

5

IL LIBRO DEI CORTI 2013

lgl

i corti
di lgl

LGL COMMUNITY



I **Corti** di **lgl**
5° Concorso di narrativa a bivi **2013**

libri NOSTRI

libri NOSTRI

Prima edizione: ottobre 2015

Il testo è stato raccolto dal concorso di narrativa a bivi "I corti di LGL terza 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".

2015, Librogame's Land – www.librogame.net
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Impaginazione a cura di Dirk06

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

2013

**5° CONCORSO DI NARRATIVA A BIVI
DI LIBROGAME'S LAND**

librogame'sLAND

www.librogames.net

INDICE

REGOLAMENTO DEL CONCORSO	8
RISULTATI VOTAZIONI.....	18
TRAPPOLA NELLE TENEBRE	20
NOTTE DI INDAGINI	72
LA VORAGINE DELLA MORTE	120
KRAANQUEST.....	168
IL PRIMO VOLO DEL NIBBIO	206
L'ULTIMO GIORNO DI FESTA	248
FUGA NELLA NOTTE	292
L'UNICORNO DEI GHIACCI	322
FUGA INFERNALE	348

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

Il sito numero 1 in Italia che si occupa di narrativa interattiva, Librogame's Land (<http://www.librogame.net>), bandisce la quinta edizione del suo concorso di “narrativa interattiva a bivi”, più comunemente conosciuta col nome di “raccontogame”.

Si concorre secondo le modalità descritte dal seguente regolamento.

Tema e ambientazione

1. Il tema di questa edizione è l’ambientazione Magnamund. I racconti partecipanti saranno ambientanti all’interno dell’universo di Lupo Solitario e degli altri personaggi creati da Joe Dever. La storia non dovrà andare in contrasto con gli eventi già narrati nella serie di librogame. Per approfondimenti al riguardo, i partecipanti potranno consultare la documentazione nella sezione Download del sito. Consigliabile in modo particolare il Magnamund Companion.

Sarà possibile anche variare l’arco temporale nel quale accadono gli eventi narrati. È logico aspettarsi però, una valutazione più bassa se il racconto è ambientato 10.000 anni prima o dopo le vicende della linea narrativa principale, poiché in quel caso il Magnamund che si andrebbe a raccontare sarebbe potenzialmente un altro mondo e minori sono gli strumenti di valutazione.

Sarà possibile introdurre nuovi elementi, luoghi e/o personaggi nella storia purché non vadano in palesse contraddizione con vicende già narrate in altri volumi della serie. La giuria farà riferimento soltanto ai volumi pubblicati dalla EL per facilitare il compito a più persone possibile.

Sarà tenuto conto sia in sede di ammissione al concorso sia in sede di valutazione della coerenza dell’ambientazione creata con quella preesistente.

Consegna dei lavori

2. I racconti devono essere inviati al coordinatore del concorso, all’indirizzo *corti@librogame.net* entro la mezzanotte del 14 maggio 2013. L’inoltro sarà seguito da conferma di ricezione dell’opera e il coordinatore manterrà, anche con gli altri giudici, l’assoluto riserbo sull’identità degli scrittori. Con la consegna degli elaborati, l’autore acconsente, liberamente e senza riserve, che i suoi racconti vengano inclusi nella raccolta “Il Libro dei Corti” che sarà resa disponibile al pubblico gratuitamente.

Partecipazione al concorso

3. Può partecipare chiunque sia iscritto alla community alla data di scadenza del bando, con un solo racconto per partecipante. Nel caso venga presentato un racconto scritto da più partecipanti costituisce univocità il gruppo di autori e non la somma dei singoli autori, pertanto è possibile partecipare al concorso sia con un racconto scritto da soli sia con uno scritto con altri autori.

4. I racconti devono essere originali, senza passaggi copiati e incollati provenienti da terze parti o dalle opere di Dever. Sono tuttavia consentite ‘citations’ purché chiaramente riconoscibili come tali. Il confine tra citazione e plagio sarà valutato a insindacabile giudizio della giuria.

5. I racconti, scritti con carattere “Times New Roman” corpo 10 e interlinea singola, possono essere lunghi al

massimo 18 pagine in formato A4 e avere un massimo complessivo di 40 paragrafi di gioco. I racconti possono essere presentati come file DOC o RTF. I margini devono essere di 1,5 centimetri per lato. Altri formati accettati sono DOCX e ODT.

Le regole del gioco

6. A differenza dell'ambientazione, le regole del gioco possono essere anche totalmente difformi da quelle dei librogame di Lupo Solitario e di Joe Dever, anzi, la giuria incoraggia la creatività dei partecipanti su questo aspetto. Il regolamento di gioco, se presente, dovrà essere compreso in massimo tre pagine aggiuntive e dovrà essere posizionato all'inizio del racconto, con la stessa formattazione grafica di questo. Tale regolamento dovrà essere completo e pienamente comprensibile a un generico lettore. Non è ammesso rimandare a regolamenti di giochi già esistenti né usare terminologie o abbreviazioni specialistiche. Verrà valutata dai giudici anche l'originalità e la funzionalità del regolamento ideato.

6 bis. Qualora si scelga invece di utilizzare il regolamento originale, sarà possibile citare dei passaggi tratti dalle opere di Dever ma non copiando e incollando integralmente. Sarà richiesto anche in quest'ultimo caso almeno un elemento di originalità.

7. Il racconto potrà avere un Prologo e un Epilogo, ciascuno di massimo mezza pagina, separati dai paragrafi del racconto e diversi dai paragrafi 1-40. Gli eventuali Prologo ed Epilogo dovranno avere la stessa formattazione testuale del racconto ed essere compresi nel numero massimo di pagine consentito.

Personaggi e abilità

8. Nella scheda del personaggio dovrà essere presente lo “zaino” che il protagonista dovrà poter utilizzare nel racconto almeno una volta, indistintamente dal percorso scelto, per trasportare un massimo di 2 oggetti contemporanei da reperire lungo il percorso. Nonostante sia richiesta questa possibilità, non è tuttavia obbligatorio raccogliere e utilizzare tale oggetto durante il racconto.

8 bis. Sono ammessi come protagonisti nuovi personaggi sempre collegati alla saga (Mago della Confraternita della Stella di Cristallo, Vakeros, eccetera) compresi anche personaggi antagonisti (Giak, Drakkar, eccetera).

9. Il protagonista potrà avere una particolare abilità o capacità da scegliere tra massimo 3 selezionabili prima dell'inizio dell'avventura, coerenti con il tipo di personaggio scelto. Esse potranno essere di qualunque genere (fisiche, psichiche o più regolari abilità mentali). È possibile includere abilità Ramas e/o della Confraternita già presenti nei libri della serie, purché sia data una spiegazione plausibile della loro conoscenza da parte del protagonista. Il protagonista può anche essere sprovvisto di qualunque abilità.

10. All'interno del racconto è consentito inserire illustrazioni, ma soltanto se queste sono originali. Non sarà tollerata alcuna violazione del diritto d'autore, pena l'esclusione dal concorso. Altro requisito è che le illustrazioni siano funzionali alle dinamiche di gioco, e accettabili solamente a patto che queste rientrino nei già specificati vincoli di lunghezza del racconto (numero di paragrafi e pagine) e formattazione del testo. Sono dunque leciti enigmi grafici e mappe soltanto qualora le

illustrazioni contengano indizi o informazioni utili, e non siano puramente decorative.

Diritti e pubblicazione

11. 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 racconti in concorso dovranno fare riferimento unicamente a questo sito per ricevere le istruzioni sulle procedure di voto ed esprimere i propri giudizi. Durante l'intero svolgimento del concorso, i partecipanti non possono divulgare informazioni sulla propria opera né discuterne con gli altri utenti sul forum. I lavori pervenuti saranno valutati e votati in forma anonima. Librogame's Land rimane costantemente a disposizione per tutti gli interessati come punto di discussione e chiarimento delle dinamiche del concorso.

12. Non sono ammessi contenuti razzisti, osceni o difamatori. Più in generale, i giudici si riservano di escludere ogni racconto che, a loro insindacabile giudizio, risulti inadatto al concorso in questione.

Racconti fuori concorso

13. Tutti i lavori inviati oltre la data di consegna specificata nel punto 2, giudicati non adatti al concorso o sotto a un livello di attinenza minima al tema del punto 1, oppure scritti da uno dei componenti della giuria, verranno considerati "fuori concorso". Tali racconti seguiranno a partecipare al concorso a puro titolo "onorifico", risultando esclusi da votazione, classifica e premiazione. A discrezione della giuria potranno essere inseriti ugualmente nella raccolta, esclusi o pubblicati in separato contesto.

Votazione e pubblicazione

14. La giuria è costituita da 3 giudici nominati dallo Staff del sito, che valuteranno i racconti per il loro aspetto ludico e per quello narrativo. I giudici della presente edizione sono gli utenti Dragan (coordinatore del concorso in qualità di membro dello Staff di Lgl), Firefox e Djmayhem. Oltre al voto della giuria, i racconti verranno sottoposti a votazione popolare, aperta a tutti gli utenti del forum. Alla scadenza del termine per l'invio del racconto, dopo aver esaminato gli scritti, la giuria pubblicherà sul forum la scaletta dei racconti da votare, sorteggiati casualmente, e renderà nota la data in cui il relativo racconto potrà essere letto e votato. Ogni racconto sarà pertanto pubblicato in forma anonima sul forum per 7 giorni e sarà possibile a tutti gli utenti votarlo e commentarlo.

15. Al termine della settimana, tutti i voti degli utenti, espressi in scala 1-10, verranno conteggiati e verrà fatta la media matematica. Il voto popolare così ottenuto farà media con i 3 voti espressi dai giudici e il risultato, che rappresenta il voto finale del racconto, verrà reso pubblico e circostanziato sul forum. È obbligatorio articolare un giudizio che specifichi le ragioni del voto. Il giudizio può consistere in un commento personale al racconto o essere di altra forma, a patto che sia argomentato. Qualora il giudizio non dovesse apparire motivato a sufficienza, esso può venire escluso dalla valutazione a discrezione dei giudici.

16. Anche l'autore può votare il proprio racconto, ma dovrà mantenere l'anonimato e limitare la discussione sulla propria opera, pena la possibile esclusione dal concorso. Se l'autore desidera fare delle precisazioni o rispondere ad alcune domande, può farlo solo contattando il coordinatore del concorso tramite messaggio

privato o email, mantenendo riservato il contenuto della conversazione almeno fino a quando non saranno concluse tutte le votazioni del concorso. Rimane comunque a discrezione dei giudici rendere pubbliche o meno le risposte dell'autore durante la votazione del suo libro al fine di tutelare il corretto svolgimento del concorso.

17. Per tutta la durata del concorso è facoltà dei giudici moderare eventuali interventi sul forum che possano rivelare l'identità degli autori o che possano compromettere il corretto ed equilibrato svolgimento delle votazioni.

18. Una selezione dei racconti migliori classificati curata dai giudici verrà pubblicata in apposita sezione del sito Librogame's Land. L'autore del racconto primo classificato sarà premiato con una copia stampata dell'opera. Non sono previsti altri riconoscimenti e premi.

19. Il racconto si intende proprietà del suo autore, che si impegna ad accettare e supportare la realizzazione della pubblicazione di fine concorso e la sua permanenza a tempo indeterminato sul sito Librogame's Land.

Premiazione

20. La premiazione del vincitore del concorso e la consegna del premio verranno realizzate pubblicamente durante la manifestazione Lucca Comics and Games 2013 secondo modalità che verranno fissate e comunicate per tempo. Qualora non si potesse realizzare in tale contesto per problemi tecnici, il premio sarà comunque inviato al vincitore.

Credits

21. I Corti di Lgl nasce da un'idea di Giovanni "Gpet" Pettinotti e Alberto "SevenLegion" Donda.

F.A.Q.

1. Uso delle Avventure Bonus della serie LS Expanded.

È possibile attingere anche alle avventure bonus della serie Expanded in quanto facenti parte dell'universo Magnamund.

2. Lunghezza dell'opera.

Le 18 pagine devono contenere tutto: regolamento, avventura, prologo ed epilogo.

3. Oggetti e zaino

Si richiede che nel corso dell'avventura si trovi almeno un oggetto da raccogliere, anche se non è richiesto che venga obbligatoriamente utilizzato. La cosa obbligatoria è che si possa trovare.

Il numero massimo di oggetti trasportabili nello zaino è di 2.

4. Illustrazioni

Non è possibile aggiungere illustrazioni nel racconto, a meno che non siano finalizzate alla risoluzione del gioco (enigmi, mappe, ecc.)

5. Si può usare una immagine come fosse la copertina-simbolo del nostro librogame?

La si potrà certamente adottare al termine del concorso quando verrà realizzata la consueta raccolta di tutti i Corti in un unico volume, ma non per il concorso se non funzionale a esso.

6. Nelle tre pagine del regolamento devono anche trovare posto la Scheda del personaggio, Tabelle del Destino e dei Combattimenti?

Devono essere incluse nelle tre pagine. Ricordiamo che il bando prevede che si possa utilizzare un sistema di gioco diverso da quello della serie ufficiale.

Le massimo 3 pagine per il regolamento devono essere comprese nelle 18 a disposizione .

7. Prologo e un Epilogo.

Ciascuno dovrà essere massimo mezza pagina nella forma elencata nel bando. Rammentiamo che la presenza di Prologo ed Epilogo è facoltativa.

8. Partecipazione

Può partecipare chiunque sia iscritto alla community con un solo racconto per partecipante (in questo posto è già stato spiegato da Firefox il motivo).

Eventuali opere scritte oltre alla prima (sia singolarmente che in coppia) saranno presentate come “fuori concorso”. In tal caso l'autore dovrà specificare con quale delle opere intende partecipare.

9. Formato pagina

I margini devono essere di 1,5 centimetri per lato, sia per sinistro/destro che per superiore/inferiore.

10. Formato file

Il file da inviare deve essere necessariamente in formato rtf/doc (Apologeta ha già dato in questo thread una motivazione appropriata).

11. Il protagonista

Protagonista dell'avventura può essere qualsiasi personaggio presente nell'universo Magnamund, ovviamente le caratteristiche devono tenere in considerazione la continuità della saga.

Può essere anche un semplice essere umano, sarà compito dell'autore fare in modo che tale personaggio abbia il carisma e le qualità necessarie per essere un protagonista.

12. Uso del Companion per luoghi?

È possibile fare uso del Companion in quanto parte integrante della saga.

13. Termine del concorso

Il termine del concorso viene posticipato di due settimane, quindi i racconti devono essere inviati al coordinatore del concorso, all'indirizzo corti@librogame.net entro la mezzanotte del 14 maggio 2013.

RISULTATI VOTAZIONI

1° classificato

Trappola nelle tenebre
Autore: Mauro Longo/Mornon
Voto: 8,33

2° classificato

Notte di indagini
Autore: Adriano Ziffer/Rygar
Voto: 8,03

3° classificato

La voragine della morte
Autore: Efrem Orizzonte/Ego
Voto: 7,66

4° classificato

Kraanquest
Autore: Adriano Ziffer e Davide Bonvicini/Rygar e
Apologeta
Voto: 7,46

5° classificato

Il primo volo del nibbio
Autore: Sandro Giacchino/Jhongalli
Voto: 7,35

6° classificato

L'ultimo giorno di festa
Autore: Giovanni Pettinotti/Gpet
Voto: 7,12

7º classificato

Fuga nella notte

Autore: Francesco Mattioli/Zot

Voto: 6,64

8º classificato

L'unicorno dei ghiacci

Autore: Alessandro Viola/Yaztromo

Voto: 5,17

Fuori gara

Fuga infernale

Autore: Giovanni Pettinotti/Gpet

Voto: 7,48

TRAPPOLA NELLE TENEBRE

**LE AVVENTURE
DI TOPO SOLITARIO 1**

Mauro Longo / Mornon

INDIETRO NEL TEMPO...

Da molti secoli il nobile popolo dei Nukkin vive tra i Monti che circondano Hammerdal, la capitale del regno di Durenor, e in particolare nel labirinto di passaggi e gallerie che si estende sotto di essi. Il vostro arrivo in questo territorio si perde tra le nebbie del tempo, nella remota Età della Luna Nera di cui parlano solo le più antiche delle leggende. Cosa fosse di voi prima di quell'era dimenticata, nemmeno le più ardite speculazioni dei saggi possono dirlo.

Tra i Cento Branchi che compongono il popolo Nukkin, di certo la casata più magnifica è la tua, quella che fa capo a re Ghishnash il Superbo, Nukkanor della Tana di Gran Galleria. Da generazioni, infatti, la tua gente vive nei pressi di quel vasto passaggio che gli Alti chiamano Tarnalin e usano per attraversare le montagne, come via commerciale da Port Bax ad Hammerdal. Sotto il governo liberale e progressista dell'amato Nukkanor, vivete un periodo di splendore e modernità, aperti più di ogni altro Branco alle usanze degli Alti e alle novità del mondo esterno: tessuti, oggetti d'artigianato, attrezzi e suppellettili di ogni genere che i viaggiatori portano con sé attraverso la Gran Galleria e voi siete felici di sgraffignare, per poterli studiare e utilizzare a vostra volta. Alimentata da ogni possibile ritaglio, toppa o accessorio che riuscite a procurarvi dai carri dei mercanti, l'arte dei vostri sarti raggiunge ormai vette sublimi e permette loro di realizzare le vesti più variopinte, riuscendo con stile inimitabile a far risaltare la vostra notevole statura (spesso oltre i settanta centimetri!) e ad impreziosire la vostra splendida pelliccia grigia e bruna.

Anche se i viaggiatori si fanno di anno in anno più scontenti e gelosi dei propri averi, tra i Cunicoli che compongono il vostro reame la vita scorre tranquilla e piacevole, forse anche troppo noiosa per te che vorresti invece gettarti in avventure eccitanti ed epiche imprese

nel Regno degli Alti.

Un giorno come tanti tu, Topo Solitario (questo è il nome che ti danno le guardie di Tarnalin, per la tua abitudine a girovagare sempre da solo), sei stato mandato a fare provviste tra i carri in transito, come punizione perché sei sempre troppo svogliato e sognatore. Sbucando da un passaggio secondario nella Gran Galleria, ti accorgi però che qualcosa non va come dovrebbe. Il normale brusio dei viaggiatori e il rumore delle diligenze è del tutto assente, sostituito da un gravoso silenzio. Le torce che illuminano il passaggio sono al loro posto, ma niente sembra muoversi in una direzione o nell'altra. Dove sono finiti tutti?

Ad un tratto senti un grido lancinante echeggiare da est, subito seguito da un clangore d'armi. Dalla direzione di Port Bax ti giunge invece alle orecchie un nitrire di cavalli e un cigolare di ruote di carro. Cosa sta succedendo?

Sei tu l'unico Nukkin in circolazione e non si vede in giro neanche uno degli Alti: mentre avanzi nella Galleria per indagare, ti rendi conto che ora puoi far davvero onore al tuo nome di **Topo Solitario!**

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi alla pagina precedente, assieme della **Tabella dei Risultati di Combattimento**. Per comodità, potresti stampare quella pagina e utilizzarla mentre giochi. In quel caso avrai anche bisogno di una matita e una gomma per cancellare.

Durante la tua vita nei cunicoli attorno la Gran Galleria hai sviluppato delle doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di iniziare la tua avventura devi controllare il livello della tua preparazione. Per far questo puoi stampare anche la **Tabella del Destino** alla fine di questo documento e usarla per **Estrarre i**

REGISTRO DI GUERRA

TRUCCHI NUKKIN

NOTE

1

2

3

4

5

ARMAMENTO (massimo 2 armi)

1

2

Se sei un Maestro di Botte con un'Arma +2 Combattività quando la usi
Se combatti corpo a corpo disarmato o con solo la Fionda - 2 Combattività

SCARSELLA (massimo 2 Oggetti)

OGGETTI

PASTI

Possono essere eliminati o cambiati
ma non in combattimento

-1 Res. se non hai un Pasto
quando ti viene ordinato di mangiare.

OGGETTI SPECIALI

BORSA (massimo 50 corone)

COMB. = COMBATTIVITA'

RES. = RESISTENZA

COMBATTIVITA'

RESISTENZA

Non si può superare il punteggio iniziale.

0 = Morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA

RESISTENZA

TOPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

TOPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

TOPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

TOPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

TOPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

TOPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO



(fai una copia del Registro prima di usarlo)

RISULTATI DI

Rapporto di forza

	-11 meno	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1
--	-------------	--------	-------	-------	-------	-------

Numero del Destino

1	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2
	TS M	TS M	TS -8	TS -6	TS -6	TS -5
2	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3
	TS M	TS -8	TS -7	TS -6	TS -5	TS -5
3	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4
	TS -8	TS -7	TS -6	TS -5	TS -5	TS -4
4	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5
	TS -8	TS -7	TS -6	TS -5	TS -4	TS -4
5	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6
	TS -7	TS -6	TS -5	TS -4	TS -4	TS -3
6	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7
	TS -6	TS -6	TS -5	TS -4	TS -3	TS -2
7	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8
	TS -5	TS -5	TS -4	TS -3	TS -2	TS -2
8	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9
	TS -4	TS -4	TS -3	TS -2	TS -1	TS -1
9	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10
	TS -3	TS -3	TS -2	TS -0	TS -0	TS -0
0	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11
	TS -0					

N = NEMICO

TS = TOPO SOLITARIO

COMBATTIMENTO

0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9
TS -5	TS -5	TS -4	TS -4	TS -4	TS -3	TS -3
N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10
TS -4	TS -4	TS -3	TS -3	TS -3	TS -3	TS -2
N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11
TS -4	TS -3	TS -3	TS -3	TS -2	TS -2	TS -2
N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12
TS -3	TS -3	TS -2	TS -2	TS -2	TS -2	TS -2
N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14
TS -2	TS -1					
N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16
TS -2	TS -2	TS -2	TS -1	TS -1	TS -1	TS -1
N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18
TS -1	TS -1	TS -1	TS -0	TS -0	TS -0	TS -0
N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M
TS -0	TS -0					
N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M
TS -0	TS -0					
N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	N M
TS -0	TS -0					

M = MORTO

numeri quando ti occorrono, puntando la matita a caso sulla pagina. In alternativa, adesso e ogni volta che ti viene detto di **Estrarre un numero dalla Tabella del Destino**, puoi anche lanciare un **dado a 10 facce** e considerare quel risultato.

A questo punto, **Estrai un numero dalla Tabella del Destino** e scrivi il numero corrispondente nella casella “Combattività” del Registro di Guerra, usando lo schema seguente:

Se il risultato è	allora nella casella “Combattività”
1, 2 o 3	scrivi 4
4, 5, 6 o 7	scrivi 5
8, 9 o 10	scrivi 6

Quando combatti, la tua Combattività dovrà misurarsi con quella del tuo avversario, ma questa caratteristica serve anche per effettuare azioni valorose e per usare armi a distanza.

Estrai un altro numero dalla Tabella del Destino e scrivi il numero corrispondente nella casella “Resistenza” del Registro di Guerra, usando lo schema seguente:

Se il risultato è	allora nella casella “Resistenza”
1, 2 o 3	scrivi 6
4, 5, 6 o 7	scrivi 8
8, 9 o 10	scrivi 10

Se vieni ferito in combattimento (o in altre situazioni) perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante il gioco, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

I TRUCCHI NUKKIN

Nel corso dei secoli i Nukkin hanno affinato molteplici trucchetti e sotterfugi per pareggiare le differenze con bestie feroci, predatori e mostri. Puoi scegliere quindi uno dei Trucchi elencati qui sotto e riportarlo nella tabella “Trucchi Nukkin” del tuo Registro di Guerra. Nel Registro di Guerra c’è spazio per altri Trucchi e si cita la Maestria nelle botte: se in futuro dovessi vivere altre avventure, avrai modo di imparare molte altre tecniche e arti di sotterfugio.

Affinità umana - La tua frequentazione con gli Altì della Galleria ti ha insegnato molte loro usanze e modi di pensare. Parli un po’ di quella loro lingua fatta di strani versi gutturali e conosci molte dicerie sul mondo esterno e sulle città oltre le montagne.

Sgamo - Il tuo popolo fa della saggia prudenza la sua forza. I tuoi sensi sono particolarmente sviluppati e hai una innata capacità di fiutare il pericolo, nonché di avvertire minacce e nemici prima che sia troppo tardi.

Sguscio - Sai nasconderti dietro ogni riparo e sgattaiolare in ogni anfratto, porta e passaggio, muovendoti con grande destrezza e senza farti vedere o sentire. Inoltre, non subisci danni quando decidi di Fuggire dal combattimento.

EQUIPAGGIAMENTO

Hai addosso la tua veste di toppe colorate e un paio di pantaloni di pelle, infilate dentro meravigliose scarpe a punta. Possiedi inoltre una **Scarsella** per tenerci la tua roba e una **Fionda**. Quest’Arma impiega come proiettili dei comuni sassi e di essi non devi tenere conto nel Registro. Ricorda anche che la **Fionda** è utile solo a una certa distanza e inutile nel corpo a corpo. Se ti trovi a una certa distanza e il testo ti fornisce apposite istruzioni, puoi usare la Fionda per effettuare uno Scontro contro il tuo avversario e infliggergli i danni regolarmente, ricordando che tu invece non ne subisci,

perché fuori dalla sua portata.

Prima di uscire dalla Tana stamattina hai anche preso con te un paio di cianfrusaglie che per qualche motivo pensavi potessero esserti utili. Puoi scegliere fino a 2 dei seguenti Oggetti comuni: una **Lanterna colorata**, un nastro di **Mortaretti** nanici, un sacchetto di **Ferraglia**, una **Lenza** con degli ami da pesca, un **Fischietto** di osso o dei pezzi di formaggio oleoso buoni come **Pasti** (segna ogni **Pasto** che porti con te sotto “Pasti” nel tuo Registro di Guerra). Appesa alla cintura hai una **Borsa** di cuoio per contenere le tue **Corone d'oro**, al momento assolutamente vuota.

USARE E TRASPORTARE L'EQUIPAGGIAMENTO

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tuo viaggio, e che devi segnare sul **Registro di Guerra**, nel testo saranno scritti in neretto e con l'iniziale maiuscola. Potrebbero essere Armi, Corone, Oggetti speciali e Oggetti comuni e ciascuna di queste categorie ha delle regole speciali di utilizzo e trasporto:

1) Armamento: le Armi ti aiutano in battaglia e vanno segnate nella casella “Armamento” del tuo Registro di Guerra. Se trovi un'Arma durante il gioco puoi prenderla e usarla ma ricorda che puoi portare al massimo 2 Armi alla volta, compresa la **Fionda**. Se entri in corpo a corpo senza Armi o armato solo di **Fionda**, togli 2 punti dalla tua Combattività e combatti a zampate e morsi.

2) Scarsella: non è grande e capiente come uno Zaino vero, purtroppo, ma quello non sapresti proprio come portarlo. Durante il viaggio troverai diversi oggetti utili che forse vorrai tenere. Ricorda che nella Scarsella puoi portare al massimo 2 Oggetti comuni alla volta, compresi i **Pasti**.

3) Pasti: grazie alle tue leziose abitudini Nukkin, durante l'avventura puoi mangiare tutti i **Pasti** che vuoi

in qualsiasi momento e recuperare ogni volta 2 punti di Resistenza (sì, anche durante un combattimento!). Anche se hanno una casella propria nel Registro di Guerra, i **Pasti** stanno nella Scarsella e ogni Pasto conta come 1 Oggetto comune. Se trovi dei **Pasti** durante l'avventura puoi anche consumarli subito, senza farli passare per la Scarsella.

4) Oggetti speciali: questi non devono stare nella Scarsella e hanno usi ed effetti non comuni. Quando ne troverai uno ti verrà detto come portarlo e come usarlo. Puoi portare con te tutti gli Oggetti speciali che trovi.

5) Corone d'oro: la moneta locale di Durenor è la Corona d'oro. Le monete sono ottime da mordicchiare e collezionare e ogni Nukkin aspira ad accumularne un bel mucchietto. Molti dei nemici che incontrerai avranno delle **Corone d'oro**, con sé o nascoste da qualche parte. Ogni volta che uccidi un nemico puoi prendere le sue Corone e metterle nella Borsa. Ricorda che la capienza massima della Borsa è di **50 Corone d'oro**.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di combattere con dei nemici. Il punteggio di Combattività e di Resistenza di ogni singolo nemico sarà specificato nel testo. Lo scopo di Topo Solitario in combattimento è di uccidere il nemico: questo si fa portando a 0 i suoi punti di Resistenza, cercando allo stesso tempo di perderne il meno possibile. All'inizio del combattimento, i punti di Resistenza di Topo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del **Diario di Combattimento** nel tuo **Registro di Guerra**.

Il combattimento si svolge per Scontri così:

1. Sotrai il punteggio di Combattività del nemico dal tuo. Questo è il **Rapporto di Forza**, che devi segnare nell'apposita casella del **Diario di Combattimento**.

2. Adesso **Estrai un numero dalla Tabella del Destino** con il solito sistema (matita o dado).

3. Vai alla **Tabella dei Risultati di Combattimento**. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Topo Solitario che dal suo nemico durante questo combattimento (“N” segnala i punti persi dal nemico, “TS” quelli persi da Topo Solitario).

4. Sulle caselle “Resistenza” del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.

5. Se non ricevi istruzioni diverse e non puoi fuggire, devi continuare a combattere e cioè riprendere dal punto 2.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Topo Solitario arrivano a 0 e almeno uno dei due non viene dichiarato morto. Se muore Topo Solitario l'avventura è finita. Se muore solo il nemico, Topo Solitario continua la sua avventura, anche se dovesse avere perso qualche punto di Resistenza.

Fuga dal combattimento

Durante la tua avventura in alcuni casi il testo potrebbe offrirti la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno Scontro e l'altro e comunque sempre e solo dopo il primo Scontro. Se decidi di fuggire, effettua uno Scontro con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Topo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire!

LA SAGGEZZA NUKKIN

La tua missione comporta gravi pericoli, perché i nemici che ti attendono nell'oscurità sono crudeli e feroci. Non si aspettano e non concedono pietà. I Nukkin sono abbastanza tenaci per la loro taglia e affrontano molto bene fatica, stenti, colpi e privazioni, per non parlare della loro innata resistenza naturale a malattie, veleni e intossicazioni. Hanno inoltre grandi capacità di recupero e sono in grado di vedere perfettamente al buio. Ricorda però che essi non sono affatto portati per le prodezze e danno il meglio di sé quando fuggono, si nascondono ed evitano ogni pericolo. Se ti occorre, crea una mappa dei cunicoli e prendi qualche appunto man mano che procedi. Ogni Trucco e oggetto che puoi scegliere o trovare ti potrebbe essere d'aiuto in una situazione o nell'altra, quindi ragiona bene su cosa privilegiare e sulle scelte che compi durante il gioco. Prendendo decisioni oculate e impiegando tutto il tuo coraggio dovresti essere in grado di portare a termine la missione, anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso.

Sul tuo cammino veglano la saggezza e la prudenza dei Nukkin della tua Tana.

Buona fortuna!

1

Avanzi all'interno della Galleria, mentre cerchi di capire cosa accade. Ad un tratto scorgi qualcosa che arriva a folle corsa nella tua direzione. Si tratta di una diligenza trainata da una coppia di cavalli che schiumano impazziti, mentre il conducente giace riverso sulla cassetta, trafitto da frecce dall'impiumaggio nero.

I due dannati animali sono alti tre volte più di te, ciascuno di essi pesa probabilmente come dieci Nukkin messi assieme e, per qualche strano motivo, ti si stanno lanciando proprio addosso! Cosa vuoi fare?

Se cerchi di gettarti di lato per evitare di essere schiacciato, vai all'**38**.

Se ti getti davanti ai cavalli e cerchi di spaventarli agitando le braccia e saltellando, vai al **24**.

Se possiedi dei **Mortaretti** e vuoi gettarli davanti alle zampe degli animali, vai al **16**.

Se invece possiedi un Fischietto e vuoi usarlo, vai al **14**.

Se infine invece vuoi provare a saltare sulla carrozza al volo, vai al **22**.

2

La diligenza è finalmente ferma e i due cavalli sembrano essere più tranquilli. Scalpitano e si agitano ancora, ma almeno non rischiano di schiacciarti sotto gli zoccoli.

Un pianto a dirotto sembra provenire dall'interno della carrozza. Ti affacci dalla portiera e ti ritrovi a scrutare un abitacolo in parte sfasciato e rivoltato, probabilmente a causa della corsa. Distingui anche due cadaveri appoggiati sui sedili, ma non è facile stabilire cosa li abbia uccisi. Frughi nelle loro tasche, così, tanto per essere sicuro, e ti ritrovi in mano una ampolla di vetro ancora intatta. Si tratta di una dose di **Pozione di Vigorilla**, un ritrovato medicinale degli Alti. Nonostante le sostanze alchemiche ed erboristiche non abbiano particolari effetti sui Nukkin, la Vigorilla funziona discretamente bene e ti permette di recuperare 4 punti di Resistenza quando la bevi. Se decidi di prendere la **Pozione** segnala tra gli Oggetti comuni nel tuo Registro di Guerra.

Non ci sono **Corone d'oro** in giro, ma trovi una bella scatola di avorio intagliato con dentro dei documenti che sembrano importanti. Visto che non trovi altri oggetti preziosi, ti viene in mente che potresti arrafficare questo **Plico di documenti** e magari trovare il modo di farci due corone sopra prima o poi. In questo caso, segnalo tra gli Oggetti comuni.

Il pianto fastidioso che avevi udito riprende e ti distrae dalla tua ricerca. Nascosto sotto il sedile (o quello che ne rimane) c'è un bambino umano di forse tre anni, che geme e si lamenta disperato, con gli occhi rossi e grosse lacrime che gli vergano le guance.

Se possiedi il Trucco dell'*Affinità umana* vai al **10**.

Se non possiedi questo Trucco ma hai invece una **Lanterna colorata**, vai al paragrafo **26**.

Se non possiedi né l'*Affinità umana* né la **Lanterna colorata** vai al paragrafo **23**.

3

Osservi terrorizzato il volto del dannato Helghast che si staglia nell'oscurità e ti ritrovi a fissare i suoi occhi incandescenti. Alla fine la creatura ti ha raggiunto e ti ha messo alle strette. Mentre cerca di strangolarti cadi in preda al terrore e ti guardi attorno disperato, ma non c'è niente altro che tu possa fare, né alcun trucco che tu possa tentare. Forse ti consolerà sapere che la tua morte è estremamente rapida. Le dita roventi dell'Helghast penetrano nella tua gola in pochi secondi. La tua avventura e la tua vita si concludono tragicamente qui.

4

Ti intrufoli tra le gambe della gente radunatasi attorno a voi e in pochi istanti sei riuscito a fuggire dal gruppo, come se non fossi mai stato lì. Quando qualcuno alza la voce e si chiede dove tu sia finito è ormai troppo tardi e stai già correndo via lungo la Galleria. Purtroppo non riesci a raggiungere la fessura nascosta che ti riporta alla Tana, ma devi percorrere la galleria all'indietro verso un altro dei vostri passaggi. Vai al **28**.

5

A quanto pare, questa parte dei Cunicoli è già stata invasa dagli Zall. Probabilmente l'Helghast è al

comando di quelle infide creature e le ha sguinzagliate nei Cunicoli per cercare la vostra Tana e stringerla d'assedio, impedendovi di dare l'allarme.

Incapaci di trovare l'ingresso nascosto alla Tana, questi esseri orripilanti stanno aspettando che tu o uno degli altri Nukkin mettiate il naso fuori dai vostri anfratti più nascosti per potervi seguire, ghermire o fare a pezzettini, chissà...

In ogni caso, conosci talmente bene questi passaggi e il fetore degli Zall si sente da così lontano, che puoi studiare il percorso migliore per raggiungere il passaggio segreto che conduce alla Tana (vedi la Mappa dei Cunicoli alla pagina seguente). Il tuo obiettivo è quello di raggiungere il punto della mappa marchiato con il numero "30".

I punti marchiati con le lettere da A ad H rappresentano degli Zall. Ogni volta che dovessi passare in un punto presidiato da uno Zall, dovrai affrontarlo. Vai al paragrafo **39** e controlla le caratteristiche dello Zall in questione, il suo equipaggiamento e quello che accade se riesci a farlo fuori. Se sopravvivi a un combattimento, metti una bella X sul nemico corrispondente e ricorda che se dovessi ripassare in un qualsiasi punto segnato con la X, dovrai andare subito al paragrafo **3**.

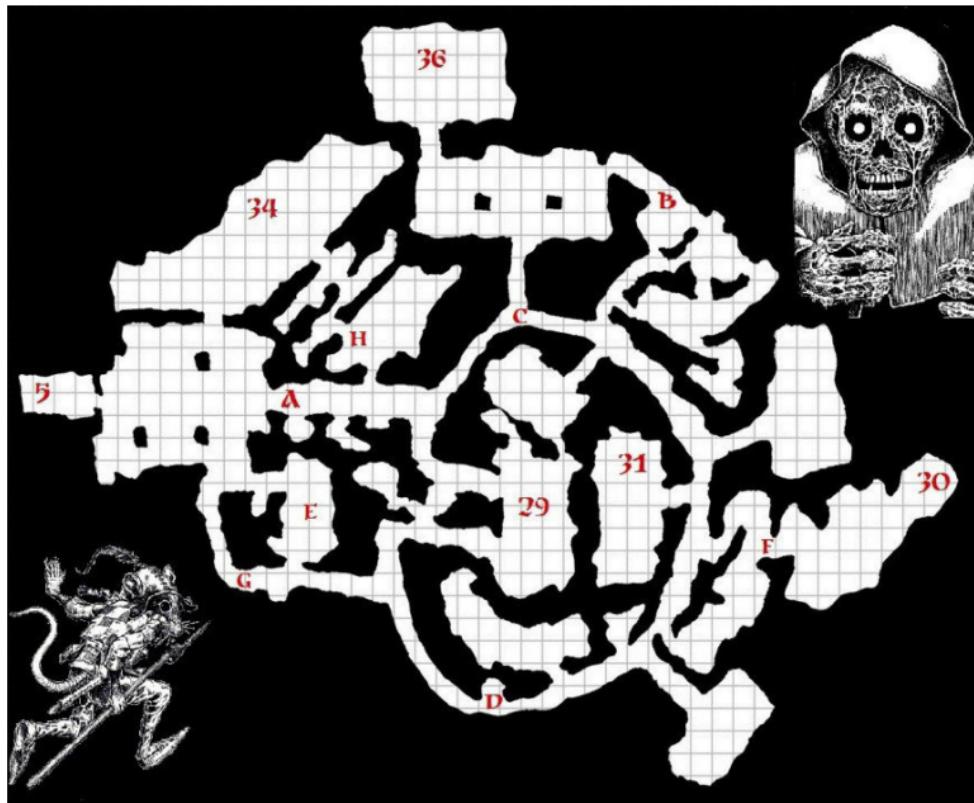
Se vuoi, puoi anche esplorare le caverne e i passaggi marchiati con dei numeri. In quel caso, vai al paragrafo corrispondente e leggi quello che succede.

Ricorda che il tuo obiettivo è il paragrafo **30**. Una volta arrivato lì, non avrai più bisogno di questa mappa e non potrai tornare indietro ad esplorare altri paragrafi.

In bocca all'Helghast!

6

Le guardie e i cavalieri si fanno largo tra la folla e prendono il **Dispaccio** che porgi loro. Parlano tra loro



dei segni tracciati e iniziano a discutere animatamente sul da farsi. Poi qualcuno viene inviato verso un posto di guardia e ritorna con un altro soldato, che ti sembra di riconoscere. A quanto pare, uno delle guardie di stanza regolare nella Gran Galleria conosce la tua lingua e il tuo nome. "Topo Solitario!" senti chiamare, finalmente nella tua lingua. "Chi è quel bambino e che ci fai con lui?"

Finalmente riesci a raccontare tutta la tua storia, dalla diligenza al momento in cui sei sbucato dalla fessura.

Pochi istanti dopo, si sente un grido di gioia. Una donna emerge tra la folla e abbraccia il bambino, tra le lacrime e l'applauso dei presenti. Stretto tra le braccia della donna, il marmocchio ti saluta con la manina e ti sorride. Poi fa una faccia concentrata, tira fuori un

involto di stracci da una tasca e te lo tira. Lo afferri al volo, mentre lui e la donna scompaiono tra la folla. E' un bambolotto a forma di topo, vestito di abiti colorati. Decidi di tenere il pupazzo come ricordo del frignone: dopotutto è stato un bravo bambino. Segna il **Topo di pezza** tra gli Oggetti speciali del tuo Registro di guerra. Subito dopo, i cavalieri ti si avvicinano e ti chiedono se puoi seguirli in un luogo più sicuro, per spiegare meglio quello che è successo. Cosa vuoi fare?

Se accetti di parlare con le guardie, vai al paragrafo **13**. Se invece pensi che questo sia il momento migliore per dartela a zampe, vai al paragrafo **4** se possiedi lo *Sguscio* o al paragrafo **11** se ne sei sprovvisto.

7

Un uomo anziano e con dei minuscoli occhiali in viso prende il **Plico** che gli porgi e comincia a studiarlo. Pochi istanti dopo, grida qualcosa a voce alta e chiama il moccioso per nome. Il bimbo si volta verso di lui e inizia a discorrere con il vecchio, poi qualcuno chiama a voce alta altri nomi e una donna emerge tra la folla e abbraccia il bambino, tra le lacrime e l'applauso dei presenti.

Stretto tra le braccia della donna, il marmocchio ti saluta con la manina e ti sorride. Poi fa una faccia concentrata, tira fuori un involto di stracci da una tasca e te lo tira. Lo afferri al volo, mentre lui e la donna scompaiono tra la folla. E' un bambolotto a forma di topo, vestito di abiti colorati. Decidi di tenere il pupazzo come ricordo del frignone: dopotutto è stato un bravo bambino. Segna il **Topo di pezza** tra gli Oggetti speciali del tuo Registro di guerra.

In questo momento, tutti sembrano essersi dimenticati di te. Cosa vuoi fare?

Se cerchi di parlare con le guardie, vai al paragrafo **13**.

Se te la dai a zampe, vai al paragrafo **4**.

8

Mentre ritorni indietro lungo la Galleria diretto all'ingresso dei Cunicoli, vieni colto di sorpresa da un pericolo in agguato nelle tenebre. Si tratta di uno Zall dalla pelle butterata, una razza inferiore di Giak alta oltre un metro, diffusa nelle Terre Desolate. A volte, esseri della sua specie vagano tra le montagne di Durenor e in genere sono creature infide ma innocue. Questo però sembra essere determinato a un qualche malevolo compito e tu sei caduto dritto nella sua imboscata!

Devi combatterlo corpo a corpo e inoltre, con il frignone alle calcagna, non hai la possibilità di fuggire da questo combattimento.

Zall armato di Accetta
Combattività 5 / Resistenza 8

Se vinci, vai al paragrafo **21**.

9

Il mostro ti appare alle spalle e allunga i suoi artigli verso di te cercando di strangolarti, ma all'ultimo istante afferri la tua arma e gli meni con tutta la tua forza un colpo al fianco. Con uno strillo di sorpresa, il mostro perde lo slancio e tu riesci a rotolare via e rimetterti in piedi. Fai appena in tempo a scattare nuovamente di lato che l'Helghast si scaglia ancora contro di te, mancandoti per un soffio. Ti rendi conto che è troppo veloce per sfuggirgli e per un attimo ti senti davvero spossato e disperato.

Poi però tutto l'orgoglio del tuo popolo ti torna in mente e il tuo spirito si rinfranca di una nuova determinazione.

"Vuoi giocare al gatto e al topo, *Faccia di Morto?*" squittisci con tutto il coraggio che riesci a trovare. "E allora giochiamo!"

Con una capriola, passi sotto le gambe della creatura e in quattro salti ti infili nella diligenza accostata lì accanto. Il mostro ti segue ruggendo di furia, ma qui, come avevi previsto, la sua stazza gli è d'impaccio deve combatterti piegato, mentre tu hai le spalle coperte e puoi agire sfruttando al meglio le tue dimensioni.
E adesso, bando alle ciance, devi combattere questo Helghast:

Helghast in svantaggio
Combattività 16 / Resistenza -

Se riesci a fargli perdere almeno 1 punto di Resistenza senza morire vai subito al paragrafo **40**.
Se l'Helghast ha invece la meglio, vai al paragrafo **3**.

10

Per fortuna sei in grado di parlare con il marmocchio. Lo aiuti ad uscire dal nascondiglio e lo blandisci fin quando non riesci a tranquillizzarlo. Riesci a capire che il padre del bambino viaggiava nella carrozza con lui e deve trattarsi di uno dei due cadaveri, ma con un po' di moine e trucchetti riesci a distrarre il moccioso da quanto è successo. Lo convinci facilmente a venir fuori dalla diligenza e presto sembra dimenticare gli eventi degli ultimi minuti. Probabilmente il bimbo crede che tu sia una sorta di personaggio delle fiabe, come quelli di un qualche libro che la madre gli leggeva di tanto in tanto, e che lo aiuterai a tornare a casa. Ti guardi attorno e attendi qualche minuto ma nessuno si avvicina e la Galleria sembra essere sempre più inquietante e pericolosa. Per quanto tu ci faccia più di un pensierino capisci che non puoi lasciare il frignone qui da solo. Alla fine decidi di condurlo alla Tana dal Nukkanor. *Probabilmente lui saprà cosa fare*, pensi. Decidi di non perdere tempo a frugare la diligenza, nonostante lo vorresti davvero tanto, e procedi verso la

Tana. Ti arrampichi su una delle pareti della Galleria, stacchi una torcia e la metti in mano al bambino, chiedendogli di seguirti.

Nonostante sia ancora impaurito, il pisciasotto inizia a venirti dietro passo passo.

Se per qualche motivo possiedi anche lo *Sgamo* vai al **37**. Altrimenti vai al paragrafo **8**.

11

Provi a farti strada tra le gambe della gente radunatasi attorno a voi, ma qualcuno si accorge del tuo tentativo e ti rifila un calcio alle terga, che ti fa ruzzolare in malo modo. Subito, anche gli altri presenti cominciano a colpirti con gli stivali e tutte le armi e gli oggetti a loro disposizione. Per colpa della folla inferocita perdi 3 punti di Resistenza.

Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il risultato è minore o uguale alla tua Combattività, riesci comunque a fuggire via lungo la Galleria, in direzione Ovest. Vai al paragrafo **28**.

Se il risultato è invece maggiore della tua Combattività, qualcuno ti afferra per la collottola e ti agguanta saldamente per non farti fuggire, consegnandoti alle guardie. Vai al paragrafo **13**.

12

La **Lenza**, certo! Ti chiedevi proprio cosa te la fossi portata a fare nella Scarsella per tutto questo tempo!

Salti nell'acqua, allunghi le mani e rimesti nella melma. Poi srotoli la lenza, gli attacchi uno degli ami grossi e la cali nella fessura. Ed ecco che ne trai fuori un meraviglioso **Orologio d'oro** a cipolla, di quelli creati dai mastri artigiani delle città degli Alti. Ve ne parlava sempre il Nukkanor di questa roba, raccontando di come una volta ne avesse rubato uno splendido esemplare a un grasso mercante di Sommerlund... Ah, *quanti ricordi!*

Un momento... E se questo fosse proprio l'orologio del Nukkanor? Effettivamente è tanto che non glielo vedi indosso. Forse potresti riconsegnarglielo, per dimostrare la tua fedeltà al grande Ghishnash...

Certo come no... Metti subito in tasca la refurtiva e dai una bella pacca sulle spalle al moccioso, ringraziandolo per la dritta. Il marmocchio sorride e ti trotterella dietro felice (o comunque un po' meno piagnucoloso). Recupera la **Lenza** se vuoi, segna l'**Orologio d'oro** tra gli Oggetti speciali, barra con una X questa grotta e torna a consultare la Mappa al paragrafo **5**.

13

Ti volti a guardare un'ultima volta in direzione del moccioso, ma ormai non lo vedi più. In cuor tuo speri che quella scimmietta possa dimenticare quella brutta esperienza quanto prima e mettersi in salvo lontano da qui. Un minuto dopo, vieni condotto in disparte dai soldati e tra loro c'è anche il giovane Rathir, l'unica delle guardie della Galleria presenti che parli qualcosa della tua lingua. In un modo o in un altro riesci a riferire un quadro completo della situazione e garantisci l'alleanza del tuo Re a fianco degli Alti in questa vicenda. A queste parole, noti con piacere molti sogghigni di soddisfazione da parte dei tuoi interlocutori. Spieghi loro che tu e gli altri Nukkin proverete a tenere sgombri i cunicoli secondari dagli Zall e a mettere in guardia eventuali viaggiatori che dovessero entrare nella Galleria da Ovest, ma che potete fare poco o nulla per affrontare gli Helghast o pattugliare la Galleria. Dopo che finisci di parlare, le guardie e i cavalieri iniziano a discutere sempre più animatamente sul da farsi e tu li osservi con attenzione mentre indicano una mappa della Gran Galleria.

Un primo gruppo di guardie parteggia per creare un presidio nel punto esatto dove vi trovate e fermare per controlli tutti i viaggiatori in ogni direzione; il loro

portavoce è un giovane ufficiale dall'aria pensierosa e dalla divisa ben in ordine.

Al secondo gruppo invece appartengono solo un manipolo di guardie e l'unico Cavaliere della Montagna Bianca presente. Il loro portavoce è proprio quest'ultimo, un uomo dal volto sereno e determinato che stringe in pugno una lancia di colore rosso.

A quanto pare, la loro strategia sarebbe quella di dividersi in gruppi ed esplorare i vari tratti della Galleria.

Il terzo gruppo parteggia invece per avanzare compattamente verso Ovest e rastrellare la Galleria fino all'entrata occidentale. Il loro portavoce è uno dei marescialli delle guardie, un veterano tutto d'un pezzo che conosci bene di vista e pattuglia Tarnalin da prima che tu venissi al mondo.

Il quarto e ultimo gruppo è composto da armigeri della Guardia Reale, che fanno capo a un ufficiale armato di tutto punto, con il viso celato da un elmo a visiera. I membri della Guardia Reale sono tutti per ripiegare ancora verso est e creare delle barricate fortificate a cinque chilometri di distanza dal punto in cui vi trovate. Ti sembra davvero strano come la conversazione stia degenerando in una sorta di contesa e sospetti che l'opera del nemico possa essere arrivata già tra queste persone. Tuttavia, se non hai delle prove certe o se non ti vengono in mente altri elementi utili, è meglio che tu ti faccia gli affari tuoi e non ti immischi nelle vicende degli Altì.

Se conosci il nome di uno di questi personaggi e sai che si tratta di un traditore, prendi le lettere che lo compongono e sostituiscele con i numeri corrispondenti ($a=1$, $b=2$, $c=3$, ... $z=26$). Somma poi questi numeri tra loro e infine dividi il risultato per il numero del gruppo di cui l'uomo indicato è il portavoce (primo gruppo =1, secondo gruppo =2 e così via). Il numero finale che ottterrai è quello del paragrafo a cui puoi andare, pronun-

ciando il nome a voce alta.

Se invece non hai la minima idea di cosa stia accadendo qui, dopo un po' vieni congedato e puoi tornare indietro lungo la galleria, per curiosare se c'è qualcosa di interessante da arraffare in giro. Vai al **28**.

14

Porti il **Fischietto** alle labbra e ne trai fuori il suono più intenso e fastidioso che riesci a ottenere. I cavalli nitrisono e si impennano schiumando, ma dopo qualche istante si fermano stremati. Vai al **2**.

15

Con uno squittìo di guerra, ti lanci contro il mostro, fiancheggiando il Cavaliere nella battaglia con la tua Arma.

Helghast

Combattività 22 / Resistenza -

Ti accorgi ben presto che i tuoi colpi sono inutili contro questo avversario, al contrario della lancia del Cavaliere, che invece sembra aver ferito già più volte l'Helghast. Però puoi dar manforte al Cavaliere distraendo la creatura!

Effettua degli Scontri contro l'Helghast, ma non segnare il danno che ti infligge, anche se combatti corpo a corpo: il mostro è concentrato sul Cavaliere e non ti degna di uno sguardo. Ogni volta che però riusciresti a infliggergli un qualsiasi danno diverso da 0 durante uno Scontro, considera che il tuo colpo lo ha distratto abbastanza da consentire al Cavaliere di affondare la sua lancia e colpire così la creatura.

Se pensi che questo genere di cose non faccia per te e hai ancora la possibilità di fuggire dal combattimento, puoi farlo in qualsiasi momento dopo il primo Scontro e prima del quinto. In quel caso afferri il moccioso al volo

e lo trascini verso l'ingresso ai Cunicoli. Vai al **20**.

Se invece rimani a combattere fino alla fine, devi riuscire a far colpire l'Helghast al Cavaliere 3 volte entro i primi 5 Scontri. Se in due riuscite ad avere la meglio su questo avversario, allora vai al **17**. Ricorda anche che se eri già riuscito a farlo colpire una volta, ti basta accumulare 2 successi (invece che 3) nei 5 Scontri.

Infine, se invece non riesci a ottenere questo risultato nei primi 5 Scontri, sei costretto a osservare con orrore e impotenza mentre il Cavaliere soccombe contro la creatura. Quando ormai sei sicuro di non poter fare più nulla per lui, decidi di dartela a gambe, prima di diventare il suo prossimo bersaglio. Ma, arrivato a tale punto, ce la farai?

Se possiedi e puoi usare lo *Sguscio* vai al **20**.

Se invece non possiedi o non puoi usare questo nobile trucco, vai al **3**.

16

Accendi velocemente questa diavoleria inventata dai nani di Bor e la lanci tra le zampe dei cavalli. Cancella i **Mortaretti** dal tuo Registro di Guerra ed estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il totale va da 0 a 3 il tuo trucco non funziona. I cavalli ti travolgono ma per fortuna fai in tempo a gettarti di lato all'ultimo istante. Perdi 4 punti di Resistenza e vai al **27**.

Se il totale va da 7 a 9 i cavalli nitriscono per lo spavento e si impennano schiumando, ma dopo qualche istante si fermano stremati. Vai al **2**.

17

Mentre tu continui a distrarre la creatura, con una mossa improvvisa il Cavaliere gli affonda la lancia nel ventre. Il mostro ruggisce di dolore ma un attimo dopo afferra l'arma con gli artigli. Una scarica di luce

bluastra esplode dai suoi pugni e infrange l'asta in cento schegge, anche se una parte dell'arma rimane saldamente infissa nel suo corpo. Piegato in due dal dolore, l'Helghast abbandona il combattimento e fugge via, con il moncherino della lancia ancora infilzato nell'addome. Il mostro si arrampica come un ragnò lungo la parete della Galleria e scompare oltre il punto illuminato dalle torce. Il cavaliere ansima e si guarda attorno in cerca di eventuali altri avversari. Quando è sicuro ormai che non ci sia alcun altro pericolo in agguato riprende fiato e ti parla, usando la lingua delle montagne con uno spicciato accento degli Altì.

"Ti ringrazio per l'aiuto, Nukkin" ti dice. "Gli Helghast stanno invadendo il nostro regno, compreso il Tarnalin. Io credo che molti di loro siano infiltrati da tempo tra la nostra gente, ma ora si sono rivelati e stanno cercando qualcuno o qualcosa qui intorno." L'umano guarda sconsolato i resti della sua arma, poi con un guizzo si cala e raccoglie una delle schegge più lunghe e affilate. Te la porge, dicendo: "La mia lancia magica è distrutta, ma se vuoi puoi prendere questo frammento: dovrebbe essere ancora in grado di ferire quelle creature." Se vuoi puoi prendere la **Scheggia Magica**, che conta come un Oggetto comune. Se vieni in possesso di una **Lancia** proseguendo l'avventura, puoi unire la **Scheggia Magica** e la **Lancia** e creare una nuova arma, sostituendo il frammento della lancia magica del cavaliere alla normale punta dell'arma. In quel caso cancella entrambi gli Oggetti dal tuo Registro e segna solo la **Lancia di Scheggia** tra le tue Armi. La **Lancia di Scheggia** sarà a tutti gli effetti una **Lancia**, tranne quando il testo ti comunica espressamente delle variazioni o delle note speciali. Qualche istante dopo indichi il bambino e chiedi all'umano di occuparsene, ma il cavaliere scuote la testa. "Devo tornare di corsa sulla via per Port Bax ad allertare i miei compagni. Le strade sono infestate di Helghast e Zall e devo

ricongiungermi al mio reggimento. Sarà più sicuro per questo bambino se lo condurrai con te, credimi. Ti prego, portalo in salvo e consegnalo a qualcuno di fidato." Prima che ti lasci il tempo di replicare, il Cavaliere della Montagna Bianca snuda una spada e corre via lungo la Gran Galleria. Sei di nuovo solo con il marmocchio e ti precipiti verso i Cunicoli, prima che l'Helghast ritorni o appaiano altri nemici. Devi fare molta attenzione per evitare di fare brutti incontri e rimetterci la pelle. Il moccioso ti rallenta e la luce che porta con sé non farà altro che attirare l'attenzione, ma per fortuna ci sono molte vie per raggiungere la Tana e tu le conosci tutte. *Bene, se qualcuno qui vuole mettermi in trappola, pensi, ha trovato proprio il Topo sbagliato!* Vai al **5.**

18

La gente qui è preoccupata e spaventata e pensa probabilmente che tu possa essere in combutta con i mostri della Galleria e che abbia rapito il bambino. Mostrare loro delle prove scritte potrebbe rassicurarli più di quanto non possa fare la tua parola, vai poi a capire perché... C'è anche qualcos'altro, però. Il tuo fiuto ti dice che tra questa gente si nasconde probabilmente un traditore, forse uno degli Helghast che si stanno infiltrando nella Galleria. Sai bene che queste creature possono celare la propria identità, ma come fare a riconoscerlo? Forse è meglio comunque levarsi dai piedi...

Se possiedi un **Plico di documenti** e vuoi consegnarli alla folla, vai al paragrafo **7**.

Se possiedi un **Dispaccio di ordini** e vuoi consegnarlo alle guardie, vai al paragrafo **6**.

Se vuoi provare a fuggire lungo la Galleria e lasciarti indietro questi dannati umani, vai al paragrafo **11**.

Se semplicemente alzi le mani e ti consegni alle guardie, vai al paragrafo **13**.

19

Il capo degli Zall giace morto a terra. Mentre gli altri Nukkin si radunano attorno al cadavere, capisci con sollievo che la minaccia che stava stringendosi attorno alla Tana è finalmente spezzata. Sei felice di aver salvato la pelle ancora una volta, ma conosci anche molto bene la tua gente e sai che se vuoi cavare fuori qualcosa da questa storia devi affrettarti a saccheggiare il corpo del tuo temibile avversario.

Il Capo degli Zall possedeva:

14 Corone d'oro

Una **Mannaia nera** (Arma), che pare forgiata in qualche terrificante fucina dell'Ovest.

Cibo per 2 Pasti

Se hai sconfitto il tuo avversario al primo Scontro, puoi prendere tutto quello che vuoi dal suo corpo, prima che arrivino gli altri Nukkin. Se ci sei riuscito in due Scontri puoi fare due scelte. Se ce l'hai fatta in tre Scontri hai una sola opzione. Se invece sei fuggito o ci hai messo più di tre Scontri, i tuoi compagni si gettano sul cadavere prima che tu possa fare qualcosa e ti privano di ogni possibile ricompensa.

Ad un tratto il branco si apre e lascia passare sua maestà Ghishnash, Nukkanor della Tana di Gran Galleria, che incede lentamente verso di te. Il suo mantello di sete colorate gli si agita attorno come un aura di colorata nobiltà e le due piume del suo cappello sferzano l'aria con l'altero splendore che si addice alla sua casta. Ti inginocchi davanti al Grande Nukkin e gli racconti tutto, mostrandogli il bambino che hai condotto con te. Il re incrocia la sua coda con la tua e ti batte più volte la zampa sulla spalla. Arrossisci onorato e accetti con piacere il dono che ti fa: un **Cappuccio di cuoio** piumato, simbolo della casta dei *Compagni del Re* e una delle più alte onorificenze del tuo popolo. Il **Cappuccio di cuoio** è un Oggetto speciale e quando lo indossi ti conferisce un +1 alla Combattività.

"Conduci questo marmocchio degli Alti presso la sua gente, nella galleria a Est," ti dice infine, "e racconta loro cosa sta accadendo."

"E adesso cosa accadrà degli Zall rimasti nei Cunicoli?" chiedi.

"E adesso..." ti risponde il Nukkanor lentamente, "ora ti dico io adesso cosa. Chiamerò qualche topaccio strafatto di funghi per fare un lavoretto in quei Cunicoli, con un paio di coltelli e una buona squartacani. Ho una cura Nukkin per i loro brutti musi."

Alle sue spalle riconosci Squarta, Sghimbescio, Manbassa e Mezzatacca, quattro pericolosi attaccabrighe del tuo popolo, che ghignano e preparano dei coltellacci sdentati.

Ignori i preparativi per l'incursione nei Cunicoli e dopo esserti riposato qualche minuto ti dirigi verso un altro passaggio che conduce direttamente nella direzione indicata dal Nukkanor. Proseguì lungo uno dei tanti percorsi che partono dalla Tana. Il tuo viaggio dura circa un'ora e mezza, visto che il moccioso è stanco e ti rallenta un po'. Arrivate a una fessura che immette nuovamente nella Galleria e vi infilate attraverso di essa.

In questo punto, il Tarnalin risuona di voci agitate e c'è un gran via vai di Alti, tutti nervosi e agitati. Alcuni viaggiatori hanno vesti stracciate e imbrattate di sangue, altri sono silenziosi o piangono sommessamente. Ci sono anche molte guardie radunate in questo luogo, con le uniformi rosse di Durenor, e perfino un altro Cavaliere che indossa il simbolo della Montagna Bianca. I soldati cercano di tenere in buon ordine la folla, ma nessuno di loro sembra sapere bene cosa fare o cosa stia accadendo.

Ad un tratto una donna fissa gli occhi su te e il marmocchio e prende a gridare, richiamando l'attenzione di tutti. Vieni presto circondato dalla folla, che ti aggredisce da ogni parte strattonandoti e

schiamazzando. Per giunta, il moccioso non sembra voler essere d'aiuto e comincia a frignare a più non posso. Cosa vuoi fare?

Se possiedi un **Plico di documenti** e vuoi consegnarli alla folla, vai al paragrafo **7**.

Se possiedi un **Dispaccio di ordini** e vuoi consegnarlo alle guardie, vai al paragrafo **6**.

Se possiedi il trucco dell'*Affinità umana* e vuoi usarlo per tentare di comunicare con la folla, vai al **32**.

Se possiedi il trucco dello *Sgamo* e vuoi usarlo per capire quale sia la cosa migliore da farsi , vai al **18**.

Se possiedi il trucco dello *Sguscio* e vuoi usarlo per levarti di torno alla svelta, vai al paragrafo **4**.

Se non possiedi il trucco dello *Sguscio* ma vuoi comunque provare a fuggire, vai al paragrafo **11**.

Se semplicemente alzi le mani e ti consegni alle guardie, vai al paragrafo **13**.

20

Fuggi via con il marmocchio, cercando di raggiungere l'ingresso ai Cunicoli. Dopo qualche istante senti il grido straziante di morte del Cavaliere. Ti volti appena in tempo per vedere l'Helghast fare a pezzi l'avversario e una scarica di luce bluastra esplodere dal suo pugno, spezzando in cento frammenti la Lancia impugnata dall'umano. Trionfante, la creatura lancia un grido terribile, che lacera la tua mente. Accecato dal dolore improvviso, barcolli e sbatti contro la parete della Galleria, appena un istante prima di trovare la fessura dalla quale è possibile infilarsi nei Cunicoli.

Perdi 2 punti di Resistenza e sei costretto a trascinare via il marmocchio, che a sua volta frigna a più non posso. Per fortuna, dopo qualche istante il piscialetto smette di piangere e decide di seguirti docilmente. *Sia ringraziata la Grande Madre dagli otto seni!*

Dietro di voi, giungono ancora le grida della creatura, ma senti anche echeggiare davanti a te i versi degli Zall.

Devi fare molta attenzione da adesso in poi, per evitare di fare brutti incontri e rimetterci la pelle. Il moccioso ti rallenta e la luce che porta con sé non farà altro che attirare l'attenzione, ma per fortuna ci sono molte vie per raggiungere la Tana e tu le conosci tutte.

Bene, se qualcuno qui vuole mettermi in trappola, pensi, ha trovato proprio il Topo sbagliato! Vai al **5**.

21

Ce l'hai fatta, hai sconfitto l'immonda creatura! Se lo desideri puoi prendere la roba dello Zall: un'**Accetta**, cibo per 1 **Pasto** e 3 **Corone d'oro**.

Prosegui verso l'imboccatura dei Cunicoli, con il marmocchio umano sempre alle calcagna. Sei arrivato proprio di fronte al passaggio quando senti poco distante verso ovest i rumori di un combattimento.

Fai cenno al bambino di rimanere acquattato in silenzio e ti avvicini per vedere meglio quello che succede. Un Cavaliere con indosso le insegne della Montagna Bianca sta lottando contro un terrificante avversario. Il volto orribilmente scarnificato, gli occhi di brace e l'agilità soprannaturale non possono che appartenere a uno dei crudeli Helghast, spie letali e assassini corrotti, sempre intenti in macchinazioni e malevolenza. Le leggende narrano che siano creature di morte e possano divorare un Nukkin vivo mentre ancora si agita, comprese testa, orecchie e coda! Non sei certo interessato a scoprire se sia vero. Cosa vuoi fare?

Se decidi di tornare indietro di soppiatto e raggiungere non visto l'ingresso ai Cunicoli, vai al **20**.

Se vuoi aiutare il cavaliere in battaglia, usando la **Fionda** o lanciandoti nel corpo a corpo, vai al **15**.

Se possiedi dei **Mortaretti** nanici o della **Ferraglia** e vuoi usare questo Oggetto per distrarre la creatura vai al **33**.

Se possiedi un **Fischietto** o una **Lenza** e vuoi usare questo Oggetto per distrarre la creatura vai al **25**.

22

Ti lanci a quattro zampe di lato e compi un semicerchio di corsa, per darti la giusta spinta ed evitare la traiettoria dei cavalli imbizzarriti. Poi, attingendo a tutte le tue riserve di prodezze e destrezza, ti lanci sopra la cassetta del conducente, cercando di non essere scalzato via dall'impeto della vettura.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il risultato è pari o maggiore della tua Combattività la tua mossa disperata non riesce e finisci sbalzato via malamente. Perdi 4 punti di Resistenza e vai immediatamente al **27**.

Se il totale è minore della tua Combattività il tuo eroico tentativo ha invece avuto successo e puoi continuare a leggere.

Salì sulla cassetta del conducente e riesci a fermare i cavalli, strattornando le briglie con tutta la tua forza.

Il corpo dell'uomo trafitto viene sbilanciato e si inclina lateralmente, rovinando al suolo accanto alla ruota anteriore. Dietro le sue spalle vedi un piccolo scudo fissato alla sua spalliera. Probabilmente l'uomo è stato colpito prima ancora di poterlo afferrare e indossare. Se vuoi, puoi prendere lo **Scudo** per utilizzarlo in Combattimento. Date le sue dimensioni, non adatte a un Nukkin, devi però considerarlo come un'Arma e segnarlo come tale nel tuo Registro di Guerra. Ogni volta che sei coinvolto in un combattimento corpo a corpo e imbracci lo **Scudo**, questo conferisce un +1 alla tua Combattività. Questo bonus vale anche se combatti a mani nude, ma in quel caso devi anche considerare il malus di -2 del combattimento disarmato.

Non c'è altro d'interessante qui e balzi giù dalla cassetta del conducente. Vai al **2**.

23

Non riesci minimamente a capire cosa il moccioso continui a frignare, ma alla fine fai qualche capriola e

giochetto e riesci a tranquillizzarlo. In qualche modo riesci a convincerlo a venir fuori dalla diligenza e presto sembra dimenticare gli eventi degli ultimi minuti. Probabilmente il bimbo crede che tu sia una sorta di personaggio delle fiabe e che lo aiuterai a tornare a casa o a ritrovare i genitori.

Ti guardi attorno e attendi qualche minuto ma nessuno si avvicina e la Galleria sembra divenire sempre più inquietante e pericolosa. Per quanto tu ci faccia più di un pensierino capisci che non puoi lasciare il frignone qui da solo. Alla fine decidi di condurlo alla Tana dal Nukkanor. *Probabilmente lui saprà cosa fare*, pensi.

Ti arrampichi su una delle pareti della Galleria, stacchi una torcia e la metti in mano al bambino, chiedendogli di seguirti.

Decidi di non perdere tempo a frugare la diligenza, nonostante lo vorresti davvero tanto, e procedi verso la Tana. Nonostante sia ancora impaurito e riprenda di tanto in tanto a frignare, il pisciasotto inizia a venirti dietro passo passo. Devi portarlo con te, ma durante tutto il percorso, finché non te ne liberi, sarai impegnato a tenerlo d'occhio e difenderlo e sarai troppo distratto per poter accorgerti dei pericoli nascosti. Per questo motivo non potrai fuggire dai combattimenti, usare lo *Sguscio* o lo *Sgamo* finché non ti verrà detto il contrario. Vai al paragrafo **8**.

24

I cavalli hanno paura dei Nukkin giusto? O quelli erano i Kalkoth? Tanto ormai è troppo tardi per tirarsi indietro: ti lanci davanti alla coppia di animali imbizzarriti e cominci a squittire, agitarti e saltellare avanti e indietro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il totale va da 0 a 6 i cavalli ti travolgono ma fai in tempo a gettarti di lato all'ultimo istante. Perdi 4 punti di Resistenza e vai al **27**.

Se il totale va da 7 a 9 i cavalli ntriscono alla tua vista e si impennano, ma dopo qualche istante si fermano, schiumando nervosi. Vai al **2**.

25

Cominci ad armeggiare con le tue cose per creare un diversivo e distrarre il mostro. Dietro di te il moccioso batte le mani per incoraggiarti, ma il risultato ti sembra assolutamente ridicolo. Ad un tratto l'Helghast si volta verso di te, appena infastidito dalla tua presenza, e in quel momento senti un'onda malevola che ti colpisce la mente come una sferzata. La creatura sta usando i suoi poteri psichici contro di te, colpendoti a distanza!
Perdi 2 punti di Resistenza e cadi a terra, mentre l'Oggetto che stai usando si spezza e diventa inutilizzabile. Cancellalo dal tuo Registro di Guerra. Cosa vuoi fare ora?

Se fuggi via tirandoti dietro il moccioso, cercando di raggiungere non visti l'ingresso ai Cunicoli, vai al **20**.

Se vuoi aiutare il cavaliere in battaglia, usando la **Fionda** o lanciandoti nel corpo a corpo, vai al **15**.

Se possiedi dei **Mortaretti** nanici o della **Ferraglia** e vuoi usare questo Oggetto per tentare nuovamente di distrarre la creatura vai al paragrafo **33**.

26

Non riesci minimamente a capire cosa il moccioso continui a frignare, ma alla fine fai qualche capriola e giochetto e riesci a tranquillizzarlo. In qualche modo lo convinci a venir fuori dalla diligenza e presto sembra dimenticare gli eventi degli ultimi minuti. Probabilmente il bimbo crede che tu sia una sorta di personaggio delle fiabe e che lo aiuterai a tornare a casa o a ritrovare i genitori.

Ti guardi attorno e attendi qualche minuto, ma nessuno si avvicina e la Galleria sembra divenire sempre più inquietante e pericolosa. Per quanto tu ci faccia più di

un pensierino capisci che non puoi lasciare il frignone qui da solo. Alla fine decidi di condurlo alla Tana dal Nukkanor. *Probabilmente lui saprà cosa fare*, pensi. Tiri fuori la tua bellissima Lanterna colorata e gliene fai dono, facendogli capire a gesti che sarà sua se ti dovesse seguire. Cancella quest'Oggetto dal tuo Registro di Guerra. Decidi di non perdere tempo a frugare la diligenza, nonostante lo vorresti davvero tanto, e procedi verso la Tana. Nonostante sia ancora impaurito, il pisciasotto inizia a venirti dietro passo passo. Se possiedi lo *Sgamo* vai al **37**. Altrimenti vai al paragrafo **8**.

27

Con uno schianto, la diligenza termina la sua folle corsa poche decine di passi più avanti. I due cavalli trascinano il carro contro la parete della galleria e la parte anteriore della vettura si spezza, lasciando liberi gli animali di allontanarsi e trascinare via il basto di legno a cui sono legati. Il carrozzone giace ora paurosamente inclinato, ma appoggiato comunque a un lato del passaggio. Ti rialzi da terra e ti dirigi rapidamente verso la vettura. Un pianto a dirotto sembra provenire dal suo interno. Ti affacci dalla portiera e ti ritrovi a scrutare un abitacolo completamente sfasciato e rivoltato sottosopra, probabilmente a causa della corsa appena conclusasi. Distingui anche due cadaveri gettati scompostamente tra i sedili, ma non è facile stabilire cosa li abbia uccisi. Cerchi subito qualcosa da sgraffignare e trovi una scatola di avorio intagliato con dentro dei documenti e degli inchiostri colorati. Solo che i contenitori di vetro si sono rotti nello schianto e adesso l'intero contenuto della scatola è inservibile. Peccato!

Finalmente scopri l'origine del pianto. Nascosto sotto il sedile (o quello che ne rimane) c'è un bambino umano di forse tre anni, che geme e si lamenta disperato, con

gli occhi rossi e grosse lacrime che scendono lungo le guance.

Se possiedi il Trucco dell'*Affinità umana* vai al **10**.

Se non possiedi questo Trucco ma hai invece una **Lanterna colorata**, vai al paragrafo **26**.

Se non possiedi né l'*Affinità umana* né la **Lanterna colorata** vai al paragrafo **23**.

28

Man mano che proseguì sulla via del ritorno, noti che il numero dei carriaggi rovesciati aumenta e qua e là si intravedono dei corpi reclinati sul terreno in pose scomposte. Questa parte del passaggio ti fa molta paura e dopo un po' decidi a malincuore di non perdere altro tempo a saccheggiare i morti e i resti dei carri.

Finalmente raggiungi il punto in cui si trovava la diligenza che ti ha quasi travolto all'inizio della tua avventura. Non c'è traccia di nessuno in giro, né tanto meno dei cavalli. Sei sicuro che li abbiano portati via gli Zall, che hanno una passione smodata per la loro carne (e per il furto di bestiame).

Improvvisamente senti un voce urlare direttamente nella testa con potenza terrificante "TU! Ancora tu!"

Per quanto questi mostri sembrino tutti uguali, riconosci la sua forza psichica: è Faccia di Morto, lo stesso Helghast che combatteva contro il Cavaliere qualche ora fa. Deve essere rimasto in questa zona tutto questo tempo. Forse sta aspettando qualcuno, ma dal tono di sorpresa della sua sferzata mentale, quel qualcuno non sei tu.

Se possiedi la **Lancia di Scheggia**, la **Mannaia nera** o la **Lama di Ryme** vai al paragrafo **9**.

Se non possiedi nessuno di questi tre oggetti, tira una brutta aria per te e ti tocca andare al **3**.

29

Entri nella vasta caverna da uno dei tre passaggi che vi

accedono. Una massa di funghi luminescenti riempie le pareti e il fondo della grotta. Sono alti quasi quanto te e molto fitti, tanto che in alcune zone non è quasi possibile passare.

Sai bene che questi funghi sono saporiti ma che non bisogna eccedere per evitare brutti mal di pancia. Se vuoi, puoi mangiarne subito o portarne via una saggia quantità, l'equivalente di 1 **Pasto di funghi**. Oltre a farti recuperare 2 punti di Resistenza, le proprietà speciali di questi funghi ti rendono più valoroso e indomito in battaglia. Durante il combattimento immediatamente successivo a quando consumi i funghi puoi aggiungere 2 punti temporanei alla tua Combattività.

Mentre ti aggiri per la grotta un gruppo di Zall fa capolino da uno dei passaggi e scruta tutto attorno. Tu e il moccioso fate in tempo a nascondervi sotto le ampie cappelle di un gruppetto di funghi e non venite avvistati, ma ti rendi conto che questa grotta è strettamente controllata.

Se possiedi lo *Sgamo* riesci a prevedere così bene l'arrivo degli Zall che non devi marcare con la X questa grotta e puoi passarci e rifornirti di funghi tutte le volte che vuoi. Se invece non possiedi lo *Sgamo*, marca l'intera grotta con una X ed esci nei Cunicoli dal passaggio che preferisci.

Adesso torna al **5** e continua a muoverti tra i Cunicoli.

30

Finalmente arrivi al termine di questa sezione dei Cunicoli. Nascosto dietro un anfratto poco visibile c'è il passaggio segreto che conduce alla Tana. "Ce l'abbiamo fatta!" sussurri al marmocchio, che a sua volta ti sorride felice, e gli fai strada per le ultime svolte dello stretto cammino.

Arrivate ben presto nel cuore del vostro regno, un'enorme caverna illuminata da torce con al centro "il

Mucchio", il deposito di tutti i beni recuperati in questi anni dalla tua gente e messi liberamente a disposizione di tutti.

Il tuo popolo sta rovistando felice nel Mucchio e sei quasi arrivato a tiro di voce per richiamarli, quando un rumore dietro di te ti fa sobbalzare. Ti giri di colpo e scorgi uno Zall vestito di pelle nera borchidata che avanza nella caverna. Il Capo degli Zall deve averti seguito di soppiatto per chissà quanto tempo e adesso i tuoi nemici hanno scoperto il segreto accesso alla Tana. E tutto per colpa tua... La creatura si muove ghignando verso di te, brandendo una inquietante mannaia nera. Devi affrontarlo!

Capo Zall
Combattività 8 / Resistenza 10

Per questo combattimento puoi fuggire dal combattimento dopo il primo turno e usare lo *Sgamo* o lo *Sguscio* normalmente, anche se avevi avuto una limitazione in precedenza. Se possiedi lo *Sgamo* e la **Fionda**, hai il tempo per colpirlo una volta a distanza prima di entrare in corpo a corpo.

Se il combattimento dura più di 3 Scontri (compreso quello a distanza) o fuggi, gli altri Nukkin circondano il tuo avversario, hanno ben presto la meglio su di lui e puoi considerare vinto il combattimento.

Se riesci a uccidere il Capo degli Zall da solo o comunque a sopravvivere a questa sfida, vai al **19**.

31

Non appena ti infili in questa grotta senti delle voci provenire dal passaggio che ti sei appena lasciato alle spalle. Fai cenno al bambino di rimanere in assoluto silenzio e spegni velocemente la fonte di luce che vi portate dietro. Acquattato nell'oscurità ascolti un gruppo di Zall parlare tra loro un miscuglio di lingue:

quella degli Alti, quella dei mostri e la parlata delle montagne. Riesci a comprendere solo una parte della conversazione.

"Akzuk zek rannad kog gaz odakar" dice uno di loro.

Un altro bofonchia qualcosa su paghe e cibo. Credi di capire che non gli importa di un certo impostore o traditore, ma che insiste per avere più di 3 Corone d'oro e 1 Pasto al giorno per il suo lavoro.

"Faccia di morto, Quattro-quattro e Lancia Rossa sono buoni padroni" dice un terzo. Questo riesci a comprenderlo meglio. "Loro pagano e non mangiano."

"Naog tek Gurgaz!" risponde il primo, sputando a terra. Anche il secondo sembra d'accordo e anche lui sputa a terra.

"Già, non come i Gurgaz!" conferma il terzo, unendosi alla sputata.

Attendi qualche minuto che i tre si allontanino lungo i cunicoli e poi rimetti il naso fuori dal tuo nascondiglio. Marca la grotta con una X, poi torna al paragrafo 5 e continua a muoverti tra i Cunicoli.

32

Concentrandoti al massimo su tutte le tue conoscenze della lingua degli Alti, inizi a parlare alla folla. "Ci sono mostri nella Galleria..." inizi. Il brusio della folla scema e tutti ti guardano con enorme curiosità. Anche le guardie e i cavalieri si avvicinano stupiti e tutti notano che il marmocchio ti stringe la zampa tra le sue manine e sembra fidarsi di te. La sua stretta ti da il coraggio di continuare.

"Ci sono Helghast e Zall, che attaccano i viaggiatori e le guardie." Racconti tutto quello che è successo e come hai voluto portare in salvo il bambino fino a quel punto, perché qualcuno lo prendesse e portasse in salvo. Mentre stai continuando il tuo racconto vieni interrotto da un grido di gioia. Una donna emerge tra la folla e abbraccia il bambino, tra le lacrime e l'applauso dei

presenti. Stretto tra le braccia della donna, il marmocchio ti saluta con la manina e ti sorride. Poi fa una faccia concentrata, tira fuori un involto di stracci da una tasca e te lo tira. Lo afferri al volo, mentre lui e la donna scompaiono tra la folla. E' un bambolotto a forma di topo, vestito di abiti colorati. Decidi di tenere il pupazzo come ricordo del frignone: dopotutto è stato un bravo bambino. Segna il **Topo di pezza** tra gli Oggetti speciali del tuo Registro di guerra.

Subito dopo, i cavalieri ti si avvicinano e ti chiedono se puoi seguirli, per spiegare meglio quello che è successo. Cosa vuoi fare?

Se accetti di parlare con le guardie, vai al paragrafo **13**.

Se preferisci dartela a gambe, vai al paragrafo **4**.

33

Getti la tua arma improvvisata tra i piedi della creatura e per fortuna il tuo diversivo sembra avere successo. Il mostro incespica sorpreso e porge il fianco al Cavaliere, che ne approfittà per colpirlo con la sua arma. Cancella l'Oggetto usato dal tuo Registro e tieni a mente che l'Helghast è stato colpito una volta dal Cavaliere.

Cosa vuoi fare ora?

Se fuggi via tirandoti dietro il moccioso, cercando di raggiungere non visti l'ingresso ai Cunicoli, vai al **20**.

Se vuoi aiutare il cavaliere in battaglia, usando la **Fionda** o lanciandoti nel corpo a corpo, vai al **15**.

Se hai con te anche un **Fischietto** o una **Pentola** di metallo e vuoi usare questo Oggetto per distrarre ancora la creatura vai al **25**.

34

Non appena entri in questa grotta senti un gran fetore e un sonoro russare provenire da un angolo. Fai cenno al bambino di acquattarsi in un anfratto e spegnere la luce e, per qualche strano motivo, quello ti obbedisce senza fare troppe storie.

Avanzi quattro quattro nelle tenebre più fitte, fino a raggiungere una parte della caverna occupata con degli stendardi, delle casse e dei giacigli. Tre Zall dormono sonoramente attorno a dei contenitori di legno e a dell'altra robaccia non meglio identificabile.

Questo posto sembra una sorta di quartier generale Zall o una base temporanea. *Come hanno osato questi brutti musi piazzarsi così vicino alla nostra Tana?* penso, esasperato.

Tra le tante cose gettate alla rinfusa lì attorno noti un baule di legno con sopra una targhetta che dice "AKZUK". Il baule è aperto e dentro ci sono alcuni documenti e diversi vestiti adatti a un Alto: abiti da dama, ricche vesti da mercante e una divisa rossa da soldato di Durenor. Tre basse casse di legno lì accanto portano su scritto "ZUK", "SHEZKONA" e "OGSHA" e contengono ciascuno una gran quantità di armi, rispettivamente Lance, Accette e Pugnali adatti a uno Zall (e a un Nukkin).

Puoi frugare questa zona mentre gli Zall se la dormono della grossa, ma devi essere veloce e cauto per evitare ogni problema, anche considerando che il marmocchio non reggerà molto da solo al buio senza scoppiare a piangere.

Puoi arraffare alcune cose dall'accampamento, ma hai a disposizione solo due delle seguenti scelte:

Un **Dispaccio di ordini** scritto nella lingua dei mostri, da segnare tra gli Oggetti speciali.

9 **Corone d'oro** trafugate dai borselli degli Zall

3 Pasti

1 Lancia

1 Accetta

1 Pugnale

Una **Giubba di toppe di cuoio**, da segnare tra gli Oggetti speciali. La Giubba ti conferisce 2 punti in più di Resistenza (sia Iniziale che Temporanea).

Dopo che hai preso quello che ti interessa, decidi di tor-

nare dal moccioso e lasciare questa grotta. Marca questo ambiente con una X, poi torna al paragrafo **5** e continua a muoverti tra i Cunicoli uscendo dal passaggio che preferisci.

35

"Akzuk!" dici a un certo punto, dopo una lunga riflessione. La lingua terribile degli Helghast e degli Zall, peggiore perfino di quella degli Alti, ti fa quasi attocigliare la lingua. Quasi nessuno si accorge di te, solo il cavaliere con la lancia rossa per un istante si volta nella tua direzione e poi ritorna alla conversazione come nulla fosse. Salti su un carretto di frutta lì vicino, arrampicandoti in cima al mucchio della mercanzia.

"Akzuk!" ripeti di nuovo a voce alta. Qualcuna delle guardie ti fa cenno di toglierti di mezzo, ma l'ufficiale con la celata lo zittisce e ti si avvicina. Un istante dopo sono tutti accanto a te.

Tutti tranne uno.

"Akzuk! dici per la terza volta e indichi il Cavaliere con la lancia rossa. "Helghast!"

A quelle parole, tutti si voltano nuovamente verso la creatura a cui ti riferisci, l'unico rimasto indietro di qualche passo. L'uomo arretra ancora, poi il suo volto si contorce in una smorfia di odio. Quello che sembrava un uomo e si camuffava da Cavaliere della Montagna Bianca era in realtà un vile Helghast, un altro di questi mostri orripilanti che stanno invadendo la Galleria.

Senti la creatura cercare di attaccare i presenti con i suoi poteri mentali, ma gli armigeri e le guardie sono troppe anche per lui e viene presto abbattuto, trafitto con la sua stessa lancia e fatto a pezzi, fin quando il suo corpo non si dissolve in volute di fumo.

L'ufficiale si fa avanti e solleva la visiera. Vieni a sapere che si tratta di Lord Axim di Ryme, comandante della Guardia Reale. Stava andando a Port Bax quando gli Helghast sono entrati in Tarnalin e lui e gli armigeri

presenti sono gli unici sopravvissuti allo scontro con le diaboliche creature. Lord Axim ti si inginocchia di fronte e ti tende la mano, stretta in un guanto d'arme, poi ti guarda dritto negli occhi e ti dice, mentre Rathlin traduce nella tua lingua: "Topo Solitario, oggi hai dimostrato che un grande valore può risiedere anche nei cuori più piccoli! Hai salvato quel bambino e smascherato un immondo traditore, per non parlare di tutte le creature che hai affrontato nelle ultime ore. Quando tutto sarà finito, spero che i nostri popoli possano incontrarsi ufficialmente e discutere di alleanze, riconoscimenti e ricompense." L'ufficiale slega un rustico fodero di cuoio

dalla sua cintura e te lo porge, con la lama ancora al suo interno e la punta che esce dal basso. Quello che per l'uomo doveva essere un semplice pugnale, nelle tue mani sembra una spada e in ogni caso l'arma è di splendida fattura. Accetti il dono con un cenno del capo e ti leghi il fodero al fianco sinistro, scoprendo con piacere che quel rustico involto non ti infastidisce per nulla e sembra rendere l'arma quasi senza peso e senza ingombro. La **Lama** di Ryme è un'Oggetto speciale e non devi contarlo tra le Armi. "Sono lieto che tu abbia accettato questo dono" continua l'ufficiale. "Sappi che ti consideriamo *Amico degli Alti* e che ti dobbiamo un grande favore. Ora va' e annuncia al tuo re che la guerra è appena cominciata e che sarebbe davvero cosa gradita se continuaste a ripulire i cunicoli dagli Zall." Stringi la mano con trasporto a Lord Axim, che si rimette subito in piedi e riprende a dare ordini. A quanto pare si seguirà la sua strategia dopotutto. Mentre i soldati e la folla si iniziano a ritirare verso est, tu ti allontani in direzione opposta, felice per aver messo le mani sull'arma dell'ufficiale!

Sicuro di te e sprezzante del pericolo, decidi di sfruttare la situazione per andare a dare un'occhiata a tutti quei carri abbandonati lungo la Galleria. Proseguì al **28**.

36

Conosci bene questo posto. Una cascatella d'acqua fresca crea uno nuvola di schizzi e si raccoglie in una vasca naturale, prima di defluire via in un piccolo torrente sotterraneo. Qui voi Nukkin venite spesso ad abbeverarvi e ad acchiappare dei bacarozzi d'acqua davvero saporiti che si muovono sul fondo limoso. Puoi fermarti qualche minuto a rinfrancarti in questo luogo e riguadagni 1 punto Resistenza, grazie all'acqua sorgiva. Inoltre, puoi raccogliere bacarozzi per il totale di 1 **Pasto**, che puoi consumare subito o portare via. Anche il frignone per un attimo smette di piangere e addirittura sorride quando vede i mille riflessi del quarzo di roccia risplendere colorati alla luce che porta in mano, come un caleidoscopio fatato. Quando state per andare via, il bimbo lancia un gridolino e ti indica qualcosa che sbrilluccica sul fondo melmoso. Voi Nukkin vedete perfettamente al buio e venite qui sempre senza fonti di illuminazione. Se non fosse stato per la luce di quel pisciasotto, che ha creato il riflesso nell'acqua, non ti saresti mai accorto del piccolo tesoro nascosto nel fango. Ti avvicini, subito incuriosito, e vedi che non si tratta di un cristallo di roccia, ma di qualcosa di dorato. Dorato?

Purtroppo è infilato in un buco fondo tra le rocce e neanche con tutte le tue energie e strategie riesci a raggiungerlo.

Se possiedi una **Lenza**, vai al paragrafo **12**.

Altrimenti non ti resta altro da fare che rimetterti in cammino. Barra con una X questa grotta e torna a consultare la Mappa al paragrafo **5**.

37

Mentre ritorni indietro lungo la Galleria diretto all'ingresso dei Cunicoli, fiuti un pericolo in agguato nelle tenebre. Una orripilante creatura si nasconde nell'ombra per assalirti di sorpresa. Si tratta di uno Zall

dalla pelle butterata, una razza inferiore di Giak alta oltre un metro, diffusa nelle Terre Desolate. A volte, esseri della sua specie vagano tra le montagne di Durenor e in genere sono creature infide ma innocue. Questo però sembra essere determinato a un qualche malevolo compito. Per fortuna sei riuscito a individuarlo prima di cadere nella sua imboscata!

Puoi colpirlo a distanza una volta con la **Fionda**, prima che ti raggiunga e a quel punto dovrai proseguire il combattimento corpo a corpo. Con il frignone alle calcagna non hai la possibilità di fuggire da questo combattimento.

Zall armato di Accetta
Combattività 5 / Resistenza 8

Se vinci, vai al paragrafo **21**.

38

Ti lanci di lato cercando di evitare di venire travolto. Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi lo *Sguscio* puoi aggiungere 2 al numero estratto.
Se il totale è da 0 a 4 i cavalli ti investono prima che tu riesca a farti da parte, gettandoti a zampe all'aria. Perdi 2 Punti Resistenza. Se il totale è 5 o più riesci a saltare di lato appena in tempo e non subisci alcun danno.
In entrambi i casi, vai al paragrafo **27**.

39

Brutti affari questi dannati Zall! Vedono al buio meglio di te ed è facile per loro individuarti, ora che vai in giro con il moccioso. Con chi hai a che fare questa volta? Mi raccomando, leggi solo il capoverso che ti interessa, senza sbirciare gli altri!

A: Combattività 6 / Resistenza 8. Questo brutto ceffo si è piazzato proprio in mezzo al passaggio principale e stringe il suo coltello in pugno guardandosi

intorno. Non appena ti scorge si lancia verso di te, ma se possiedi lo **Sgamo** e la **Fionda** (e puoi usarli), hai il tempo per colpirlo una volta a distanza prima di entrare in corpo a corpo. Se vinci puoi prendere la sua roba.

Possiede un **Coltello**, cibo per 1 **Pasto** e 3 **Corone d'oro**.

B: Combattività 6 / Resistenza 7. Questo Zall magro e butterato si sposta avanti e indietro continuamente per il passaggio. Ti viene un'idea! Se possiedi *Affinità umana*, puoi chiedere al marmocchio di fare da esca e frignare (cosa che in effetti gli riesce benissimo). Questo diversivo distrarrà la creatura mentre tu la assalti alle spalle. In questo caso, considera che nel primo Scontro non subirai alcun danno. Se non hai *Affinità umana* devi svolgere il combattimento come di consueto. In ogni caso, se vinci, puoi prendere la sua roba. Possiede un **Coltello**, cibo per 1 **Pasto** e 3 **Corone d'oro**.

C: Combattività 5 / Resistenza 9. Questo Zall è grassoccio, tozzo e deformi. Sta divorando qualcosa di disgustoso tra i denti marci e un rivolo di bava gli scorre giù per il mento. Questo ti fa venire in mente un altro stratagemma tipico della sagacia Nukkin. Se possiedi 1 **Pasto** e decidi di darlo alla vile creatura, quella ti lascerà passare senza alcun problema. Anzi, ti lascerà passare ogni volta che passi dal suo punto di "guardia" portando con te 1 Pasto da donargli. In questi casi non devi marchiare lo Zall con una X. Se invece non hai 1 Pasto con te da dare alla creatura o non vuoi farlo, lo Zall ti attacca selvaggiamente con una luce affamata negli occhi. Se sopravvivi, puoi prendere la sua roba. Possiede una **Lancia** e 3 **Corone d'oro**.

D: Combattività 5 / Resistenza 6. Tra te e questo Zall dall'occhio spento e la bava alla bocca c'è un cunicolo tortuoso che ti fa venire in mente un piano ingegnoso ed elaborato. Se possiedi un **Fischietto** puoi usarlo da un punto fuori dalla visuale del mostro e

attirare lo Zall nella tua direzione, mentre tu ti nascondi in un altro passaggio. Questo ingegnoso diversivo distrarrà la creatura e vi permetterà di sgattaiolare via senza doverla affrontare. Se non hai il **Fischietto** devi svolgere il combattimento come di consueto e, in caso dovessi sopravvivere, puoi prendere la sua roba. Possiede un **Coltello**, cibo per 1 **Pasto** e 3 **Corone d'oro**. Marchia questo Zall con la X anche se non lo uccidi.

E: Combattività 5 / Resistenza 5. Questo Zall pauroso e tremante sta nascosto nell'oscurità e non sembra avere voglia di attaccarti. A meno che tu non voglia assalirlo per primo, estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il risultato è minore o uguale alla tua Combattività la creatura ti lascia passare e non devi combatterla. Altrimenti, devi svolgere il combattimento regolarmente e, se sopravvivi, puoi prendere la sua **Accetta**. Non possiede **Pasti** o **Corone d'oro**. Marchia questo Zall con la X anche se non lo uccidi.

F: Combattività 7 / Resistenza 10. Sei di fronte allo Zall più grasso e alto che tu abbia mai visto. Prima che tu possa pensare a qualche trucchetto o stratagemma per affrontarlo, il bestione ti guarda con occhi porcini e un'espressione di avida astuzia. Lo Zall indica la Borsa appesa alla propria cintura e ghigna, poi alza le mani e, tra dita deformi e moncherini, ti fa il gesto che significa "8". Se hai 8 **Corone d'oro** con te e vuoi darle al grassone, lo Zall ti lascia passare e condurre il marmocchio in salvo nella Tana. In alternativa, se gli prometti di tornare con il denaro, ti permette anche di far marcia indietro e andare a cercare qualche Corona d'oro in giro. Se questo vile sotterfugio non ti interessa, devi svolgere il combattimento regolarmente e, se sopravvivi, puoi perfino prendere la sua roba. Il ciccione possiede un'**Ascia**, cibo per 2 **Pasti** e 6 **Corone d'oro**. L'**Ascia** è considerata come un'**Accetta** ma è un'arma molto grande per te e ti

conferisce un +1 alla Combattività: per questo motivo però devi considerarla come 2 Armi nel Registro di Guerra e quindi, se vuoi tenerla, non puoi portare altre Armi con te. Marchia questo Zall con la X se lo paghi o se lo uccidi, ma a quel punto la cosa migliore è comunque quella di filare via di corsa al paragrafo **30**, fidati!

G: Combattività 6 / Resistenza 5. Tra te e questo Zall gobbo e incurvato c'è uno stretto passaggio, che ti fa venire in mente un vecchio stratagemma Nukkin. Se possiedi della **Ferraglia** puoi lanciarla nel cunicolo e attirare lo Zall nella tua direzione. Il mostro si lancerà verso di te e perderà 2 punti di Combattività a causa di quei dannati pezzi di ferro durante tutto il combattimento. Se non hai la **Ferraglia** devi svolgere il combattimento come di consueto. In ogni caso, se vinci puoi prendere la sua roba: lo Zall possiede una **Lancia**, cibo per 1 **Pasto** e 3 **Corone d'oro**. Vai però troppo di fretta per recuperare la **Ferraglia** che hai eventualmente usato: cancellala dal tuo Registro di Guerra.

H: Combattività 7 / Resistenza 7. Questo Zall alto e massiccio si muove continuamente tra i passaggi di questa parte dei Cunicoli. Se possiedi e puoi usare lo **Sguscio**, sei in grado di aggirare senza troppi fastidi la creatura e proseguire tra i Cunicoli. Altrimenti, devi svolgere il combattimento regolarmente e, se sopravvivi, puoi prendere la sua roba. Possiede un'**Accetta**, cibo per 1 **Pasto** e 3 **Corone d'oro**. Marchia questo Zall con la X anche se non lo uccidi. Fai tutti gli aggiornamenti necessari sul tuo Registro di Guerra e torna pure al paragrafo **5** per proseguire il tuo viaggio.

40

Il tuo colpo sembra di nuovo cogliere di sorpresa la creatura. Probabilmente il mostro era ancora provato

dallo scontro con il Cavaliere oppure non si aspettava che tu brandissi un'arma come quella che impugni e che sembra possedere poteri speciali.

Fatto sta che l'Helghast si ritrae malamente e scivola nel sangue che imbratta il fondo della diligenza, finendo schiena a terra all'interno della carrozza.

Non aspetti altro e ti lanci su di lui, infierendo sul suo corpo ora che ne hai la possibilità.

"Questa è la mia Galleria!" gridi, mentre abbatti i tuoi colpi sull'Helghast con la furia di un Ratto Mannaro, fino a quando il mostro non si muove più.

"La mia Galleria!" ripeti, contento che il moccioso non ti possa vedere in quel momento.

"La mia maledetta, dannatissima, adorata Galleria!" concludi, tra i gemiti di agonia del mostro.

Quando hai finito, dell'Helghast rimane ben poco e lo lasci lì moribondo dentro la diligenza. Forse si rigenererà e allora magari tu o qualcun altro tornerete a concludere l'opera definitivamente. Ma non è questo il momento di pensarci.

Ti ripulisci alla bell'e meglio e ritorni alla tua esplorazione.

"E adesso," squittisci tra te e te, "andiamo a vedere cosa è rimasto in giro. Ho proprio voglia di pomoni freschi e succosi!"

Vai all'**Epilogo**.

EPILOGO

Riesci a trovare un carro come quello che avevi in mente solo dopo circa mezz'ora di cammino verso Ovest, proprio vicino a un altro ingresso dei Cunicoli. Un qualche mercante di frutta, che dev'essere fuggito via o ha fatto una brutta fine, ha lasciato il suo intero carico incustodito e così ne approfitti per fare la più grande scorpacciata di pomoni della tua vita. Mentre ti godi il meritato bottino e dai un'occhiata alle tue nuove proprietà, pensi a tutto quello che ti è capitato nelle ultime ore e a come ti sei comportato. Se solo avessi la possibilità di cambiare le tue scelte, magari avresti ottenuto qualcosa in più o di diverso da quanto già realizzato. Ma ormai quello che è fatto è fatto, giusto?

O forse **puoi rigiocare la tua avventura dall'inizio** per collezionare tutti gli obiettivi secondari previsti e ottenere di volta in volta dei vantaggi alle partite successive.

Hai trovato l'Orologio d'oro di Ghishnash? Il Nukkanor ti regala una Scarsella speciale che può contenere 3 Oggetti!

Sei riuscito a ottenere il Topo di Pezza? Puoi usare Affinità umana sul moccioso, anche se non possiedi quel Trucco!

Sei diventato Amico degli Alti? Puoi usare Affinità umana sulla folla, anche se non possiedi quel Trucco!

Hai ucciso almeno 10 Zall in una partita? Ottieni un nuovo Trucco: *Maestria delle botte* con un'Arma a tua scelta!

Hai accumulato 50 **Corone d'oro**? Re Ghishnash ti offre la mano di sua figlia, Lady Surica!

Mentre sei intento a questi ragionamenti peregrini, vedi una figura incappucciata percorrere da occidente la Gran Galleria, muovendosi nella tua direzione. Indossa un mantello verde, lacero e rattoppato, e tiene in mano qualcosa che sembra una lancia. Sembra uno degli Alti, ma chi può esserne certo di questi tempi? Potrebbe

essere un qualche altro tipo di esploratore o cavaliere ma quando si fa più di presso ti appare come troppo giovane e magro per essere un vero combattente (un po' come te, per dirla tutta!).

Quando si accorge che lo stai fissando, si muove diretto verso di te. Incapace di comprendere se si tratti di un viaggiatore in difficoltà o di un altro Helghast, decidi di levarti di torno e corri di scatto verso la fessura, nella parete sulla destra della Galleria. Se il ragazzo col cappuccio ti dovesse seguire fino alla Tana, pensi, allora lì troverà ad accoglierlo il Re e tutti i guerrieri e potrete scoprire assieme se si tratta di amico o nemico.

Altrimenti, prosegua pure per il suo cammino e buona fortuna!

Percorrendo i cunicoli diretto alla Tana torni ancora a riflettere su quanto è accaduto. Dopotutto forse è proprio giunto il momento di lasciare la Galleria ed esplorare il mondo esterno. Magari potresti cominciare da Hammerdal, portando un'ambasciata per Re Alin da parte del tuo amato Nukkanor, o qualcosa del genere.

In ogni caso, per te, **Topo Solitario** questo è solo l'inizio di una vita di avventure senza fine...

TABELLA DEL DESTINO

1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1

NOTTE DI INDAGINI

Adriano Ziffer/Rygar

Introduzione

Questo racconto-gioco si svolge nel Magnamund, intorno all'anno PL 5055; il protagonista è una guardia della città di Amory, provincia del Principato di Salony nelle Terre Tormentate, a sud di Durenor e Sommerlund. Amory è una città piccola ma ricca, che sorge centocinquanta chilometri a sud di Varetta, sulla strada che conduce verso Duadon e Tekaro.

Regolamento

A differenza dei Librogame di Lupo Solitario, le regole sono molto più semplici.

Il tuo personaggio avrà un Registro di Guerra con le seguenti voci: Resistenza, Denaro, Zaino, Abilità Speciali e Parole d'Ordine. Di volta in volta sarà il testo a dirti se e quando modificare ogni riquadro.

Resistenza

Questo punteggio indica il tuo stato di salute e si ridurrà quando verrai ferito o farai grandi sforzi. Parti con 10 punti: se arrivano a 0, sei morto e devi ricominciare dall'inizio.

Denaro

La valuta più comune nel Magnamund Centro-Settentrionale (e quindi anche nelle Terre Tormentate) è la Corona. Il tuo borsello a inizio partita ne contiene 10, perché le guardie in servizio tendono a non portarsi dietro troppi soldi.

Zaino

Ogni guardia porta con sé un tascapane a tracolla, nel quale tiene effetti personali o strumenti di lavoro. Quando inizi la tua avventura è vuoto e può contenere al massimo due Oggetti. Riconoscerai ciò che può essere messo nello Zaino perché sarà indicato nel testo con le iniziali in stampatello maiuscolo.

Abilità Speciali

Il tuo personaggio, oltre a saper combattere con lancia e daga, ha anche un'Abilità Speciale che ha sviluppato nel corso della propria carriera in seno alla Guardia Cittadina di Amory, scelta nell'elenco seguente.

Sarà il testo a dirti se e quando potrai farvi ricorso.

- **Intimidire** – La guardia ha imparato a trattare i peggiori ceffi dei bassifondi e non si fa spaventare dalle minacce di chicchessia. Avere questa Abilità Speciale implica anche essere più determinati nei combattimenti.
- **Seguire Tracce** – Utilissima per rintracciare fuggitivi nei vicoli più sperduti della città. Chi ha questa Abilità Speciale è anche un ottimo pedinatore.
- **Persuadere** – Spesso una lingua sciolta apre più porte di un buon grimaldello. La guardia con questa Abilità Speciale sa parlare con proprietà e riesce a anche a capire le emozioni dell'interlocutore.

Parole d'Ordine

Alcune delle tue azioni potrebbero non avere effetti particolari nell'immediato, ma rivelarsi decisive in futuro. Ogni volta che farai una di queste scelte, ti verrà chiesto di trascrivere una Parola d'Ordine nell'apposito riquadro. Sarà poi il testo a chiederti in futuro se hai segnato una data Parola d'Ordine e a dirti come comportarti di conseguenza.

REGISTRO DI GUERRA

<i>Resistenza</i>	<i>Denaro</i>	<i>Zaino</i>
<i>Abilità Speciale</i>	<i>Parole d'Ordine</i>	

Prologo

La pioggia batte incessante sul tetto della vecchia Caserma Settentrionale e tu, al caldo sotto la coperta di lana, ti concedi un sorriso soddisfatto nel pensare ai tuoi compagni d'arme, in servizio questa notte. In lontananza rimbombava un tuono e ti pareva di sentire un nitrito. Nel dormiveglia, ti chiedi chi possa essere così pazzo da cavalcare in un momento come questo. La tua branda è la più vicina all'ingresso della camerata, ma senti comunque il russare di Covone, tre posti più in là. Ti tiri la coperta fin sopra le orecchie e cerchi di concentrarti sul ticchettio ritmico dell'acqua.

La tua giornata è stata lunga: dall'alba al tramonto sei stato in servizio alla Porta Nord, per controllare i Trans dei viaggiatori che entravano ad Amory e perquisire quelli che se ne andavano. Forse è un servizio più noioso rispetto alla ronda cittadina, ma è anche meno pericoloso e concede a voi guardie alcuni momenti di svago. Peccato non si possa dire lo stesso per i malcapitati che vi forniscono questo svago.

Ricordi ancora quel mercante tatuato originario di Ragadorn che cercava di uscire nascondendo una sacca di Corone sotto al sedile del cocchiere. Ce l'aveva quasi fatta, ma poi il Sergente aveva chiesto a Occhiomorto di controllare se il posto a sedere fosse comodo. Il tuo commilitone potrebbe essere guercio, ma non è certo uno sciocco: pochi secondi dopo il postiglione era sdraiato nel fango con la lancia di Faina puntata alla gola e Occhiomorto aveva in pugno la borsa di monete. Nessuno, nemmeno il mercante stesso, ha avuto niente da ridire quando avete confiscato la somma per intero. Almeno quel porco si è tenuto il carro, non avrà motivo di lamentarsi.

C'era anche un grasso Sommerliano che viaggiava con la moglie e il bambino in fasce, ma aveva solo due Trans perché pensava che il piccolo potesse farne a meno. Il Sergente era stato molto disponibile: poteva entrare con la moglie e lasciare il piccolo alle cure di Uncino, o

entrare col piccolo e lasciare la moglie alle cure di tutte le altre guardie, oppure semplicemente acquistare un terzo Trans per trenta Corone. Era dieci volte il suo prezzo, ma quella palla di lardo non aveva battuto ciglio mentre scuciva il denaro e aveva anche ringraziato con un inchino il "sottufficiale gentiluomo" per avere fatto uno strappo alla regola. Che bevuta vi siete fatti a fine turno con quel bottino, ovviamente alla salute del benefattore!

Vai all'**1**.

1

Un tuono più forte degli altri fa tremare il vecchio edificio, un uomo grida all'esterno e la vecchia campana del corpo di guardia inizia a suonare: qualcosa non va. La porta della camerata si spalanca schiantandosi sulla parete interna e un refolo di aria gelida solleva la tua coperta. Attraverso le palpebre chiuse percepisci una luce. Il rumore della pioggia battente adesso è quasi assordante.

«Giù dalle brande, farabutti!» La voce roca del Sergente copre lo scroscio dell'acqua. Apri gli occhi e lo vedi ritto sulla soglia con una lanterna in mano. Indossa un'uniforme fradicia, ha la testa pelata lucida di pioggia e la barba color ruggine che sgocciola sul pavimento. «Adunata sulla piazza d'arme, prima di subito! In piedi!»

Il sottufficiale avanza di un passo, afferra la tua coperta con la mano libera e la scaglia lontano. Rabbrividisci e ti raggomitoli, ma lui ti scuote per una spalla. «Alzati, smidollato! Non mi hai sentito?» Rotoli giù dalla branda e atterri carponi. Il Sergente lascia la presa. «Vale per tutti voi: Occhiomorto, Covone, Uncino, Faina, Rastrello e tutti gli altri!» Fa una pausa, mentre ti rialzi a fatica. «Avvoltoio, chi ti ha dato i gradi di Caporale? Metti in riga questi pendagli da forca e portali fuori da qui! Venti nerbate all'ultimo che arriva, fosse l'ultima cosa che faccio nella mia vita!» Detto

questo, il sottufficiale lascia la lanterna sul tavolo al centro della stanza, gira sui tacchi ed esce a passo di marcia, senza chiudere la porta.

«Avete sentito,» ansima il vecchio graduato, mentre vi affrettate a raccogliere l'equipaggiamento. «Venti nerbate da parte del Sergente e altre venti da parte mia, se verrò rimproverato.» Detto questo, arranca verso la rastrelliera dove sono disposte lance ed elmi, tenendosi le brache slacciate con una mano. «Muovetevi!»

«Ma cosa sta succedendo?» chiede con voce soffocata Covone, ancora sdraiato sul letto.

«Succede che qualcuno ha strigliato per bene il Sergente,» risponde il Caporale. «E adesso lui cercherà di rifarsela su di noi! Non avete visto com'era pallido?» Covone sta ancora cercando di alzarsi dalla brandina, impedito dalla sua grossa pancia; Occhiomorto ha infilato lo stivale sinistro e saltella su un piede solo cercando di mettere il destro, mentre pochi posti più in là Uncino sta bestemmiando a gran voce perché non riesce a legare i lacci della tunica con una mano sola, ma nessuno sembra intenzionato ad aiutarlo. Per tua fortuna, la notte è fredda e non ti sei spogliato del tutto prima di coricarti. Salti a piè pari dentro agli stivali, quindi corri verso la rastrelliera, scavalcando con un balzo Covone che è rotolato a terra.

Afferri una lancia e ti concedi il lusso di passarne una anche all'Avvoltoio, prima di chinarti per allacciare le fibbie degli stivali. Il vecchio Caporale ti elargisce un sorriso sdentato e stringe l'arma sotto l'ascella mentre continua a lottare con i lacci delle brache. Occhiomorto, intanto, ha infilato anche il secondo stivale. Arriva di corsa alla rastrelliera, si allunga per prendere una lancia, ma calcola male la distanza e fa crollare a terra tutte le armi.

«Guarda cosa fai, idiota,» sbotta l'Avvoltoio, quando una delle punte di ferro gli sibila accanto all'orecchio. «Per te le nerbate saranno trenta!»

Il guercio non perde tempo a rispondergli e si china a raccogliere un'arma. Nel frattempo Uncino ha deciso

che può uscire con i vestiti che gli penzolano addosso e si ferma per pungolare il sedere di Covone, che sta avanzando carponi verso le lance sparpagliate a terra.

Ormai sei quasi pronto, ma qualcuno sopraggiunge di corsa dietro di te e ti urta con una spallata. Incespichi in avanti e Rastrello ti sfreccia accanto, scoprendo i pochi denti che gli restano in un sorriso strafottente. Faina ne approfitta per passarti avanti a afferrare un mezzo elmo. Intanto anche l'Avvoltoio se ne è procurato uno, lo ha infilato al contrario e sta caracollando verso la porta.

Rastrello cerca nuovamente di spingerti da parte, ma questa volta gli fai lo sgambetto col manico della lancia e lui cade a faccia in giù sul pavimento di terra battuta. Prima che possa rialzarsi, gli sfili l'elmetto e scatti alle calcagna del Caporale. Accanto a te, Occhiomorto ammicca con l'occhio sano e Faina, in qualche modo, sguscia tra voi due e vi sorpassa.

Arrivate all'uscita senza fiato e vi fermate per darvi un'ultima sistemata. La pioggia tamburella sui vostri elmi e le torce sotto il portico della piazza d'arme spandono più fumo che luce. Il Sergente è sull'attenti davanti a sei cavalieri e non si volta quando vi allineate rumorosamente dietro al Caporale. L'ultimo ad arrivare è Covone, con la faccia tonda arrossata per lo sforzo e lacrime miste a pioggia che gli rigano le guance; l'Avvoltoio gli lancia un'occhiataccia e si passa il pollice sulla gola, mentre Uncino ne approfitta per pungolarlo di nuovo.

«Silenzio tra i ranghi,» sbraita il Sergente.

Uno dei cavalieri si fa avanti, smonta di sella e porge le redini a un compagno che indossa una sovratunica a scacchi e un elmo cornuto. L'uomo appiedato è vestito riccamente con abiti neri bordati d'oro e dalle sue spalle pende un mantello dello stesso colore. La pioggia battente gli incolla al viso i capelli lunghi e scuri, ma lui pare non farci caso. Quando un lampo squarcia le tenebre, noti che ha sul petto l'emblema della città: un'inferriata d'oro su campo nero. Qualcosa ti si stringe

nello stomaco, quando cominci a immaginare chi sia e un'imprecazione dalla cima della fila conferma che l'Avvoltoio ha avuto la stessa intuizione.

Il visitatore misterioso si avvicina al Sergente e gli dice qualcosa che non riesci a sentire. Il sottufficiale, sempre sull'attenti, annuisce e saluta militarmente, quindi i due vengono verso di voi.

Un secondo lampo, più vicino del precedente, illumina a giorno il cortile della caserma e non puoi fare a meno di vedere in faccia l'uomo: ha sopracciglia folte, guance incavate e un enorme naso a becco. Non ci sono più dubbi, la persona che vi ha svegliati è Roark, Principe di Amory.

«Sono questi i vostri uomini, Sergente?» La voce del nobile è stridula.

«Sì, mio signore, se vi compiace.»

«Non mi compiace per niente,» è la secca risposta. «Ma temo di dovermi accontentare.»

«Come dite voi. In cosa possiamo servirvi?»

Roark dà un'occhiata all'Avvoltoio, che indossa ancora l'elmetto al contrario, quindi sposta lo sguardo su Uncino, con l'uniforme sbottonata, infine fissa Covone, che sta per rimettersi a piangere. «Questa notte è stata uccisa una cortigiana, una donna di facili costumi.» Un lieve sorriso increspa le labbra del Signore. «Era in giro da sola, al buio.»

«Queste baldracche se la cercano proprio, vero?» Il Sergente fa una mezza risata, a cui fa eco uno sbuffo divertito di Uncino.

«Cosa hai da ridere? Trovi la cosa divertente?» Roark si volta verso il sottufficiale e avanza di un passo.

Il Sergente supera il nobile di mezza testa e almeno una ventina di chili, ma indietreggia. «No, mio Signore, perdonatemi!» Lancia un'occhiata verso l'Avvoltoio, ma il Caporale pare imbalsamato, per quanto poco si muove. «Cosa volette che facciamo?»

«Trovate il colpevole, immantinente!» Il Signore di Amory ignora il Sergente e avanza impettito verso di voi. «Al momento quella donna è ancora sulla Piazza

Centrale, sotto alla statua di mio padre Cark.» Mentre cammina muove la tesa a scatti, per fissarvi uno a uno, e pensi che il soprannome "Corvaccio" sia più che meritato.

«Avete sentito?» Quest'ultima domanda è rivolta a tutte le guardie.

Si ferma a un passo da te e hai occasione di osservarlo meglio: nonostante non possa avere più di trent'anni, ci sono tante piccole rughe agli angoli degli occhi e, quando apre bocca, mostra denti gialli e consumati. A completare il quadro, l'uomo ha una vecchia cicatrice sulla guancia sinistra che gli piega in basso un angolo della bocca e un'altra ferita gli ha spaccato in due il sopracciglio destro.

«Cosa guardi?» ti apostrofa all'improvviso, facendoti sobbalzare. Il suo fiato sa di vino speziato.

«Niente, mio signore!» Ti irrigidisce sull'attenti.

«Scusatemi,» aggiungi poi.

Il Sergente compare al fianco di Roark. «È una recluta molto indisciplinata, mio Signore, ma vedrete che cinquanta nerbate...»

«Non c'è tempo! Trova il colpevole di questo delitto o sarò io a decidere chi sarà fustigato!» Piazza le mani sui fianchi e vi guarda con disprezzo. «Questa città sarà ridotta a un cumulo di rovine, col mio fantasma a infestarle, prima che io tolleri simili crimini!»

Con queste parole, il nobile si congeda, gira sui tacchi e torna verso la propria scorta. Il Sergente rimane impalato a fissare il vuoto, finché Roark non è rimontato a cavallo e ha lasciato la piazza d'arme. Solo allora il tuo superiore rabbividisce e fa un sospiro profondo.

«Compagnia, in fila per due!» ordina, senza riuscire a nascondere il tremito della voce. «Covone, Rastrello, procuratevi una lanterna ciascuno: uno di voi accanto a me, l'altro di retroguardia con l'Avvoltoio.» Le guardie nominate si affrettano a eseguire l'ordine, mentre voi aspettate immobili sotto l'acqua. «Avanti, marsch!» Il Sergente si avvia in direzione dell'armeria assieme a

Rastrello e voi lo seguite, sguazzando nelle pozzanghere.

Pochi minuti dopo, avendo indossato le cotte di maglia, siete alla vostra metà. Illuminata dalle due lanterne tremolanti, la cortigiana non sembra essere nemmeno morta. Ogni tanto un'ombra le attraversa il viso e i suoi occhi spenti sembrano seguirvi, mentre le girate attorno. Covone tira su col naso, Faina osserva rapito il corpo a cui il vestito bagnato aderisce come una seconda pelle e il Sergente si tormenta la barba rossiccia con una mano. La pioggia si è ridotta a una semplice acquerugiola, ma ormai il terreno è tutto un pantano.

«Bene, a te l'onore di iniziare le indagini,» esclama il Sergente. Ci metti un po' ad accorgerti che ti sta indicando.

«Io? Perché proprio io?» Le altre guardie si allontanano di colpo, come se tu fossi diventato infetto.

«Perché a causa tua domattina all'alba sarò fustigato, quindi sarà meglio che tu mi dia una scusa valida per vendicarmi su di te: se scoprirai il colpevole, ce la caveremo entrambi; in caso contrario, farò sì che la tua punizione sia peggiore della mia!»

«Signorsì!»

«Così va meglio.» Un ghigno taglia in due la barba del tuo superiore. «Covone, dagli la lanterna... A meno che tu non voglia restare qui. Noi intanto ci procuriamo un carretto per portarla al tempio..»

Il grassone non se lo fa ripetere due volte e ti porge il lume, avendo cura di non fissare la donna stesa a terra. Il Sergente ti saluta militarmente, quindi si allontana dalla piazza, seguito dalla truppa. L'ultimo della fila è Rastrello che, prima di sparire dietro ai commilitoni, ti rivolge un ennesimo sorriso sdentato.

Sospiri, ti stringi nella cappa fradicia e riporti la tua attenzione sul cadavere della cortigiana. Non hai molta esperienza di omicidi, ma la causa di morte è evidente: ha il torace squarciano e le manca il cuore. I bordi della

ferita sono netti e profondi, probabilmente lacerati con una lama lunga e sottile.

Ti inginocchi e frughi sommariamente i vestiti del cadavere, ma la donna non ha addosso nulla. Stai per rialzarti, quando noti qualcosa di strano sulla sua mano destra: ha le dita contorte e spezzate, come se qualcuno gliele avesse aperte a forza.

Alzi lo sguardo e fissi negli occhi la statua di Cark, padre di Roark. Il vecchio Principe era più corpulento del figlio e aveva meno capelli, ma gli zigomi alti, la linea dura della mascella e il naso a becco sono gli stessi.

Più la guardi, più la statua sembra volerti schernire, ma ti convinci che sono solo giochi di luce della lanterna. Con un sospiro, riporti la tua attenzione sulla cortigiana e valuti il da farsi.

Vuoi provare a interrogare qualcuno dei mendicanti che trovano spesso riparo sotto ai portici (vai al **9**), seguire le tracce nella fanghiglia della piazza (vai al **7**) o dirigerti verso la vicina Osteria del Calice (vai al **27**)?

2

Ti volti e corri di scatto verso l'imboccatura del vicolo. Quando alle tue spalle risuona lo scatto della balestra, scarti verso sinistra.

Il dardo sibila accanto al tuo collo e ti ferisce di striscio (perdi 2 punti di Resistenza).

Il dolore ti fa mancare l'equilibrio, inciampi su una pietra sconnessa e rischi di cadere.

Arrivi barcollando fino quasi alla piazza, quando senti alle tue spalle rumore di zoccoli al trotto. Arrischi un occhiata: il cavaliere si sta allontanando, col mantello a scacchi che gli svolazza dietro.

Ti appoggi a un muro e riprendi fiato, il sangue ti pulsava nelle tempie e il sudore cola da sotto l'elmo.

Se hai la Parola d'Ordine *Zatyak*, vai al **30**; altrimenti scegli se usare l'Abilità Speciale Seguire Tracce (vai all'**11**) o tornare sulla piazza (vai al **29**).

3

Fai il giro dell'edificio e trovi una finestrella aperta sulla parete posteriore. Non c'è nessuno in vista, quindi appoggi la lancia al muro, scavalchi agilmente il davanzale e recuperi la tua arma dall'interno. Dentro tutto è buio e la poca luce proveniente dalla strada non è sufficiente per vedere. Credi di essere solo nella stanza, ma senti un brusio in lontananza.

Stringendo in pugno la lancia, cominci a tastare le pareti con la mano libera. Urti una mensola facendola inclinare e subito dopo senti il rumore di vetri infranti sul pavimento. Stringi i denti e rimani immobile, ma sembra che nessuno se ne sia accorto. Sospiri di sollievo, ma un odore acre ti punge le narici facendoti tossire (perdi 2 punti di Resistenza). Boccheggiando, ti allontani nelle tenebre e, per caso, tocchi una maniglia con la sinistra. La abbassi e la porta si apre su un'altra stanza, illuminata da un candelabro. Esci rapidamente e respiri a pieni polmoni, appoggiato alla porta.

Dopo avere ripreso fiato, esamini questa seconda sala. Ci sono alcuni armadi e un paravento pieghevole in un angolo. Incuriosito, apri un'anta e trovi una serie di tuniche rosse, identiche a quelle degli uomini incappucciati che hai visto all'esterno e a quella che ti ha mostrato il Sergente. Se ne sei sprovvisto, decidi di procurarti una Maschera con Tunica (segnala sul Registro di Guerra), per poterti muovere meglio all'interno del complesso. Nascosto nel tuo travestimento, esci dalla porta sul lato opposto e ti trovi in un corridoio. Impugni la lancia con la punta verso il basso, in modo che un osservatore casuale la scambi per un bordone, quindi ti avvii. Vai al **10**.

4

Avanzi a passo di marcia verso l'uomo in armatura e ti fermi davanti a lui. Lo sconosciuto alza gli occhi dal piatto di stufato, accenna un sorriso e si disinteressa di te. Ha i capelli biondi lunghi fino alle spalle e un paio di

folti mustacchi dello stesso colore. Dalle rughe del suo viso capisci che ha più di quarant'anni, ma li porta benissimo. La sua armatura, che da lontano sembrava bianca, da vicino mostra una miriade di graffi e ammaccature. Appeso allo schienale della sedia c'è un cinturone d'arme borchiatto che regge il fodero di uno spadone a due mani.

«Buonasera, straniero.» Lo saluti militarmente, passando la lancia nell'incavo del braccio sinistro.

«Buonasera,» risponde lui, alzando appena gli occhi.
«A cosa devo l'onore?»

«Sono un membro della Guardia Cittadina di Amory. Sto indagando su un omicidio commesso qua fuori meno di un'ora fa. Hai informazioni da darmi?»

L'uomo inghiotte il boccone, quindi beve un sorso di birra chiara. «Mi chiamo Sir Rendalim di Durenor e sono un Cavaliere della Montagna Bianca. Sono arrivato a questa osteria da una via laterale.» Scuote tristemente il capo. «Purtroppo non ho visto niente, se non i tre Vassagoniani che sono all'altro tavolo.»

Persino qui nelle Terre Tormentate avete imparato quanto i Cavalieri della Montagna Bianca tengano in alta considerazione la sincerità e l'onestà, per non parlare del fatto che sono tra i migliori spadaccini del Magnamund. Inizi a sentirti un po' a disagio. L'uomo, intanto ha ripreso a mangiare.

«Cosa hanno di sospetto i Vassagoniani?» domandi poi, a voce più bassa.

«Uno di loro aveva in mano qualcosa di luccicante e lo puliva con un lembo della veste,» spiega il Cavaliere. «Ma lo ha nascosto non appena è entrato. Può essere importante, come no. E poi sono Vassagoniani.»

Pronuncia l'ultima parola con una smorfia.

«E quindi...?»

«E quindi dovresti fare il tuo lavoro. Io non ho niente contro di te o contro la donna uccisa, ma queste faccende non mi riguardano.»

L'uomo china il capo e dedica il proprio interesse alla cena.

Se disponi della Persuasione, vai al **12**.

Altrimenti scegli se insistere nell'interrogatorio (vai al **39**) o andare al tavolo dei Vassagoniani (vai al **15**).

5

Impugni la lancia con entrambe le mani e la punti contro i tre. «In nome della Legge, consegnatemi quello che avete trovato!» Le due guardie scattano in piedi rovesciando le sedie e impugnano le scimitarre. Prima che possano attaccare, tenti una mossa disperata e piazzi la punta della tua arma contro il petto del grasso mercante. «Richiama i tuoi cani, o ti infilzo come un porco!»

«Non avrai il coraggio...» L'uomo spalanca gli occhietti porcini e alza una mano tremante.

«Mi vuoi mettere alla prova?»

Se hai la Parola d'Ordine *Miladner*, vai al **26**; se hai l'Abilità Speciale Intimidire, vai al **22**; se non hai nessuna delle due, vai al **36**.

6

L'uomo coi capelli scuri solleva il sacchetto. «Come promesso, Arcidruido Cadak, vi consegno il cuore della donna che portava in grembo mio figlio, uccisa sotto la statua di mio padre.» La voce stridula dell'uomo ti è familiare e, per un attimo, non credi alle tue orecchie. «Il passato, il presente e il futuro sono qui in un corpo solo e io ne faccio omaggio ai Druidi Ceneresi.» L'uomo si volta per fronteggiare la folla e il tuo cuore che perde un battito quando lo vedi in faccia. Riconosceresti ovunque i suoi zigomi alti, le sue guance incavate, le sue cicatrici e, soprattutto, il suo enorme naso aquilino: ritto in piedi sulla predella, con in mano il cuore della propria vittima, c'è Roark, Principe di Amory.

«Fratelli,» riprende l'Arcidruido. «Levatevi le maschere e salutate Roark!»

Tutti gli uomini presenti si sfilano le maschere verdi e rimani senza fiato quando rivelano lineamenti e tratti di paesi lontanissimi. Riconosci la carnagione scura dei Vassagoniani, i capelli biondi dei Sommerliani, poi vedi un uomo con occhi a mandorla e baffi lunghi fino al mento, vicino ad altri due con la pelle nerissima. Se così preso dall'emozione, che ti scordi di levare la tua maschera.

«Fatti vedere in faccia,» tuona Cadak, rivolto a te.

La tua mano sale come animata di vita propria e rimuove la maschera di giada dal tuo viso. Le persone attorno ti osservano con curiosità, ma Roark trasale nel vederti in faccia. Muove un passo verso di te, quindi salta giù dalla predella e sguaina la spada. Il cavaliere accanto a lui mette mano all'ascia che gli pende dalla cintura.

«C'è una spia tra di noi!» strilla il nobile, indicandoti con l'arma. Cadak solleva la bacchetta magica. Dalla punta scaturisce un raggio di luce verde che attraversa la sala diretto verso il tuo petto. Ti tuffi a terra all'ultimo momento e l'impatto col suolo roccioso ti fa uscire l'aria dai polmoni. La luce verde ti ustiona la schiena (perdi 5 punti di Resistenza) e colpisce la parete alle tue spalle, lasciando una traccia carbonizzata.

«Prendetelo!» La voce di Cadak risuona sopra il brusio. Gli incappucciati ti corrono incontro come un solo uomo, ma tu sei già in piedi. Scatti verso l'uscita con la lancia protesa davanti a te. Un uomo cerca di fermarti, ma si scansa per un pelo quando la tua arma gli trapassa il mantello. Liberi la lancia con uno strappo e ricominci la fuga.

Segna la Parola d'Ordine *Kraor* e vai al **34**.

Tenendo la lanterna bene alta sopra la testa, fai un passo indietro e ti chini in avanti per vedere meglio. Il terreno fangoso della piazza è stato calpestato da tutti i tuoi commilitoni, ma almeno le guardie hanno avuto il

buon senso di allontanarsi in fila per due: attorno al cadavere non troverai nulla, ma forse spostandoti di qualche passo scoprirai qualcosa. Inizi quindi a percorrere cerchi concentrici sempre più larghi, nella speranza di trovare indizi. Esamini il terreno per alcuni minuti, finché non noti qualcosa di strano. In mezzo alle orme di stivali chiodati, vedi l'impronta lasciata da una scarpa senza tacco. Inizialmente pensi che appartenga alla vittima, ma ti rendi conto che è troppo grande per essere di una donna. Aguzzi la vista e noti altre orme lasciate da calzature basse: si riuniscono a pochi metri dal punto in cui ti trovi e procedono verso l'Osteria del Calice. A questo punto ti è chiaro che appartengano a tre persone diverse. Ti incammini verso il locale, felice di aver trovato una traccia.

Se hai l'abilità Seguire Tracce, vai al **16**; altrimenti vai al **27**.

8

Ti avvicini all'ingresso sudando sotto la maschera e guardi l'ultimo incappucciato che entra. Prima di farlo, estrae dalla tunica un amuleto dorato e lo mostra alle sentinelle. Loro annuiscono e lui entra nell'edificio. Ormai ci sei solo tu nella piazza e i quattro uomini incappucciati aspettano la tua mossa.

Vuoi usare un Amuleto d'Oro (vai al **25**) o fare ricorso alla Persuasione (vai al **31**)?

Se non hai né questo Oggetto né questa Abilità Speciale o non vuoi farne uso, le uniche alternative sono cercare un altro ingresso (vai al **3**) o ritirarsi in buon ordine e proseguire altrove le indagini (vai al **19**).

9

Con la lanterna protesa davanti a te e la lancia posata sulla spalla, ti avvii a passo di marcia verso il porticato che circonda la piazza, riparo di tanti mendicanti. Questa notte, però, il gran via vai di guardie li deve

avere spaventati, perché vedi solo alcuni pagliericci, un mantello appallottolato e una vecchia ciotola di terracotta sbeccata. Stai per tornare alla piazza, quando un colpo di tosse richiama la tua attenzione.

Ti volti verso il rumore. In fondo al portico, seduto sul proprio carrettino, c'è Kaytaz, veterano di una guerra combattuta prima che tu nascessi. Tutte le guardie conoscono la sua storia: perse le gambe per un'infezione e da allora mendica per le strade di Amory, sua città natale.

Ti avvicini all'uomo e gli sorridi. «Buonasera Kaytaz.» «Chi va là?» Alza una mano per ripararsi dalla luce. «Ah, una delle guardie. Che vuoi?»

«Farti alcune domande.»

«Non so nulla della cortigiana uccisa!» Ti rivolge un sorriso strafottente. «Potessi perdere le gambe se mento!»

«Ecco, proprio di quello volevo parlarti...»

«Delle mie gambe perse?» Si torce sul carretto guardandosi attorno. «Per caso le hai trovate?»

«Della cortigiana.» Fai un sospiro profondo. «Visto che dici di non saperne niente prima ancora che io te lo chieda...»

Kaytaz tossicchia. «Eh, così su due piedi non so che dirti.» La sua risata si trasforma in un ennesimo accesso di tosse. «Ho la gola secca ed è da un pezzo che non mi faccio una sgambata giù al Mago Bruciato. Lì hanno buona birra.»

«Quanto vuoi?»

Kaytaz solleva la mano destra, coperta da un mezzo guanto lurido. «Cinque Corone.»

«Invecchiando peggiori.» Ti guardi alle spalle, ma in piazza non c'è nessuno.

«Ho provato a morire giovane, ma mi è riuscito solo a metà.»

Vuoi pagare (vai al **17**), usare le maniere forti (vai al **23**), ignorare questo relitto e cercare tracce al suolo (vai al **7**) oppure, stanco di stare al freddo, infilarti nella taverna vicina (vai al **27**)?

10

Ti ritrovi in un corridoio illuminato da torce che prosegue verso il retro dell'edificio. Dopo esserti assicurato che la porta alle tue spalle sia ben chiusa, avanzi verso l'ignoto tenendo ben stretta la lancia. Pochi metri più avanti il passaggio piega verso destra ad angolo retto e finisce con una scalinata stretta e ripida. Scendi i gradini in punta di piedi e arrivi a una porta di legno scuro bordata di ferro. Incise sulla sua superficie ci sono delle rune, ma non hai idea di cosa significhino. Attendi alcuni istanti, dall'altro lato proviene un brusio indistinto e non riesci a cogliere le parole. Fai un respiro profondo e apri la porta. Dietro c'è un breve corridoio scavato nella viva roccia che sbuca in un ampio salone sotterraneo, illuminato da globi verdastri appesi al soffitto. In giro per la stanza ci sono numerosi uomini in tunica rossa e maschera verde, che confabulano in gruppi di tre o quattro. Prima che qualcuno ti possa chiamare, ti ripari nell'ombra senza avere il coraggio di respirare e procedi rasentando il muro verso l'altro lato della stanza. Improvvisamente si accende una luce in fondo al salone. Tutti i presenti si voltano da quella parte e anche tu non puoi fare a meno di guardare. Dietro a un altare rialzato c'è un uomo che indossa la stessa veste rossa degli altri, ma priva di maschera e cappuccio. È troppo lontano per vederlo bene, ma deve essere anziano, perché i suoi capelli, lunghi fino alle spalle, sono bianchissimi. Di fronte a lui, di spalle rispetto a te, c'è un altro uomo che indossa ricche vesti nere bordate d'oro. Anche i suoi capelli sono lunghissimi, ma neri come la pece. Ai piedi della predella c'è un cavaliere della scorta che accompagnava Roark. Lo riconosci grazie alla sovratunica a scacchi e all'elmo chiuso sormontato dalle corna.

«Benvenuti, fratelli.» La voce del vecchio è debole ma chiara e risuona nella sala. «Siamo qui riuniti per dare il benvenuto a un nuovo membro della nostra setta.» Un incappucciato accanto a te sibila al vicino. «Questa volta l'Arcidruido ha visto bene. Avevamo bisogno di un

amico potente qui a Salony.»

«Sì,» conferma l'interpellato. «Amory sarà un'ottima base per espanderci nelle Terre Tormentate.»

«Druidi Ceneresi,» la voce dell'anziano sale di un'ottava. «Prepariamoci per accogliere il nuovo confratello.»

L'uomo con vesti nere e dorate si irrigidisce. Il cavaliere con la sovratunica a scacchi sgancia una borsa dal proprio cinturone e gliela porge. L'Arcidruido segue tutta la scena in silenzio, ma improvvisamente il suo sguardo si sposta su di te. Il tutto dura un attimo, ma hai l'impressione che gli occhi del vecchio abbiano scavato a fondo nel tuo animo.

Vuoi restare a vedere cosa succede (vai al **6**) o ne hai avuto abbastanza e torni fuori (vai al **34**)?

11

Riesci facilmente a distinguere impronte di un cavallo da guerra da quelle di altri animali e poco dopo stai avanzando spedito lungo le vie di Amory.

L'inseguimento ha breve durata, perché presto la strada che percorri sbuca in una piazzetta dove sorge un edificio di pietra scura. Un rapido calcolo ti conferma che sei entrato nella zona meridionale della città: non ci sei stato spesso, non essendo compresa nel tuo giro di pattuglia, quindi non sai cosa ti aspetti.

Legato davanti alla costruzione, c'è il cavallo della persona che ti ha aggredito. Il cavaliere è vicino all'ingresso e sta parlando con quattro uomini che indossano tuniche rosse e maschere verdi. La discussione è breve, quindi i quattro si fanno da parte con deferenza e la figura con la corazza entra a lunghi passi. Da una via laterale sbuca un altro gruppetto di uomini incappucciati.

Se hai una Tunica con Maschera e vuoi provare a travestirti per entrare, vai all'**8**; altrimenti puoi scegliere tra cercare un'altra via di accesso (vai al **3**) o proseguire altrove le ricerche (vai al **19**).

12

«Temo che sia un nostro lavoro, Sir Rendalim,» ribatti in tono solenne. «Questa non è una scaramuccia tra signorotti di città nelle Terre Tormentate: è l'omicidio di una donna innocente.»

«E chi dice che fosse innocente?»

«Il fatto che sia stata uccisa, sgazzata come un vitello.» Ti passi il pollice sulla gola. «I delinquenti, i malvagi, non vengono certo scannati in mezzo alla strada. No, loro muoiono sul ceppo del boia, in rarissimi casi, o nei propri letti, molto più di frequente.» «C'è del vero in ciò che dici.» Il Cavaliere spinge da parte la ciotola vuota e ti fissa con interesse.

«Ma cosa potrei fare io?» Porta la destra allo stemma della montagna sulla sua placca pettorale. «Noi Cavalieri della Montagna Bianca non possiamo interferire con la Legge nei paesi che ci ospitano.»

«Non chiedo tanto,» lo rassicuri. «Mi basta avere un testimone imparziale quando interrogherò i tre Vassagoniani dietro di me.»

Rendalim ti sorride increspando i baffoni. «Sarà un piacere. Vai pure avanti, al resto penserò io.»

«Non vedo l'ora.» Ricambi il sorriso e ti volti.

Segna la Parola d'Ordine *Miladner* e vai al **15**.

13

Mentre fuggi con il cuore in gola, ripensi a quello che hai appena scoperto: Roark, Principe di Amory, è un Druido Cenerese. Ma la cosa ancora più grave è che questa notte ti ha visto. Non sei sicuro che ti possa riconoscere, ma il rischio è troppo grande. Le urla dei tuoi inseguitori si sono perse in lontananza, quando ti guardi intorno.

Devi essere nei pressi della Caserma Meridionale, dove capiti di rado.

Ti fermi senza fiato e ti appoggi a un muro, la lancia sempre stretta in pugno. Non sei sicuro di voler restare ancora ad Amory, ma sai di avere poche speranze anche

all'esterno della città. Tutto tace intorno a te, mentre decidi quale sarà la tua prossima mossa.

Vuoi proseguire il giro di ronda e riunirti ai tuoi compagni (vai al **19**) o preferisci cercare di scappare dalla città (vai al **18**)?

14

«Non importa, Sergente.» Roark non sembra troppo infastidito. «Il colpevole dell'omicidio è già stato scoperto.»

«Voi dite, signore?»

Per tutta risposta, il Principe allunga la mano verso le bisacce del proprio destriero e ne estrae una tunica rossa. Trattieni il fiato nell'accorgerti che è proprio quella che indossavi tu mentre ti intrufolavi nel suo nascondiglio. Il nobile fruga nelle pieghe dell'indumento e, con un gesto plateale, ne estrae qualcosa di luccicante. Tutti, tu compreso, allungano il collo per vedere di cosa si tratti. Quando lo capisci, ti senti venire meno.

«Sono le mostrine di una guardia,» osserva il Sergente.

«Sono state trovate dentro a questo mantello e il mantello è stato trovato in un fosso dietro alla casa della cortigiana,» esclama trionfante Roark. «Direi che come prova è più che sufficiente.»

«E in che modo potrebbero indicarci il colpevole?»

Roark ti indica. «Guarda il tuo uomo, Sergente, e avrai la tua risposta.»

Tutti gli occhi convergono su di te e fissano la tua spalla destra. Abbassi anche tu lo sguardo e vedi ciò che temevi: l'uniforme scucita e una chiazza di tessuto scuro proprio dove c'era la spallina. Te la sei strappata quando hai buttato via il travestimento e i Ceneresi la hanno trovata. Fissi gli occhi gelidi di Roark e lui sostiene il tuo sguardo con disinvoltura: hai scoperto il suo segreto e non ha intenzione di perdonartelo.

«Ma questa è follia,» esclami. «Come potrei essere io colpevole per questo delitto? La verità è che...» Un

colpo alla base del collo ti fa stramazzare in ginocchio. La lancia ti scivola di mano e rotola sul lastricato..

«Ben fatto, soldato!» La voce Principe ti giunge attutita. Un altro colpo risuona sul tuo elmetto. La vista ti si annebbia e devi mettere le mani a terra per non cadere riverso.

Due stivali neri appare nel tuo campo visivo. Senti una voce in lontananza e due paia di braccia forti ti sollevano di peso. Scuoti la testa e ti trovi a fissare il viso sfregiato di Roark. Il Principe di Amory ti schiaffeggia, quindi si volta verso il Sergente.

«Uccidete quest'uomo,» ordina.

«Sì, mio signore.»

Il terrore moltiplica le tue forze e ti divincoli per liberarti, ma Occhiomorto e Uncino ti tengono troppo stretto. Le altre guardie sono tutte intorno a te, ma nessuno ha il coraggio di guardarti negli occhi. Il Sergente avanza con in pugno la spada, il viso più pallido del solito.

«Aspettate,» urli con quanto fiato hai in corpo. «Non potete farmi questo! Questa notte ho visto un'adunata di Druidi Ceneresi...» Le ultime parole ti escono dalla bocca assieme a un fiootto di sangue.

Abbassi lo sguardo e vedi l'elsa di una spada che spunta dal tuo addome; davanti a te c'è il volto barbuto del Sergente, le labbra serrate e gli occhi fissi nei tuoi. Finalmente le mani che ti stringono lasciano la presa. Allunghi le braccia verso il sottufficiale e muovi un passo verso di lui, poi inspiegabilmente ti ritrovi nuovamente in ginocchio. Stringi le dita attorno all'elsa della spada, ma è viscida per il sangue e non riesci a fare presa.

«Io prendo i suoi stivali,» afferma Faina, mentre la vita ti abbandona.

studiarli bene. Due sono grandi e grossi, con le teste rasate sotto i turbanti e la pelle bruciata dal sole. Ognuno ha una grossa scimitarra infilata nella fusciacca stretta in vita ed entrambi hanno il viso coperto di cicatrici. Il terzo, seduto in mezzo ai due, è più piccolo e grassoccio. Indossa abiti molto più raffinati dei suoi compagni, ha le dita coperte di anelli e non sembra avere armi, oltre a uno spadino.

Ti schiarisci la voce. «Buonasera stranieri, sono una Guardia Cittadina di Amory e devo farvi alcune domande.»

I due energumeni ti fissano con ostilità e uno accenna ad alzarsi dallo sgabello.

Il piccoletto lo ferma sollevando una mano ingioiellata e gli dice qualcosa nella loro lingua. L'uomo risponde a bassa voce, poi china il capo e torna a sedere. Il suo compagno, intanto, ha fatto scivolare la mano verso l'elsa della scimitarra.

«Siamo arrivati oggi con tre Trans regolari,» dice l'ometto, con un pesante accento straniero. «Eccoli qua.» Estrae dalla manica tre biglietti di carta blu tutti stropicciati e li getta sul tavolo. «Conosciamo bene la legge,» soggiunge con un sorriso untuoso.

«Non è per i Trans, ma per un omicidio. Meno di un'ora fa, una donna è stata uccisa qui fuori e sto cercando delle tracce.»

«Noi non c'entriamo!» L'uomo alza le mani grassocce. «Siamo solo un onesto mercante e le sue fedeli guardie del corpo.» I due guardiani continuano a fissarti inespressivi.

«Non vi sto accusando: sto solo chiedendo se abbiate visto qualcosa.»

L'orientale soppesa le tue parole. «Può darsi. Sai, non ho troppa simpatia per come questa città tratta gli stranieri. E ho l'impressione di non essere il solo.» Si fruga nella manica. «Ho visto quella cagna sgozzata, lo ammetto, e aveva in mano qualcosa: dieci Corone ed è tuo.» Così dicendo estrae un oggetto luccicante, tenendolo stretto nella mano sudata.

«Dieci Corone per qualcosa che non posso vedere?»

Il mercante schiude appena le dita e guarda l'oggetto. «Ti garantisco che è una piccola opera d'arte. Anzi, sai cosa ti dico? Se non hai soldi, posso accettare un altro gioiello come pagamento.»

Se vuoi pagare, cancella 10 Corone o una Fibula d'Argento, segna sul Registro di Guerra l'Amuleto d'Oro e vai al **40**.

In alternativa puoi provare a prendere l'oggetto con la forza (vai al **5**) o rinunciare (vai al **40**).

16

Sei a metà strada verso l'osteria, quando il tuo sguardo ben allenato nota un'altra fila di tracce che inizialmente ti era sfuggita. Appartengono a un cavallo ferrato, un cavallo da guerra, a giudicare dalle dimensioni. Le segui per alcuni metri e vedi che vanno verso un vicoletto laterale. Lì, nella debole luce della lanterna, si intravedono le orme di un secondo cavallo, ferrato come il precedente. I due animali si sono allontanati assieme, al piccolo trotto, ma qui il suolo è coperto da un selciato disuguale, quindi non hai speranze di capire da che parte siano andati i due cavalieri.

Ti voltì e torni verso la piazza, quando vedi qualcosa scintillare sulla facciata di una casa. Ti avvicini per vedere meglio: si tratta di un lembo triangolare di stoffa pesante, ornata con un motivo a scacchi bianchi e neri. Ti rigiri tra le mani il pezzo di tessuto: si tratta di un ottimo prodotto, qualcosa di qualità.

Colto da un'improvvisa intuizione, metti un ginocchio a terra ed esamini il lastricato. La tua curiosità viene premiata quando ne estrai una fibula. La esamini alla luce della lanterna e ti accorgi che è fatta di argento massiccio e rappresenta un lupo, o forse un cane, con i canini inferiori estremamente sviluppati e due rubini incastonati al posto degli occhi. Intaschi la Fibula d'Argento (segnala tra gli Oggetti nel Registro di Guerra) e torni verso l'osteria del Calice. Vai al **27**.

17

Sganci dal cinturone il borsello, ti fai cadere cinque monete sul palmo della mano e le passi senza una parola a Kaytaz (cancella 5 Corone). Il mendicante fa schioccare la lingua contro il palato e ne morde una. Sorride soddisfatto e caccia il bottino dentro il vecchio mantello logoro.

«Hai fatto una buona azione,» commenta con tono più rispettoso. «Sai, una volta anche io ero un soldato come te.»

«Conosco la storia,» tagli corto. «Vieni al dunque!» Segna la Parola d'Ordine *Zatyak* e vai al **38**.

18

Lancia in spalla, avanzi a passo di marcia lungo un vicolo verso la Porta Meridionale, arrivandovi in pochi minuti. Due torce fumanti infisse nel muro illuminano il portone chiuso, sorvegliato da due guardie infreddolite che si appoggiano alle lance. Mentre rifletti al riparo del vicolo, il rumore di zoccoli sul selciato annuncia l'arrivo di un cavallo al piccolo trotto. Ti sporgi per controllare: è il cavaliere con l'elmo cornuto che ha consegnato il cuore a Roark!

L'uomo si sporge dalla sella e parla con i due soldati, mentre con una mano indica il portone. Gli uomini si guardano, quindi uno dei due si stringe nelle spalle e si allontana verso il corpo di guardia, l'altro poggia la lancia al muro e fa scorrere la sbarra di metallo che tiene chiuso il portone. Quando ha aperto un'anta, la saracinesca retrostante inizia a sollevarsi. Il cavaliere raccoglie le redini e punta il cavallo verso l'uscita, quando tu scatti dal vicolo.

Percorri di corsa lo spazio che vi separa, la lancia protesa davanti a te, e affondi l'arma verso l'elmo cornuto. L'uomo si gira sulla sella e alza una mano per ripararsi, ma lo colpisce sulla visiera, sbalzandolo di sella. Il cavaliere crolla a terra sferragliando e tu, lasciando cadere l'arma, afferri le redini del destriero

imbizzarrito. L'animale si impenna, sollevandoti da terra, ma riesci a controllarlo e a impedire che scappi. «Cosa ti salta in mente!?» La guardia alla porta muove un passo verso di te.

«Fermalo,» ordina l'uomo a terra.

Salti in sella mentre il cavaliere si mette a sedere e sproni il destriero verso la porta. La guardia si tuffa di lato per non essere travolta e tu varchi il cancello al trotto. Pochi istanti dopo il richiamo di un corno risuona alle tue spalle, ma ormai stai galoppando ventre a terra sulla strada per Tekaro. Sai già che presto dovrai abbandonare il destriero e l'uniforme, ma quello che conta è essere fuggito da Amory.

19

Avendo deciso che per stanotte ne hai avuto abbastanza di cortigiane uccise, misteriosi incappucciati e nobili signori, torni al tuo giro di ronda. Pochi minuti dopo, incroci Faina e Rastrello che si stanno passando una pipa all'ombra del portico, le lance appoggiate al muro lì vicino.

Rastrello ti indica mentre ti avvicini. «Ecco il grande investigatore.» Soffia fuori una nuvoletta di fumo. «Vedi, giovanotto,» prosegue rivolto a Faina. «Noi ci consumiamo gli stivali al lavoro e lui fa la bella vita.» «Non mi pare siate molto impegnati,» ribatti, protendendo la mano per avere la pipa.

«Tocca a me,» squittisce Faina, precedendoti. «Aspetta il tuo turno.» Il piccoletto tira una bella boccata e inizia a tossire.

«Vacci piano,» lo ammonisci. «Non hai abbastanza peli sul mento per fumare.»

«Ho compiuto diciotto anni il mese scorso.» Il viso del giovane ha una sfumatura verdastra.

«Anche io, ma era la terza volta,» borbotta Rastrello, prima di rivolgersi a te. «Tu, invece, che ci racconti?»

«Temo di avere combinato poco,» ammetti con rammarico. «Ora chi lo dice al Sergente?»

«Mi offro io,» si intromette Faina sorridendo.

Fai per allungargli uno scappellotto, ma Rastrello ti ferma al volo. La pipa passa a te e, dopo un paio di boccate, ti senti già meglio. Pochi minuti dopo, riprendi il giro di ronda con le due guardie, senza raccontare loro cosa tu abbia fatto durante la notte. Non ti piace la loro compagnia, ma in gruppo ci si muove con più sicurezza. Dopo alcune ore di ronda, che includono altrettante pause per fumare, il sole fa capolino sopra i tetti di Amory.

«Anche per oggi è finita. Rientriamo,» commenta Rastrello, soffocando uno sbadiglio. «Anche se mi levano la pelle a nerbate, io adesso torno in branda...»

Vi rimettete in spalla le lance e, trascinando i piedi, tornate verso la Caserma Settentrionale. Strada facendo incrociate anche Covone, che sembra un sonnambulo, e Occhiomorto, che si strofina con vigore l'occhio sano per tenerlo aperto.

La notte in bianco vi ha provati duramente, ma quello che più vi spaventa è il pensiero di dover ritornare in servizio al cancello nord tra poche ore.

Poco dopo siete tutti allineati sulla piazza d'arme, sotto gli occhi infossati ma vigili del Sergente. Il sottufficiale sembra avere trascorso una nottata peggiore della vostra, tanto che si vedono senza sforzo le vene che pulsano sulla sua testa pelata.

Al suo fianco, splendente nelle vesti nobiliari, c'è Roark in persona. La sua onnipresente scorta armata è vicino alle stalle; tra loro c'è anche il cavaliere con la sovratunica a scacchi. Il nobile vi scruta a lungo, poi si rivolta contro il Sergente. «Ebbene,» sbraità, schizzandogli in faccia goccioline di saliva. «Cosa avete scoperto questa notte?»

Il tuo superiore si irrigidisce. «Signore, tutti i miei uomini sono stati impiegati nelle ricerche.»

«Con quali risultati?»

Il Sergente guarda dritto davanti a sé. «Ecco...»

Se hai annotato la Parola d'Ordine *Kraor*, vai al **14**; se non hai questa Parola d'Ordine, ma hai un Amuleto

d'Oro e pensi sia il caso di restituirlo al legittimo proprietario, vai al **35**; se, infine, non hai annotato questa Parola d'Ordine e non hai questo Oggetto o non lo vuoi restituire, vai al **28**.

20

L'oggetto che hai preso dal mercante ti pesa sempre di più nel borsello; non appena Uncino si è allontanato, lo estrai per osservarlo con attenzione. Si tratta di un amuleto d'oro di forma rettangolare, appeso a una catenella spezzata. Su un lato c'è in rilievo l'immagine di un cane con le orecchie dritte e delle zanne smisurate, forse uno sciacallo; sull'altro, una "R" in corsivo maiuscolo.

È chiaramente un oggetto di pregio, anche se è stato danneggiato, eppure non riesci a guardarla senza sentirti a disagio: ti pare che gli occhi della bestia si muovano e il metallo diventi sempre più caldo col passare dei secondi. Riponi il monile e valuti quale sarà la prossima mossa.

Dal vicolo immerso nelle tenebre alle tue spalle proviene un nitrito. Ti volti: un cavaliere in armatura avanza al passo verso di te. La notte è buia, ma hai l'impressione che ti sia familiare. Rifletti mentre si avvicina e presto capisci chi è: l'uomo in armatura che hai di fronte è lo stesso che reggeva le redini del Principe Roark quando questi si è fermato alla Caserma Settentrionale.

Il motivo a scacchi sulla gualdrappa e le corna ricurve sull'elmo sono inconfondibili!

«Credo tu abbia qualcosa che non ti appartiene,» esordisce la figura, con voce metallica.

«Cosa?» Ti guardi alle spalle, ma nessuno dei tuoi commilitoni è in vista.

«Un amuleto dorato.» La figura protende la sinistra coperta dal guanto d'arme. «Dammelo.»

«Quale amuleto?» Indietreggi di un passo.

«Fermo!» Il misterioso cavaliere solleva con l'altra ma-

no una piccola balestra e te la punta contro.

«Consegnami l'amuleto. È l'ultimo avvertimento.»

Vuoi attaccare (vai al **32**), fuggire verso la piazza (vai al **2**) o assecondare questo assalitore (vai al **24**)?

21

Avanzi con disinvoltura fino al bancone e ordini un boccale di birra scura (cancella 1 Corona). Una giovane cameriera lo spilla senza perdere tempo e, poco dopo, stai sorseggiando con piacere il liquido ambrato. Con la coda dell'occhio vedi che l'oste cerca di attirare la tua attenzione. Bevi l'ultimo sorso e ti avvicini all'uomo.

«Cosa c'è, padrone?»

L'uomo si torce le mani grassocce e ti guarda con aria incerta. «Ecco... Mi chiedevo cosa fosse successo fuori.» I suoi occhi sfuggenti corrono all'uscita, ma subito tornano su di te. «Meno di un'ora fa ho sentito nitriti e urla. Poi sono entrati quegli stranieri. Infine è arrivata un'intera pattuglia di guardie.»

«C'è stato un omicidio in piazza,» spieghi a bassa voce, senza perdere d'occhio i forestieri. «Stiamo indagando. A proposito, a quali stranieri ti riferisci?»

«Al cavaliere seduto da solo e ai tre orientali,» risponde l'oste, senza voltarsi a guardarli. «Sono entrati poco dopo le urla, anche se non ricordo chi sia arrivato prima.»

«Bene, sarà il caso che faccia alcune domande.» Ti stacchi dal bancone. «Tu non ti immischiare.»

«Non c'è pericolo,» ti rassicura l'ometto, con una risatina nervosa.

Vuoi parlare con l'uomo in armatura (vai al **4**) o con i tre Vassagoniani (vai al **15**)?

22

Gocce di sudore colano imperlando la fronte dell'uomo.

«Tu... Non mi puoi uccidere! Io non ho fatto niente!»

La sua voce ha un tono lamentoso.

«Stai ostacolando la Giustizia di Roark, legittimo Principe di Amory.» La punta della tua arma tocca il torace flaccido del mercante.

«No! No, ti prego!» Il Vassagoniano ha le lacrime agli occhi. «Ecco, prendilo tu! Ma non farmi del male!»

Così dicendo, l'uomo apre la mano e lascia cadere sopra ai Trans un oggetto scintillante che tintinna. Le guardie del corpo sbuffano, ma tornano a sedersi non appena abbassi la lancia. Sulla punta dell'arma c'è una goccia di sangue e il mercante fissa a occhi spalancati la macchiolina scura che si allarga sul suo torace. Senza perdere d'occhio i tre Vassagoniani, raccogli il gioiello (segna l'Amuleto d'Oro sul Registro di Guerra).

Vai al **40**.

23

«Non ho tempo per questi giochetti, storpio.» Batti il manico della lancia sul suolo e fai un passo avanti. «Dimmi cosa hai visto e nessuno si farà male.»

«Ho proprio paura, ragazzino,» sbotta Kaytaz sporgendo la mascella. «Io combattevo nelle Terre Tormentate prima ancora che tu nascessi.»

«E io continuerò a fare la guardia dopo che tu sarai morto. Il che potrebbe avvenire fin troppo presto, se non ti decidi a parlare!»

La luce tremolante della lanterna rende ancora più orrendo il volto sfregiato di Kaytaz, mentre il mendicante ti fissa dignignando i denti. Rimani in silenzio per lunghi istanti, quindi lo vedi annuire con un grugnito: deve essersi finalmente deciso. Se hai l'abilità Intimidire, vai al **38**; altrimenti vai al **33**.

24

Decidi che non è il caso di fare l'eroe. Infili lentamente la mano nella sacca e ne estrai l'amuleto, tenendolo con due dita per la catenella spezzata. Avanzi a piccoli passi

verso il cavaliere e depositi il monile nella sua mano protesa, senza mai perdere d'occhio il dardo nella balestra carica (cancella l'Amuleto d'Oro dal Registro di Guerra).

«Saggia scelta,» commenta, prima di far voltare il destriero e allontanarsi al piccolo trotto.

Se hai la Parola d'Ordine *Zatyak*, vai al **30**; altrimenti scegli se usare l'Abilità Speciale Seguire Tracce (vai all'**11**) o tornare sulla piazza (vai al **29**).

25

Avanzi a lunghi passi verso i quattro incappucciati, estrai da sotto la tunica l'amuleto e lo mostri, avendo cura di stringere in mano la parte spezzata della catena. Per un istante che ti sembra un'eternità, gli uomini ti fissano attraverso le maschere verdi, poi uno di loro accenna un sorriso e apre il portone, mentre gli altri si spostano per farti passare. Fai un cenno di saluto ed entri con il cuore che ti batte forte. Vai al **10**.

26

Un tintinnio metallico proviene da dietro di te, ma non osi voltarti. Le due guardie fissano un punto alle tue spalle, quindi si girano verso il mercante, interdette per la prima volta. Arrischi un'occhiata: verso di voi avanza la sagoma massiccia di Sir Rendalim, il cinturone a tracolla e la spada stretta nelle mani guantate.

«State forse ostacolando la Giustizia, Vassagoniani?» La voce è bassa, quasi divertita.

«No, no...» Il mercante sembra indeciso su chi gli faccia più paura. «Stavamo giusto collaborando con questa guardia.» Apre le dita grassocce e lascia cadere un oggetto luccicante sopra ai Trans.

«Non avevo dubbi.» Un sorriso si fa strada sul volto severo di Rendalim, mentre il Cavaliere fa un passo indietro. «Prego, proseguite pure.»

«Sarà fatto.»

Rispondi al sorriso del cavaliere, abbassi la lancia e afferri il monile (segna l'Amuleto d'Oro sul Registro di Guerra). «Questa è una prova per indagini, non un bottino di guerra,» concludi rivolto al Vassagoniano.

Vai al **40**.

27

L'Osteria del Calice è un massiccio edificio in muratura che occupa tutto il lato occidentale della piazza. Per voi guardie è una tappa obbligata del turno di notte e gli avventori si sono abituati a vedervi entrare per una breve pausa. Dai una rapida occhiata al pavimento davanti all'ingresso, ma sulle lastre di pietra consumata non riesci a individuare orme. Schermi la lanterna ed entri, tenendo la lancia sulla spalla.

L'ambiente interno è caldo e bene illuminato. Assaporì per un attimo l'aroma di birra e carne arrostita, mentre dal tuo mantello fradicio si alzano volute di vapore. Tra i vari avventori vedi le solite facce conosciute, gente che ti saluta con un cenno, ma anche due tavoli occupati da forestieri. Al primo è seduto un uomo dall'aria solenne che indossa un'armatura smaltata di bianco. Appoggiato alla sua sedia c'è un grosso scudo triangolare che porta l'emblema di una montagna bianca sormontata da una folgore. Al secondo tavolo, invece, ci sono tre uomini che indossano vesti fluenti e hanno il capo coperto da dei turbanti: hai già visto altre volte abiti di questa foggia e sai che sono originari della Vassagonia.

Vuoi parlare con l'uomo in armatura (vai al **4**), con i tre Vassagoniani (vai al **15**) o preferisci ordinare una birra al bancone e chiedere informazioni all'oste (vai al **21**)?

28

«Allora, Sergente?»

«Io... Signore, non siamo riusciti a scoprire il colpevole.»

Il sottufficiale abbassa il capo e si fissa le punte degli stivali.

«Capisco.» Le labbra sottili di Roark si curvano in un sorriso che non raggiunge gli occhi. «Non importa, avrete modo di fare ammenda per la vostra incompetenza.»

«Sì, signore.»

«Lieto di avere la tua approvazione,» risponde con tono sarcastico il nobile. «Adesso porta la truppa nelle camerate e fate i bagagli.»

«Per dove, se posso chiedere?»

«Lyris,» ribatte Roark. Il nobile torna verso il proprio cavallo e rimonta in sella. «C'è una guerra da combattere e mi sarete più utili lì, che qui.» Detto questo, Roark dà di speroni e trotta verso l'uscita, seguito dalla propria scorta.

Il silenzio dura alcuni istanti ed è rotto dal gemito di Covone che crolla a terra sferragliando, vinto dalla stanchezza e dall'emozione. A questo punto si scatena il finimondo: il Sergente va verso le camerate torcendosi la barba, l'Avvoltoio inizia a imprecare come non lo hai mai sentito, Occhiomorto e Uncino quasi vengono alle mani incolpandosi a vicenda e le lacrime rigano il viso di Faina. Tu rimani esteriormente calmo, ma dentro di te sai benissimo che i tuoi commilitoni fanno bene a essere così agitati: le Terre Tormentate sono teatro di numerose guerre, perlopiù combattute tra piccoli principati, e un soldato che vi prende parte rischia di restarvi coinvolto per tutta la vita. Quella che Roark vi ha inflitto, in fin dei conti, è solo una lenta condanna a morte.

Ti avvii trascinando i piedi verso la camerata, chiedendoti se non arresti forse fatto meglio a essere più solerte nelle tue indagini.

29

Torni verso la piazza, rimuginando sul da farsi. I tuoi commilitoni sono finalmente riusciti a caricare il

cadavere sul carrettino e adesso l'Avvoltoio, seduto a cassetta frusta il cavallo. Faina e Covone lo seguono a passo di marcia. Non c'è nessun altro in giro, a parte gli uomini con i mantelli rossi e le maschere verdi.

Se hai una Maschera con Mantello e ti vuoi travestire per seguirli, vai al **37**; altrimenti vai al **19** per proseguire le indagini.

30

«Va tutto bene, guardia?» chiede una voce proveniente dal basso.

Guardi giù e vedi Kaytaz, accomodato nel solito carrettino. «Ho fatto incontri più piacevoli,» commenti, cercando di nascondere il tremito nella voce.

«Me lo immagino.» Il mendicante guarda il vicolo in cui si è dileguato il cavaliere. «Ti piacerebbe sapere dove stava andando?»

«Sì! Lo sai?»

«No, ma non sarà difficile scoprirlo. Sai, ai bei tempi, ero un esploratore nell'esercito di Eldenora.»

«Ma non avevi detto di essere stato un lanciere di Salony?»

«Ho fatto anche quello. E, se è per questo, sono stato anche marinaio Durenese.» Si volta e sputa in terra.

«Ma ora pensiamo alle cose serie.» Ti indica il terreno fangoso. «Oggi da qui sono passati molti cavalli, ma solo uno era ferrato per la guerra: quello che ti interessa.»

«È vero,» commenti, assorto. «Grazie!»

«Di niente,» ribatte Kaytaz, mentre si allontana spingendo il carretto. «E ricorda che ora siamo pari!»

Vuoi seguire le tracce (vai all'**11**) o preferisci ritornare in piazza (vai al **29**)?

31

Ti avvicini agli incappucciati, sfoggiando il tuo miglior sorriso. «Buonasera fratelli.»

«Buonasera a te,» ribatte uno dei quattro. «Sei in ritardo.»

Annuisci gravemente dentro al cappuccio.

«Perdonatemi, ma ho avuto problemi con le guardie.»

«Guardie!?» Un secondo incappucciato si fa avanti.

«Non ci devono essere problemi con le guardie. Ricordi?»

«Io ricordo benissimo,» ribatti, stizzito. «Loro forse no!»

«Cosa è successo? Dicci tutto,» chiede il primo uomo.

«Questo!» Porti la mano al petto e mostri il buco che Uncino ha fatto sul mantello. «Sono vivo per miracolo e un paio di loro mi ha seguito.»

Gli uomini si fanno subito attenti e guardano in tutte le direzioni. Uno di loro infila la mano sotto il mantello e intravedi il luccichio dell'acciaio.

«Cani maledetti!»

«Ci era stata assicurata collaborazione!»

«Non c'è da fidarsi di certa gente!»

«Presto pagheranno anche questa!»

È il momento di agire. «Se non avete niente in contrario, io riferirei anche all'interno: meglio spargere subito la voce.»

«Vai pure. Noi ti copriamo!»

«Grazie, fratelli.» Li saluti e scivoli all'interno..

Vai al **10**.

32

Digrigni i denti mentre stringi con entrambe le mani la lancia, quindi parti alla carica. Il cavaliere mira senza fretta e scocca il dardo quando stai per arrivargli addosso. Purtroppo per lui il suo destriero si impenna nel vedere la tua lancia protesa e il proiettile vola sopra di te.

Prima che il tuo avversario possa ricaricare, gli sferri un colpo mirando alla giuntura dell'ascella destra. Il tuo affondo viene deviato dallo spallaccio, ma il cavaliere si trova in difficoltà e il dardo gli casca di mano. Impugna

le redini con la mano libera e cerca di travolgerti col cavallo, ma lo spazio angusto del vicolo gli impedisce di manovrare e il tuo secondo affondo lo colpisce alla visiera.

Il cavaliere lascia cadere la balestra e afferra un'ascia appesa al pomo della sella, ma tu lo incalzi con un ennesimo attacco. Questa volta la punta della tua arma penetra la sua armatura dietro al ginocchio, procurandogli una lieve ferita. L'uomo lancia un urlo stranamente acuto, quindi fa voltare il palfreno e si allontana al piccolo trotto. Tenti un ultimo affondo verso la sua schiena, ma ormai è fuori portata.

Ti appoggi pesantemente alla tua fida lancia e riprendi fiato guardandoti attorno. A terra c'è la balestra del cavaliere misterioso, ma ti basta un'occhiata per capire che si è fracassata. La calci via con un gesto di stizza, mentre valuti come agire.

Se hai la Parola d'Ordine *Zatyak*, vai al **30**; altrimenti scegli se usare l'Abilità Speciale Seguire Tracce (vai all'**11**) o tornare sulla piazza (vai al **29**).

33

«Avvicinati e te lo dirò,» sibila Kaytaz. «Ma deve restare tra te e me: non ci tengo a farmi un altro nemico. Ne ho già troppi.» Si guarda intorno furtivamente. «Avanti, sbrigati.»

«Hai ancora un po' di cervello in testa,» commenti, inginocchiandoti davanti allo storpio. «Cosa hai visto?» «Ecco, io...» Kaytaz sborra gli occhi e fissa un punto dietro di te. «Oh no!»

Ti giri di scatto, ma la piazza è deserta. «Cosa accidenti...» Torni a voltarti verso il mendicante e vedi troppo tardi la pietra che stringe nella mano destra, prima colpirti alla tempia.

Il colpo risuona sul tuo mezzo elmo e cadi di fianco nel fango. La lancia e la lanterna ti scivolano di mano e tutto diventa buio (perdi 3 punti di Resistenza). Alzi le braccia per coprirti la testa, ma senti il cigolio delle

ruote di Kaytaz, accompagnato dal suo respiro affannoso. Dopo pochi secondi, senti solo il ticchettio leggero della pioggia, oltre al pulsare del tuo sangue nelle tempie. Ti rialzi e recuperi la lanterna, che per fortuna non si è rotta. Ti sfili l'elmetto e accarezzi una grossa ammaccatura sulla tempia destra; se fossi stato a capo scoperto, Kaytaz ti avrebbe sfondato il cranio. Furioso per esserti fatto giocare da uno storpio, raccogli la lancia e torni verso la piazza. Un giorno gliela farai pagare, ma adesso hai cose più urgenti di cui occuparti. Passi accanto al cadavere e sembra che anche la morta rida di te.

Vuoi fermarti a cercare tracce (vai al **7**) o preferisci tirare dritto verso l'Osteria del Calice (vai al **27**)?

34

Percorri tutto il corridoio e arrivi alla porta nera in fondo alle scale, te la chiudi alle spalle e sali la rampa due gradini alla volta. Stai giusto riprendendo fiato, quando da dietro l'angolo sbuca uno degli incappucciati rimasti di guardia fuori. In mano ha una bacchetta di legno scuro, con una gemma incastonata sulla sommità. La pietra preziosa inizia a brillare di una luce pulsante. Vi fissate per alcuni lunghi istanti, quindi lui ti punta contro un dito accusatore.

«Lo sapevo che eri un intruso,» urla da dietro la maschera. «Fermo dove sei!»

In quel momento la porta nera dietro di te si spalanca vomitando un torrente di tuniche rosse e tu torni a fuggire. L'uomo davanti a te ti punta contro la bacchetta, ma riesci a colpirla con la lancia facendogliela cadere di mano. Col colpo di ritorno raggiungi di piatto alla tempia l'incappucciato, che si accascia con un gemito.

Segui il corridoio, pieghi a sinistra e ti infili nella prima porta aperta che incontri. Ti trovi in una stanzetta scura, che contiene un paravento e alcuni armadi. Sul lato opposto c'è una finestra: una via di fuga. Prendi

una sedia e ne incastri lo schienale sotto la maniglia. Quindi, mentre gli inseguitori iniziano a sfondare la porta, corri verso la finestra, la apri e salti fuori.

Il tanfo delle strade di Amory non è mai stato così fragrante. Ti volti: un incappucciato sta scavalcando il davanzale. Affondi la lancia verso il suo viso e la ritrai sporca di sangue. L'uomo urla e ricade all'indietro, le mani premute sulla faccia. Prima che altri possano reagire, sei già sparito nei vicoli che portano a nord.

La tua corsa folle prosegue per alcuni isolati ma, impacciato dalla tunica rossa, non riesci a distanziare gli inseguitori. Le loro grida riecheggiano alle tue spalle e ti infili in un vicolo laterale ingombro di immondizie. Abbandoni per un attimo la lancia e cerchi di sfilarti la veste ceremoniale. Il tessuto si impiglia nella tua uniforme e sei costretto a strappartelo di dosso per liberarti. Una volta privo del travestimento, recuperi la tua arma e ricominci a correre più spedito.

Se hai la parola d'Ordine *Kraor*, vai al **13**; altrimenti, vai al **19**.

35

Il cavaliere con la sovratunica a scacchi avanza dalle stalle, si ferma accanto a Roark e si protende per dirgli qualcosa; ti ci vuole poco a riconoscerlo: è lo stesso che ha provato a rapinarti nel vicolo dietro all'Osteria del Calice. Ora che lo vedi a piedi ti accorgi che non è poi così alto e imponente, arrivando al mento del nobile e al petto del Sergente. Cerchi di seguire il discorso, ma l'uomo parla a voce troppo bassa e l'elmo ne distorce le parole. Roark, invece, ascolta con estremo interesse e annuisce. Quando l'uomo in armatura ha terminato, il Signore di Amory ti guarda con un ghigno.

«Guardia, come sono andate le indagini?»

Un brivido ti corre per la schiena. «Bene, mio signore. Come diceva il Sergente...»

«Non ho chiesto al Sergente. Ho chiesto a te!» Le mani di Roark guizzano nervose vicino all'elsa della spada.

«Hai trovato qualcosa di interessante?»

Non te la senti di mentire. «Mio signore, ho trovato questo!» Estrai l'amuleto dalla tunica e lo tieni alto perché tutti lo possano vedere.

Uncino, accanto a te, si irrigidisce. «Gran figlio di...» sibila, prima che l'Avvoltoio gli dia una gomitata.

«Di che si tratta?» scatta Roark. «Vieni avanti, guardia.»

Avanzi tenendo sollevato il medaglione e, quando sei vicino, il signore te lo strappa di mano. Lo guarda a lungo da entrambi i lati e muove le labbra senza pronunciare parole. Il nobile si volta verso la scorta con aria accusatoria e punta il dito contro un cavaliere. La figura si sfila l'elmo cornuto rivelando un viso di donna, spigoloso e con un naso a becco.

«Arla, cara sorella, poi faremo i conti,» la ammonisce Roark, prima di riportare su di te la propria attenzione. «Guardia, hai fatto un ottimo lavoro!»

«Grazie, mio signore.»

«Ti sei dimostrato acuto,» prosegue il Principe. «E soprattutto discreto.» I suoi lineamenti spigolosi si distendono in un sorriso.

«Ho ben compreso, mio signore.» Ti concedi un sorrisetto, prima di rientrare nei ranghi.

«Dove eravamo rimasti, Sergente?» chiede quindi Roark al sottufficiale, che attende ancora sull'attenti.

«Io... Io non ricordo, mio signore. Chiedo scusa.»

Il nobile sputa a terra. «Eravamo rimasti alla vostra incompetenza: tua e di tutti questi bifolchi! Mi domando chi ti abbia dato i gradi e se davvero li meriti.»

«Mi sono guadagnato i galloni di Sergente servendo sotto vostro padre.» Il mento barbuto del sottufficiale inizia a tremare. «Lo ho seguito fedelmente in oltre tre anni di guerra per tutte le Terre Tormentate.»

«Per questo ti risparmierò la vita.» Roark distoglie lo sguardo e lo posa su di te. «Ma molte cose cambieranno. Molte!»

Vai all'**Epilogo**.

36

Rimani immobile per quella che sembra un'eternità, gli occhi fissi in quelli del mercante, cercando di ignorare le due guardie del corpo che incombono ai tuoi fianchi. La lancia si fa sempre più pesante e il sudore delle tue mani rende il manico scivoloso. Un sorrisetto maligno si fa strada sul volto flaccido del tuo interlocutore.

«Siamo nervosi, eh?» insinua, leccandosi le labbra.

«Non fare scherzi.» Ti stupisci di quanto la tua voce risulti strozzata.

Con agilità inaspettata, il mercante spinge indietro la propria sedia e urla un ordine nella propria lingua. Le guardie scattano all'unisono verso di te. Riesci a deviare per un pelo il fendente del primo avversario, ma la scimitarra del secondo ti colpisce in pieno petto (perdi 4 punti di Resistenza). L'usbergo ti salva la vita, ma crolli comunque a terra ferito. Rotoli di lato e la lama della prima guardia si conficca nel pavimento accanto a te. Ti rialzi senza fiato, pronto a vendere cara la pelle.

Vai al **40**.

37

Al riparo delle ombre, indossi il mantello e tiri su il cappuccio fino a coprire il mezzo elmo. Per fortuna la maschera si adatta perfettamente al tuo viso, senza impedirti di vedere o respirare. Per un momento sei indeciso se abbandonare la lancia, poi decidi di impugnarla con la punta verso il basso e di farla passare per un bordone: con un po' di fortuna, al buio nessuno se ne accorgerà.

Ti accodi al gruppo degli incappucciati, che sta giusto svoltando in una strada verso sud, e marci in silenzio assieme a loro. Il tragitto è breve e in una ventina di minuti siete in una piazzetta, davanti a un edificio di pietra. Non conosci bene questa parte della città, perché di norma pattugli la zona nord, e non sai cosa aspettarti. Gli incappucciati si avvicinano a quattro individui vestiti come loro che sono di guardia

all'ingresso ed entrano uno alla volta. Una rapida occhiata ti fa individuare un cavallo sellato accanto all'ingresso, un cavallo che indossa una guadrapa a scacchi bianchi e neri, come il membro della scorta di Roark.

Vuoi provare a entrare come gli altri incappucciati (vai all'**8**), cercare un'altra via di accesso (vai al **3**) o proseguire altrove le indagini (vai al **19**)?

38

«Non ho visto chi ha fatto la festa a quella poveretta,» ammette il mendicante. «Ma credo che fosse a cavallo, perché ho sentito un nitrito e il suono di zoccoli al galoppo.»

Si mordicchia il labbro inferiore. «Anzi, ora che ci penso, il nitrito proveniva da un vicolo laterale, il suono del galoppo dal centro della piazza. Può darsi che fossero in due, entrambi a cavallo.»

«Non mi aiuti molto.» Tamburelli con le dita sul manico della lancia.

«Ma c'è dell'altro, eh,» si affretta a precisare Kaytaz. «Pochi minuti dopo, un gruppo di persone si è avvicinato alla morta e la ha perquisita: li ho visti con questi occhi.»

Ti chini in avanti, interessato. «Sapresti riconoscerli? Da che parte sono andati?»

«Mi spiace» lo storpio scuote la testa. «Era troppo buio. Però ho visto che erano tre forestieri che indossavano turbanti e vestiti molto ampi, probabilmente della Vassagonia. Si sono infilati nell'Osteria del Calice,» ti indica l'unica porta illuminata, dall'altro lato della piazza. «Per quanto ne so, sono ancora lì.»

Annuisce seccamente. «Grazie, mezzo soldato.»

Giri sui tacchi e marci verso l'osteria. Mentre passi accanto al cadavere, non puoi fare a meno di pensare che potrebbero ancora esserci delle tracce da cercare.

Vuoi fermarti a investigare (vai al **7**) o preferisci tirare dritto verso il locale (vai al **27**)?

39

«Ho l'impressione che tu non mi stia dicendo tutto,» esclami.

«È una tua impressione, te lo assicuro.» Questa volta l'uomo nemmeno alza il capo per risponderti.

La lancia ti scivola dall'incavo del braccio fino alla mano. «Adesso ti alzi e mi segui fuori.»

«Non fare niente di cui ti potresti pentire.»

Avviene tutto in un lampo: fai un passo verso il tavolo, l'uomo posa una mano guantata sull'asta della tua arma e ti strattona, barcolli in avanti per liberarti e lui ti assesta un mandritto con la mano libera.

Crolli a terra, le lacrime agli occhi e la guancia in fiamme (perdi 2 punti di Resistenza).

«Ti avevo avvertito,» commenta il Cavaliere, che non si è nemmeno alzato dalla sedia.

L'oste, tremando come una gelatina, accorre per rialzarti e si profonde in scuse a tuo nome e a nome di tutta Amory nei confronti di Sir Rendalim. Il Cavaliere, dal canto suo, le accetta con un sorriso benigno e ti ignora. Ancora malfermo sulle gambe, noti che il confabulare dei tre Vassagoniani non si è interrotto nemmeno in occasione del tuo breve incidente. Ti chini a raccogliere la lancia, quindi avanzi verso di loro.

Vai al **15**.

40

«Lo sapevo che ti avrei trovato qui!»

La voce alterata del Sergente è inconfondibile. Giri su te stesso: e il sottufficiale è in piedi sulla soglia, fiancheggiato da Rastrello e Occhiomorto, e ti sta puntando contro un dito.

Subito i tre Vassagoniani perdono ogni interesse in te e si rimettono a confabulare tra loro, mentre il Cavaliere si volta ostentatamente verso il bancone.

Il Sergente avanza a lunghi passi e porta la propria faccia barbuta a pochi centimetri dalla tua.

«Io ti affido un'indagine e tu che fai?» Si volta verso le altre due guardie. «Lui che fa? Si imbuca a gozzovigliare!»

«Signore, faccio notare che non è proprio così,» rispondi, rigido sull'attenti.

«Ah no?»

«Signornò. Stavo interrogando i testimoni.»

Il Sottufficiale sbuffa e scuote il capo. «E chi sarebbero questi "testimoni"?»

«Loro.» Indichi i Vassagoniani. «Ho fondati motivi di ritenere che abbiano sottratto una prova fondamentale dal luogo del delitto e hanno dimostrato scarsa propensione a collaborare...»

«Adesso vedremo.» Il Sergente ti spinge da parte. «Tu aspetta qui.»

«Signorsì.»

Il sottufficiale si avvicina impettito ai tre stranieri, poggia i pugni sul tavolo e si china verso il mercante. Non senti quello che dice, ma l'altro scuote la testa sorridendo. Il Sergente pesto un pugno guantato sul ripiano di legno e si sporge ulteriormente verso il grasso Vassagoniano, indicando col pollice le guardie sulla soglia; l'uomo si stringe nelle spalle, estrae un sacchettino da una tasca e lo posa davanti a sé. Il Sergente lo afferra, si raddrizza e saluta militarmente; quindi torna verso di te.

«Stammi bene a sentire,» ti apostrofa, soppesando il sacchetto tintinnante nella mano. «Che non ti venga più in mente di importunare onesti viaggiatori.» Il sacchetto scompare nel borsello appeso alla cintura.
«Sono stato chiaro?»

«Ma non sono tanto onesti: io penso che...»

Il sottufficiale alza una mano. «Sia come sia, la tua presenza è richiesta fuori. Ora!»

Detto questo, gira sui tacchi e se ne va, seguito da Rastrello che si frega le mani callose. Occhiomorto schiocca le dita e ti fa cenno di seguirlo, prima di incamminarsi a propria volta. Mentre varchi la soglia, ti

prende di mano la lanterna e si allontana verso il centro della piazza.

All'esterno, Covone e Faina stanno caricando il corpo della cortigiana su un carretto, sotto la guida dell'Avvoltoio. L'operazione è resa difficile dal fatto che Covone ha paura a toccare il cadavere e Faina, minuto com'è, non ce la fa da solo. Avvoltoio pungola il grassone con la lancia, ma ottiene ben poco.

«Spettacolo interessante,» ti apostrofa con sarcasmo il Sergente. «Avanti, vieni con me: devo farti vede una cosa.»

Lo segui al riparo in una viuzza laterale. «Cosa c'è, signore?»

Il Sergente estrae dalla bisaccia un involto rosso scuro e te lo passa. Tastandolo, senti che all'interno c'è qualcosa di duro. Srotoli il tessuto, che si rivela essere un mantello cremisi con cappuccio. L'oggetto avvoltovi è una rozza maschera di pietra verde, intagliata in modo da coprire fronte, occhi e naso. Non sai perché, ma tenerla in mano ti mette a disagio.

«Bella roba, eh?»

«Da dove viene?»

«Mentre eri impegnato nelle tue, chiamiamole così, "indagini", noi abbiamo pattugliato le strade. Ci sono vari tipi sospetti, ma abbiamo ordine di non immischiarci con loro. Ordini da molto in alto.» Il sottufficiale abbassa la voce. «Però ne abbiamo trovato uno che si era perso per strada: era da solo e farneticava qualcosa sulle punizioni divine e sui cuori strappati.» Si guarda alle spalle, poi prosegue rapidamente. «Lo abbiamo fermato per interrogarlo, lui ha cercato di fuggire e Uncino lo ha ripreso.»

«Immagino come.» Infili l'indice in un foro del tessuto, proprio all'altezza del petto. «Ha parlato?»

«No. Uncino ci è andato giù pesante. Però almeno le macchie di sangue non si vedono sul rosso.»

Arrotoli il mantello e lo porgi al Sergente. «Tutto questo è interessante, signore, ma non vedo come...»

«Io non posso indagare oltre, mi è proibito.» Rimette l'involtò nella bisaccia. «E questo lo devo fare sparire, se non mi voglio rovinare. Però tu puoi fare ancora molto. Ci sono altri gruppi di incappucciati in giro per Amory.»

«Temo di avere capito,» sospiri.

«Non ne dubitavo.» Il Sergente saluta militarmente, quindi torna verso il carretto sulla piazza.

Rimani per alcuni attimi assorto nei tuoi pensieri, quando senti una risata raschiante alla tua destra. Ti volti e vedi Uncino, appoggiato pigramente a una colonna del portico, che ti saluta con la sua unica mano. Sotto il braccio stringe un involto voluminoso. «Come procedono le indagini?» Si stuzzica i denti con la protesi di metallo. «Noi abbiamo avuto a che fare con uno di questi tizi in rosso.»

«Ho saputo.» Di tutti i tuoi compagni, Uncino è il più pericoloso, perché è imprevedibile. «Spero non ci siano stati problemi.»

«Nessuno, che diamine! Una volta spogliati, questi vermi sono uguali a me e a te. Se mai lo troveranno, difficilmente sapranno chi era.» Il suo sorriso ingiallito ti mette a disagio. «Bene, io per questa notte penso di essermi guadagnato la pagnotta. Ci vediamo più avanti in caserma»

Uncino fa per allontanarsi, quando una processione di uomini incappucciati di rosso sbuca da una via laterale e avanza lungo il portico della piazza. Camminano a capo chino e sembra che non ti abbiano visto. Un'imprecazione al tuo fianco conferma che li ha notati anche l'altra guardia. I vostri commilitoni vicino al carretto, nel frattempo, sembrano non farci caso.

«Era uno di loro?» Parli senza voltarti verso Uncino.

«Già.» Si gratta il mento ispido con l'unica mano. «Il Sergente era tutto contento per come avevo fermato il sospetto,» prosegue, rivolto più a se stesso che a te. «Poi però è arrivato uno dei cavalieri che scortavano il Corvaccio, quello col mantello a quadri, e gli ha fatto un bel discorsetto.» Si volta a guardarti. «Dopo che quel

cavaliere se ne è andato, il vecchio Barbarossa aveva l'aria di uno che ha ricevuto la propria condanna a morte. Pensa che un attimo fa mi ha pure restituito il mantello e la maschera presi al morto: pareva che gli scottassero in mano!»

«Vuol dire che adesso li hai tu?» Concepisci un piano disperato.

«È quello che ho detto.» Dà una pacca all'involtò sotto il braccio.

«Dammeli!»

«Fossi matto!» Uncino fa un passo indietro e ti guarda sporgendo la mascella. «Il Sergente li ha affidati a me e...»

«Quanto vuoi?»

«Dieci Corone.»

«Otto!»

«Affare fatto.» Si guarda intorno con aria furtiva. «Ma ora, prima che ci ripensi!» Se vuoi concludere l'affare, cancella 8 Corone (a patto che tu le abbia) e segna il Mantello con Maschera sul Registro di Guerra. «Mi auguro di avere fatto la scelta giusta,» commenta la guardia prima di allontanarsi.

Se hai un Amuleto d'Oro, vai al **20**; altrimenti vai al **29**.

Epilogo

Sono passati due mesi dalla notte nella quale hai indagato sulla morte della cortigiana. Il Principe Roark, nonostante il fallimento delle indagini, non è sembrato troppo contrariato e la vita di voi guardie è tornata a essere la stessa di sempre. Ritto in piedi in mezzo alla piazza d'arme della Caserma Nord, socchiudi le palpebre quando il sole che sorge all'orizzonte ti ferisce gli occhi e osservi i soldati uscire di corsa dalle camerate.

Uncino è il primo, ma Faina lo sorpassa con uno scatto portandosi in testa. Rastrello arranca subito dopo gomito a gomito con l'Avvoltoio e Occhiomorto arriva sbuffando alle loro spalle, tallonato da Covone. Gli

uomini si schierano in riga davanti a te, mente il vecchio Caporale allunga un paio di bastonate col manico della lancia ai più lenti. Sorridi nell'osservare la scena.

«Squadra, attenti,» gracchia l'Avvoltoio.

Gli uomini scattano sull'attenti e in quel momento la porta della camerata si spalanca di nuovo e ne esce un soldato alto e muscoloso, col cranio calvo e una folta barba color ruggine; zoppica rapidamente verso di voi e, quando si avvicina, noti che ha un labbro gonfio e il viso coperto di lividi. Gli uomini in fila ridacchiano e Uncino sputa in terra.

«Sei in ritardo, Barbarossa,» apostrofi il nuovo venuto.

«Mi hanno aggredito,» sbotta l'uomo, incespicando negli ultimi passi. «Tutti loro!» Indica la squadra con un ampio gesto della mano.

«Capisco.» Rimani in silenzio per alcuni istanti. «Puoi dimostrarlo? Hai dei testimoni?»

«No.»

«In tal caso ti dovrò punire.» Ti godi per un istante i sorrisi di scherno degli altri uomini, soprattutto quello orrido di Rastrello. «Lo sai che non ho scelta.»

«Lo so, lo so!» L'uomo dignigna i denti.

«Per te sono "Signor Sergente", ricordalo!» Ti accarezzi i galloni cuciti sulla manica dell'uniforme.

«Lo so, Signor Sergente.» Il tuo ex superiore ti fissa pieno di odio.

«Così va meglio. Caporale,» ti rivolgi all'Avvoltoio.

«Pensa tu alla punizione del soldato Barbarossa.»

«Con molto piacere, Sergente,» commenta il vecchio graduato.

LA VORAGINE DELLA MORTE

Efrem Orizzonte/Ego

IL TUO PERSONAGGIO

In quest'avventura vestirai i panni del Barone di Toran, governatore di una delle città più importanti di tutta Sommerlund. Spirito avventuroso e irrequieto, hai affiancato all'addestramento militare previsto dal tuo ruolo una costante ricerca di conoscenza. Hai condotto studi di magia presso la Confraternita della Stella di Cristallo, la cui sede principale si trova nella stessa Toran; e più volte hai viaggiato fino alla lontana Elzian, dove hai assorbito la conoscenza custodita dai Maghi Anziani di Dessim. Questi ultimi, depositari di una sapienza che risale fino alle prime civiltà umane del Magnamund, hanno scoperto in te delle capacità eccezionali, quasi sovrumane, e ti hanno aiutato a conoscerle e affinarle. Quale sia l'inclinazione naturale che hai meglio sviluppato, sta a te deciderlo.

Se hai perfezionato le **Arti della Caccia**, allora nessuno meglio di te può sopravvivere in luoghi selvaggi e ostili: sei in grado di mimetizzarti con l'ambiente circostante, sai trovare la strada migliore da seguire, non perdi mai l'orientamento, e hai la capacità di comunicare con gli animali.

Se ti sei dedicato alle **Arti della Mente**, sei in grado di manipolare il mondo materiale attraverso la tua mente. Puoi attaccare un nemico con la forza del pensiero, proteggere la tua mente da assalti psichici, percepire i pensieri altrui e muovere piccoli oggetti per brevi distanze senza toccarli.

Scegli il gruppo di Arti che preferisci, e prendine nota sul Registro di Guerra.

EQUIPAGGIAMENTO

Il viaggio che ti attende sarà breve e dovrà concluderlo in fretta, perciò non puoi permetterti l'ingombro di un ampio equipaggiamento. Tra il tascapane che porti alla cintura e il tuo abbigliamento di viaggio, hai spazio a

sufficienza per trasportare due oggetti contemporaneamente. Non sei costretto a raccogliere un oggetto, a meno che il testo non ti dica diversamente. Se ti ritrovi a poter raccogliere un oggetto quando ne hai già due con te, dovrai abbandonarne uno.

All'inizio dell'avventura porti con te un mazzetto di foglie di Vigorilla, che se masticate ti permettono di recuperare 4 punti di Resistenza: segnale sul Registro di Guerra. Puoi utilizzarle in qualsiasi momento, anche mentre combatti, ma dopo averlo fatto dovrai cancellarle.

La tua arma principale è una magnifica spada dalla lama di acciaio blu, forgiata dai Maghi Anziani nelle fucine di Elzian. Non solo è perfettamente bilanciata, ma è anche dotata di poteri magici che ti permetteranno di affrontare qualunque avversario.

Insieme alla spada, hai con te un arco da caccia.

LA TABELLA DEL DESTINO

La Tabella del Destino simboleggia l'intervento del fato nella tua avventura. Si trova nell'ultima pagina del regolamento, e contiene una serie di numeri compresi tra 0 e 9. Quando ti viene detto di "estrarre un numero" dalla Tabella, chiudi gli occhi e punta la matita a caso sulla Tabella; il numero che hai toccato sarà quello estratto. Segui le istruzioni del testo per sapere quale sarà il tuo destino.

Se lo possiedi, puoi usare un dado a 10 facce al posto della Tabella.

LANCIO PREGIOCO

Prima di iniziare l'avventura, estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero è compreso tra 0 e 4, il tuo Lancio Pregioco è A; se è invece compreso tra 5 e 9, il tuo Lancio Pregioco è B. Prendine nota nel Registro di Guerra.

Il Lancio Pregioco influenzerà alcuni eventi nel corso

della storia. Le conseguenze ti verranno elencate di volta in volta.

RESISTENZA E COMBATTIMENTI

Il tuo punteggio iniziale di Resistenza è di 25 punti. La Resistenza è l'energia vitale del tuo personaggio: se scende a zero sei morto, e l'avventura finisce. Perdite e recuperi di Resistenza sono specificati nel testo. Ricorda che inizi l'avventura con delle foglie di Vigorilla, che ti permettono di recuperare Resistenza quando le usi.

Nel corso della storia ti capiterà di combattere dei nemici. Ogni nemico ha un punteggio di Resistenza, e un Rapporto di Forza. Segna questi numeri nel Diario di Combattimento. Al numero del Rapporto di Forza corrisponde una tabella che troverai in fondo al regolamento. Ogni tabella ha due colonne: la prima indica un intervallo di numeri della Tabella del Destino, mentre la seconda indica le perdite di Resistenza che tu (BT) e il nemico (N) subite in base al numero estratto. Ogni scontro di combattimento si svolge dunque come segue:

- 1) Estrai un numero dalla Tabella del Destino
- 2) Trova la riga corrispondente a quel numero nella prima colonna della tabella di Rapporto di Forza
- 3) Guarda la casella corrispondente nella seconda colonna, e riduci la tua Resistenza e quella del nemico di conseguenza
- 4) Ripeti il procedimento finché la Resistenza di uno dei due combattenti non è scesa a zero.

Alcuni fattori modificano le perdite di Resistenza in ogni scontro. Se possiedi le Arti della Caccia, sottrai 1 da ogni perdita di Resistenza che subisci, poiché sei più agile del normale e il nemico ha più difficoltà a portare a segno i suoi colpi. Se invece hai le Arti della Mente, e il nemico *non* è immune agli attacchi psichici, ad ogni scontro gli infliggi 1 punto di danno in più. Inoltre,

presso la Confraternita dei Maghi di Toran hai appreso l'incantesimo Mano di Fuoco, che puoi usare una volta sola in ogni combattimento. Quando vuoi usarlo, estra un numero dalla Tabella del Destino: se esce 1, hai fallito il colpo, e il nemico ti toglie 3 punti di Resistenza; se esce 9 o 0, il nemico perde 8 punti di Resistenza, e al turno successivo puoi ignorare le perdite di Resistenza che lui ti infligge; se esce qualsiasi altro numero, il nemico perde 5 punti di Resistenza e il combattimento procede normalmente. Se Mano di Fuoco va a segno, per quello scontro puoi ignorare l'attacco del nemico, perché lo hai colpito dalla distanza e lui non può raggiungerti.

Infine, se il tuo Lancio Pregioco è A, puoi aggiungere 1 ulteriore punto di danno al tuo nemico ad ogni scontro. Altre evenienze ti verranno indicate nel testo.

REGISTRO DI GUERRA		
ARTI	CACCIA <input type="checkbox"/>	MENTE <input type="checkbox"/>
OGGETTI	1)	2)
LANCIO PREGIOCO	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>
RESISTENZA 25	NOTE	

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA (BARONE)	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA (NEMICO)

RAPPORTI DI FORZA

1		
0	BT -o	N -8
9	BT -1	N -6
5-8	BT -2	N -4
2-4	BT -2	N -3
1	BT -3	N -1

2		
0	BT -0	N -7
6-9	BT -2	N -4
5	BT -2	N -3
2-4	BT -2	N -2
1	BT -3	N -0

3		
0	BT -o	N -6
7-9	BT -2	N -4
3-6	BT -3	N -3
2	BT -3	N -2
1	BT -4	N -0

4		
0	BT -o	N -5
7-9	BT -2	N -3
5-6	BT -3	N -3
2-4	BT -4	N -2
1	BT -5	N -0

5		
0	BT -o	N -5
8-9	BT -3	N -4
5-7	BT -3	N -3
3-4	BT -5	N -2
1	BT -6	N -0

TABELLA DEL DESTINO

1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1

PROLOGO

Eri venuto a Ruanon, la città mineraria nel sud di Sommerlund, per una semplice visita di cortesia al tuo caro amico, il Barone Vanalund. Quella di Ruanon è una tranquilla provincia di periferia, e gli unici avvenimenti degni di nota sono i periodici passaggi di carovane di mercanti e saltimbanchi in occasione delle feste.

Ma questa volta il tuo soggiorno non è stato lieto. Al terzo giorno della tua permanenza, due soldati della guardia di Ruanon sono giunti dalla foresta circostante la città. Uno dei due era mortalmente ferito, ed è spirato poco dopo l'arrivo. L'altro è invece riuscito a raccontare la sua storia: di pattuglia con altri dieci uomini, lungo la strada che attraversa la foresta ha subito l'aggressione di un vasto gruppo di Giak. La cosa è più tosto insolita, perché i Giak sono creature codarde, e ben difficilmente si azzardano ad attaccare una pattuglia di uomini ben armati. Cosa ancor più strana, il gruppo era numeroso: la provincia di Ruanon è assai periferica, lontana dalle principali roccaforti del confinante Regno delle Tenebre, e non ospita alcun bersaglio di interesse rilevante per il nemico. I pochi Giak che si avventurano in questa regione sono di solito dei disertori; viaggiano al massimo in gruppi di due o tre elementi, e si accontentano di vivere di selvaggina, troppo codardi per attaccare i soldati o le carovane.

Vanaland ha deciso di rinforzare la sorveglianza e di svolgere indagini sulla faccenda, ed è chiaro che la tua presenza qui sarà solo d'intralcio. Prendi dunque commiato dal tuo amico e ti prepari a tornare a Toran, ancora scosso al ricordo del racconto del soldato e dell'orribile spettacolo di quei due uomini feriti che si trascinavano verso la caserma, appoggiandosi l'uno all'altro, uno dei due ormai in fin di vita. Ennesime vittime degli sgherri dei Signori delle Tenebre, hanno

compiuto il loro dovere fino in fondo.

Il Barone ti stringe la mano un'ultima volta, e ti guarda salire in sella. "Sii prudente, amico mio" si raccomanda. Annuiisci, gli rivolgi un ultimo cenno di saluto e sproni il cavallo lungo la strada che porta a nord.

LA VORAGINE DELLA MORTE

1

Mentre cavalchi attraverso la Foresta di Ruanon, rifletti sui recenti avvenimenti. Sommerlund è da sempre oggetto di scorribande da parte delle creature di Naar, e un aumento della loro attività in questo territorio di confine non significa necessariamente che si prospetti un attacco su larga scala. Nelle province di Toran e Holmgard non è stata segnalata alcuna attività Giak anomala. Eppure... non sei tranquillo. La provincia di Ruanon non è mai stata un bersaglio preferenziale per il nemico. Senti che sotto queste ceneri potrebbe covare qualcosa di terribile.

All'uscita dalla foresta la luce del sole ti riscalda, ma non riesce a dissipare le nubi dal tuo cuore. Ti fermi alcuni istanti per riflettere. Potresti dirigerti verso la vicina città di Eshnar: il Duca è tuo buon amico, e un aggiornamento sulla situazione della zona potrebbe aiutarti a comprendere meglio gli avvenimenti. Se decidi di andare a Eshnar, vai al **5**.

Se invece preferisci non perdere tempo e continuare il viaggio verso Holmgard, vai al **12**.

2

Nella polvere della strada giace il cadavere di un soldato di Sommerlund, con una nera spada seghettata piantata nel petto. Smonti da cavallo e ti avvicini: è morto da po-

co, probabilmente meno di un'ora. La spada è indiscutibilmente di origine Giak, e tutt'attorno sono ben visibili i segni di un violento scontro. Vedi le tracce di un carro che escono dalla strada per dirigersi verso i campi, affiancate dalle impronte di un gruppo di Giak. Non riesci a stabilire quanti fossero, ma puoi capire che insieme a loro c'era anche un guerriero Drakkar.

È piuttosto inconsueto che gruppi di Giak si spingano ad attaccare fino sulla strada principale... a meno che non abbiano ricevuto ordini particolari. La faccenda è assai sospetta, e decidi di indagare. Esci dalla strada e cavalchi verso ovest, in direzione dei Monti Durncrag, seguendo le tracce per alcuni minuti. Presto la vegetazione ti impedisce di proseguire a cavallo. Leghi la tua cavalcatura a un albero e prosegui nel fitto della foresta.

Se il tuo Lancio Pregioco è A, vai al **16**.
Se invece è B, vai al **19**.

3

L'Helghast lancia un acutissimo grido di morte e crolla al suolo. Il suo corpo evapora in una nube di vapore acre, lasciando solo le variopinte vesti del diplomatico che il mostro impersonava.

Re Ulnar ti si avvicina, e per un attimo restate in silenzio a contemplare la scena, mentre da fuori della sala cominci a sentire accorrere le guardie reali. Dopo aver chiarito la situazione, il Re si ritira con te per un'udienza privata.

"Non capisco, Barone" ti dice. "Le Guerre degli Helghast sono finite da tempo, e i Signori delle Tenebre sembravano aver rinunciato a usare quelle creature contro di noi. Perché mai ora tentano nuovamente, e

come hanno fatto ad infiltrarsi fino alla mia corte?"

Rapidamente spieghi al Re quello che hai scoperto nel tuo viaggio. Un'ombra cala sul volto del tuo sovrano. "Ahimé, dunque è per questo che i nostri nemici hanno attentato direttamente alla mia vita. Una guerra...! Speravo di non dover vedere mai questo giorno. Abbiamo molto da fare, e certamente ci sono altri Helghast in procinto di attaccare gli altri nobili e sovrani dei regni del nord. Barone, conto su di voi e sulla Confraternita della Stella di Cristallo per scoprire ed eliminare ogni possibile spia dei Signori delle Tenebre. Io chiederò immediatamente l'aiuto di Durenor. Non abbiamo molto tempo; l'intero regno deve prepararsi a questa guerra."

"Contate su di me, Sire" esclami, e ti congedi. Devi tornare immediatamente a Toran e approntare tutte le difese per il conflitto imminente. Riporta la tua Resistenza al punteggio iniziale, e vai al **30**.

4

Eliminati tutti i Giak, prosegui nella direzione verso cui hai visto volare il corvo. Poco dopo giungi in vista di una radura. Il carro Sommerliano che cercavi è lì, sorvegliato da un guerriero Drakkar ben armato. Non vedi altri nemici. Ti mimetizzi meglio che puoi nella boschiaglia e ti posizioni al di fuori della visuale del Drakkar. Quando ritieni che sia giunto il momento migliore, balzi rapidamente fuori dal fitto degli alberi e attacchi il guerriero, cogliendolo di sorpresa.

Drakkar (colto di sorpresa): Rapporto di Forza 2
Resistenza 20

Se vinci, vai al **32**.

5

Il Duca ti accoglie con la consueta cortesia, ma non si sforza di nasconderti una certa preoccupazione. Vedendo il tuo buon amico di un umore tanto simile al tuo, ti premuri immediatamente di chiedergli che cosa lo turba.

"Stanno succedendo cose strane nella mia città, amico mio. Sono sparite delle persone... bambini, anche... e non abbiamo trovato di loro alcuna traccia. La milizia cittadina ha raccolto alcune testimonianze di cittadini impauriti. Dicono che nei campi intorno alla città hanno avvistato creature mostruose, ma nessuno si è avvicinato tanto da vederle chiaramente. E in un certo quartiere giurano di sentire strani rumori, e strane grida, la notte... Ho ordinato di indagare su questi eventi, ma finora non si è scoperto nulla. La gente ha paura."

Mentre rifletti su queste inquietanti notizie, il valletto entra a portare una lettera al Duca. Questi la legge, e batte feroemente il pugno sul tavolo lanciando un urlo di soddisfazione.

"Finalmente! Pare che i miei soldati abbiano individuato la probabile origine degli strani rumori notturni. È una casa nel quartiere sud di Eshnar. Stanno per mandare una pattuglia a indagare!"

Senza esitare, gli chiedi il permesso di unirti alla pattuglia. Gli spieghi brevemente dei recenti attacchi delle forze delle Tenebre nella provincia di Ruanon, e della tua necessità di raccogliere tutte le informazioni possibili su attività sospette in questi paraggi. Il tuo intuito ti dice che ciò che sta succedendo a Eshnar potrebbe essere collegato agli eventi di Ruanon.

"È così, dunque? Molto bene, amico mio. So che pos-

siedi delle doti particolari, e potresti scoprire qualcosa che ai miei uomini rischierebbe di sfuggire. Ma temo per la tua vita. Ti prego, sii cauto".

Vai all'**11**.

6

La Pergamena che hai trovato nel tuo viaggio è stata di grande aiuto durante la guerra. I Maghi Anziani hanno avuto il tempo di preparare una polvere velenosa, che i loro emissari hanno sparso nell'aria sopra le Paludi di Maaken. La polvere ha ucciso un gran numero di Gurgaz e ha gravemente indebolito i sopravvissuti, impedendo ai Signori delle Tenebre di usare i grandi rettili di questa regione come guide per le truppe Giak.

Ma l'esercito del Male ha molte altre risorse. Perciò i sovrani di Sommerlund e Durenor hanno dato ordine ai loro migliori combattenti di occuparsi dei comandanti delle truppe nemiche, senza la guida dei quali, i Giak non riescono a mantenere l'ordine nei propri ranghi. Tale è il terrore che queste creature nutrono per i propri superiori, che privarle di una guida in una battaglia di queste proporzioni le manda completamente allo sbaraglio.

Dall'alto della tua cavalcatura ti fai strada tra le file nemiche, travolgendo i piccoli Giak che cercano di fermarti. Poi, d'improvviso, vieni colpito da un familiare dolore alla testa: un attacco psichico. Tuttavia la sua intensità è ben più lieve di quello dell'Helghast che hai affrontato a Holmgard: nel cuore dell'immensa battaglia, il tuo assalitore deve avere difficoltà a concentrare tutta la sua potenza sulla tua mente.

Cerchi di focalizzare le tue facoltà in mezzo al tumulto,

e finalmente individui il tuo silenzioso assalitore: è un Vordak, un non-morto creato con la magia nei laboratori di Helgedad. Il cappuccio della sua tunica rossa è calato a rivelare il volto scheletrico, nelle cui orbite risplendono gelidi occhi di fiamma blu. Devi affrontarlo.

Vordak: Rapporto di Forza 4 Resistenza 28

Questo nemico è immune agli attacchi psichici, e ti attaccherà con i suoi. Se non indossi una Calotta di Tela, ad ogni scontro perdi 1 punto di Resistenza in più oltre a quelli normalmente subiti.

Se vinci, vai al **7**.

7

Quando il tuo colpo finale lo trapassa, il Vordak lancia un grido che alle tue orecchie risuona più forte della battaglia che ti circonda.

Poi il corpo si disfa sotto i tuoi occhi in una melma verdastra, e la veste rossa, ora vuota, si accascia al suolo come un pallone sgonfiato.

In mezzo ai lembi della veste intravedi un luccichio: è un grosso cristallo a forma di uovo, grande come il tuo pugno. Si tratta di una Gemma Vordak, il gioiello in cui è racchiusa la magia che anima il corpo scheletrico dei Vordak. Se lo desideri, puoi prenderla.

Adesso vai al **33**.

8

Stai perlustrando la stanza in cerca di indizi, quando improvvisamente avverti una profonda vibrazione che ti attraversa tutto il corpo. Ti guardi attorno, e vedi che uno dei soldati si sta chinando ad esaminare uno strano

luccichio sul pavimento. Avverti nuovamente la sensazione, e istintivamente ti lanci in direzione del soldato per fermarlo, ma non fai in tempo. L'uomo viene proiettato contro la parete opposta da una forza invisibile, come se fosse una bambola di stracci; e tu, che ti stavi avvicinando, vieni investito da una violenta ondata di potere psichico...

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungi 2 se il tuo Lancio Pregioco è B. Se fai 0-6, l'attacco ti fa crollare a terra in preda a un dolore spaventoso. Perdi 4 punti di Resistenza, e quando riesci a rialzarti senti le braccia e le gambe come se fossero di piombo: segna la parola *scossa* sul Registro di Guerra.

Se fai 7 o più, perdi 2 punti di Resistenza, ma eri ancora abbastanza lontano da non subire in pieno la forza dell'attacco.

Lo sfortunato soldato è morto: urtando contro la parete a quella velocità, si è frantumato il cranio. Mentre il capitano si accerta delle sue condizioni, noti che nel punto che il soldato stava esaminando si è aperto un passaggio nel pavimento, e vedi una scala che scende in un sotterraneo. Comunichi la tua scoperta al capitano, e decidete di proseguire con altri tre soldati, mentre i due restanti riporteranno in caserma il loro sventurato commilitone.

Vai al **26**.

9

Il tuo attacco manca il bersaglio. Vashna non si è minimamente accorto di te, e ora spicca un balzo dal ciglio del burrone verso il tuo re, atterrando addosso e maciullandolo sotto il suo enorme peso. Il Signore delle Tenebre ruggisce di trionfo e getta la Spada del Sole

nell'abisso. Poi impala il corpo di Re Ulnar sulla punta della sua enorme ascia e torna sul campo di battaglia, esponendo il suo macabro trofeo. A quella vista, gli uomini di Sommerlund e Durenor sono sopraffatti dal terrore e dalla disperazione. La battaglia è perduta. L'esercito di Helgedad ben presto ha il sopravvento, e il massacro di tutta la tua razza è inevitabile. Continui a batterti valorosamente per alcuni minuti, uccidendo innumerevoli avversari, ma alla fine non puoi evitare la disfatta. Naar, il Re delle Tenebre, ha finalmente vinto la sua eterna lotta contro gli dèi Ishir e Ramas per la conquista del Magnamund.

La tua vita e quella di tutti gli uomini delle Terre Libere finiscono qui.

10

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se esce 0-4, trovi delle foglie di Alether, un'erba che aumenta la tua abilità in battaglia. Usandole potrai ridurre di 1 il Rapporto di Forza di un nemico a tua scelta.

Se invece ottieni 5-9, trovi una pozione di Calacena, estratta dai funghi omonimi. Questa pozione incrementa di molto le tue capacità psichiche: se hai le Arti della Mente, quando vorrai usarla, potrai aumentare di 1 il danno già inflitto dai tuoi attacchi magici e mentali, per la durata di un combattimento.

Anche se possiedi le Arti della Caccia, per un intero combattimento potrai usufruire del bonus che spetta alle Arti della Mente (aumenta di 1 punto il danno inflitto al nemico ad ogni turno). In questo caso, però, il normale danno degli attacchi psichici e di Mano di Fuoco non verrà aumentato.

Inoltre, quando usi la Calacena i tuoi poteri superano ogni scudo mentale e potrai attaccare con la mente anche nemici normalmente immuni agli attacchi psichici,

a meno che il testo non ti dica diversamente.

Ora torna al paragrafo da cui provieni per continuare il tuo viaggio.

11

Insieme a una pattuglia di sei soldati, ti rechi alla casa da cui sembra che provengano i rumori e le grida che hanno terrorizzato la popolazione di Eshnar nelle notti di queste ultime settimane. È una catapecchia pericolante a due piani, apparentemente abbandonata da molto tempo. Il quartiere è povero, e in questo pomeriggio è praticamente deserto. Sembra che la paura abbia contribuito ad un rapido sgombero delle vicinanze.

Il capitano apre la vecchia porta marcia senza alcuna difficoltà, e tu e i soldati entrate nell'unica stanza al pianterreno. Sparsi tutt'attorno ci sono frammenti di assi del pavimento del piano superiore, resti di vecchi mobili, cocci di vasellame e brandelli di stracci. Il pavimento è impolverato, ma assai meno di quanto ci si aspetterebbe da un luogo completamente abbandonato: a quanto pare, di recente c'è stata una certa attività... e non si tratta certo dei topi che vedi sgattaiolare dentro e fuori attraverso le pareti rotte.

Se hai le Arti della Mente, vai al **21**.
 Se hai le Arti della Caccia, vai all'**8**.

12

Per un giorno interno cavalchi senza sosta verso nord, senza incontrare altro che guardie di pattuglia e carrozze di mercanti. Poi, verso mezzogiorno del dì seguente, mentre sei solo a un'ora di cavalcata dalla città di Moytura, qualcosa ti induce a fermarti.

Se sei esperto nelle Arti della Caccia, vai al **2**.

Se invece sei padrone delle Arti della Mente, vai al **34**.

13

Il corridoio finisce davanti ad una grossa porta a due battenti. La aprite: dà su un ampio ambiente, di cui nel buio non riuscite a definire le dimensioni. Nell'oscurità senti risuonare degli uggiolii, e ora sei molto meno convinto che possa trattarsi di gemiti umani.

A poco a poco la tua vista comincia ad adattarsi alla scarsissima illuminazione, e scorgi dei puntini luminosi che fanno cerchio intorno a voi. Cautamente, con la spada sguainata, ti avvicini: la tua torcia illumina delle sbarre, e dietro le sbarre, gli occhi di brace e il muso ferocie di un Tigerwolf, uno dei grossi lupi di Helgedad. Usate come cavalcature dai Giak, queste creature sono tristemente note tra i soldati di Sommerlund per la loro aggressività e per l'implacabile forza. Abbacinata dalla luce della torcia e eccitata dal vostro odore, la belva emette un ringhio gutturale e si mette in posizione di attacco. Solo le sbarre le impediscono di assalirti immediatamente.

Accanto alle sbarre della gabbia c'è una torcia infissa alla parete; la accendi, e dici ai tuoi compagni di fare altrettanto con le altre torce presenti. Ora che la sala è illuminata, vi potete rendere conto che ci sono una dozzina di gabbie in tutto. Un paio di Tigerwolf giacciono morti sul fondo delle loro prigioni... ma gli altri ora sono svegli, e ringhiano di rabbia e di fame.

Mentre rifletti sulla scoperta, un forte rumore metallico ti fa voltare di scatto. Delle pesanti sbarre d'acciaio sono calate davanti alla porta da cui siete entrati! Vi rendete subito conto che non riuscirete a smuoverle... e poi, la situazione si fa ancora peggiore. Le sbarre che vi

separano dalle bestie stanno calando nel pavimento! Avete pochi istanti per disporvi schiena contro schiena in posizione di battaglia, mentre i Tigerwolf vi osservano famelici e si preparano a balzare. Poi le sbarre svaniscono del tutto, e le belve vi sono addosso.

Tigerwolf:	Rapporto di Forza 3	Resistenza (vedi oltre)
------------	---------------------	----------------------------

Se hai segnato la parola *gelatina*, la Resistenza dei Tigerwolf è 30.

Altrimenti, la Resistenza dei nemici è pari a 35. Inoltre, se hai segnato la parola *scossa*, per i primi due scontri del combattimento devi ridurre di 1 le perdite di Resistenza degli avversari.

Aumenta di 1 punto tutti i danni che infliggi al nemico, grazie alla presenza dei tuoi compagni.

Se vinci, vai al **24**.

14

Improvvisamente tutti i tuoi sensi si acuiscono, e il tuo sguardo viene attratto da un'enorme fonte di potere in direzione del trono. In una panoplia appesa alla parete riposa la Spada del Sole, l'arma divina che viene tramandata nella famiglia reale di Sommerlund. La spada, normalmente di un opaco colore dorato, sta ora letteralmente sfolgorando di luce, e d'istinto sai che il suo potere contro l'Helghast sarebbe ben più grande di quello della tua arma.

Se possiedi le Arti della Mente, le tue capacità telecine-
tiche sono al massimo, e quasi senza alcuno sforzo fai volare la Spada del Sole nella tua mano.

Se possiedi le Arti della Caccia e vuoi usare la Spada del Sole, dovrà prima raggiungerla, e l'Helghast avrà l'oc-

cazione di colpirti. Se non vuoi rischiare, torna al **27** e combatti con la tua arma. Se invece vuoi tentare, scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se fai 0-4, l'Helghast ti colpisce piuttosto seriamente: perdi 5 punti di Resistenza. Se fai 5-8, il nemico ti ferisce solo di striscio: perdi 3 punti di Resistenza. Se però esce il 9, vai al **38**.

Sollevi la Spada del Sole e vieni investito da un'ondata di energia benefica. L'Helghast riconosce la lama divina, e nei suoi occhi scorgi il terrore. Ciononostante, il mostro deve compiere la sua missione, e ti attacca con la sua spada di metallo nero.

Helghast: Rapporto di Forza 4 Resistenza 30

Raddoppia tutti i punti di Resistenza perduti dall'Helghast, grazie ai poteri della Spada del Sole. La creatura è immune agli attacchi psichici, e durante la battaglia userà i suoi contro di te. Se hai le Arti della Caccia e non indossi una Calotta di Tela, ad ogni scontro perdi 1 punto di Resistenza in più oltre a quelli normalmente subiti.

Se vinci, vai al **3**.

15

Stravolto dagli orrori e dalle battaglie che questo covo sotterraneo del Male ti ha riservato, fai appello a tutto il tuo addestramento per mantenere i nervi saldi. Il capitano è ferito ed esausto, ma vedi che anche lui fa del suo meglio per non cedere. Insieme, vi dedicate a esaminare le pergamene, a cominciare da quelle che il Nadziran stava consultando sulla scrivania. Presso i Maghi Anziani hai studiato la lingua del Regno delle Tenebre, e ben presto riesci a far luce sulla situazione. Oltre ai re-

soconti degli agghiaccianti esperimenti condotti in questi luoghi - chissà se riuscirai mai a dimenticarli? - trovi anche lettere di corrispondenza tra le basi Drakkar di Kaag e un distaccamento che, a quanto pare, sta conducendo dettagliati sopralluoghi di questa regione. Si fa accenno più volte ad una grande operazione imminente; tra le altre cose, questi laboratori si trovano in questa zona per testare il potenziale delle creature al di fuori dell'atmosfera del Regno delle Tenebre, e per sperimentarne possibili mutazioni, ancora più letali degli originali.

Ora sei certo che i Signori delle Tenebre stanno organizzando un attacco di proporzioni assai più vaste di quanto mai visto finora. I sovrani di Sommerlund e Durenor devono esserne informati al più presto. Hai giusto il tempo di frugare ancora la stanza: vai al **10** per sapere che cosa trovi, poi torna a questo paragrafo.

Tu e il tuo compagno raccogliete quanti più documenti riuscite a portare, e dopo qualche minuto di esplorazione trovate un'uscita che vi conduce nei campi fuori città, al limitare della foresta. Da qui tornate a Eshnar, dove immediatamente fate rapporto al Duca sulle vostre orribili scoperte. Senza perdere altro tempo, il Duca ti affida una scorta armata che ti accompagni fino a Holmgard. Vai al **27**.

16

Il forte gracchiare e il frullio d'ali di un corvo che si alza in volo ti fanno sobbalzare. Grazie alle tue facoltà speciali sei in grado di comprendere il verso dell'animale, e rabbividisci rendendoti conto che si tratta di un grido d'allarme: l'uccello era una sentinella degli agenti delle Tenebre, e segnalerà la tua posizione al gruppo che stai seguendo.

Prendi nota della direzione presa dal corvo, poi ti arrampichi su un albero vicino. Ti nascondi come meglio puoi tra le fronde, e aspetti. Pochi minuti dopo senti rumori tra la vegetazione, e il concitato vociare dei Giak. Al riparo tra i rami, spii i loro movimenti e conti in tutto cinque nemici. Avvalendoti delle tue capacità di mimetismo, riesci a non essere visto e attendi il momento propizio per attaccare. Ad un certo punto due Giak vengono a trovarsi proprio sotto di te. È il momento: balzi giù dal ramo e atterri sul Giak più vicino, trapanandolo con la spada. Mentre il secondo cerca ancora di capire che cos'è successo, gli mozzi il capo di netto con un rapido fendente.

Ora gli altri tre Giak si sono accorti di te, e ti attaccano. Devi combatterli.

Tre Giak: Rapporto di Forza 1 Resistenza 27

Se vinci, vai al **4**.

17

Rimani sconvolto alla vista dell'essere che ti sta affrontando. Benché orribilmente sfigurato da qualche magia oscura, e probabilmente anche da un lungo periodo di tortura fisica, un tempo era indubbiamente un uomo. Il suo aspetto ti è vagamente familiare...

Poi, con orrore, capisci di chi si tratta. Quest'uomo era un membro della Confraternita della Stella di Cristallo; lo hai visto più volte nelle tue visite alla sede della Gil-da. Il suo nome era Artal, ed era uno dei maghi più intelligenti e capaci della Confraternita. Non riesci a immaginare che cosa possa averlo convinto a passare dalla parte del Male, ma di certo il suo nuovo potere gli deve essere costato molto.

L'essere che un tempo chiamavi Artal ti fissa con occhi pieni d'odio, e senti il suo potere psichico scandagliarti la mente. Solleva le mani, e capisci che si sta preparando ad attaccarti con gli incantesimi appresi dagli stregoni Nadziranim. Questa sarà una battaglia di magia: Artal è protetto da una barriera che respinge ogni genere di arma, anche quelle magiche.

Artal: Resistenza 35

Ignora le normali regole di combattimento. Artal possiede un attacco del tutto analogo al tuo Mano di Fuoco, ed è con questo incantesimo che vi attaccherete. Ad ogni turno, scegli un numero dalla Tabella del Destino per te e uno per Artal, e determina i danni inflitti seguendo le istruzioni relative a Mano di Fuoco; l'incantesimo di Artal infligge 4 punti di Resistenza se esce un numero da 2 a 8, e 8 punti se esce 9 o 0. Chi fa 1 fallisce il colpo, ma non viene automaticamente ferito: l'avversario deve comunque portare a segno il proprio attacco con successo.

Artal è un mago potentissimo, ed è immune ad ogni attacco psichico. Se possiedi una pozione di Calacena, puoi raddoppiare il danno inflitto da *uno* dei tuoi attacchi, ma non riceverai nessun altro bonus.

Se vinci, vai al **35**.

18

Finite in una grande stanza illuminata da torce. Due delle pareti laterali sono occupate da grandi scaffali, ri-colmi di pergamene. Sulla parete opposta alla porta c'è una scrivania; in piedi davanti ad essa, con le spalle rivolte verso di voi, sta una creatura di dimensioni umane, avvolta in un mantello con cappuccio.

L'essere pare consapevole della vostra presenza, e quando entrate si volta ad affrontarvi. Il suo aspetto ti lascia sconvolto: sotto le ombre del mantello e del cappuccio non scorgi alcun viso, ma solo una massa di fumo multicolore, nella quale vorticano innumerevoli piccole luci. A quella vista, il soldato di Eshnar perde il controllo: lanciando un urlo stridulo, che gli si rompe a metà nella gola serrata dal panico e dall'orrore, si lancia contro la creatura. Questa gli scaglia contro un cubo nero, che colpisce in pieno petto lo sfortunato soldato. C'è una silenziosa esplosione, e del tuo compagno non rimane alcuna traccia.

Non hai più dubbi: questo essere è un Nadziran, un mago malvagio evocato dal Pianeta delle Tenebre. Alchimisti, scienziati e stregoni, possono assumere molte forme... e quello che hai davanti sta mutando proprio in questo momento! Il mantello si strappa, e dalle sue pieghe comincia a erompere una massa ancora informe, ma nella quale già distingui peli, artigli, una grossa coda... e un muso simile a quello di un grosso pipistrello.

Se hai uno Zejar-Dulaga, puoi usarlo adesso. Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungi 2 se possiedi le Arti della Caccia; ancora 1 se hai almeno 15 punti di Resistenza. Se il totale è almeno 7, la freccia trova il bersaglio: la creatura lancia un grido spaventoso e si accascia al suolo contorcendosi, e nel giro di qualche istante si dissolve in una nuvola di fumo.

Se hai un Fischietto d'Argento e vuoi provare a usarlo, vai al **37**.

Altrimenti, non puoi impedire la mostruosa trasformazione. Davanti a voi ora si erge, retto sulle zampe posteriori, un grande pipistrello, alto due metri, dotato di

denti lunghi come coltelli e di sottili zampe che terminano in artigli affilatissimi. Dovete combatterlo.

Nadziran (sotto forma di pipistrello gigante):
Rapporto di Forza 4 Resistenza 28

Grazie all'aiuto del capitano, puoi aumentare di 1 punto tutte le perdite di Resistenza che infliggi al nemico.

Se vinci, vai al **15**.

19

Il tuo sesto senso ti avvisa che qualcuno ti sta osservando. Guidato dall'istinto, sollevi gli occhi e ti accorgi di un grosso corvo appollaiato sul ramo di un albero. Grazie alle tue facoltà speciali, scandagli la sua mente e resti scioccato al capire che si tratta di una vedetta degli agenti delle Tenebre. Avvalendoti della tua affinità per le creature animali, cominci a comunicare con il corvo, e nel giro di pochi minuti riesci a plagiарne la mente. Gli ordini di dirigersi dai suoi padroni, e di comunicare loro una falsa posizione perché vengano a certarti ben lontano da dove ti trovi attualmente. L'uccello si alza in volo e tu lo segui fino a una radura, dove, ben riparato dagli alberi, osservi la scena. Cinque Giak e un Drakkar con la maschera di morte sono appostati accanto al carro Sommerliano che hanno attaccato sulla strada. Vedi il corvo planare sul tetto del carro e fare rapporto al Drakkar. Il guerriero annuisce e ordina qualcosa ai cinque Giak, che sguainano le armi e si avviano in direzione opposta a quella da cui provieni.

Dopo alcuni minuti, quando sei sicuro che i Giak siano ben lontani, balzi fuori dalla boscaglia e attacchi il Drakkar, cogliendolo di sorpresa.

Drakkar (colto di sorpresa):

Rapporto di Forza 2 Resistenza 20

Se vinci, vai al **32.**

20

La macabra scoperta ti ha riempito d'orrore, ma le sorprese del laboratorio sono appena iniziate. Distogli lo sguardo dal tavolo di vivisezione, e ti si gela il sangue nelle vene alla vista di un vorticoso fumo nero che sta fuoriuscendo da un grosso alambicco. Il fumo diviene più denso man mano che sale, e poi si concentra in una massa sferica nera e untuosa nella quale vedi prendere forma delle creature simili a piccoli cervelli, dotate di corti tentacoli e di nere ali membranose. La vista riempie di orrore i tuoi compagni, che gemono in preda al panico. Uno ad uno, i mostri escono dalla sfera di fumo e vi attaccano.

Creature della Cripta:

Rapporto di Forza 2 Resistenza 30

Se hai segnato la parola *scossa*, per i primi due scontri del combattimento devi ridurre di 1 punto tutti i danni che infliggi agli avversari.

Se vinci, vai al **22.**

21

Le tue facoltà psichiche rilevano la presenza di un sigillo di natura magica in un punto del pavimento presso un angolo della stanza, lontano dalla porta. Ti avvicini a quel punto, e segui con le mani le linee di potere fino a definire i contorni del sigillo. Non sembra trattarsi di una magia molto potente. Concentri brevemente le tue facoltà mentali e crei un'ondata di energia psichica, che

poi scagli contro il sigillo. L'aura di potere svanisce immediatamente, e nel pavimento si apre un passaggio prima invisibile.

Ma nello stesso momento, i sei soldati che ti accompagnano cadono a terra contorcendosi, stringendo la testa tra le mani e gridando in preda a un intenso dolore. Capisci ben presto che cosa è successo: l'energia del sigillo, evidentemente, doveva rispondere ad un ben preciso comando magico. Infrangendolo senza conoscere quel comando, hai fatto scattare una trappola: un attacco psichico che ha risparmiato te in virtù dei tuoi poteri, ma ha colpito i tuoi compagni indifesi.

Poco dopo i sei soldati sembrano riprendersi, ma sono ancora visibilmente scossi e indeboliti. Segna la parola *gelatina* sul Registro di Guerra. Spieghi loro brevemente quello che è successo, e poi, insieme a loro, ti avvii giù per le scale che scendono nel passaggio segreto. Vai al **26**.

22

Il pavimento è ricoperto di poltiglia fumante e puzzolente. Ti guardi rapidamente attorno e vedi che con te sono rimasti soltanto il capitano e un soldato; gli altri sono periti nella battaglia. I due superstiti sono pietrificati dallo shock e dalla fatica; devi portarli fuori di qui prima che questo posto vi scagli addosso qualche altra minaccia. Corri alla porta, ma scopri che è chiusa saldamente e la serratura è svanita: una precauzione contro gli intrusi, a quanto pare. In preda al panico perlustra la stanza e trovi un'altra porta che prima, nel buio, non avevate visto. È aperta: con un grido riscuoti i tuoi due compagni, che ti raggiungono di corsa. Attraversate l'uscio e vi ritrovate in un altro laboratorio, più piccolo e meglio illuminato. Su un tavolo al centro della stanza,

sospesa nell'aria tra due sottili raggi di energia, c'è una lunga freccia dall'asta filettata. I tuoi sensi ti dicono che i raggi non possono nuocerti; prendi la freccia e la esamini. È uno Zejar-Dulaga, un'arma di enorme potere forgiata dai Nadziranim, gli scienziati-stregoni al servizio dei Signori delle Tenebre. Questa freccia è in grado di uccidere creature anche di grandi dimensioni, sebbene sia difficile da scagliare e pericolosa da maneggiare. Se lo desideri, puoi prenderla con te. Se il testo non parla di un suo utilizzo specifico, puoi usarla in qualsiasi combattimento per uccidere istantaneamente il tuo nemico.

Sulla parete opposta a quella da cui siete entrati, un'altra porta sembra potervi condurre lontano da qui. La aprite: dà su un lungo corridoio, al fondo del quale si vede una luce. Non avete altra scelta, e vi incamminate lungo il passaggio. Vai al **18**.

23

Il giovane druido crolla morto ai tuoi piedi. Frughi il cadavere, ma non trovi nulla. La sua asta è rotta, e il pugnale non ha alcuna caratteristica speciale.

Oltrepassi la porta da cui è sbucato il tuo nemico, e trovi una stanza che in un unico ambiente riunisce uno studio, un laboratorio e un tempio. In terra è disegnato un pentacolo, da cui irradia una terribile aura malvagia. Te ne tieni ben lontano ed esamini il tavolo e gli scaffali: ci sono libri, pergamene e varie erbe, liquidi e altri ingredienti, probabilmente usati per preparare pozioni.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se ottieni 0-4, trovi delle foglie di Alether, un'erba che aumenta la tua abilità in battaglia. Usandole potrai ridurre di 1 il Rapporto di Forza di un nemico a tua scelta.

Se invece estrai 5-9, trovi una pozione di Calacena, e-

stratta dai funghi omonimi. Questa pozione incrementa di molto le tue capacità psichiche: quando vorrai usarla, potrai aumentare di 1 il danno già inflitto dai tuoi attacchi magici e mentali, per la durata di un intero combattimento.

Esaminando i libri capisci che il tuo nemico era un druido della setta dei Ceneresi, maghi e alchimisti dediti alla creazione di veleni e pestilenze. Ma è una pergamena aperta sul tavolo ad attirare maggiormente la tua attenzione: è un comunicato dell'Arcidruido a tutti i membri della setta. Pare che i Signori delle Tenebre abbiano offerto all'Arcidruido enormi ricompense, in cambio dell'aiuto dei Ceneresi... nell'imminente attacco a Sommerlund!

L'Arcidruido ha rifiutato, non fidandosi delle promesse dei tuoi mortali nemici, ma questo ora non ha importanza. I tuoi sospetti hanno trovato conferma: i campioni di Naar stanno per muovere guerra al tuo paese. Devi informare immediatamente il Re.

Ripercorri i tuoi passi fino all'uscita della caverna, balzi in groppa al tuo cavallo e lo sproni al galoppo in direzione di Holmgard. Vai al **27**.

24

Un Tigerwolf spicca un balzo verso la tua gola, ma tu ti scansi fulmineo e giri su te stesso, vibrando un colpo che taglia a metà la creatura. Ti ripulisci gli occhi dal sangue e ti guardi attorno: solo il capitano e un altro soldato sono ancora con te. Gli altri vostri compagni sono stati dilaniati dai lupi di Helgedad.

Noti solo ora che sul retro di una delle gabbie, che era vuota quando siete entrati, c'è una porta chiusa con un lucchetto. Evidentemente, un passaggio di sicurezza... o

l'ingresso per le prede che venivano fornite ai Tigerwolf. Animali, sperì... ma poi ricordi le parole del Duca di Eshnar.

Non puoi e non vuoi soffermarti a pensare alle atrocità che si sono consumate in questo posto. Segnali l'uscita ai tuoi compagni, e quelli, sebbene ancora sotto shock per la battaglia e la perdita dei commilitoni, ti raggiungono. Spezzi il lucchetto con la tua arma, e mentre cade a terra noti che nella paglia davanti alla porta c'è un Fischetto d'Argento. Se vuoi puoi prenderlo.

La porta dà su un lungo corridoio, al fondo del quale intravedete una luce. Non avendo altra uscita da questo luogo di morte, vi incamminate lungo il passaggio. Vai al **18**.

25

Uno sciabordio proveniente da un angolo rompe il silenzio del laboratorio e vi risveglia dall'orrore delle macabre scoperte. Vi avvicinate cautamente alla fonte del rumore: è una grande vasca dalle pareti di vetro, alta almeno due metri da terra, ed è colma di acqua torbida. Non è facile esserne certi in questa fioca luce, ma giuresti che la superficie del liquido è increspata... ma che cosa può averlo agitato?

La risposta giunge un istante più tardi. Con un tonfo fortissimo, un grosso tentacolo colpisce la parete della vasca. Ad un paio di soldati di Eshnar sfugge un grido di sorpresa e di paura, e tu stesso senti i capelli rizzarsi in testa. Il colpo ha incrinato la parete del contenitore, e dalle crepe cominciano a filtrare rivoli d'acqua ne-rastra. A quanto pare il cristallo è rinforzato... ma sembra non esserlo più abbastanza per contenere la creatura al suo interno.

Un altro colpo, e questa volta, con l'aiuto della pressione dell'acqua, il vetro si spacca. Litri d'acqua fetida si riversano sul pavimento, e lottate per rimanere in piedi mentre dalla vasca avanza strisciando un enorme polpo. Alcuni tentacoli si avventano verso di voi, e vedi che ciascuno reca in punta un grosso aculeo affilato. Ma non appena si avvicinano al fuoco delle torce, le disgustose appendici si ritraggono tremendo: questa creatura ha paura del fuoco! Rapidamente avverti i tuoi compagni di disporsi in cerchio puntando le fiamme contro il mostro per limitarne il raggio d'attacco, mentre tu e il capitano sguainate le spade e vi preparate ad affrontarlo.

Korozon: Rapporto di Forza 3 Resistenza 25

La creatura è immune agli attacchi psichici. Grazie all'aiuto del capitano, aumenta di 1 tutte le perdite di Resistenza che infliggi al tuo nemico.

Se NON hai segnato la parola *gelatina*, puoi ridurre di 1 tutti i danni che il mostro ti provoca.

Se hai segnato la parola *scossa*, per i primi due scontri del combattimento devi ridurre di 1 punto le perdite di Resistenza che infliggi all'avversario.

Se vinci, vai al **22**.

26

Vi avventurate lungo il tunnel sotterraneo, facendovi luce con l'aiuto di alcune torce. Tutti i tuoi sensi sono all'erta: è evidente che qui sotto è all'opera una potente forza malvagia. Evidentemente i seguaci dei Signori delle Tenebre hanno stabilito un covo nel sottosuolo di una città pacifica come Eshnar... ma per fare *che cosa?*

Mentre sei assorto in questi pensieri, giungete a un bi-

vio. A destra, in lontananza, scorgi una fioca luce verdastra. A sinistra, invece, il corridoio si perde nel buio, ma da quella direzione provengono dei flebili suoni somiglianti ai lamenti di una creatura sofferente... prigionieri? Le persone scomparse di cui ti ha parlato il Duca, forse?

Se vuoi indagare il passaggio di destra, vai al **31**.

Se preferisci andare a sinistra, vai al **13**.

27

Giungi a Holmgard a metà di una pacifica mattinata (se la tua Resistenza è inferiore a 22, portala a questo punteggio). Le guardie del palazzo reale ti riconoscono e ti fanno entrare senza problemi. Velocemente ti fai strada tra i noti corridoi fino alla sala del trono... e qui capisci subito che qualcosa non va. Dove sono le guardie che dovrebbero piantonare la sala in ogni momento? E perché, in una mattina così tranquilla, la porta della sala è chiusa?

Colto da un oscuro presagio, sguaini la spada e irrompi nella sala del trono. Qui vieni accolto da uno spettacolo agghiacciante: quattro guardie e il Gran Cancelliere giacciono a terra, trapassati da brutali colpi di spada. Il re, arma in pugno, è minacciato da un uomo alto, che indossa vesti da diplomatico e brandisce una spada nera. Al tuo ingresso, l'assalitore si volta... e quel che vedi ti gela il sangue nelle vene. La testa non è altro che un cranio spellato, sul quale puoi vedere l'intreccio dei tendini e brandelli di carne scura. Lunghe zanne spuntano dalla mandibola, e nelle orbite scheletriche ardono due rosse braci incandescenti. Sei travolto da un'ondata di panico: questa creatura è un Helghast, una delle più letali creazioni dei Signori delle Tenebre, in grado di assumere le sembianze di qualunque umano.

"Barone, aiuto!" grida il Re, e si allontana dalla portata dell'Helghast. Sai che questo nemico è immune alle armi comuni: solo le armi magiche possono ferirlo. Le guardie non ne erano dotate, e hanno pagato con la vita. Ma tu sei in grado di vincere questa battaglia: raccogliendo tutto il tuo coraggio, sfoderi la tua spada di acciaio blu e ti prepari allo scontro.

Se il tuo Lancio Pregioco è B, vai immediatamente al **14**.

Altrimenti, affronta questo letale emissario di Helg dad.

Helghast: Rapporto di Forza 4 Resistenza 30

L'Helghast è immune agli attacchi psichici, e durante la battaglia può utilizzare i suoi contro di te. Se hai le Arti della Caccia e non indossi una Calotta di Tela, ad ogni scontro perdi 1 punto di Resistenza in più oltre a quelli normalmente subiti.

Se vinci, vai al **3**.

28

È un tozzo rettile umanoide, eretto sulle zampe posteriori. Nelle mani palmate regge una grande ascia bipenne di acciaio nero. Sotto la pelle squamosa guizzano muscoli enormi e potentissimi. La creatura ti fissa con occhi quasi trasparenti, dotati di piccole, fredde pupille. È uno Xagash, una forma minore di Signore delle Tenebre, uno dei generalissimi dell'esercito del Male. Sarà una dura battaglia.

Xagash: Rapporto di Forza 5 Resistenza 30

Se vinci, vai al **35**.

29

Nell'oscurità non ti avvedi della porta semi-mimetizzata nella parete rocciosa a sinistra dell'altare. La porta si apre di uno spiraglio: quel tanto che basta, all'uomo nascosto dietro di essa, per sporgere la punta di un'asta nella tua direzione. I tuoi sensi ti avvertono appena in tempo, un istante prima che dall'asta erompa una scarica di elettricità. Con mossa fulminea sguaini la tua spada di metallo blu e intercetti la folgore con la lama. Hai evitato il pieno impatto dell'attacco, ma vieni comunque attraversato da una parte della scarica, e dopo un breve ma intensissimo istante di dolore, fatichi a controllare i tremiti che scuotono il tuo corpo. Perdi 6 punti di Resistenza.

La porta di pietra si spalanca del tutto, e da dietro di essa emerge un giovane avvolto da una tunica nera, che lascia cadere in terra l'asta magica e si lancia su di te sguainando un pugnale dalla lama ricurva. Devi affrontarlo.

Druido: Rapporto di Forza 2 Resistenza 18

A causa dei postumi della scossa elettrica, per i primi 3 scontri devi ridurre di 1 punto le perdite di Resistenza che infligli al nemico.

Se vinci, vai al **23**.

30

Un mese dopo...

Nubi nere ricoprono il cielo sopra le rovine di Maaken.

L'esercito dei Signori delle Tenebre ha raso al suolo la città, facendone il suo ultimo avamposto nell'ingloriosa ritirata dopo la battaglia del Passo di Moytura. Gli eserciti di Sommerlund e Durenor hanno inflitto una sonora disfatta alle milizie di Vashna, ma nonostante i vostri eroici sforzi, il numero dei nemici è tale che nemmeno quella carneficina ha potuto renderne insignificante la minaccia. Le forze delle Tenebre si sono ritirate per giorni, sempre più a sud, in un susseguirsi di continue scaramucce, fino oltre Ruanon, preventivamente evacuata in vista della guerra.

Ora è giunto il momento dello scontro decisivo. Le armate delle Tenebre non possono più indietreggiare: alle loro spalle c'è la Gola di Maaken, una profondissima voragine che separa il sud di Sommerlund dalle Terre Tormentate. Qui, sull'orlo dell'abisso, si deciderà il destino del Magnamund.

Osservi l'esercito nemico sotto il cielo pieno di nubi color del piombo. Le nere file di Giak e Drakkar si estendono quasi a perdita d'occhio. Ne avete massacrati a decine di migliaia... ma i Signori delle Tenebre ne avevano preparati di più. Questo doveva essere l'assalto finale che avrebbe spazzato via i regni alleati del Magnamund del Nord, da sempre i difensori dell'uomo contro i campioni di Naar. Vashna non si fermerà fino alla sconfitta totale... o alla vittoria.

Guardi Re Ulnar, che cavalca al tuo fianco. La Spada del Sole pende dalla sua cintura. L'arma divina sarà vera-

mente in grado di uccidere un Signore delle Tenebre, se ne giungesse l'opportunità? Preghi in cuor tuo il Dio Ramas che sia davvero così. Per quanto uno solo dei vostri soldati valga dozzine di Giak, la sproporzione di numero tra le vostre forze e quelle nemiche è incolmabile. Solo la morte del comandante supremo fermerà la nera armata.

Alle tue spalle, le milizie di Sommerlund sono pronte all'ultimo assalto. Per alcuni lunghissimi secondi, tutto è silenzio. Poi, sulla pianura risuona l'oscura nota del corno da guerra nemico. Un attimo dopo, la fiumana di Giak prorompe in un grido agghiacciante e si lancia all'attacco.

Per un istante il tuo sguardo incontra quello del Re... e poi tocca alle squillanti trombe di Sommerlund annunciare la vostra carica. "All'attacco!" urla il Re, e sproni il tuo cavallo alla testa del vostro esercito. La battaglia finale è cominciata!

(**NB:** se avevi già usato le tue foglie di Vigorilla, puoi averne un'altra dose, ma solo se hai spazio sufficiente nell'inventario)

Se hai preso nota della parola *piano*, vai al **6**.
Altrimenti vai al **39**.

31

Seguite la strana luce, e dopo alcuni minuti giungete ad una porta semichiusa. La spalancate, ed entrate in una stanza circolare, dall'alto soffitto che si perde nel buio. La luce verdastra è assai fioca e dà molto fastidio agli occhi, ma è comunque sufficiente per vedere gli ampi tavoli ricoperti di fornelli, provette e alambicchini, alcuni ancora fumanti, quasi tutti pieni di liquidi o gelatine di

inquietanti colori e consistenze. L'aria è prega di svariati odori, ora acri, ora rancidi, ora dolciastri. Impallidisci, e non sei il solo, alla vista di un tavolaccio ricoperto di macchie di sangue rappreso e di frattaglie di varie dimensioni. Molte sembrano appartenere ad animali come cani, gatti e rospi... ma hai la netta sensazione che in questo laboratorio infernale si sia anche sperimentato su cavie umane!

Se il tuo Lancio Pregioco è A, vai al **25**.
Se è B, vai al **20**.

32

Il tuo ultimo colpo prende il Drakkar in pieno volto, spaccando in due la maschera di morte e proiettando il guerriero contro la parete del carro. Rapidamente salì a bordo del veicolo, ma è troppo tardi per i suoi occupanti: sono stati massacrati dai Giak. Riconosci i corpi del portavoce del Duca di Moytura, e del capitano della legione di quella città. I Signori delle Tenebre hanno attaccato un importante bersaglio diplomatico, e perquisendo il carro ne scopri il motivo: il capitano portava con sé dei documenti dettaglianti un'anomala, intensa attività degli emissari dei Signori delle Tenebre nella regione. A quanto pare, il problema non era limitato alla provincia di Ruanon.

Sul carro trovi anche un altro oggetto: vai al **10** per scoprire quale, poi torna qui.

Ma è frugando il cadavere del Drakkar che trovi le definitive conferme dei tuoi timori. Una pergamena scritta in lingua Giak, a te nota, ti rivela il progetto di un imminente attacco su larga scala. Nel documento si fa anche menzione dell'intenzione di portare in battaglia i Gurgaz, i giganteschi rettili delle Paludi di Maaken, eccellenti guide per le truppe Giak e feroci combattenti

essi stessi. Se i Signori delle Tenebre progettano di sfruttare i Gurgaz, significa che quella che si prospetta è una vera e propria guerra! Metti la Pergamena Drakkar bene al sicuro nel tuo tascapane, e segna la parola *piano* sul Registro di Guerra.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se è 6 o più, esaminando il Drakkar scopri che indossava una Calotta di Tela sotto l'elmo. Non ne conosci l'uso, ma se vuoi puoi prenderla: si indossa sulla testa, perciò non conta come un oggetto.

Se il numero uscito va da 0 a 5, il tuo colpo mortale ha distrutto la Calotta, rendendola inutilizzabile.

Purtroppo non hai il tempo di organizzare il recupero del carro e dei suoi occupanti: devi raggiungere Holmgard al più presto e informare il Re di quanto hai scoperto. Torni al tuo cavallo, balzi in sella e lo sproni a tutta velocità sulla strada che porta a Holmgard.

Vai al **27**.

33

Vedendo il loro condottiero sconfitto, i Giak intorno a te sono colti dal panico. L'impeto del loro attacco vacilla, e immediatamente vedi l'occasione di approfittare del loro smarrimento. Con un ampio gesto del braccio chiami a te i soldati più vicini, e al grido di battaglia della tua terra - "Per Sommerlund!" - vi lanciate all'assalto, avendo ben presto ragione del gruppo di Giak che vi circonda.

Hai un attimo di respiro per osservare il luogo della battaglia. I generali di Sommerlund e Durenor hanno ottenuto successi simili al tuo, e sul fronte Giak il vostro esercito sta avendo la meglio. I Drakkar cercano come

possono di rinserrare i ranghi dei Giak, ma non possono dedicare troppi uomini a questo compito, per non disperdere le loro truppe; e i Drakkar non sono numerosi come i Giak. L'esercito nemico sta perdendo coesione, e ciò riempie il tuo cuore di speranza.

Ma la speranza è di breve durata: una grande ombra oscura per un attimo la già non brillante luce di questa giornata. Alzi gli occhi al cielo, e piombi per un istante nel terrore più puro. Un'enorme bestia alata sorvola il campo di battaglia: è uno Zaldan Imperiale, la cavalcatura dei Signori delle Tenebre. Sul suo dorso si erge una figura impossibilmente grande e massiccia, che diviene via via più definita man mano che lo Zaldan plana verso terra. Alto quasi tre metri, ha la stazza di un enorme orso, ma è ricoperto di una lunga peluria rossiccia, e la testa ricorda quella di un leone, ad eccezione del lungo corno che spunta dalla fronte. Impugna un'ascia gigantesca, dalla lama dentellata... e dalla sua figura irradia un'aura di potere e di malvagità incomparabile, che getta nel panico i combattenti di ambo gli schieramenti. È Vashna. Il Signore dei Signori delle Tenebre è giunto a guidare personalmente la sua armata.

Accompagnato dal boato di gioia selvaggia dei suoi, Vashna scende dalla groppa dello Zaldan e urla qualcosa in un linguaggio a te incomprensibile. Immediatamente il suo esercito si riforma, e riattacca con rinnovato vigore.

Mentre la battaglia infuria intorno a te, hai il tempo di vedere Re Ulnar caricare brandendo la Spada del Sole. La lama dorata semina il panico tra le creature delle Tenebre, i cui ranghi si aprono di fronte al tuo re che cavalca contro il suo avversario. Ulnar sa che è il momento di giocare il tutto per tutto. Solo sconfiggendo Vashna, Sommerlund potrà vincere questa battaglia.

Uno dei raggi dorati riflessi dalla Spada del Sole ti tocca la pelle, e di colpo ti senti rinvigorito (recupera tutti i tuoi punti di Resistenza). Appena in tempo, perché uno dei più forti membri dell'esercito nemico ti ha scelto come suo prossimo avversario.

Se hai le Arti della Caccia, vai al **28**.

Se hai le Arti della Mente, vai al **17**.

34

Sei al limitare della foresta di Moytura quando improvvisamente percepisci la presenza di un forte potere magico e psichico in direzione ovest. Le tue facoltà ti permettono di individuare una scia di energia mentale, come se la creatura che l'ha generata fosse incapace di controllare completamente i suoi poteri, o non fosse in grado di cancellarne le tracce. Il carattere di questa energia è però indubbiamente malvagio.

Non vuoi lasciarti sfuggire una possibile pista collegata alle attività dei Signori delle Tenebre in Sommerlund, e così sproni il cavallo al trotto fuori dalla strada principale, seguendo quel residuo di energia psichica. Ti avventuri su per le pendici dei Monti Durnecrag, finché, alcuni minuti dopo, giungi a una caverna. Qui la traccia è più intensa e concentrata: non hai dubbi che l'origine di quel potere si trovi là dentro.

Guardando nella penombra, scorgi una serie di scalini intagliati nella roccia, che scendono nelle viscere della montagna. Con il ramo di un albero fabbrichi una torcia, e scendi gli scalini, proseguendo poi nel budello roccioso che trovi in fondo alla gradinata. Seguendo la pista di potere mentale, trovi la strada giusta nel labirinto di passaggi e giungi infine ad una piccola grotta a fondo cieco. Davanti a te c'è un piccolo altare di pietra,

incrostato di sangue rappreso. L'aria è fredda, e tutti i tuoi sensi ti urlano di stare all'erta: sei in presenza di un potere ostile.

Se il tuo Lancio Pregioco è A, vai al **29**.

Se è B, vai al **36**.

35

Abbatti il tuo avversario, e istintivamente volti il capo verso lo scontro tra Vashna e Re Ulnar. I due comandanti supremi stanno duellando vicino all'orlo della Gola di Maaken, in un punto che si affaccia sulla sporgenza rocciosa su cui sorge il tempio della città, ora in rovina. Il tuo Re si sta battendo valorosamente, ma la semplice stazza del Signore dei Signori delle Tenebre gli impedisce di avvicinarsi abbastanza da sferrare un colpo decisivo. Vashna, benché ferito, lo sta incalzando, e sembra avere la meglio.

Poi il Signore delle Tenebre vibra un colpo orizzontale con l'enorme ascia. Ulnar evita la lama, ma il violento spostamento d'aria lo proietta nel vuoto. Per un attimo il tuo cuore si ferma... e poi vedi che il sovrano è atterrato sulla sporgenza sottostante. Vashna lo osserva per un istante dall'alto, e poi si prepara a balzare per finirlo. Hai pochi secondi per intervenire.

Se possiedi uno Zejar-Dulaga, puoi scagliarlo contro Vashna. Scegli un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungi 2 se possiedi le Arti della Caccia. Se ottieni 6 o più, vai al **40**; in caso contrario, vai al **9**.

Se hai una Gemma Vordak, puoi usarla come proiettile. Scegli un numero dalla Tabella del Destino; aggiungi 1 se il tuo Lancio Pregioco è B, più 1 se hai toccato la Spada del Sole, e ancora 1 se hai almeno 5 punti di Resi-

stenza. Se il risultato è almeno 8, vai al **40**; se è meno di 8, vai al **9**.

Se non hai queste opzioni, dovrà scagliare la tua spada di metallo blu di Elzian. Scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 1 punto, più 1 se il tuo Lancio Pregioco è A, e ancora 1 se hai almeno 5 punti di Resistenza. Se il totale è 7 o più, vai al **40**; altrimenti, vai al **9**.

Fai in fretta!

36

Il tuo sesto senso ti avverte di una presenza dietro la parete alla tua sinistra. Non riesci a vedere nulla, ma ti fidi del tuo istinto e ti nascondi dietro l'altare, lanciando la torcia dall'altra parte della grotta. Un attimo dopo, la parete di pietra si apre e lascia filtrare una luce nella quale vedi stagliarsi un giovane, vestito di una tunica nera. In una mano regge una corta asta. Si guarda intorno nervosamente, ma non riesce a vederti e si dirige verso la tua torcia. Non conoscendo le sue capacità, decidi di giocare d'astuzia. Concentri tutta la tua mente sulla torcia, e la fai levitare nell'aria davanti al giovane. Quello, sorpreso, solleva di scatto l'asta, dalla cui punta erompe una scarica di saette che inceneriscono letteralmente la tua fonte di luce. Approfittando della sua sorpresa, sguaini la spada e balzi sul ragazzo. Lui sente i tuoi passi e si gira brandendo un pugnale che ha estratto dalla cintura: riesce a parare il tuo colpo, ma la corta lama gli vola via dalla mano. Allora brandisce l'asta e ti affronta corpo a corpo.

Druido (con Asta Magica scarica):
Rapporto di Forza 1 Resistenza 18

Se vinci, vai al **23**.

37

Ti porti alle labbra il Fischietto e soffi. Non senti alcun suono, ma immediatamente la metamorfosi del Nadziran sembra perdere coerenza: forme già solidificate ritornano ad essere fumo vorticoso, e sul muso della creatura appare un'espressione di panico. Evidentemente le onde emesse dal Fischietto, seppure a te inudibili, interferiscono con la magia del tuo nemico. La curiosità scientifica dei Nadziranim spesso li porta a creare strumenti in grado di distruggere i loro stessi inventori, e questo Fischietto sembra uno di questi.

Tuttavia, noti che la trasformazione, seppure rallentata e disturbata, continua. Forse il Fischietto non è ancora abbastanza perfezionato da opporsi alla magia che sta avendo luogo?

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Aggiungi 2 punti se possiedi le Arti della Mente, e 1 punto se hai almeno 10 punti di Resistenza. Se il risultato è 7 o più, il Fischietto emette la risonanza giusta: il potere del Nadziran viene annullato, e la creatura si dissolve in un fumo nero che poi si solidifica e precipita a terra come polvere simile a carbone. Vai al **15**.

Se il totale è 6 o meno, il mago del Regno delle Tenebre riesce a completare la trasformazione. Il vostro nemico ha ora l'aspetto di un grande pipistrello, alto due metri, dotato di denti lunghi come coltelli e di sottili zampe che terminano in artigli affilatissimi. Dovete combatterlo. Per vostra fortuna, il fischietto ha disturbato la metamorfosi quanto bastava per indebolire il mostro.

Nadziran (sotto forma di pipistrello gigante): Rapporto di Forza 4 Resistenza 22

Grazie all'aiuto del capitano, puoi aumentare di 1 punto tutte le perdite di Resistenza che infliggi al nemico.

Se vinci, vai al **15**.

38

La lunga cavalcata ti ha sfiancato, e la paura che provi di fronte al tuo avversario ti offusca i sensi. Mentre corri verso la Spada del Sole, inciampi nel cadavere di una delle guardie reali e cadi goffamente a terra. Prima che tu possa rialzarti, l'Helghast ti è addosso. L'ultima cosa che senti è la sua risata crudele mentre la lama della sua spada nera precipita verso il tuo collo.

La tua vita e tutte le speranze di Sommerlund finiscono qui.

39

In groppa al tuo cavallo, ti lanci contro le file nemiche. Il Re ti ha ordinato, come a tutti i suoi uomini migliori, di concentrare il tuo attacco sui comandanti delle truppe Giak. Benché numerosi e agguerriti, i Giak, nelle grandi battaglie, sono persi senza un leader di riferimento: la loro disciplina si basa sul terrore, e il terrore che provano per il nemico è nulla in confronto a quello che nutrono per i propri superiori. Eliminando i loro comandanti, i Giak finiranno allo sbaraglio.

Purtroppo una brutta sorpresa attende gli eserciti di Sommerlund e Durenor. Alla guida di una falange Giak vedi un Gurgaz, un enorme rettile originario delle vicini Paludi di Maaken. Queste creature sono alte più di due metri e mezzo, e sono in grado di camminare sulle zampe posteriori e di brandire armi. Ma è un'altra la qualità ricercata dai Signori delle Tenebre: la pelle

squamosa dei Gurgaz secerne una sostanza il cui odore eccita i Giak, aumentandone la frenesia e attutendone la paura e il senso di autoconservazione.

Guardandoti intorno, vedi altri Gurgaz alla guida di varie truppe di Giak. Alcuni generali, tra cui scorgi il Barone Vanalund, si lanciano all'assalto: sanno che uccidere i Gurgaz sarà decisivo per le sorti della battaglia. Mentre i soldati del tuo paese affrontano coraggiosamente i Giak, tu isoli il Gurgaz più vicino e lo sfidi. Il rettile brandisce un'enorme ascia, capace di mietere file di vittime umane come se fossero spighe di grano. Rac cogli tutto il tuo coraggio e ti prepari ad affrontare la bestia.

Gurgaz: Rapporto di Forza 5 Resistenza 28

Il Gurgaz è immune agli attacchi psichici.

Se vinci, vai al **33**.

40

Il tuo proiettile colpisce il Signore delle Tenebre dietro il ginocchio. Vashna lancia un ruggito di dolore e si tocca la parte ferita per un istante; quel tanto che basta a Re Ulnar per riprendersi e impugnare la Spada del Sole. Vashna si volta di nuovo verso il suo avversario e, vedendolo armato, balza rapidissimo verso di lui, deciso a finirlo una volta per tutte. Ma il destino ha deciso diversamente; un raggio di sole filtra tra le nubi e tocca la punta della Spada del Sole, che si accende di luce dorata. Un raggio di energia sfolgorante parte dalla punta della spada e colpisce Vashna in pieno petto. Il Signore delle Tenebre lancia un urlo potentissimo, terrificante, e lascia cadere la sua arma. Sbilanciato, manca la sporgenza e precipita nell'abisso, continuando a gridare e

gridare...

Corri in soccorso del Re, ma quando arrivi da lui vedi che non puoi salvarlo. Le sue ferite sono profonde, e la caduta gli ha tolto le ultime forze. Pochi istanti dopo spira tra le tue braccia, senza poterti dire una parola. Il grido di morte di Vashna accompagna la sua dipartita, e per un attimo ti sembra di udirvi una nota di scherno, come se quella vittoria compiacesse il Signore delle Tenebre anche dopo la morte.

Ma non lascerai che il suo piano si compia. La Spada del Sole pulsa ancora di luce dorata e, quando metti la mano sull'elsa, riprende vigore e si accende come un piccolo sole. Ti senti calmo, rinvigorito, potente; e, d'istinto, sai cosa fare. Tenendo alta l'arma divina, ti copri il volto e torni sul campo di battaglia. Al vederti ricomparire con la Spada del Sole in pugno, i membri di entrambi gli eserciti ti scambiano per Re Ulnar... e l'impatto sulle sorti della battaglia non potrebbe essere maggiore. Gli uomini di Sommerlund e Durenor pro rompono in un grido di gioia che fa tremare l'aria della pianura, mentre le armate delle Tenebre vacillano e perdono ogni idea di ordine e disciplina.

Lo scontro volge rapidamente in vostro favore. Gli uomini delle Terre Libere sopraffanno le orde di Naar, e i corpi dei nemici vengono gettati nella Gola di Maaken insieme a quello del loro condottiero. L'urlo di Vashna sembra ancora risuonare nel vento che ruggisce nell'abisso, e pensi che probabilmente lo farà per sempre. Nessun uomo vorrà più abitare nei pressi della voragine in cui il più grande nemico di Sommerlund ha trovato la morte.

EPILOGO

Alcuni anni dopo...

Il Re, in piedi al tuo fianco, contempla ancora una volta

il monastero, soffermandosi un po' più a lungo sull'imponente Torre del Sole. Poi sospira.

“Ciò a cui avete dato vita è straordinario. Questo monastero, e i valorosi Cavalieri che ospita, sono l'orgoglio di Sommerlund. Con voi qui, i Signori delle Tenebre non oseranno mai più invadere le nostre terre.”

“Era quanto pensavamo anche prima, Maestà” rispondi. “Eppure, sento anch’io di poter condividere il vostro ottimismo. I Cavalieri Ramas crescono di numero anno dopo anno, e alcuni di loro presto diventeranno anche più abili di me. Il Dio Ramas ci ha fatto dono di immensa sapienza e di straordinarie abilità, e io vi prometto che saranno sempre al servizio degli uomini liberi. Per Sommerlund e per Ramas!”

Un giovane iniziato vi raggiunge, tenendo il cavallo del re per le redini. “Ah, ti ringrazio, Falco della Runa” dici. Il ragazzo si inchina, e torna alle sue mansioni.

“Sommerlund non vi sarà mai abbastanza grata,” prosegue il Re. “Ci avete salvati dalla distruzione nella guerra contro Vashna, e ora ci avete donato l’ordine cavalleresco più nobile e potente che gli uomini abbiano mai conosciuto. Tutti noi vi dobbiamo la vita, Barone.”

Un lieve sorriso ti increspa le labbra. “Il mio nome non è più quello, Maestà.”

Il Re fa una breve risata mentre sale in sella. “Avete ragione... le abitudini di corte, sapete com’è.” Afferra le redini con la mano sinistra e ti porge la destra, che stringi con calore. “Arrivederci, allora... Grande Maestro Aquila del Sole.”

“Fate buon viaggio, Sire,” lo saluti, e lo guardi cavalcare verso la foresta del Fryelund dei Ramas.

KRAANQUEST

**Adriano Ziffer e Davide Bonvicini
(Rygar e Apologeta)**

Prologo

Il tuo corpo raggomitolato galleggia in un liquido tiepido. Tutto è buio; forse sei sveglio, forse stai sognando. Non sai da quanto tempo sei in queste condizioni, anche se non è una sensazione spiacevole. Ti agiti nel dormiveglia, ma una parete liscia ti circonda impedendoti di allungarti. Ruoti il capo, ma la stessa parete è sopra di te. Ti allunghi verso il basso, ma ancora una volta la superficie levigata ti impedisce i movimenti.

Un rumore attira la tua attenzione: passi si avvicinano. Ormai del tutto sveglio, tendi le orecchie. «Svelto, Carag,» intima una voce stridula. «Non ho tempo da perdere! Non farmi rimpiangere il giorno che ti ho preso al mio servizio.»

«Zì Padrone. Carag no perdere tempo,» ansima una seconda voce, più gutturale. «Adezzo prendere martellone e zpakkare tutto uovo.»

«Con delicatezza, estrema delicatezza. Non vorrai certo mandare in fumo mesi e mesi di esperimenti?» La voce si alza di un'ottava.

«No, mio zig-niore, Carag martellare con tanta delicatezza.» Si interrompe per ridere. «Poi noi fare buona frittata, zì?»

«Carag, escremento di gurgaz,» la voce suona rassegnata. «Questo uovo contiene una creatura, non è fatto per le frittate.»

Un grugnito. «Noi fa arrosto?»

«Limitati ad aprire e lascia che sia io a pensare.»

«Padrone molto buono. Lui dà Carag compito facile e tiene per sé lavoro difficile.» La voce si avvicina.

«Esatto. Ora, da bravo, datti una mossà, se non vuoi che ti usi come riserva di sego per l'illuminazione.»

«Carag no sicuro capire, ma certo dovere sbrigare!»

Qualcosa di metallico raschia sulla pietra, seguito da un grugnito. Un secondo dopo un urto ti risuona nelle orecchie e tutte le tue ossa vengono squassate. Apri gli

occhi. Sul soffitto della tua prigione è apparsa una crepa che lascia passare un filo di luce. Un secondo colpo e la crepa si allarga. Sopra di te c'è un soffitto grigio scuro e dall'esterno proviene un respiro affannoso e raschiante. Allunghi il collo portando la testa fuori dal buco e, per un attimo, intravedi l'ambiente circostante: un'ampia sala dal soffitto a volta, tavoli carichi di alambicchi, scaffali coperti di libri, torce alle pareti, un uomo che indossa una tunica rossa vicino alla porta e un giak dalla pelle verdastra... che cala un martello su di te! La testa del martello colpisce la tua con uno schianto e tutto diventa buio.

Regolamento

Introduzione

Questo racconto-gioco si svolge sui Monti Durncrag, nel Magnamund Centro-Settentrionale. L'anno è PL 5050, il Monastero Ramas è stato distrutto da poche settimane e Lupo Solitario è ancora solo un ragazzino spaventato che fugge davanti alle legioni del Signore delle Tenebre Zagarna.

Tu sei un kraan, uno dei rettili alati utilizzati come mezzi di combattimento e di trasporto dalle orde provenienti da Helgedad. Il tuo destino, però, è ben diverso rispetto a quello di altre creature tue simili. Sei stato creato dal mago rinnegato Vonatar, colui che ha tradito la Confraternita della Stella di Cristallo, e ti sono stati conferiti poteri unici per arrivare là dove nessun kraan è mai giunto prima.

Caratteristiche

Come ogni kraan che si rispetti, hai un becco corneo, due ali membranose e due paia di artigli prensili in fondo alle zampe posteriori. Sei in grado di volare per lunghe distanze con minimo sforzo e la tua pelle spessa funge da armatura naturale, come il miglior cuoio

bollito. Oltre a queste capacità, il tuo creatore ha usato la magia della Mano Destra per dotarti di un potere unico nel proprio genere, da scegliere tra i tre sotto elencati.

- *Coda Piumata* – Al posto di un troncone osseo, c’è una stupenda coda di piume cangianti che adorna il tuo fondoschiena. Oltre a essere bellissima (piacerà moltissimo alle femmine di kraan), ti fornisce maggiore stabilità in volo e più equilibrio quando sei sul terreno.
- *Lingua Prensile* – La tua lingua è un muscolo potentissimo che può srotolarsi e colpire fino a un metro di distanza in una frazione di secondo. Inoltre la tua saliva è appiccicosa e qualsiasi cosa toccherai verrà inesorabilmente trascinata verso il tuo becco (augurandoti che sia qualcosa di commestibile).
- *Corna Retrattili* – La cresta rigida che ricopre il tuo cranio oblungo è in realtà cava e ospita due lunghe corna ricurve composte dalle stesse fibre ossee. Le puoi estrarre in una frazione di secondo e usarle per caricare a testa bassa; in alternativa, sono ottime per spaventare un aggressore.

Equipaggiamento

Avendo due artigli, puoi portare fino a due Oggetti. Questo significa che, se ne hai già due e ne vuoi raccogliere un terzo, devi prima abbandonare uno di quelli che hai già; niente ti impedisce comunque di abbandonarne uno che trasporti in qualsiasi momento. Gli Oggetti abbandonati in una data locazione si considerano persi per sempre.

Quando troverai qualcosa da raccogliere, sarà espressamente specificato nel testo indicando l’Oggetto con le iniziali maiuscole e fornendoti l’opzione di *Arraffare*.

Movimento

In varie occasioni durante l'avventura ti potrà venire chiesto di *Volare Altrove*; a quel punto dovrai consultare la mappa dei Monti Durncrag che trovi nella pagina successiva, scegliere una delle locazioni e andare al paragrafo indicato. Non puoi visitare la stessa area più di una volta.

Via via che procederai nella storia, dovrà anche tenere conto del Tempo, aggiornando l'apposita casella nel Registro di Guerra. Di volta in volta il testo ti potrà chiedere di controllare questo valore e agire di conseguenza.

Dopo avere visitato ogni locazione possibile, che tu abbia portato a termine o meno la missione, dovrà andare per forza al paragrafo **40**.

Registro di Guerra

La tabella qui sotto viene usata per registrare i dati sopra riportati. Non ci sono altri punteggi degni di nota per questa avventura, a differenza dei comuni librigioco di Lupo Solitario.

EQUIPAGGIAMENTO	CARATTERISTICA	TEMPO

Vai all'**1**.

Mappa

X	Covo di Vonatar
4	Imbocco del sentiero per il Covo di Vonatar
9	Rovine di un monastero
19	Una figura familiare nel bosco
27	Una casa isolata ai piedi dei monti
32	Un guerriero in una radura
36	Un tratto di strada con uno strano odore

1

Quando riapri gli occhi ti trovi nella stessa stanza, sdraiato su una superficie piana. Curvo su di te c'è l'uomo con la tunica che dava ordini al giak. È vecchio, calvo, col naso adunco e la schiena piegata in due. I suoi occhietti lucidi si fissano nei tuoi e un sorrisetto gli incurva le labbra.

«Piccolo mio, spero che tu non sia stato danneggiato irreparabilmente dal mio fido Carag.» La voce del gobbo è dolce come burro rancido. «Sono Vonatar, ex Membro della Confraternita della Stella di Cristallo e cultore della Via della Mano Sinistra,» si presenta. «E tu, tu sei una mia creatura: un kraan creato grazie alle mie arti magiche, dall'intelligenza superiore e dal corpo mutato in grado di affrontare ogni avversità!» Alza le braccia e fa una pausa per riprendere fiato. «Per non parlare del fatto che ti ho inculcato nella testolina oblunga la conoscenza della Lingua Nera!»

Scuoti il capo e spalanchi il becco: «Kraaa!»

L'uomo sbatte le palpebre. «Come sarebbe a dire che hai fame? Prima devo assicurarmi che tu stia bene!»

«Kraaa!»

«La mia tunica è pulita, ma che c'entra?» Ti punta contro un dito ossuto. «Ho chiesto come stai!»

«Kraaa!»

«Oh, e ci voleva tanto?» Spalanca le braccia. «E scandisci le parole, figlio mio!»

Un rumore di passi richiama la vostra attenzione. L'uomo si volta e tu scruti da sopra la sua spalla. Da un'arcata laterale sbuca il giak che ti ha preso a martellate. Contrai gli artigli e schiocchi il becco, ma questa volta il mostri ciattolo è a mani vuote. Si ferma a pochi passi di distanza e si fissa i piedi.

«Carag,» lo richiama il mago. «Tronco umanoide sudaticcio, vieni subito avanti!»

Il giak muove un passo. «Zì, Padrone.»

«Cosa c'è? Rantola!»

«Mio Zig-niore, successa cosa terribile,» piagnucola il giak. «Grande guaio!»

«Carag, non costringermi a estirpare parti del tuo corpo di cui nemmeno sospetti lo scopo o anche solo l'esistenza!» Il gobbo congiunge le punte delle dita davanti al petto. «Dimmi cosa è successo!»

Carag tira su col naso. «Padrone, carovana che aspettavi dispersa su Monti Durncrag.»

Il viso di Vonatar passa da pallido a paonazzo in pochi istanti. «Come sarebbe a dire!?!»

«È così.» Carag si rannicchia su se stesso. «Avevano mappa, ma non bastato.» Estrae dal cinturone una pergamena stropicciata.

«Questa?» Vonatar gliela strappa di mano e la legge tenendola con due dita. «Naar mi perdoni, ma un giak ubriaco avrebbe fatto un lavoro migliore.»

«Carag no bevuto,» protesta debolmente il giak.

«Quella carovana trasportava il Bor-a-Hunkbak,» prosegue il mago tra sé, appallottolando la mappa e gettandosela alle spalle. «Lo sai, vero, Carag, che ne ho bisogno per domani a mezzogiorno?»

«Domani? Mezzo-ghigno?» Il giak annaspa sbattendo le palpebre.

«Sì, domani c'è il raduno dei maghi malvagi e questa volta tocca a me ospitarlo. Sai che verrà anche Cadak...»

Il giak si illumina in viso. «Zì, Cadak di Drudi Polveresi!»

«Ceneresi,» sbotta Vonatar. «Comunque sì, proprio lui. Il Bor-a-Hunkbak mi serve per non sfigurare davanti a lui. Bisogna porre rimedio a questa incresciosa situazione.»

«Coza fare noi?»

«È presto detto! Ripercorrerai a ritroso le tracce della carovana fino a individuarla, quindi recupererai quel prezioso manufatto nanico e me lo riporterai immantinente. Se fallirai, avrò cura di porre termine alla tua triste esistenza.»

Il mago pesto un piede a terra. «Tutto chiaro?»

«No.»

«Portami il Bor-a-Hunkbak o ti ammazzo.»

«Vado.»

Il giak si volta e caracolla fuori dalla stanza. Vonatar fissa a lungo il vuoto davanti a se, quindi sospira e si porta le mani al viso. Senza voltarsi, si incammina a propria volta verso un'altra uscita. Fai uno sforzo e riesci a tirarti su dal tavolo su cui eri sdraiato. Il mago sta per uscire.

«Kraaa,» lo chiami.

«Credo che fosse dieci anni fa,» risponde lui. «Ma cosa ti interessa?»

«Kraaa!»

«Ascoltami bene!» Vonatar gira su se stesso picchietta con un piede sul suolo di pietra. «Non ti permettere di usare questo linguaggio con me! Adesso lasciami andare, perché ho faccende più urgenti di cui occuparmi!»

«Kraaa?»

«No, devo recuperare il Bor-a-Hunkbak. Ora taci, bestia inutile,» termina, allontanandosi.

Rimasto solo, spicchi un saltello e sbatti le ali rattrappite. Svolazzi debolmente e atterri dopo un paio di metri, mantenendo a malapena l'equilibrio: devi ancora impratichirti nell'arte del volo. Ti fermi a prendere fiato e noti un foglio appallottolato a pochi passi di distanza: la mappa di Carag.

Allarghi le ali per mantenere l'equilibrio e fai una corsetta in quella direzione. Posi una zampa artigliata su un lembo del foglio e lo svolgi col becco. Ti è subito chiaro che questa mappa è stata usata per tutta una serie di scopi impropri, tra cui fazzoletto da taschino, bavaglio e altro su cui nemmeno una creatura come te si vuole soffermare. Raschi il terreno con la zampa libera e prosegui la disamina. Il percorso della carovana, per qualche ragione (ovvia per il giak medio

ma oscura per il kraan evoluto), attraversa tutti i monti Durncrag con una traiettoria serpentiforme e termina all'antro di Vonatar. Scorri il tragitto un paio di volte memorizzando i punti di riferimento e, quando sei sicuro di averlo imparato, trituri la mappa col tuo becco affilato.

Devi precedere quello stupido Carag alla carovana e recuperare il Bor-a-Hunkbak: è l'unico modo che hai per ottenere la stima del tuo padrone e creatore Vonatar. L'unico problema, che ti preoccupa abbastanza, è che non hai la più pallida idea di cosa sia un Bor-a-Hunkbak. Mentre immagini di spaventosi manufatti si addensano nella tua testolina oblunga, valuti la prossima mossa.

Vuoi perquisire il laboratorio (vai al **34**) o preferisci *Volare Altrove?*

2

Saltelli vicino all'ubriaco. «Kraaa?» La domanda va dritta al punto.

«Certo che conosco la canzone,» risponde, dandosi una gran manata sulla coscia. «È un classico! Alla fiera di Helgedad, per due Kika, un plaak mio padre comprò,» inizia a cantare, con una mano sul petto e l'altro braccio teso di lato.

«Kraaa!»

«No, no.» Il Drakkar scuote il testone mascherato. «Quello viene dopo. Prima c'è lo xargath che ingoiò l'egorgh, che sbranò l'icktakko, che fulminò il tigerwolf che mangiò il plaak, che per due Kika mio padre comprò!» Termina la strofa senza fiato e fa un respiro profondo.

«Kraaa?»

Il Drakkar si gratta il mento con aria pensosa.

«Così a occhio, sul verde chiaro, quasi turchese. Ma stavamo parlando di musica, perché cambi argomento?»

È il momento di fare la domanda decisiva: «Kraaa?» «Certo,» conviene l'ubriaco. «Ma solo due volte!» Solleva l'indice e il medio della destra. «Ieri e l'altro ieri!»

Aggiungi 1 al Tempo.

Vuoi offrire una Pozione Misteriosa (se ce l'hai) al Drakkar (vai al **24**), usare la *Lingua Prensile* (se ne sei dotato) per derubarlo (vai al **18**) o preferisci *Volare Altrove*?

3

Questo doveva essere un corridoio per giungere chissà a quali luoghi nascosti. Saltelli avanti, stringi le ali per passare ma il passaggio si rimpicciolisce sempre più. Le pareti ti abbracciano con fredda passione: la situazione sta diventando rischiosa. Fai per girarti e scappare, ma sei incastrato: il tuo collo flessuoso ti permette di alzare il becco verticalmente e di ruotare il capo all'indietro, in modo da vedere i muratori che ti studiano curiosi.

«Che bell'esemplare,» mormora uno.

«Come quelli che vendono al mercato nero di Holmgard. Varrà almeno venti Corone,» dice un altro.

«Bifolco scriteriato,» esclama un terzo. «Lì non ci paghi mica in cima le decime. Ci abbiamo trenta Corone qui per noi!»

Il primo si allontana. «Vado a prendere una corda.»

Se hai le *Corna Retrattili*, vai al **12**; se invece non hai questa caratteristica, vai al **20**.

4

Aggiungi 2 al Tempo.

Svolazzi pigramente sopra lo stradone polveroso che conduce alle pendici dei Monti Durncrag. L'aria è calda e l'assenza di correnti ti obbliga a sbattere le ali più energicamente per restare in quota. Abbassi lo sguardo,

ma i tuoi occhi da predatore non vedono niente di importante al suolo. Ormai è tardi e decidi di virare in direzione di altre mete.

Se il Tempo è compreso tra 15 e 18, vai al **33**; altrimenti *Vola Altrove*.

5

Incespichi all'indietro sollevando una zampa per proteggerti. La spada di Carag sibila verso di te, quasi al rallentatore, e avverti una fitta alla base del collo quando l'affondo giunge a destinazione. Vi fissate negli occhi per un lungo istante, attendendo entrambi il momento in cui crollerai a terra sgozzato, ma questo non giunge.

Abbassate insieme lo sguardo e capite perché: la punta dell'arma si è conficcata nel libricino che impugnavi e ti ha fatto solo un graffietto. Sei il primo a riprendersi dallo stupore. Sferri un affondo col becco e Carag rotola a terra con la casacca lacerata sul petto. Avanzi per sferrargli un secondo colpo, ma vedi un involto argentato rotolare fuori dallo squarcio nel tessuto. Il giak geme e allunga una mano per recuperarlo, ma riesce solo a spingerlo verso di te.

Vuoi buttarti su questo nuovo involucro (vai al **14**) o preferisci recuperare il sacco di iuta (vai all'**8**)?

6

Muovi la testa a scatti inclinandola da una parte all'altra ed esamini rapidamente tutti i recipienti presenti sul tavolo. Scarti immediatamente quelli troppo grandi e altri che stanno ancora ribollendo sul fuoco. Stai per raccoglierne uno, ma il teschietto disegnato sull'etichetta sembra ghignarti in faccia.

Sbatti le ali con frustrazione, ma alla fine noti una boccettina di terracotta posata vicino al bordo del

tavolo. Non riesci a leggere le rune incise sulla superficie, ma il simbolo della folgore è inequivocabile: lì dentro ci deve essere una pozione magica estremamente potente. Puoi *Arraffare* la Pozione Misteriosa.

Aggiungi 1 al Tempo e scegli se proseguire la perquisizione (vai al **10**) o *Volare Altrove*.

7

Aggiungi 1 al Tempo.

La tua lingua scatta e si avviluppa intorno all'Asta. La tiri verso di te e l'*arraffi* (segna l'Asta dei Maghi: se hai già due oggetti, sei costretto ad abbandonarne uno). È davvero un bell'oggetto, e nell'estremità più larga porta una curiosa scritta. In qualche modo Vonatar è riuscito a insegnarti a leggere quando eri ancora nell'uovo, quindi puoi decifrare *Lionel – Dessi – 10*.

«Brutto!»

«Lasciala!»

La bambina e la vecchia si avvicinano minacciose. Spaventato, agiti l'Asta e gracchi: «*Kraaa*.»

L'anziana rallenta i movimenti come se nuotasse nell'olio. Divertente questo giocattolo.

Un altro *kraaa* e il camino della casa esplode.

Ancora un *kraaa* e dalla testa della bambina spuntano due lunghe orecchie d'asino.

Ci stai prendendo gusto, ma la tua situazione non è migliorata di molto. Punti l'Asta verso il pioppo e urli: «*Kraaa!*»

All'albero spuntano mani e piedi; mormora: «Ba-rum-ba, ra-ra-rum-ba.» Poi si muove verso la casa.

Colpisci la corda con l'Asta, e stavolta il *kraaa* serve a qualcosa di buono: la fune si trasforma in un serpente. L'animale striscia verso la vecchia, che ancora si muove lenta come una lumaca. Mentre il serpente morde l'anziana signora, la bambina piange disperata

tirandosi le orecchie da ciuco e l'albero distrugge la casetta, tu *Voli Altrove* soddisfatto e ti senti un possente mago.

8

Scatti in avanti, chiudi il becco sull'imboccatura del sacco e sbatti le ali come se ne andasse della tua vita (il che non è troppo lontano dalla realtà). Carag geme e si tuffa verso di te, ma sei già a un paio di metri dal suolo e la sua lama ti manca per un pelo. Prendi quota mentre il giak ti bombarda di proiettili improvvisati: la spada arrugginita, l'elmetto a punta, un sasso, uno stivale chiodato.

Un ultimo sforzo ti porta su una cengia rocciosa a distanza di sicurezza. Laceri il sacco di iuta e ti prepari a estrarre il Bor-a-Hunkbak. È la tua vittoria, è il momento che attendevi con ansia, è il coronamento della tua pur breve esistenza, è... una fregatura colossale!

Rimani attonito a fissare il mucchio di sassi ed erba nel quale hai appena ficcato il muso, ma non c'è nulla che assomigli a un artefatto nanico. Ti sporgi oltre l'orlo della cengia: Carag, sotto di te, ti fa un gestaccio molto eloquente, prima di riprendere la corsa verso il covo di Vonatar. Ti ha sconfitto e ne siete entrambi consapevoli. Ti rialzi mestamente in volo e torni verso il laboratorio di Vonatar, sapendo che ti attende una punizione. Pochi minuti dopo sei davanti al gobbo malefico. Vai al **13**.

9

Aggiungi 3 al Tempo.

Le rovine del Tempio della Confraternita sono un mucchio di sassi anneriti dal fumo. Mentre volteggi calmo puoi osservare l'interno delle stanze, svelato dal

fuoco che ne ha bruciato il tetto: qua e là sono sparsi piccoli oggetti, chissà se qualcuno è proprio il Bor-a-Hunkbak.

Una dozzina di umani a petto nudo sta muovendo pietroni squadrati, togliendoli da un muro diroccato e ammassandoli dalla parte opposta. Altri due uomini, molto più anziani, li guardano lavorare tenendosi a distanza: il primo tiene un grosso monocolo appoggiato al naso, l'altro si sorregge con un bastone colorato di giallo. Si sbracciano verso gli operai, probabilmente per dirigerne i lavori.

Plani a poca distanza dai due vecchi e tendi le orecchie. «Ah, se iniziavano di là, come dicevo io! Questa parte è troppo rovinata, serviranno due anni a sistemarla,» dice lo zoppo.

«Che fretta c'è,» ribatte l'orbo. «Tanto di monaci non ce ne sono più, ormai. Non c'è più religione.»

«Se mettevano a posto l'altra ala, potevano infilarci qualche novizio dei Ceneresi già quest'inverno.»

«Quei meridionali drogati,» borbotta l'altro.

«Ma smettila! Monaci questi, monaci quelli. Devi essere più moderno. Bada,» urla poi a un manovale. Questi alza il capo con una smorfia sul viso. «Quella trave si è mossa,» grida ancora il vecchio.

«Va' a morire a casa tua e non romperci l'anima,» risponde l'operaio.

L'orbo alza un dito nodoso. «Ai miei tempi i giovani portavano rispetto per gli anziani,» proclama.

«Se non vuoi che si muova, devi fare un muretto di sostegno. Se non avessi lasciato la gamba sotto un carro ti farei vedere io,» aggiunge lo zoppo.

Se vuoi provare a infilarti nelle rovine per recuperare qualche oggetto, vai al **15**.

Se il tuo obiettivo è il monocolo, oppure il bastone, e vuoi attaccare i vecchi, vai al **31**.

Se credi che il Bor-a-Hunkbak non sia qui, *Vola Altrove*.

10

Ti guardi intorno per vedere se ci sia qualcos'altro da sgraffignare. Indugi a lungo sui mille oggetti presenti e rimpiangi di avere solo due zampe per *Arraffare* tutto quello che vedi. Sei così assorto che non dai peso al tintinnio di stivali chiodati alle tue spalle. Un istante dopo una rete di metallo piomba su di te schiacciandoti al suolo. Agiti le ali cercando di districarti, ma riesci solo a impigliarti ancora di più.

«Kraaa!» urli la tua sfida.

«In Sommerlund,» risponde la voce roca di Carag. «È sua capitale!»

Ti volti a fatica e vedi il ghigno soddisfatto di Carag a un paio di metri da te. Il giak stringe nelle manone nodose il manico del retino e ti tiene inchiodato al suolo. Fai un ultimo tentativo per liberarti, ma le forze ti vengono meno quando la sagoma a punto interrogativo di Vonatar emerge da un'arcata laterale.

«Ragazzini, fatemi lavorare!»

«Zcuza Sig-niore, ma Carag catturato Cra-Cra mentre rubava!» La voce del giak gronda servilismo.

«Kraaa,» protesti.

«Se è per questo, anche tre o quattro volte, nei giorni migliori,» osserva il gobbo. «Ma cosa c'entra? E perché mi stavi derubando?»

«Kraaa!»

«Le domande le faccio io! Carag,» si rivolge poi al giak.

«Prepara la stanza dove voglio sempre mandarti!»

Un sorriso malevolo illumina il viso del giak. «Carag obbedisce,» esulta, prima di caracollare via col retino in spalla. Vai al **13**.

11

Spalanchi il becco in un *kraaa* disperato mentre la spada di Carag affonda verso il tuo collo. All'ultimo momento il giak incespica e la punta della lama si

conficca nella tua mandibola scheggiandoti l'osso. Rotoli all'indietro con l'arma ancora conficcata in bocca. Atterri di schiena e, mentre stai cercando di rialzarti, Carag ti pianta uno stivale borchiatto sul petto e afferra l'arma con entrambe le mani.

Agiti le ali ancora sdraiato a terra e scalci debolmente mirando alle gambe del tuo avversario. Il giak dà uno strattone e recupera l'arma, ma il suo slancio è tale che adesso è lui a cadere all'indietro. Ti rialzi a fatica e saltelli all'indietro, fitte di dolore che ti colpiscono il torace a ogni respiro. Carag si rimette a sedere, ma tu non sei in grado di combattere ancora questo giak così tenace.

Vai all'**8**.

12

Vonatar ti ha dotato di queste favolose *Corna Retrattili*: è giunto il momento di metterle in mostra. Le protuberanze ti sbucano dal capo con un incendere maestoso: il muratore più vicino sbianca in volto e lascia cadere il piccone. Anche gli altri iniziano ad urlare, per poi darsi a una fuga disordinata. Gracchi soddisfatto.

Usi le corna anche per puntellarti alle pareti e per cercare di liberarti. Dopo numerosi sforzi che ti costringono ad aggiungere 1 al Tempo, puoi trascinarti fuori dal corridoio e *Volare Altrove*.

13

Vonatar ti guarda con aria sconsolata. «Mi hai deluso profondamente, piccolo mio.» Il mago stringe le labbra e fissa un punto alle tue spalle. «Avevo grandi progetti per te, ma temo di essermi sbagliato.»

Ti guardi intorno freneticamente. «Kraaa!»

«Può darsi, non sono mai stato in Vassagonia.»

Il mago si stringe nelle spalle, per quanto la gobba glielo permetta. «Ma non cercare di cambiare argomento.»

Da dietro la spalla deformata del mago fa capolino la faccia butterata di Carag. «Zig-niore, stanza pronta.» «Bene,» Vonatar fa un gesto vago con la mano. «Almeno uno dei miei servi si comporta in maniera acconcia.»

«Quale servo?»

«Tu, Carag, malinconico ectoplasma. Parlavo di te.» Vonatar schiocca le dita ossute e ti trovi immobilizzato in una fitta rete invisibile. «Porta questa bestiaccia nel laboratorio, svelto.»

«Kraaa!»

Il giak piega verso il basso gli angoli della bocca.

«Padrone, imbottitura già pronta?»

«Tutto pronto, mio fido Carag.» Il mago si sta già allontanando.

Il giorno dopo arrivano finalmente gli ospiti per il raduno. Appollaiato sul trespolo vedi sfilare alcuni tra i più crudeli e pericolosi maghi di tutto il Magnamund: lo Zakhan Kimah, l'Arcidruido Cadak, Lord Zhada e altri ancora. Vorresti salutarli tutti come si confà al loro rango con un *kraaa* prolungato, ma difficilmente i tassidermisti lasciano la facoltà di parlare ai propri assistiti. E dire che la tua vita da animale impagliato sarà molto più travagliata della precedente. Ma questo è un altro Corto, a cui potrai giocare un'altra volta.

14

Ignorando il giak, corri di lato e ti tuffi sull'involto. Lo raccogli nel becco e, meravigliandoti per quanto sia leggero, sbatti le ali per rialzarti in volo. Carag ulula qualcosa di incomprensibile, ma tu sei già oltre la sua portata. Arrischi uno sguardo verso il basso: il giak è in

ginocchio e sta piangendo con la faccia tra le mani. Sicuro di avere la vittoria in pugno, salì ancora di quota e viri in direzione della caverna di Vonatar. Pochi minuti dopo atterri davanti al mago e gli presenti l'oggetto tanto agognato. Vai all'**Epilogo**.

15

Aggiungi 1 al Tempo.

Zampettando furtivo aggiri le rovine fino a che non ti trovi dalla parte opposta a quella degli operai. Entri nel vecchio Tempio da un grande portale e ti trovi in una stanza colossale... colossale e deserta. Forse tutti i piccoli oggetti che vedevi erano solo dall'altro lato. Spazientito, svolazzi qua e là finché non trovi due strane protuberanze in un muro.

A rischio di scheggiarti il becco, scalzi il primo dei sassi sporgenti, che cade a terra con un'eco minacciosa. Ti guardi attorno a disagio: gli operai avranno sicuramente sentito. Hai però scoperto una nicchia dentro a cui riluce una collana di sassolini luccicanti, un monile che farebbe la felicità di ogni umana. Potrebbe interessare anche a un mago? Se vuoi, *Arraffa la Collana di Stelle di Cristallo*.

Se vuoi svelare il segreto anche dell'altra pietra, vai al **26**. Se invece sei già soddisfatto, puoi *Volare Altrove* oppure (se non l'hai già fatto) puoi uscire per sfidare i due anziani, andando al **31**.

16

Allarghi le ali e zampetti a testa bassa verso Carag. Il giak ringhia e caracolla verso di te, sollevando la spada corta sopra la testa. Il tuo slancio ti porta a colpirlo con la cresta ossea proprio in mezzo alla pancia flaccida; lui grugnisce e ti cala la spada sul cranio, ma ha poca forza e il fendente scalfisce appena la cresta.

Sbatti furiosamente le ali per stordirlo e lui cade a sedere. Si copre il viso con un braccio e affonda la spada alla cieca. La punta ti graffia il torace e arretri con un *kraaa* di dolore. Carag, di nuovo in piedi, torreggia su di te, la sinistra protesa e mano destra che solleva la spada sopra la testa. Il tuo becco affilato scatta in avanti e si chiude sul polso libero del giak. L'umanoide strilla di dolore e inizia a percuoterti il muso con l'elsa dell'arma: al terzo colpo sei costretto a mollare la presa.

Vi separate per riprendere fiato e iniziate a girarvi intorno l'un l'altro. Sangue misto a sudore cola dalle vostre ferite, ma nessuno sembra intenzionato a cedere terreno. Il giak lecca la lama imbrattata, quindi sputa a terra e riparte all'assalto. Corre verso di te, porta indietro il braccio armato e sferra un fendente diretto al tuo collo.

Se hai un Libro Misterioso, vai al **5**; altrimenti vai all'**11**.

17

Guardi il sole a picco. Prendi il Monocolo e lo tieni a poca distanza dalla fune. Poco dopo (aggiungi 1 al Tempo) un filo di fumo si sprigiona dalla corda. Gracchiando felice, guardi i filamenti bruciare: ormai più di metà sono consunti.

«Brutto!»

Ti giri: la bambina è in piedi, davanti alla soglia di casa. Ben presto viene raggiunta dalla vecchia, che grida, si alza la sottana e corre verso l'Asta. Ti alzi in volo e, con due strattoni, riesci a liberarti. Sei quasi a distanza di sicurezza quando senti urlare «*D.A.D.!*»

Un dolore lancinante ti conferma che sei stato colpito. Il tuo posteriore è bruciacchiato, ma le notizie sono assai peggiori se sei dotato della *Coda Piumata* in tal caso, il dardo magico ha rovinato l'effetto estetico della tua appendice, e d'ora in avanti non potrai più avvalerti di questa Caratteristica. Scuoti il capo.

Almeno sei ancora vivo e puoi *Volare Altrove*.

18

Rapida come il fulmine, la tua lingua guizza in avanti e si attorciglia al cinturone del Drakkar. Dai uno strattone e la fibbia, già tesa allo spasmo dall'immane sforzo, cede con uno schiocco. Il grassone barcolla in avanti e lancia un'imprecazione che contrasta con il sorriso ebete della sua maschera. Muove un passo verso di te, ma proprio in quel momento i pantaloni gli si attorcigliano alle caviglie e lui rovina a faccia in giù.

Sputi il cinturone borchiatto e fai schioccare il becco un paio di volte. L'uomo a terra sta annaspando con le braccia, ma ha ancora la maschera premuta contro il terreno e non sembra rappresentare un'immediata minaccia. Infilata nel fodero, vedi una piccola daga con l'elsa di legno; le dai un colpetto col muso e scivola fuori dalla guaina. Ha una lama sottile e attorcigliata, ma la punta brilla al sole. Puoi *Arraffare* la Daga a Tortiglione, prima di *Volare Altrove*.

19

Aggiungi 2 al Tempo.

Sorvoli una zona alberata e guardi in basso. Il fogliame è così fitto che non riesci a scorgere niente. Decidi di fare un altro passaggio e scendi di quota. Questa volta noti una macchia scura dall'aria familiare. Rallenti il volo sbattendo le ali e aguzzi la vista: la sorpresa è tale che perdi parecchi metri di quota e ti riprendi solo a pochi metri dalla cime degli alberi. Appollaiata sulla cima dell'abete più alto c'è una splendida femmina di kraan, la più attraente che tu abbia mai visto nella tua vita di scapolo (nonché vergine): ammiri le membrane alari vellutate, il becco osseo affusolato, la cresta cornea ben modellata e gli artigli lunghi, mentre ti avvicini in

planata. Spalanchi le ali gonfiando il torace e atterri vicino a lei. La femmina ti lancia un'occhiata distratta.

«Kraaa,» la saluti.

«Kraaa.»

Pare che ci stia. «Kraaa?»

«Kraaa!»

«Kraaa...»

«Kraaa.»

Questa sua ultima uscita ti lascia un po' interdetto. Non sapendo cosa rispondere, saltelli un po' sul ramo e ti guardi intorno. Sotto di te c'è un ammasso di sterpi che, con ogni probabilità, è il nido di questa affascinante fanciulla, ma non riesci a vedere cosa contenga. Le scocchi un'occhiata furtiva, ma lei, ritrosa, si copre il corpo flessuoso con le lunghe ali.

Se hai la *Coda Piumata* e vuoi fare uso di questa Caratteristica, vai al **39**.

Se hai una Collana di Stelle di Cristallo o una Bottiglia di Vetro Brillante e vuoi farne uso, vai al **35**.

Altrimenti puoi accantonare i pensieri relativi alla riproduzione e *Volare Altrove*.

20

Il muratore torna armato di una grossa fune. Per quanto ti dibatta, non puoi evitare di essere legato come un salame e portato via. Urli la tua rabbia con terribili *kraaa*, ma ottieni come unico risultato un altro legaccio intorno al becco.

Dopo due giorni di prigonia, fai la tua comparsa al mercato nero di Holmgard e vieni venduto sottobanco a un signorotto di Vassagonia, che approfitta del pacchetto speciale “1 kraan, 2 Elisir di Rendalim e 3 Pasti” a sole 40 Corone d’Oro.

La tua avventura termina qui. A dire il vero, un giorno riuscirai a scappare dal deserto travestendoti da cammello e aggregandoti a una carovana di predoni. Ma

questo è un altro Corto a cui potrai giocare un'altra volta.

21

Tenendo la boccettina ben stretta nell'artiglio destro, afferri il tappo con il becco e la stappi con una torsione del collo. Sputi il sughero, quindi bevi il contenuto in tre lunghi sorsi. Subito una nuova energia pervade le tue membra: ti getti con tutto il peso contro la porta mezza scardinata e finisci di sfondarla senza problemi.

Vai al **25**.

22

Un movimento nei pressi del carro attira la tua attenzione. Ti acquatti dietro a una sporgenza rocciosa e osservi la scena. Vicino al relitto ci sono due figure scheletriche che indossano mantelli rossi con cappuccio; uno di loro ha un grosso corvo appollaiato sulla spalla. Su una roccia davanti a loro si erge una terza figura: è avvolta in un manto scuro che sembra cambiare forma e colore ogni volta che lo guardi da una diversa angolazione.

«Come sarebbe a dire che non potete prendere il carico?» La voce della figura misteriosa risuona nella tua testa.

«Mio signore, c'è una Lancia Magica benedetta in cima a tutto.» L'incappucciato col corvo sulla spalla risponde con lo stesso mezzo. «Non la possiamo toccare.»

«E anche il resto del carico è protetto,» fa eco il secondo.

«Non importa come, ma dovete recuperare quel bancale!»

Il tono è monocorde, ma percepisci una minaccia non troppo velata. «Volete che tutti i Cavalieri Ramas del Magnamund si presentino sotto casa nostra armati di

armi come quella, pronti a conficcarcele nelle costole?» Nella mano dell'essere compare una lama nera.

«I Ramas sono tutti morti,» obietta il padrone del corvo.

«Sì, tutti o quasi,» conferma il compagno. «Si è salvato solo un ragazzino, ma probabilmente a quest'ora sarà già diventato cibo per i Tigerwolf. Non abbiamo niente da temere da lui.»

L'ombra rimane in silenzio per alcuni istanti.

«Forse avete ragione voi. Forse non c'è poi tanta fretta. Ma questo carico deve sparire lo stesso.»

Punta un dito contro l'incappucciato con il corvo. «Tu, manda il tuo messaggero alla ricerca di aiuto.»

La figura in rosso alza un braccio scheletrico e schiocca le dita. Il grosso pennuto nero lancia un *kraaa* (al quale sei tentato di rispondere per le rime) e si alza in volo, scomparendo all'orizzonte.

Torna dopo pochi minuti e si posa sul braccio proteso del padrone. Gracchia qualcosa, ma è un dialetto troppo serrato perché tu lo possa capire.

«Signore,» traduce l'incappucciato. «C'è un giak a poca distanza da qui che può fare al caso nostro.»

«Benissimo, andiamogli incontro e reclutiamolo per questo lavoretto.»

L'essere scende dalla roccia ma si ferma di colpo.

«Aspetta, non sarà mica quell'idiota di Carag?»

Le figure in rosso si scambiano uno sguardo. «Ecco, in verità...» Comincia il primo.

«... si tratta di lui,» termina il secondo.

«Che Naar ce ne scampi! Bene, lo faremo bastare.

Andiamolo a prendere, prima che si perda per strada!»

Le tre figure si allontanano nella direzione indicata dal corvo e tu esci allo scoperto.

Sai di avere poco tempo prima che ritornino, quindi corri verso il retro del carro. La porta è parzialmente scardinata, ma non abbastanza perché tu ci possa passare.

Dai un colpo di becco, ma capisci che ci vorrebbe troppo tempo per aprirla così.

Se hai un Osso di Xargath o una Daga a Tortiglione e vuoi farne uso, vai al **37**.

Se hai un Bastone Giallo, un'Asta dei Maghi o un Femore di Giak e vuoi farne uso, vai al **28**.

In caso contrario, *Vola Altrove*.

23

Non c'è modo di liberarsi: la tua avventura finisce qui. Diverrai l'animale domestico meno amato della tua epoca, eppure un giorno troverai il modo di fuggire insieme alla bambina, divenuta nel frattempo una stupenda ragazza fregiata del titolo di Miss Magnamund Settentrionale. Ma questo è un altro Corto a cui potrai giocare un'altra volta.

24

Senza un *kraaa*, porgi la boccetta con la folgore al grasso Drakkar. L'uomo sbatte gli occhietti porcini dietro la maschera sorridente, quindi allunga una mano e ti strappa di zampa l'oggetto che gli porgi; nel farlo rischia di perdere l'equilibrio, ma si riprende all'ultimo istante.

«E cosa è questa?» Si rigira tra le mani il contenitore.

«Kraaa.»

«Sì, ma cosa è?»

«Kraaa!»

«Non fumo, grazie.» Distoglie lo sguardo dalla boccetta e ti fissa. «Ma non sei un po' giovane per certe cose?»

«Kraaa.»

«Lo diceva anche il mio povero zio, che Naar lo abbia in gloria.»

Ciò detto, il Drakkar si volta e torna verso il masso su cui era seduto, senza smettere di armeggiare con la

boccetta. Ora che l'ubriaco non ti presta più attenzione, puoi *Arraffare* una Bottiglia di Vetro Brillante (vuota) che giace sul prato. Non sai a cosa possa servire, ma non sarebbe la prima volta che nel Magnamund un oggetto misterioso aiuta il possessore.

Aggiungi 1 al Tempo e *Vola Altrove*.

25

L'interno del carro è pieno dei più svariati oggetti e per un attimo vieni colto da un capogiro al pensiero di dover frugare dappertutto. Per tua fortuna i nani di Bor sono gente precisa e, sotto al sedile, trovi una bolla di accompagnamento (ovviamente su pergamena carbone). La scorri rapidamente e scopri che la carovana trasportava:

- Lancia Magica
- Stivali in Pelle di Borriskin
- Giubba in Pelle di Drago
- Nave in Bottiglia
- Reggigobba
- Pupazzetto Hatuli
- Cappello da Grande Mago
- Dose di Funghi Calacena
- Occhio della Sfinge
- Spada di Loge Skyrunner

Stai giusto pensando a quale di essi possa essere il Bor-a-Hunkbak, quando passi pesanti risuonano all'esterno del carrozzone. Un respiro affannoso, quindi la voce inconfondibile di Carag urla qualcosa. Non hai un secondo da perdere: *Arraggi* uno (e uno solo) degli oggetti presenti nel carro e voli verso la botola sul tetto. Un attimo dopo esci dal carro e ti libri in alto nel cielo, mentre cinque paia di occhi (quattro umanoidi e un pennuto) ti fissano spalancati.

Il tuo *kraaa* di vittoria copre le imprecazioni di Carag: c'era un solo Bor-a-Hunkbak e tu sei certo di averlo

trovato. Il corvo risponde al tuo grido, ma non riesci a capire cosa dica. Intanto il giak saltella sul posto indicandoti con una mano e dandosi manate sulla fronte con l'altra, sotto lo sguardo impassibile degli incappucciati. Vai al **40**.

26

Aggiungi 1 al Tempo.

Armeggi per un bel pezzo. Quando finalmente il tuo becco ha la meglio sull'edilizia umana, il sasso cade a terra portandosi dietro una buona fetta del muro che ti precipita sulle zampe. Sei robusto e te la cavi con un qualche *kraaa* dolorante, ma se avevi *Arraffato* la Collana di Stelle di Cristallo e/o il Monocolo gli oggetti si sono irrimediabilmente frantumati, e devi cancellarli dai tuoi possessi. Invece di una nicchia, davanti ai tuoi occhi si snoda stavolta un passaggio stretto e lungo. Se ti infili qui prima che arrivi qualcuno, vai al **3**; altrimenti *Vola Altrove*.

27

Aggiungi 3 al Tempo.

Plani sul grande prato che circonda la villetta, una casa gialla con gli scuri blu. Un filo di fumo esce dal camino e si perde nel cielo terso dove rondini guizzanti si rincorrono. Abbassi lo sguardo sulla radura, macchiata da aiuole tonde con ogni tipo di fiore: fra due pioppi è steso un filo a cui sono appesi indumenti dai colori vivaci. Dalla parte opposta, una bambina salta la corda e canticchia.

Col cuore gonfio di pace, saltelli verso di lei, le sorridi e la saluti col più delicato dei tuo *kraaa*.

Le labbra le fremono, lascia cadere la corda, scoppia a piangere e corre verso casa. Rimani a becco aperto: gli umani sono incomprensibili. Forse questa tappa è stata

una perdita di tempo: dubiti che il possente Bor-a-Hunkbak (di qualunque cosa si tratti) si possa celare in quest'oasi di serenità. Ti sgranchisci le ali e spicchi il volo.

«*FIX!*», urla una voce femminile.

Vorresti girare il capo, ma non ci riesci. Provi ad alzare le zampe, a sbattere le ali: nulla da fare, sei immobilizzato in volo, a mezzo metro dal suolo.

Una vecchietta entra nel tuo campo visivo. Ha un bastone dorato nella destra, mentre con la sinistra tiene la mano della bambina di prima.

«Lurida cornacchia ipertrofica,» ti apostrofa la signora.

«Brutto,» rincara la bambina, il visino impiastricciato di lacrime.

«Vi portate addosso quei maiali dei Drakkar, prendete le loro malattie e le portate in giro per il mondo!»

«Brutto.»

«Ma avete imparato a conoscere queste, eh?» Agita il bastone dorato sotto il tuo becco.

Mai visto niente del genere. Vorresti scuotere il capo, ma non ci riesci.

«Sì, proprio così. Un'Asta dei Maghi di Dessim! Lionel, il mio povero marito l'ha ruba... Cioè, l'ha tenuta con sé quando è scappa... Cioè, quando ha deciso di lasciare quella gente. Ti fanno aspettare 10 anni, quei sudicioni, prima di darti un'Asta, lo sai, bestiaccia?»

«Brutto,» commenta la piccola.

«Lionel mi ha insegnato tante cose e so fare magie come faceva lui. Guarda qua!» Alza l'Asta verso la corda che la bambina aveva abbandonato sul prato e proclama *Anti-Gravizionale!*»

Sbarri gli occhi: la fune si solleva nell'aria, si sposta verso di te e ti avvinghia la zampa destra. La vecchia appoggia l'Asta a terra, afferra l'altro capo della corda e lo lega al fusto di un pioppo. Sogghigna e ti fa: «Adesso stai lì buono buono, intanto che...»

«Pipì,» dice la bambina.

«Va bene.» La prende per mano e la accompagna verso casa. «Tanto questo non scappa di sicuro.»

«Brutto,» ti urla la piccola, prima di entrare in casa.

L'incantesimo si rompe e ricadi a terra. Non ti fai tante domande e cerchi subito di volare via da questo incubo: tiri la corda, ma non riesci a romperla. Provi col becco: niente da fare. Poi gli occhi ti cadono sull'Asta abbandonata a terra. Svolazzi fino a poca distanza, ma la fune ti trattiene quando ti manca appena un metro per raggiungerla. Per quanto tu allunghi le zampe proprio non riesci ad arrivareci.

Se hai la *Lingua Prensile* e vuoi avvalertene, vai al 7.

Se possiedi un Monocolo e vuoi usarlo, vai al 17.

Altrimenti vai al 23.

28

La serratura è ancora chiusa, ma la fessura è sufficiente per infilarci un oggetto lungo e sottile. La tua leva improvvisata si rivela sorprendentemente efficace e ti metti al lavoro alacremente. Non appena hai allargato a sufficienza il pertugio, il tuo attrezzo si spezza con uno schiocco. Infili il muso nell'apertura, ma ancora non riesci a entrare. Con un *kraaa* di frustrazione, tiri fuori la testa e valuti come procedere. Aggiungi 1 al Tempo.

Sei hai una Pozione Misteriosa e la vuoi usare, vai al 21; altrimenti non ti resta che *Volare Altrove*.

29

Ti aggiri saltellando tra i resti della carovana, quando un nuovo odore, ben più sgradevole di quello dell'ozono, ti colpisce come una mazzata in piena testa: l'olezzo marcescente di Carag! Sbatti le ali, fai schioccare il becco e graffi il terreno con gli artigli, ma non ci sono dubbi: il fetido giak ti ha preceduto. Inizi a cercare con maggiore frenesia e trovi la porta posteriore

del carro scardinata. All'interno c'è un grosso scrigno nanico, anch'esso aperto a forza. Il contenuto è sparpagliato sul pavimento, ma sei certo che il Bora-.Hunkbak sia già in viaggio verso il covo di Vonatar. Con un *kraaa* di sfida, sbatti le ali e ti alzi in cielo.

Vola Altrove.

30

Sbatti le ali e svolazzi fino alla libreria, quindi ti ancori con gli artigli a uno dei ripiani e inizi a spulciare i libro col becco. Purtroppo, nonostante tu sia un esemplare estremamente intelligente e sappia leggere più di sessanta parole al minuto, non conosci tutte le lingue degli umani e molti dei testi sono scritti in idiomi astrusi. Dopo una breve ricerca, individui un tomo più sottile degli altri nascosto dentro a un enorme volume polveroso. Alle tue narici arriva il puzzo inconfondibile del giak Carag: questo libro deve essere suo. Lo osservi con più attenzione: le sue pagine sono trattate con qualche sostanza che le rende luccicanti. Improvvisamente ti scivola di zampa e cade a terra spalancandosi: una repellente femmina di giak, grassa, sudata e soprattutto nuda, ti fa l'occhiolino dalla doppia pagina centrale.

«*Kraaa!*» Urli tutto il tuo sdegno al soffitto della caverna e distogli lo sguardo. La scaffalatura ondeggiava pericolosamente con te ancora attaccato a uno dei ripiani e, per un lunghissimo istante, temi di terminare la tua breve esistenza come la prima Frittella di Kraan nella storia del Magnamund.

Per tua fortuna il mobile si assesta dopo un paio di oscillazioni e tu puoi tirare un *kraaa* di sollievo. Alcuni libri sono caduti a terra, coprendo fortunatamente la laida giak, e uno in particolare attira la tua attenzione: sulla copertina c'è disegnato un kraan come te (anche se certo meno intelligente) assieme a un serpente con

due teste, un leone con la lingua a punta e altre creature ridicole. Svolazzi giù dallo scaffale e provi a sfogliare il volume. Su ogni pagina c'è una figura, seguita da una serie di scarabocchi incomprensibili. Rimani incantato alcuni minuti sull'immagine di una prosperosa Zaldan, quindi ti riscuoti e decidi che è il caso di ripartire. Puoi *Arraffare il Libro Misterioso*.

Aggiungi 1 al Tempo e scegli se proseguire la perquisizione (vai al **10**) o *Volare Altrove*.

31

Aggiungi 1 al Tempo.

Ti sollevi in aria e atterri davanti ai due. Spalanchi le ali e ti presenti col più temibile dei tuoi urli di guerra: «Kraaa!»

Lo zoppo sorride e accenna un inchino. «Buongiorno anche a te,» dice.

«Razza dannata,» sbraità invece l'orbo. «Ho combattuto contro di voi, nei mari di...» tossisce. «Lì, vicino alla città con quelle torri a forma...» Batte il piede a terra. «Come case con tanti piani, insomma!»

«Sei proprio all'antica,» lo riprende l'altro. «Che importa che lui sia un po' diverso da noi? Siamo tutti membri della società civile del Magnamund.» Si rivolge a te. «Allora, cosa possiamo fare per il nostro nuovo amico?»

Frastornato per l'inatteso svolgersi degli eventi, non hai la risposta pronta. Intanto l'orbo si toglie il monocolo e lo punta verso di te. «Amico un accidente! Non ho bestiacce forestiere come amici!»

Lo zoppo solleva il bastone, tenendosi in equilibrio sull'altra gamba. «Sei un intollerante!»

«Venduto ai Signori delle Tenebre!»

«Razzista!»

L'orbo spintona lo zoppo. Entrambi cadono a terra. Hai comunque raggiunto il tuo obiettivo. Mentre i due si

rotolano a terra puoi *Arraffare* sia il Bastone Giallo che il Monocolo. Ora puoi *Volare Altrove* oppure, se vuoi entrare nelle rovine e non l'hai ancora fatto, vai al **15**.

32

Aggiungi 2 al Tempo.

Il tuo volo ti porta oltre le cime degli alberi fino alle vette brulle dei Monti Durncrag. Sorretto dalle correnti ascensionali, lasci vagare la tua mente immaginandoti cosa farai con la ricompensa per avere recuperato il Bor-a-Hunkbak. Di sicuro la prima richiesta sarà di avere alla tua mercé, anche solo per pochi attimi, il viscido Carag. Ti stai giusto interrogando su come potresti impugnare un maglio con le tue zampe posteriori, quando una voce profonda intona una canzone sotto di te. Inizi a volare in cerchi sempre più bassi e piano piano capisci da dove provenga: seduto su un masso ai margini di un sentiero, c'è un grasso Drakkar circondato da bottiglie vuote.

«Novantanove bottiglie di Vigorilla sul muro, novantanove bottiglie di Vigorilla,» intona con voce malferma. «Tirane giù una, passala di mano! Novantotto bottiglie di Vigorilla sul muro, novantotto bottiglie di Vigorilla...»

Atterri nei pressi e osservi il grassone, chiedendoti come faccia a bere attraverso la maschera della morte. La risposta arriva quando abbassa la bottiglia e si volta nella tua direzione: al posto del solito teschio di metallo, questo guerriero ubriacone indossa una faccia tonda con occhi a fessura e sorriso da un orecchio all'altro.

«Ma che bel pappagallino,» esclama, dopo averti visto.
«Polly vuole un cracker?»

Ti ergi in tutta la tua statura e urli il tuo sdegno:
«Kraaa!»

«Che carino!» Il grassone si alza, malfermo sulle gambe

e muove un passo verso di te. «Ecco,» infila una mano guantata nella borsa a tracolla e ne estrae un tozzo di pane. «Pio, pio, pio... Vieni a beccare le briciole!»

«Kraaa!»

«No, non ho il formaggio, mi spiace.» Agita il tozzo di pane. «Questo è tutto quello che ho: me lo ha dato la guardia di una carovana di passaggio.»

Stai per cavare gli occhi a questo bruto, quando nel tuo cervello evoluto e ipersviluppato si accende una lanterna: la carovana! Quante carovane passeranno per questa mulattiera dimenticata da Naar? Una sola, quella che segue la mappa scritta da un giak idiota di nome Carag! Forse questo Drakkar ha visto qualcosa e ti può mettere sulla buona strada: tutto sta nel sapere come chiederglielo.

Vuoi interrogare il Drakkar (vai al **2**), usare la *Lingua Prensile* (se ce l'hai) per derubarlo (vai al **18**) o *Volare Altrove?*

33

Improvvisamente una sagoma scura che arranca sulla strada attira la tua attenzione. Aguzzi la vista e i tuoi sospetti trovano conferma: è il viscido Carag, che sta caracollando verso la meta con un grosso sacco di iuta sulle spalle. Il malefico giak ti ha preceduto e ha trovato il Bor-a-Hunkbak, ma ancora non è detta l'ultima parola! «Kraaa!»

Il tuo grido di battaglia risuona nell'aria, mentre chiudi le ali e ti getti in picchiata verso il tuo arci-nemico. Carag si volta e una smorfia di terrore distorce i suoi lineamenti. Inizia a correre più velocemente con le sue gambette tozze, ma il tuo becco corneo lo colpisce in piena schiena squarciadogli la cotta di maglia.

Il giak ulula e rotola sul sentiero, lasciando cadere il sacco. Lo slancio del tuo attacco è tale che anche tu atterri sulla pista lasciando un lungo solco prima di

schiantarti contro la parete. Sbatti le ali, annaspi con le zampe e riesci a rimetterti in piedi. A pochi metri di distanza, Carag è in ginocchio e sta scuotendo la testa; ha la mano sinistra a terra, ma nella destra impugna un coltellaccio arrugginito. In mezzo a voi c'è il sacco!

Devi giocare con astuzia: fissi negli occhi il giak, quindi lo saluti: «Kraaa!»

«Ciao a te,» risponde lui.

«Kraaa?»

«Certo che Carag capire te,» conferma il giak. «Tu parlare molto chiaro.»

Sarebbe la prima volta che non vieni fainteso.

«Kraaa...»

«Forse gente non capire perché non interessata a cosa tu dice.» Il giak si stringe nelle spalle curve. «Può essere pregiudizio in loro teste.»

«Kraaa?»

«Me parlare bene perché ricevuto buona istruzione padrone Vonatar.» Il sorriso di Carag è quasi amabile. «Solo lui lasciato me difetti pronuncia per non farmi montare troppo testa.»

Sbatti le palpebre. «Kraaa.»

«Nessuno si aspettare questo,» ammette Carag. «Ora però io dovere scappare consegnare Bor-a-Hunkbak Zig-niore Vonatar!» Si dà una pacca su un rigonfiamento nella giubba. «Tu no fermare e Carag diventare servo favorito!»

Rimanete in silenzio per alcuni istanti, poi entrambi girate lo sguardo e fissate il sacco di iuta dimenticato al suolo. Carag passa un pollice sul filo della lama arrugginita e la sua lingua rosa guizza sulle labbra flaccide. Il respiro del giak si fa più intenso e il suo corpo contorto si ingobbisce ulteriormente, preparandosi a scattare. Nel frattempo tu allarghi le ali tozze e alzi il capo spalancando il becco «Kraaa!»

Vuoi afferrare il bottino e alzarti in volo (vai al **8**) o preferisci affrontare Carag (vai al **16**)?

34

Ti guardi intorno un'ultima volta, ma non c'è traccia di Vonatar o Carag, entrambi occupati da qualche parte nei meandri di queste caverne. Allarghi le ali e zampetti rapidamente verso uno dei tavoli coperti di alambicchi. Un piccolo salto ti porta sopra di esso, ma urti maldestramente un'ampolla e la rovesci. Il liquido nero e oleoso si spande sul ripiano. Il legno inizia a fumare e sei costretto ad arretrare per non sentire il tanfo. Nel farlo metti una zampa sopra un fornelletto acceso e trattieni a fatica un *kraaa* che esprimerebbe tutto il tuo dolore. Zoppicando, ti sposti verso il bordo del tavolo e valuti la prossima mossa. Aggiungi 1 al Tempo.
 Vuoi continuare a cercare sul tavolo (vai al **6**) o preferisci dare un'occhiata agli scaffali (vai al **30**)?
 In alternativa puoi semplicemente *Volare Altrove*.

35

Prendi l'oggetto nel becco con estrema delicatezza e lo sollevi in modo che i raggi del sole lo attraversino con un sapiente gioco prismatico. La femmina di kraan lo osserva per alcuni istanti quindi lancia un *kraaa* di approvazione e accetta il dono col proprio delicato beccuccio.

Scende verso il nido e ne riemerge pochi istanti dopo con un Femore di Giak. Non sai cosa ci doveresti fare, ma puoi sempre *Arraffarlo* prima di *Volare Altrove*: meglio lasciarle un po' di tempo, farsi desiderare e tornare da lei finita la ricerca del Bor-A-Hunkbak.

36

Aggiungi 2 al Tempo.

Il tuo placido volo a bassa quota viene disturbato da uno strano odore che solletica le tue cavità nasali: la puzza dell'ozono è inconfondibile, segno che qualcuno

ha sprigionato grandi energie magiche lì nei pressi. Segui la traccia inspirando a fondo e presto trovi ciò che cercavi: un grosso carro coperto è rovesciato al lato della strada. Per quanto sia sfasciato e bruciacchiato, le rune naniche incise sulla fiancata sono ben visibili. Reprimi un *kraaa* di gioia e plani vicino alla carovana, guardandoti intorno per individuare pericoli.

Se il tuo punteggio di Tempo è inferiore a 15, vai al **22**; altrimenti vai al **29**.

37

Ringrazi una volta di più Vonatar per averti fornito i primi rudimenti della meccanica: una serratura fabbricata dai nani di Bor è un congegno estremamente complesso, ma i piccoletti barbuti non brillano per fantasia e l'idea di creare modelli differenti non passa nemmeno per l'anticamera delle loro testoline pelose. Avendo questo bene in mente, inserisci nella toppa il tuo grimaldello improvvisato. Pochi attimi dopo la serratura scatta con un rumore secco e la porta si apre cigolando. Vai al **25**.

38

Posi il reggigobba davanti al gobbo e attendi in silenzio. Avrai fatto la scelta giusta? O forse Vonatar troverà offensivo che tu gli ricordi così crudelmente la sua deformità? Certo che anche un parrucchino avrebbe potuto servirgli. Soffochi un *kraaa* di frustrazione e attendi. Vai all'**Epilogo**.

39

Arretti di un passo, inarchi la schiena e sfoggi la tua coda versicolore, in tutta la sua cangiante magnificenza.

Gli occhi della femmina si spalancano di colpo e dal suo adorabile beccuccio sfugge un *kraaa* di sincera ammirazione. Cammini impettito su e giù per il ramo e lei non ti perde di vista nemmeno un attimo.

«*Kraaa*,» ti cinguetta all'orecchio.

L'invito è così esplicito che lo capirebbe anche un pulcino di *kraan*. Riponi in un angolo recondito della tua mente Vonatar, Carag, Cadak e tutti gli altri esseri spregevoli con cui sarai costretto a rapportarti fino a che Naar non ti avrà chiamato a sé. Segui la femmina nel nido. Aggiungi 3 al Tempo.

Più tardi, dopo avere fatto il tuo dovere, ti prepari a spiccare nuovamente il volo. La femmina ti guarda con gli occhioni sgranati e sei certo che sbatterebbe le palpebre, se solo ne fosse provvista. Le elargisci un *kraaa* di passione, ma sapete entrambi che è solo una pietosa bugia. Mentre la fanciulla nasconde la testolina oblunga sotto una pudica ala, puoi scegliere se *Arraffare* dal nido un Osso di Xargath (ottimo per affilarsi il becco) prima di *Volare Altrove*.

40

È giunto il momento di tornare alla base: correggi la rotta e in breve sei di nuovo all'antro di Vonatar. Atterri sulla cengia rocciosa che funge da pista di decollo e ti inoltri nel complesso. Il mago ti viene incontro, più curvo del solito, e ti fissa con espressione indecifrabile. Con un *kraaa* di soddisfazione, gli presenti il tuo bottino. Ma sei sicuro di avere fatto la scelta giusta? C'è un solo modo per scoprirlo, mentre il gobbo porta una mano ad accarezzarsi il mento sfuggente: conta il numero delle lettere che compongono la parola (spazi esclusi), sotrai il totale da 48 e vai al paragrafo corrispondente. Se il testo non avrà senso, o se addirittura non hai nessun oggetto da mostrare al tuo padrone, allora dovrà leggere il paragrafo **13**.

Epilogo

Vonatar solleva l'oggetto con fare reverenziale, se lo rigira tra le mani nodose e muove le labbra senza proferire parola. Attendi con il capo inclinato da una parte, cercando di capire cosa stia pensando. Dopo alcuni lunghi istanti, il mago annuisce soddisfatto e ti rivolge un sorriso benevolo.

«Hai fatto un ottimo lavoro, piccolo mio, nel portarmi questo splendido reggigobba,» ti dice con dolcezza.

«Posso essermi votato a Naar ma non sono un ingrato!»

Più tardi, lo stesso giorno, ti appollai sul tuo trespolo nel laboratorio e osservi gli ospiti che arrivano uno dopo l'altro: l'Arcidruido Cadak è il primo, con la chioma color platino sparsa sulla tunica cremisi; poi viene Lord Zahda, avvolto nel mantello scuro; quindi è il turno del Sultano Kimah, i lineamenti Vassagoniani coperti dall'ombra di un voluminoso turbante.

Il tuo padrone si fa loro incontro per accoglierli, ma c'è in lui qualcosa di diverso: è sempre vecchio e calvo, con il naso a becco e la voce stridula, ma la sua schiena è quasi diritta. Va verso il gruppo dei maghi, stringe loro le mani e scambia anche alcune battute. Gli ospiti corrugano la fronte e Cadak sembra il più contrariato di tutti.

«Cosa ci volete fare,» commenta Vonatar, con un sorrisetto. «Si vede che invecchio meglio di voi!»

Lasci il mago al suo pavoneggiarsi, certo di essere diventato il suo favorito, e porti la tua attenzione sull'animaletto domestico che ti è stato regalato per ricompensarti. È raggomitolato su una coperta in un angolo, vicino alla ciotola con la carne di gurgaz fredda. Una catena corre dal suo collare borchiatto fino a un grosso anello nel soffitto. Lanci un *kraaa* di scherno e Carag nasconde la testa sotto la coperta.

IL PRIMO VOLO DEL NIBBIO
Sandro Giacchino/Jhongalli

LE REGOLE DEL GIOCO

Sei Nibbio di Fuoco, giovane Novizio dell' ordine dei Ramas, i valorosi monaci guerrieri che da secoli proteggono il pacifico regno di Sommerlund. Ti è stato dato questo nome perché hai un temperamento impulsivo e avventato, talvolta un po' spaccone, tuttavia hai sempre dimostrato impegno e forza d'animo e i tuoi maestri vedono in te la stoffa di un vero cavaliere Ramas.

Prima di iniziare questa avventura dovrai procurarti l'equipaggiamento minimo necessario: una matita, un foglio di carta (che chiameremo Registro d'Avventura) e due dadi a sei facce, meglio se di colore diverso.

Con l'addestramento hai sviluppato doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza): hai 6 punti da distribuire tra di esse seguendo queste regole:

- alla Resistenza devi assegnare almeno 2 punti
- i punti assegnati alla Resistenza vanno moltiplicati per 5.

Una volta deciso riporta i punteggi sul Registro d'Avventura, ad esempio così:

COMBATTIVITÀ: 2

RESISTENZA: 4 ($\times 5 = 20$)

Questi punteggi potranno variare nel corso dell' avventura ma la Resistenza non potrà mai superare il punteggio iniziale

Le Arti Ramas

Nel corso dei secoli i monaci hanno perfezionato molte tecniche e discipline che vengono insegnate a tutti i giovani cavalieri con il nome di Arti Ramas. Al momento ti stai perfezionando nelle seguenti tre:

SCHERMA: l'arte di combattere con i più svariati tipi di armi, pugni e calci compresi.

MIMETISMO: l'arte di nascondersi e confondersi con l'ambiente circostante, muovendosi senza farsi notare.

SESTO SENSO: l'arte di percepire pericoli e mantenere i propri sensi costantemente all'erta.

Il grado di Novizio, con cui inizi questa avventura, indica che hai completato l'addestramento in una sola di queste discipline, sceglila e riportane il nome sul Registro d'Avventura. Se prendi Scherma puoi aumentare di un punto il tuo punteggio di Combattività, nel caso delle altre due invece sarà il testo a dirti come usarle.

Equipaggiamento

Inizi l'avventura con i tuoi abiti, il mantello verde dei cavalieri Ramas ed un certo numero di Corone d'Oro, la moneta corrente di Sommerlund. Per sapere quante ne hai lancia un dado e aggiungi 4 al numero ottenuto, il risultato indica quante Corone possiedi. Hai inoltre un piccolo Zaino che può contenere fino a due oggetti e puoi trasportare altri quattro oggetti indossandoli, ad esempio mettendoli in tasca o tenendoli in mano. Segna tutto questo sul Registro d'Avventura, ad esempio così:

EQUIPAGGIAMENTO

ZAINO: 1 _____

2 _____

INDOSSATO: 1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

CORONE D'ORO: _____

Durante l'avventura potrai trovare oggetti che vorrai tenere ma non potrai mai portarne più del numero consentito. Se stai già trasportando il numero massimo di oggetti dovrà abbandonarne qualcuno prima di prenderne altri. Tieni sempre aggiornato il Registro d'Avventura, scrivendo gli oggetti che porti con te e cancellando quelli che abbandoni. Il testo ti dirà se un oggetto va messo nello Zaino o può essere indossato. Le ARMI

ti saranno utili in combattimento e possono solo essere indossate (di solito portate in mano o appese alla cintura); ogni arma che troverai avrà tra parentesi un numero che indica il danno supplementare inflitto quando colpisci l'avversario, ad esempio: Pugnale (+2 al danno). Quando combatti puoi usare una sola arma alla volta, se ne hai più di una scegli quale usare prima del combattimento.

Combattimento

Anche se sei soltanto un ragazzo potrebbe arrivare il momento di usare le maniere forti, quando capiterà risvolvi il combattimento usando le regole descritte di seguito.

1.lancia un dado per te aggiungendo al numero ottenuto il tuo punteggio di Combattività, quindi fai lo stesso per il tuo avversario. Se hai due dadi di colore diverso puoi fare un unico lancio con entrambi, decidendo prima qual'è il tuo. Questo doppio lancio di dadi è chiamato "assalto".

2.chi ha ottenuto il risultato maggiore colpisce l'altro, facendogli perdere tanti punti di Resistenza quanto è la differenza col risultato minore. ESEMPIO: Nibbio di Fuoco (Combattività 3), combatte contro un mercenario (Combattività 2). Nibbio di Fuoco tira 5 (+3) = 8, mentre il mercenario tira 1 (+2) = 3. Il mercenario viene colpito e perde $(8-3) = 5$ punti di Resistenza. Chiamiamo questa perdita di Resistenza "danno". Se entrambi i combattenti ottengono lo stesso risultato vuol dire che in questo assalto nessuno è stato colpito.

3.usare un'arma consente di aumentare il danno inflitto quando si colpisce l'avversario. Nell'esempio precedente, se Nibbio di Fuoco avesse usato una mazza (+4 al danno), il mercenario avrebbe perso $(5+4) = 9$ punti di Resistenza. Nota bene: le armi aumentano il danno inflitto, non il punteggio di Combattività. Le armi magiche possono dare bonus sia al danno che alla Combatti-

vità ma si tratta di oggetti molto rari i cui poteri saranno specificati dal testo.

4.Assalto Furioso: vi sono momenti in uno scontro in cui l'azione si fa più concitata e i combattenti si lanciano in un assalto feroce ed istintivo, dimenticando per un istante tutto il loro addestramento. Se lanciando i dadi ottieni due numeri uguali (prima di sommare la Combattività, ad esempio doppio 1, doppio 2 ecc.) allora si è verificato un "assalto furioso": in questo caso non bisogna sommare la Combattività, i combattenti si sono colpiti a vicenda e ciascuno perde un numero di punti di Resistenza pari al bonus al danno dell'arma dell'avversario. Nell'esempio precedente Nibbio di Fuoco combatte con una mazza (+4 al danno) e il mercenario con una spada (+5 al danno). Entrambi ottengono 3 lanciando il dado, non aggiungono quindi la Combattività ma si colpiscono a vicenda: Nibbio di Fuoco perde 5 punti di Resistenza mentre il mercenario 4.

5.ripeti questi passaggi partendo dal punto 1 fino a che la Resistenza tua o del tuo avversario scende a zero o meno. Il testo ti dirà quindi come procedere. Per semplicità ogni volta che il punteggio di Resistenza scende sotto lo 0 tu cosideralo come 0.

6.combattimento disarmato: chi combatte senza armi non deve togliere alcun punto alla propria Combattività ma infliggerà solo il danno indicato dai dadi. In caso di Assalto Furioso il danno inflitto è pari a 1.

Lupo Silenzioso

In questa avventura sarai accompagnato dal piccolo Lupo Silenzioso, che un giorno diverrà forse un eroe leggendario ma al momento è solo un Novizio, di qualche anno più giovane di te. Come nel tuo caso devi decidere un'Arte Ramas per Lupo Silenzioso, scegliendola tra:

MIMETISMO

SESTO SENSO

ADDESTRAMENTO BASE: non è una vera Arte Ramas ma un addestramento riservato ai più giovani che comprende i fondamentali di tutte le discipline.

Nota che Lupo Silenzioso è ancora troppo piccolo per combattere, per questo motivo non può scegliere la scherma e non occorre che calcoli i suoi punteggi di Combattività e Resistenza.

Scrivi tutto questo sul Registro d'Avventura, ad esempio così:

Lupo Silenzioso;

Arte Ramas: _____

Situazioni insolite

Leggendo questo racconto potrebbe capitare di imbarcarsi in situazioni poco chiare o non contemplate dalle regole, ti suggeriamo di risolverle usando il buon senso. Ad esempio se ti capiterà di rileggere un paragrafo potresti ritrovarti a sostenere una conversazione già avvenuta con un personaggio. Ovviamente non vi state ripetendo le stesse cose, immagina che la conversazione non ci sia o che avvenga in modo diverso, magari con un semplice saluto.

Altro caso può capitare al termine di un combattimento, quando, a seguito di un assalto furioso, scende a zero sia la tua Resistenza che quella dell'avversario. Se accade ti suggeriamo di portare la tua Resistenza ad 1 e procedere come se avessi vinto, dopotutto sei tu il protagonista ed è giusto darti un piccolo vantaggio.

Gestione degli oggetti: il testo di solito ti dirà esplicitamente se un determinato oggetto può essere preso e aggiunto all'equipaggiamento. Se hai dei dubbi noterai che questi oggetti sono scritti con l'iniziale maiuscola, ad esempio: Corda.

PROLOGO

Ti svegli all'alba, colmo di eccitazione, oggi partirai per la tua prima missione come cavaliere Ramas! Accompagnerai il maestro Luce di Stella a trattare l'acquisto di merci e vettovaglie presso il porto di Toran, in verità un compito molto semplice ma starai alcuni giorni lontano dal monastero e chissà quali esaltanti avventure potranno capitarti. Inoltre avrai l'occasione di visitare la città che ospita la leggendaria Confraternita della Stella di Cristallo, la scuola dove vivono e studiano i più grandi maghi di Sommerlund!

Svegli il giovane Lupo Silenzioso che dorme nel letto accanto al tuo, anche lui partirà con voi ma ha preso la cosa in maniera molto più flemmatica e di fronte al tuo fiume di parole risponde con un più pacato: "Buongiorno. Va bene, ora mi preparo". Questo ragazzino è davvero di poche parole, pensi, non a caso i maestri gli hanno affibbiato il suo bizzarro nome da Ramas.

Scendete nel cortile del monastero dove il vostro maestro vi aspetta sorridente. Porterete con voi un solo cavallo per trasportare cibo e bagagli ma per il resto viaggerete a piedi, Luce di Stella intende infatti approfittare di questi giorni per continuare il vostro addestramento. Ben presto ti accorgi però che il viaggio è molto più noioso del previsto; non fate altro che camminare, ascoltando estenuanti nozioni di politica ed economia. Luce di Stella si accorge del tuo stato d'animo e dice: "Forse ti aspettavi misteri, inseguimenti mozzafiato ed imboscate di Giak ad ogni angolo della strada, giovane Nibbio." Non rispondi, restando in un silenzio imbarazzato. "Devi sapere che la vita di un Ramas non è solo pericolo e combattimento, noi serviamo il Regno tanto in pace quanto in guerra. Forse ti chiederai perché tocchi ad un Maestro occuparsi dei rifornimenti del monastero." Annuiisci ed anche Lupo Silenzioso si fa più at-

tento, in effetti vi eravate entrambi chiesti il perché di questa missione. "Il commercio è un ottimo modo per mantenere buoni rapporti con il resto del reame." continua Luce di Stella. "Si stringono contatti con organizzazioni locali, si parla con la gente del posto, inoltre non lasciando l'economia del monastero in mano ad intermediari evitiamo truffe e sabotaggi. Saper trattare affari come questo è importante per i Ramas esattamente come maneggiare la spada. Un compito delicato, che un giorno potrebbe toccare ad uno di voi due."

Fai tesoro di questo insegnamento, di certo un aspetto del vostro ordine cui non avevi mai pensato. Luce di Stella capisce però che hai bisogno di un po' d'azione e ti incarica di prendere il cavallo e andare in avanscoperta. Un ordine che sei felice di eseguire, pensando a cosa ti aspetta nella misteriosa Città dei Maghi...Vai al paragrafo **1** ed inizia la tua avventura.

1

Arrivate a Toran di sera, dopo alcuni giorni di viaggio. Luce di Stella vi conduce al *Mago Ubriaco*, una locanda nota per l'ottima qualità delle sue camere e per essere il ritrovo preferito di tutti gli apprendisti maghi che, dopo una giornata di studio, cercano un posto per bere e rilassarsi. Entrando ti accorgi subito che il vostro maestro è piuttosto conosciuto: molti avventori si alzano per salutarlo con pacche sulla schiena e calorose strette di mano mentre il locandiere vi fa accomodare a quello che lui chiama "il solito tavolo"; vieni così a sapere che Luce di Stella ha una sorella di nome Rebecca qui a Toran, la quale da poco ha avuto un bambino. Finito di cenare il vostro maestro allunga le gambe sopra una sedia concedendosi una fumata di pipa mentre Lupo Silenzioso, stanco per il viaggio, decide di andare subito in camera. Alcuni tavoli più in là un gruppo di apprendisti partecipa animatamente ad un insolito gioco di

carte.

"A Toran" dice Luce di Stella tra una tirata e l'altra "le merci all'ingrosso vengono trattate principalmente da due associazioni commerciali: l'Alleanza dei Liberi Mercanti e la Gilda dei Mastri Cordai. Ho dato appuntamento qui ai rappresentanti di entrambe per accordarci sui prezzi e dovrebbero arrivare a breve. Domani mattina ci occuperemo del carico e della spedizione, dopodiché io andrò a trovare mia sorella. Voi due avrete il pomeriggio libero, dopo la clausura del monastero vi farà bene visitare una grande città ma mi raccomando: bada a Lupo Silenzioso e soprattutto non cacciatevi nei guai!"

Dicendo questo ti porge una Mappa di Toran, indicandoti i luoghi più interessanti e quelli da evitare. Segna la mappa sul Registro d'Avventura (va nello zaino), poi decidi cosa fare.

Se vuoi unirti agli apprendisti per una partita al loro gioco vai al **3**.

Se preferisci aspettare con il maestro i delegati delle associazioni commerciali vai al **23**.

2

Nella locanda vi sono ancora pochi avventori ma l'oste è comunque molto indaffarato a cucinare e preparare la grande sala per la cena. Quando gli racconti cos'è capitato nel Quartiere dei Carri si mostra molto dispiaciuto per il tuo maestro e ti offre il suo aiuto, per quanto poco possa valere. (L'oste ha molto lavoro da fare per cui, se sei già stato qui, non puoi fargli una domanda già posta in precedenza.)

Se vuoi chiedere informazioni su Liberi Mercanti e Mastri Cordai vai al **27**.

Se vuoi saperne di più sull'uomo che ieri sera ha aggredito Luce di Stella nella locanda vai al **17**.

3

Osservando il gioco scopri che si chiama *Flint* ed è la rappresentazione di una battaglia navale tra due ammiragli, interpretati dai giocatori. Ogni giocatore inizia con 20 punti flotta e scopo del gioco è ridurre a zero i punti dell'avversario. A tal fine si usano delle carte numerate da 3 a 8, ognuna delle quali rappresenta una manovra a disposizione del giocatore per danneggiare la flotta avversaria. Per rendere più emozionante il gioco gli avversari puntano una posta che andrà al vincitore: oggetti curiosi o piccole somme di denaro. Vedendoti interessato un giovane apprendista di nome Banedon ti propone di fare una partita con lui, puoi rifiutare, accontentandoti di continuare a guardare (in questo caso segui il gioco ancora un po', poi vai al 5) oppure accettare: vi sedete ad un tavolo e mentre mescola le carte Banedon ti spiega le regole più nel dettaglio.

Sportivamente ti viene lasciato il primo turno, come prima cosa pesca 5 carte: per conoscere il loro valore lancia per ognuna un dado aggiungendo 2 al risultato. Segna i cinque valori che ottieni nelle caselle qua sotto.

la tua mano: [] [] [] [] []

Decidi ora quale carta vuoi giocare e lancia due dadi: se il risultato è maggiore del valore della carta la manovra ha avuto successo e puoi ridurre i punti flotta dell'avversario di un ammontare pari al valore della carta; se il risultato è pari o minore la manovra è andata a vuoto e non accade nulla. In entrambi i casi la carta viene scaridata (cancellala dalla casella). Oltre a questo effetto puoi ottenere anche due "lanci speciali":

- se ottieni 11 con i dadi puoi giocare immediatamente un'altra carta dalla tua mano;
- se ottieni 12 con i dadi l'avversario perde un ammontare di punti flotta pari al doppio del valore della carta giocata.

Quando hai terminato il turno pesca un numero di carte sufficienti per riportare la tua mano a cinque e segnane i valori nelle caselle (calcola i valori come prima, lanciando un dado +2).

Ora tocca a Banedon, visto che non conosci la sua mano procedi così:

- lancia un dado +2 per sapere il valore della carta che intende giocare;
- lancia due dadi per sapere se la sua manovra ha successo, nel caso riduci di conseguenza il tuo ammontare di punti flotta;
- applica le regole sui lanci speciali.

Continuate a giocare alternando i turni fino a che i punti flotta di uno di voi scendono a 0 o meno.

Se hai perso tutti i tuoi punti flotta sei stato sconfitto: devi cedere una posta al tuo avversario, scegli tra la Mappa di Toran oppure 3 corone d'oro.

Se invece vinci la partita Banedon si complimenta con te, quindi ti offre come premio uno dei seguenti oggetti, a tua scelta: un Amuleto di Cristallo a forma di stella, simbolo della Corporazione dei maghi di Toran oppure un Pugnale Magico (+1 Combattività, +3 danno). Sono entrambi oggetti da indossare.

Modifica di conseguenza il Registro d'Avventura, quindi vai al **5**.

4

Controllate attentamente tutta la stanza senza grossi risultati: questo magazzino ha molte uscite da cui scappare senza dare nell'occhio. Esaminando l'argano trovi però un pezzo di stoffa grigia tra la corda e una carrucola, tenti di recuperarlo ma invano: è incastrato e per liberarlo dovesti smontare tutto il meccanismo. Consultandoti con Lupo Silenzioso decidete che non c'è altro da fare qui e tornate in piazza, per vedere come sta Luce di Stella. Vai al **18**.

5

La serata volge ormai al termine e gli ultimi avventori stanno per lasciare la locanda quando un uomo dall'aria minacciosa, gli avambracci pieni di cicatrici ed un vistoso tatuaggio sul lato sinistro del volto entra deciso ed affronta il tuo maestro con voce dura: "Devi smetterla di impicciarti in affari che non ti riguardano, lurida feccia di un Ramas! Ti conviene lasciare in fretta la città, o per te saranno guai grossi." Terminata la frase sferra un poderoso diretto che Luce di Stella schiva prontamente di lato, rispondendo con una secca ginocchiata al basso ventre. L'uomo barcolla all'indietro senza fiato, non porta armi ma il Ramas sfodera comunque il pugnale e gli piazza la lama sotto la guancia ringhiando: "Ricapitami di nuovo tra i piedi, scarto di sentina, e mi prendo il tatuaggio con tutta la pelle attaccata!"

L'uomo capisce di aver perso la sua occasione e si allontana nel silenzio generale, il viso contratto in una silenziosa promessa: "Non finisce qui..."

Non sai cosa ti abbia spaventato di più, se la brutalità dello sconosciuto o la luce assassina che per un attimo hai visto negli occhi del tuo maestro. Provi a chiedergli spiegazioni sull'accaduto lui ti zittisce con uno sguardo: "A dormire! Domani sarà una lunga giornata." ordina.

Obbedisci, nonostante le molte domande una volta sdraiato nel letto la stanchezza prende il sopravvento e crolli in un sonno profondo.

Il mattino dopo vi recate tutti e tre a sovrintendere le operazioni di carico nel Quartiere dei Carri, un intreccio di strade circondate da alti edifici. Le grandi casse di merci sono custodite in questi magazzini a più piani e vengono calate sui carri con grossi argani per poi partire verso le rispettive destinazioni. Ad attendervi vi sono i funzionari dell' Alleanza dei Liberi Mercanti con cui la sera prima il maestro ha trattato l'acquisto. È presente anche un mago della Confraternita venuto qui per consegnare a Luce di Stella dispacci importanti per il Gran

Maestro del vostro ordine.

Tutto procede per il meglio fino a quando una grande cassa sospesa si stacca dall'argano proprio sopra di voi: con un balzo il maestro si lancia su di te e Lupo Silenzioso spingendovi di lato, un istante dopo il pesante carico si schianta al suolo con un boato facendo volare schegge di legno da tutte le parti. Perdi 3 punti di Resistenza (se hai l'Arte Ramas del Sesto Senso non perdi nessun punto).

Sei ancora intontito dalla caduta quando Lupo Silenzioso ti squote indicando in alto: da un varco del magazzino sotto il quale vi trovate scorgi per un attimo una misteriosa figura umana che, rapida, si ritira all'interno. Cerchi il tuo maestro per avvisarlo ma solo allora ti accorgi che è il Ramas ad aver avuto la peggio: imprigionato con una gamba sotto la cassa trattiene un grido di dolore mentre gli altri adulti cercano di liberarlo.

Se vuoi lanciarti all'inseguimento della figura misteriosa vai al **39**.

Se preferisci aiutare Luce di Stella vai al **18**.

6

"Giù la maschera messere, ci siete dentro fino al collo!" Esclami mostrando con intento accusatorio il ciondolo trovato vicino all'argano. I quattro uomini ammutoliscono ma nell'espressione di Nasso Olivar non vedi nulla che tradisca la sua colpevolezza. È invece sir Owen il primo a parlare: "Quel ciondolo è stato rubato a mastro Olivar diversi giorni fa, ragazzo. Ora dicci: dove l'hai trovato?"

Preso alla sprovvista racconti tutta la storia e quello che sei riuscito a scoprire fino ad ora. La tua ipotesi dell'attentato sembra adesso più plausibile ma non sarai tu a continuare questa indagine: Nasso Olivar è uomo potente a Toran e non ama essere accusato ingiustamente, tantomeno da giovani Ramas arroganti. Tu e Lupo si-

lenzioso venite ricondotti al palazzo della Stella di Cristallo, dove i maghi avranno cura di sorvegliarvi con maggior attenzione.

FINE

7

Senza dare nell'occhio girate attorno all'edificio, tutti gli ingressi sono sorvegliati eccetto un piccolo portoncino in una piazzetta meno frequentata. Nascosti dietro una fontana osservate attentamente la zona quando dal portoncino esce un individuo col volto tatuato: è l'energumeno che ieri sera ha attaccato Luce di Stella! L'uomo non fa caso a voi e si allontana a passi decisi.

Se cogli l'occasione per controllare la porta vai al **15**.
Se preferisci seguire l'uomo dovete muovervi in fretta e senza farvi scoprire: lancia 2 dadi e aggiungi:

+2 se hai l'Arte del Mimetismo

+2 se ce l'ha Lupo Silenzioso

+1 se Lupo Silenzioso ha l'Addestramento Base.

Se il risultato è 12 o più vai al **13**.

Se è 11 o meno perdi le tracce dell'uomo tra la folla, devi andare al **40** per scegliere una nuova destinazione.

8

L'uomo si presenta come Marlon e vi fa entrare, poi si siede allungando la gamba su di una poltrona. Vi confessa che crede di essere lui la causa di quanto successo a Luce di Stella.

"Tutto è iniziato alcune settimane fa" racconta, "io sono nell' Associazione degli Scaricatori di Porto e a noi rappresentanti è stata promessa una *ricompensa* se durante le operazioni di carico e scarico avessimo dato la precedenza alle merci dei Mastri Cordai rispetto a quelle dei Liberi Mercanti. Non solo mi sono rifiutato ma ho minacciato di denunciare il fatto all'autorità portuale se

questa faccenda fosse andata avanti. Alcuni giorni dopo, mentre tornavo dal lavoro, un energumeno con la faccia tatuata mi ha aggredito, riempandomi di pugni e rompendomi la gamba con una mazza. Mi ha intimato di pensare a mia moglie e al bambino e di tenere la bocca chiusa. Non sapevo cosa fare, così Rebecca ha scritto una lettera al vostro maestro, chiedendogli aiuto. Luce di Stella aveva già in programma questo viaggio a Toran e ha promesso di occuparsene. L'uomo con la faccia tatuata deve averlo scoperto e avrà pensato di toglierlo di mezzo".

Ascolti la storia con estrema attenzione: di nuovo l'uomo tatuato, non può essere una coincidenza! Chiedi a Marlon altre informazioni su questo losco individuo ma lui non lo conosce, sa per sentito dire che si tratta di un delinquente abituale e che talvolta bazzica nella zona del porto. Saluti Marlon e assieme a Lupo Silenzioso tornate alla vostra indagine.

Vai al **40** e segna sul Registro d'Avventura questa annotazione: *informazioni sull'uomo tatuato-numero di riferimento: 8.* Se hai un'altra annotazione simile somma i due numeri di riferimento, il risultato X è il luogo dove potrai trovare l'uomo. In questo caso aggiungi alle scelte del paragrafo questa nuova opzione: *casa dell'uomo tatuato, vai al X.*

9

Trovi un punto nascosto per arrampicarti sul tetto della stalla senza essere visto quindi, passando per il finestrino, entri in un corridoio deserto con alcune porte chiuse e una scalinata che scende al piano di sotto.

Se hai l'Arte del Sesto Senso vai al **33**.

Se non ce l'hai vai al **19**.

10

Lasci Lupo Silenzioso a sorvegliare la strada e sali nel magazzino fino al terzo piano, cercando l'argano da cui stamattina si è staccata la cassa. Lo trovi in una stanza ingombra di merci, con un lato aperto per poterle calare. In terra, vicino all'argano, trovi un Ciondolo d'Argento a forma di rosa (se vuoi prenderlo conta come oggetto indossato, puoi metterlo in tasca). Ti sporgi dall'apertura per controllare meglio l'argano e nella via sottostante vedi Lupo Silenzioso, lo saluti con un cenno ma il tuo giovane amico inizia ad urlare qualcosa, guardando nella tua direzione con un'espressione di puro terrore. Percepisci un movimento all'interno della stanza: un uomo col volto coperto emerge dalle ombre e ti spinge di sotto ma hai la prontezza di riflessi necessaria per aggrapparti con una mano all'argano. L'uomo ha Combattività o mentre tu puoi aggiungere +1 alla tua se hai l'Arte del Sesto Senso perché sei stato più svelto a reagire. Combatti un unico assalto contro questo avversario.

Se ottieni un assalto furioso oppure nessuno viene colpito ignora il risultato e lancia di nuovo i dadi.

Se l'uomo ti colpisce tu perdi la presa e precipiti di sotto, terminando così la tua avventura.

Se invece riesci a colpirlo l'uomo fuggira` e tu potrai metterti al sicuro rientrando nella stanza. Dopo aver ripreso fiato cerchi il tuo aggressore ma non ne trovi traccia: questo magazzino ha molte uscite da cui scappare senza dare nell'occhio. Non hai altro da fare qui così torni da Lupo Silenzioso.

Vai al **40**.

11

Dici a Lupo Silenzioso di rimanere nascosto nel vicolo e, nel caso non ti vedesse tornare, scappare più in fretta che può al palazzo della Confraternita per raccontare ai

maghi tutto quello che avete scoperto. Il tuo compagno protesta e insiste per venire con te ma sei irremovibile e ripeti con fermezza l'ordine, sei infatti consapevole che le cose stanno diventando pericolose e non vuoi esporre il tuo compagno ad inutili rischi.

Muovendoti in silenzio come sei stato addestrato a fare entri nel magazzino e sali sul tetto. Entri nella baracca attraverso una finestra aperta e ti ritrovi in uno stanzone ingombro di arnesi da pesca. Vedi l'uomo seduto ad un tavolo nella stanza accanto, ti dà le spalle e sembra stia mangiando pane e formaggio senza essersi accorto di nulla.

Ricordando quello che ha fatto il tuo maestro ieri sera ti viene in mente un piano audace: prendi dallo sgabuzzino una rete da pesca e, arrivando furtivamente alle spalle dell'uomo, gliela butti addosso. Prima che abbia il tempo di reagire fai leva con tutto il corpo e lo sbatti giù dalla sedia, poi afferra dal tavolo un coltello da cucina e lo punti alla gola dell'uomo dicendo: "Non una mossa messere o vi sgozzo. Lo faccio davvero!"

Per alcuni interminabili istanti l'uomo ti fissa, come per capire se gli convenga reagire o meno, tu ti sforzi di sostenere il suo sguardo senza mostrare esitazioni. Alla fine si convince che fai sul serio e si arrende.

Ce l'hai fatta, l'hai catturato e ora potrai interrogarlo.
Vai al **30.**

12

Un caleidoscopio di colori, folla, bancarelle e venditori ambulanti, ognuno dei quali giura che la sua è la migliore merce di Toran: tu e Lupo Silenzioso siete capitati nella Piazza del Mercato, luogo d'incontro dei Liberi Mercanti. Guardandoti attorno noti che i portici della piazza sono decorati con stemmi e simboli diversi, uno per ogni corporazione, gilda e associazione che è solita incontrarsi qui. Trovi i liberi mercanti riuniti sotto uno

stendardo che raffigura una grande rosa argentata.

Se non l'hai ancora fatto puoi parlare con loro andando al **36**.

Se invece preferisci dare un'occhiata ai vari banchi per cercare qualcosa di utile potrai trovare:

Pugnale (+2 al danno) 5 corone

Spada (+5 al danno) 12 corone

Flauto (va nello zaino) 2 corone

Corda (va nello zaino) 4 corone

Pozione di Vigorilla (una sola dose che ti farà recuperare 4 punti di Resistenza quando la berrai. Se non la bevi subito devi metterla nello zaino) 5 corone

Compra quello che vuoi, quindi torna al **40**.

13

Attraverso strade affollate prima e vicoli maleodoranti poi tu e Lupo Silenzioso raggiungete la zona del porto dove trovate l'abitazione dell'uomo tatuato, un faticoso edificio in legno costruito sopra il tetto di un vecchio magazzino. Nascosti dietro un cumulo di rifiuti lo vedete entrare in casa, il poco che sai di lui lo qualifica come un individuo violento e pericoloso e dopo ieri sera non ci sono dubbi sul fatto che abbia un conto in sospeso con Luce di Stella. Proprio per questo potrebbe essere in qualche modo coinvolto nel fatto di questa mattina e potrebbe essere importante fargli qualche domanda. Non puoi prevedere come l'uomo reagirà vedendoti, per cui devi decidere attentamente come avvicinarlo.

Se credi che l'approccio migliore sia quello diretto vai al **34**.

Se hai l'Arte del Mimetismo e vuoi usarla per entrare in casa di soppiatto vai al **11**.

Se credi non sia ancora il momento di affrontare l'uomo tatuato oppure non ritieni utile interrogarlo torna al **40**. (in questo caso, se non l'hai ancora fatto, aggiungi

alle scelte del paragrafo questa nuova opzione: *casa dell'uomo tatuato, vai al 13.* Potrai tornare qui in un secondo momento)

14

Scende la sera e, anche se senti di essere sulla pista giusta, è arrivata l'ora di tornare al palazzo della Comfraternita. Lupo Silenzioso insiste per rientrare e comunque entrambi siete in ansia per il vostro maestro. Un po' a malinconia lasci a metà la tua indagine ma riferirai quanto scoperto ai maghi non appena sarete tornati. Questa volta non potranno ignorare i tuoi sospetti!

FINE

15

"Via di qua, piccoli laduncoli!"

Una guardia vi ha sorpreso a ficcare il naso attorno al palazzo e si avvicina brandendo un corto randello.

"Una bella lezione: ecco cosa ci vuole per voi delinquenti da quattro soldi!"

Valuti rapidamente la situazione: vi trovate in una zona poco frequentata, non c'è nessuno che possa intervenire ad aiutarvi ma per fortuna potete scappare prima che l'uomo vi raggiunga.

Se decidi di fuggire torna al **40**.

Se preferisci mettere Lupo Silenzioso al riparo e affrontare la guardia in combattimento vai al **28**.

16

Scendendo le scale entri in un tunnel che prosegue proprio sotto l'ala destra del palazzo ma dopo pochi metri il passaggio è bloccato da un'infierriata chiusa con un lucchetto. Esaminandolo scopri che si tratta di un meccanismo a combinazione, vi sono due ghiere numerate da

o a 9, per un totale di 100 combinazioni diverse. Fai un tentativo.

Se sai la combinazione vai al paragrafo con lo stesso numero.

Se sbagli combinazione o non la sai devi per forza entrare dal finestrino sopra le stalle, vai al **9**.

17

"Lo conosco solo per la sua pessima fama" ti racconta l'oste. "Credo si chiami Oriber ed è un pescatore ma quasi nessuno vuole lavorare con lui a causa del suo pessimo carattere; così per racimolare qualche corona fa lavoretti per conto dei Mastri Cordai. Dicono che abiti sopra un vecchio magazzino ma qui a Toran ce ne sono molti, non sarà facile trovarlo. Non so dirti altro, fortunatamente non viene spesso nella mia locanda..."

Vai al **40** e segna sul Registro d'Avventura questa annotazione: *informazioni sull'uomo tatuato-numero di riferimento: 5*. Se hai un'altra annotazione simile somma i due numeri di riferimento, il risultato X è il luogo dove potrai trovare l'uomo. In questo caso aggiungi alle scelte del paragrafo questa nuova opzione: *casa dell'uomo tatuato, vai al X*.

18

Le operazioni di soccorso vengono prontamente organizzate dal mago, il quale dispone anche l'immediato trasporto di Luce di Stella al palazzo della Confraternita della Stella di Cristallo, dove potrà ricevere le cure migliori. Giunti a destinazione venite affidati ad un anziano mago di nome Loi-Kymar e condotti in una stanza piccola e accogliente.

"Il vostro maestro" dice con voce gentile il mago "ha subito ferite molto gravi e i nostri guaritori stanno decidendo il modo migliore per intervenire. Voi aspettere-

te qui, verrò a cercarvi quando potrò dirvi qualcosa di più ma vi avviso: potrebbe volerci molto."

"Perdonate mastro Kymar" rispondi col tono più gentile che trovi ma tradendo comunque una certa impazienza "devo parlare assolutamente col mio maestro, ho motivo di credere che non si sia trattato di un incidente!"

L'anziano guarda te e Lupo Silenzioso con un sorriso benevolo e vi appoggia una mano sulla spalla: "Capisco i vostri timori, giovani Ramas, tutti cerchiamo qualcuno da incolpare quando capita qualcosa di brutto alle persone che amiamo. Se volete essere davvero d'aiuto rimanete qui, al sicuro, e cercate di riposare. Questa è la cella di un nostro confratello attualmente in viaggio, nessuno vi disturberà". Tornerò da voi questa sera e, se Ishir sarà misericordiosa, porterò buone notizie." Detto questo Loi-Kymar se ne va lasciandovi soli coi vostri pensieri. Ti muovi nervosamente per la stanza, cercando il modo migliore per uscire dal palazzo. Lupo Silenzioso intuisce le tue intenzioni e tenta di dissuaderti: "Dovremmo fare come ci ha detto il mago, Nibbio. Il maestro non vorrebbe che disobbedissimo."

"Ascolta Lupo" rispondi cercando di essere il più convincente possibile "non me ne starò qui con le mani in mano mentre quello che ha ridotto così il maestro gira libero per Toran. Non ci metteremo nei guai: usciamo, facciamo qualche domanda in giro e cerchiamo di scoprire qualcosa. Torneremo prima che si accorgano della nostra assenza. Ci stai?"

Lupo Silenzioso è titubante ma confidi che non ti lasci andare da solo. Infatti non appena accenni ad uscire dalla finestra ti afferra per il mantello. "Aspetta, vengo con te! Ma solo un paio d'ore, dobbiamo tornare prima di sera." Annuisci, rassicurandolo ancora una volta che non ci saranno problemi.

Se prima di uscire vuoi esaminare la stanza in cerca di qualcosa di utile vai al **25**.

Se non vuoi perdere altro tempo esci dalla finestra as-

sieme a Lupo Silenzioso. Vi calate da una grondaia per l'acqua (potrete rientrare arrampicandovi da qui) e raggiungete correndo il centro di Toran.

Vai al **40.**

19

Senti una porta aprirsi vicino a te, non hai tempo di cercare un nascondiglio così, per non farti scoprire, ti lanci giù dalla scalinata ma finisci addosso a due uomini che stanno salendo. Un terzo appare in cima alle scale, sono Mastri Cordai, li riconosci dalle tuniche grigie che indossano in segno di appartenenza alla Gilda.

"Che io sia dannato, è uno dei ragazzi che stamattina stavano con il Ramas!" esclama uno di loro la cui tunica, ti accorgi, ha un grosso strappo sulla manica.

"Stavo giusto venendo a chiamarvi, dobbiamo andare da Kendall. Sarà meglio portarlo da lui." ribatte un altro afferrandoti per il braccio.

Non hai speranze di battere tre uomini contemporaneamente, non ti resta altro da fare che andare con loro aspettando l'occasione per liberarti. Insieme scendete le scale fino ad un seminterrato ed entrate in uno studio dove vi attende un Mastro Cordaio con i capelli biondi e due occhi freddi come il ghiaccio.

"Volevi vederci capo?" chiede uno degli uomini.

"Guarda un po' cosa abbiamo trovato al piano di sopra" dice Manica Strappata dandoti uno spintone in avanti, "l'ho visto stamattina, è uno degli allievi di Luce di Stellla che mi hanno visto vicino all'argano."

"Quando si dice il caso..." sussurra quest'ultimo, la voce gelida come lo sguardo, "sono stato appena informato che due piccoli ficcanaso Ramas girano per Toran facendo un sacco di domande ma a quanto pare almeno uno di loro ci ha evitato la fatica di andarlo a cercare. Uscite e portatemi l'altro, è solo un bambino, non farete fatica a trovarlo."

Mentalmente calcoli che Lupo Silenzioso dovrebbe ormai essere al sicuro al Palazzo della Stella di Cristallo e cerchi di non far trasparire il tuo sollievo. Manica Strappata ti dà un altro spintone: "E di questo cosa ne facciamo?"

"Legategli i polsi e lasciatelo qui, me ne occupo io." ordina il capo.

Rimasto solo con te Kendall ti squadra a lungo in silenzio, quindi inizia a parlare col suo modo sussurrante:

"Immagino ti farà piacere sapere che il tuo maestro sta bene, i maghi gli hanno prestato ottime cure e alla fine se la caverà con un paio di mesi di convalescenza. La notizia si è sparsa in fretta, tutta Toran ne gioisce e, ti sorprenderà, anch'io. A pensarci bene un paio di mesi sono sufficienti per concludere i miei affari e far sparire le prove, se invece fosse morto ci saremmo trovati la città invasa da Ramas determinati a scoprire ogni piccolo sporco segreto e presto o tardi sarebbero arrivati anche a me. Al contrario credo che nessuno si darà troppa pena per la scomparsa di due semplici novizi."

Dette queste ultime parole il Mastro Cordaio estrae da sotto la tunica una corta asta di metallo nero e te la punta contro.

Se hai un Amuleto di Cristallo a forma di stella vai al **29.**

Se non hai questo oggetto vai al **31.**

20

Nel Quartiere dei Carri l'attività ha ripreso il ritmo normale e le strade sono gremite di mercanti, manovali, carrettieri e acquirenti. Trovate un piccolo gruppo di operai momentaneamente in pausa e ne approfitti per far loro qualche domanda su quanto successo questa mattina. Ti rispondono che incidenti simili non sono frequenti ma talvolta possono accadere: capita infatti che una cassa agganciata all'argano venga lasciata so-

spesa più del necessario, magari perché il suo carro non è ancora arrivato oppure ci si accorge all'ultimo che non era quella giusta. Non sempre gli operai perdono tempo a sganciarla se sanno che dovranno poi caricarla di nuovo e talvolta, non spesso, se la corda è vecchia o il meccanismo di blocco non tiene, il peso la fa precipitare al suolo. "Si chiama gravità, ragazzo" ti dice un operaio con l'aria di chi la sa lunga, "non a caso quando ci fermiamo per una pausa controlliamo sempre dove ci sediamo e quando camminiamo lo facciamo al centro della strada, mai ai bordi." Gli altri operai ti guardano e annuiscono in silenzio.

Se non hai mai controllato la stanza dell'argano puoi farlo ora andando al **10**.

Se l'hai già controllata oppure non desideri farlo vai al **24**.

21

Controllate attentamente tutta la stanza senza grossi risultati: questo magazzino ha molte uscite da cui scappare senza dare nell'occhio. Non trovando nulla di utile decidete di tornare in piazza, per vedere come sta Luce di Stella.

Vai al **18**.

22

Il grande palazzo della gilda è sorvegliato da uomini in arme come se fosse una fortezza, evidentemente i Mastri Cordai non amano i curiosi. Tu e Lupo Silenzioso vi avvicinate all' ingresso principale ma venite immediatamente fermati da due scontrose guardie che vi richiedono un lasciapassare.

Se hai il Lasciapassare vai al **26**.

Se non ce l'hai non puoi entrare e, a meno che tu non possa o non voglia tentare altro, devi tornare al **40**.

In alternativa, se non hai già tentato precedentemente, puoi provare a mescolarti tra la folla e cercare un altro modo per entrare.

Per vedere cosa riesci a scoprire lancia due dadi e aggiungi:

+4 se hai l'Arte del Mimetismo

+2 se ce l'ha Lupo Silenzioso

+1 se Lupo Silenzioso ha l'Addestramento Base.

Se il totale è 8 o più vai al **7**.

Se invece è 7 o meno vai al **15**.

23

I delegati non si fanno aspettare molto. I Mastri Cordai sono in due ed indossano lunghe tuniche grigie come simbolo di appartenenza alla gilda; i tre rappresentanti dei Liberi Mercanti vestono invece in modo più ricercato e ciascuno di loro porta al collo un ciondolo d'argento a forma di rosa. Esauriti i convenevoli la trattativa entra subito nel vivo: i Mastri Cordai propongono di continuo prezzi al ribasso ma il tuo maestro, con abili domande, svela come tanta convenienza mascheri in realtà una scarsa qualità delle merci ed un servizio di gran lunga inferiore a quello offerto dall'Alleanza. I toni vanno via via scaldandosi ed alla fine i Mastri Cordai se ne vanno su tutte le furie, accusando il Ramas di aver fatto solo perdere loro del tempo. Tornata la calma Luce di Stella si accorda con i Liberi Mercanti ed insieme decidono di vedersi l'indomani mattina per le operazioni di carico.

Rimasti soli ti chini per prendere il tuo zaino da sotto il tavolo, trovi così un foglio piegato con uno strano simbolo, scritto con inchiostro nero ma in parte cancellato:

2 /

Lo mostri al tuo maestro ma nemmeno lui capisce cosa possa significare, ti dice però di consegnarlo all'oste nel caso qualcuno venisse a cercarlo.

Fai come ti è stato detto, poi vai al **5.**

24

Non molto distante dal Quartiere dei Carri trovate una piazza tranquilla e silenziosa dove, tra le varie costruzioni che la circondano, spicca un edificio dall'elegante architettura. Affissa al portone aperto una targa argentea recita: *"Riposa, viandante, prega il Dio del Sole affinché illumini il tuo cammino e la Dea della Luna che ti protegga nella notte."* Questo è un tempio di Ramas ed Ishir dedicato ai pellegrini, la sua porta è sempre aperta per consentire a chiunque di entrare e godere di quiete e riposo. Attraverso un corridoio raggiungete uno splendido chiostro interno che racchiude un piccolo giardino, diverse comode panche sono sistemate in vari punti per potersi sedere al sole o all'ombra, a seconda delle preferenze. In questo luogo regna una pace assoluta e decidi di fermarti un poco per riposare e medicarti le ferite: recuperi un numero di punti Resistenza pari al lancio di due dadi (se Lupo Silenzioso ha l'Addestramento Base aggiungi +1 al risultato).

Ora torna al **40** e aggiungi alle scelte del paragrafo questa nuova opzione: *Tempio dei Pellegrini, vai al 24.*

25

Per prima cosa esamini l'armadio ma trovi solo inutili abiti di riserva, ognuno con un'etichetta su cui è stato ricamato il nome *Vonatar*. Immagini si tratti del mago in viaggio di cui accennava Loy-Kimar. Guardando in una cassapanca scopri invece i seguenti oggetti:

Pozione di Vigorilla (va nello Zaino e ti consente di recuperare 4 punti di Resistenza quando la bevi. Cancel-

lala dopo l'uso).

Amuleto di Cristallo (a forma di stella, va indossato mettendolo al collo).

Congegno Meccanizzato (non ne capisci l'utilizzo ma trattandosi della stanza di un mago sarà senz'altro un artefatto molto potente. Se vuoi tenerlo devi metterlo nello Zaino).

Bastone (puoi usarlo come arma, aggiunge +2 al danno).

Stai per prendere tutto ma Lupo Silenzioso ti ferma guardandoti con disappunto: "Questo è rubare Nibbio. Non so se... Voglio dire, siamo Ramas!" Avendolo già convinto a partecipare a quest'impresa pensi sia meglio non tirare troppo la corda, così chiudi in silenzio la casapanca. Hai comunque il tempo di prendere un unico oggetto senza farti vedere dal tuo compagno (se lo fai ricordati di aggiornare il Registro d'Avventura), dopodiché uscite dalla stanza arrampicandovi giù per la grondaia dell'acqua e raggiungete correndo il centro di Toran.

Vai al **40**.

26

Consegni il Lasciapassare alle guardie, due mercenari della peggior specie che esaminano il documento mentre masticano tabacco e giocherellano con un pugnale.

"Entri ta solo pecchè il lasciapassare è pè uno." ti dice il primo parlando con un forte accento.

"Già, il nano resta fuori." biascica il secondo indicando Lupo Silenzioso con la punta del pugnale.

Non è il caso di discutere con due ceffi come questi così, dopo una breve riflessione, decidi di entrare da solo. Senza farti sentire dalle guardie dici a Lupo Silenzioso di tornare subito al palazzo della Confraternita e raccontare ai maghi di Oribor, dei Mastri Cordai e di tutto il resto che avete scoperto. Tu invece non te la senti di

mollare l'indagine a questo punto e sei deciso ad andare fino in fondo, anche a costo di correre qualche rischio. Se l'hai ancora con te consegni al tuo compagno la Mappa di Toran, per essere sicuro che non perda la strada (cancellala dal Registro d'Avventura assieme al Lasciapassare, che non ti viene restituito), per dare meno nell'occhio ti togli anche il mantello da Ramas e lo leghi arrotolato allo zaino.

Superate le due sentinelle all'ingresso trovi un atrio con un nuovo posto di guardia, dove i visitatori sono obbligati a depositare le armi in una garitta. Non hai modo di evitare la perquisizione ma fortunatamente noti che non è molto accurata: se hai un Coltello, un Pugnale o un Pugnale Magico puoi tentare di nasconderlo sotto i vestiti. Se vuoi farlo lancia un dado e aggiungi:

+2 se hai l'Arte del Mimetismo

+1 se tenti di nascondere un Coltello

Se il risultato è 5 o più ce l'hai fatta, puoi conservare quest'arma, mentre le altre ti vengono tolte.

Se il risultato è minore di 5 l'arma viene trovata e devi consegnarla con tutte le altre.

Puoi tentare di occultare in questo modo una sola arma; prima di proseguire ricorda di cancellare le armi requisite dal Registro d'Avventura.

Superata la garitta raggiungi un secondo atrio, molto più ampio e da cui è possibile accedere al resto dell'edificio; la maggior parte dei visitatori, per lo più mercanti stranieri, artigiani e armatori navali, entra ed esce dall'ala sinistra e tu ti mescoli a loro: senza armi né mantello ti è facile passare per un garzone o un apprendista. In questa parte del palazzo trovi soprattutto uffici ed archivi ma nulla di interessante, puoi però acquistare un nuovo Lasciapassare pagando 2 Corone d'Oro (il Lasciapassare va nello Zaino).

L'accesso all'ala destra è invece vietato ai visitatori esterni e il suo ingresso è sorvegliato dalle solite guardie armate. Stai quasi pensando di andartene quando deci-

di di dare ancora un'occhiata al cortile interno.

Questo ampio piazzale funge da ricovero per i carri di proprietà della Gilda e ospita le stalle nella sua parte destra. È circondato su tre lati dal palazzo mentre il quarto lato è chiuso da un alto muraglione. Un grosso cancello in ferro battuto consente l'entrata e l'uscita dei carri ma ora è chiuso, nel complesso trovi che il cortile sia pressoché deserto. Approfittando di questo cerchi un ingresso alternativo per l'ala destra; trovi così una scala che scende nelle cantine e noti, sopra la stalla, un finestrino aperto al primo piano, troppo piccolo perché ci passi un adulto ma grande abbastanza per te.

Se vuoi entrare dal finestrino vai al **9**.

Se preferisci scendere nei sotterranei passando per le scale vai al **16**.

27

L'oste si prende una pausa e vi invita a sedervi con lui, offrendovi un bicchiere di sidro (recuperi 2 punti di Resistenza).

"L'alleanza dei Liberi Mercanti è un'associazione molto potente a Toran" vi spiega. "Molti suoi membri ricoprono anche cariche politiche importanti sia qui che a Holmgard. Non hanno una sede perché lavorano spesso fuori città, a Toran si riuniscono nella piazza del mercato. Il loro simbolo è la Rosa d'Argento. La Gilda dei Mastri Cordai ha sede invece in uno dei palazzi più antichi della città e un'organizzazione interna molto rigida. I suoi membri si vestono con delle tuniche grigie in segno di appartenenza e non trattano gli affari liberamente: devono sempre fare riferimento ai vertici della Gilda."

Detto questo vi saluta e ritorna al suo lavoro. Vai al **40**.

28

Guardia della Gilda
 Combattività 1 Resistenza 15
 Arma: Randello (+2 al danno)

L'uomo porta al fianco anche una spada corta ma per fortuna non sembra intenzionato ad usarla, evidentemente non ha intenzione di ucciderti.

Se la tua Resistenza scende a 0 sei stato sconfitto, la guardia ti lascia pesto e sanguinante in mezzo alla strada dove vieni soccorso da Lupo Silenzioso. La tua avventura termina qui.

Se invece riesci a ridurre a 0 la Resistenza del tuo avversario vuol dire che lo hai battuto ma non hai il tempo per rallegrartene: il combattimento ha attirato una folla di curiosi e devi andartene prima che arrivino altre guardie. Se vuoi puoi prendere la Spada Corta della guardia (+4 al danno), poi vai al **40**.

29

Nello stesso istante in cui dalla punta dell'asta scaturisce un lampo di pura energia diretto verso il tuo petto, l'amuleto che porti al collo si illumina creando un muro di luce bianca davanti a te. Le due forze magiche si scontrano con un boato che vi sbalza all'indietro; senza la protezione dello scudo di luce il tuo avversario cade stordito a terra e tu cerchi freneticamente di levarti i legacci dai polsi, allentati dall'esplosione. Ti liberi appena in tempo: Kendall si riprende e ti si avventa contro, brandendo la sua asta metallica.

Kendall
 Combattività 2 Resistenza 12
 Arma: Asta Magica (+2 al danno)

Se la tua Resistenza scende a 0 sei stato ucciso, la tua avventura termina qui.

Se la Resistenza del tuo avversario scende a 0 vai al **35.**

30

L'uomo tatuato dice di chiamarsi Oriber e non reagisce mentre lo leghi alla sedia: oramai ha capito che i Ramas sono avversari al di fuori della sua portata. Cominci subito a fargli le tue domande ma resti deluso quando dichiara di non sapere molto su quanto successo a Luce di Stella. Oriber confessa di fare "lavori sporchi" per conto dei Mastri Cordai, l'ultimo dei quali consisteva nel pestare a sangue Marlon, un rappresentante degli scaricatori di porto che minacciava di denunciare un giro di corruzione orchestrato dalla Gilda. Nessuno sapeva però che la moglie di Marlon fosse la sorella del Maestro Ramas Luce di Stella, il cui intervento avrebbe costituito un grosso problema. Oriber è stato pagato per intimorire il Ramas e convincerlo a non mettersi in mezzo ma, dopo il fiasco di ieri sera, questa mattina ha saggiamente pensato di tornare dai Mastri Cordai per riferire che le cose si mettevano male e che lui si chiamava fuori. Il mastro con cui ha parlato gli ha risposto che "la questione del Ramas non è più un problema" e lo ha comunque pagato per tenere la bocca chiusa.

A conferma di quanto detto l'uomo ti indica un borsello di cuoio vicino alla porta d'ingresso. Dentro trovi 15 Corone d'Oro e un Lasciapassare per il palazzo della Gilda dei Mastri Cordai (segna quello che prendi sul Registro d'Avventura, il Lasciapassare va nello Zaino). Puoi prendere anche il Coltello di Oriber (+1 al danno) se lo desideri.

"Questo non prova nulla" ribatti "chi mi dice che questi soldi non siano appunto il compenso per aver fatto cadere la cassa addosso a Luce di Stella?"

"Nessuno" ribatte l'uomo "hai solo la mia parola. Fattela bastare o pensa quello che vuoi, a me non importa." Detto questo sputa per terra e ti lancia uno sguardo pieno d'ira.

Anche sull'identità del Mastro Cordaio Oriber rimane vago. Di solito viene contattato da qualche faccendiere di turno e le volte che lo incontra il mastro ha sempre il volto coperto da un cappuccio. Dalla voce, che ti descrive "fredda, tutta sibili e sussurri", pensa che si tratti sempre della stessa persona, per cui potrebbe anche essere che gli altri mastri siano all'oscuro degli affari poco puliti trattati dal confratello e comunque Oriber non si è mai posto il problema né fatto domande.

Cerchi di capire se quest'uomo stia dicendo il vero o se stia soltanto tentando di scaricare la colpa su altri, alla fine decidi di fare ancora qualche indagine, se non scoprirai altro saprai dove trovarlo. Tramortisci Oriber e lo chiudi legato dentro uno sgabuzzino visto che, comunque finirà, sei ben intenzionato a consegnarlo alla giustizia, dopodiché torni da Lupo Silenzioso e gli racconti l'accaduto. Vai al **40**.

31

Dalla punta dell'asta scaturisce un lampo di pura energia diretto contro il tuo petto. D'istinto alzi le braccia per proteggerti ma l'impatto è comunque tremendo: vieni scagliato a terra e perdi 4 punti di Resistenza.

Se la tua Resistenza è 0 sei morto, ucciso dalla magia del bieco Mastro Cordaio.

Se sei ancora vivo ti accorgi che le fiamme magiche hanno bruciato le corde che ti legavano i polsi: senza dare tempo a Kendall di ripetere l'incantesimo ti scagli con ferocia contro di lui.

Kendall
 Combattività 2 Resistenza 15
 Arma : Asta Magica (+2 al danno)

In caso di assalto furioso Kendall userà i poteri dell'Asta per farti perdere 4 punti di Resistenza invece di 2.

Se la tua Resistenza scende a 0 sei stato ucciso, la tua avventura termina qui.

Se la Resistenza del tuo avversario scende a 0 vai al **35.**

32

Pensi che la sorella del maestro possa essere la persona giusta a cui chiedere se Luce di Stella abbia nemici qui a Toran e assieme a Lupo Silenzioso raggiungi in breve la sua casa. Ad aprirvi la porta è però il marito: un giovane alto e robusto con la faccia piena di lividi e che cammina reggendosi ad un bastone. Rebecca non è in casa ti dice, è andata al palazzo della Confraternita non appena ha saputo dell'incidente e resterà fuori tutto il pomeriggio. Lui non è potuto andare nonostante sia molto affezionato al cognato: nelle sue condizioni riesce a stento a reggersi in piedi.

Se vuoi chiedergli cosa gli sia capitato vai al **8.**

Se preferisci andartene torna al **40.**

33

Percepisci l'arrivo di alcune persone, ti allontani dalle scale per nasconderti dietro una statua. Dal piano di sotto salgono due uomini mentre un terzo esce da una stanza andando loro incontro. Dalla tua posizione puoi vederli chiaramente: sono tre Mastri Cordai, vestiti con delle tuniche grigie e stanno parlando di Luce di Stella. Uno di loro, con un grosso strappo sulla manica della tunica, si vanta con gli altri per come ha fatto cadere la

cassa addosso al Ramas, colorendo il racconto con gesti e risate sguaiate. Il terzo uomo fa una breve risata quindi dice agli altri di andare con lui. Li segui giù per le scale fino ad un piano seminterrato dove i tre uomini entrano in una stanza chiudendo la porta dietro di loro. Avvicinandoti per origliare senti Manica Strappata parlare con un quarto uomo:

"Volevi vederci Kendall?"

"Si, ho un nuovo lavoro per voi" risponde questi con voce fredda e sibilante "sono stato appena informato che due piccoli ficcanaso Ramas girano per Toran facendo un sacco di domande, trovateli e portateli qui ma senza dare nell'occhio: li faremo sparire con discrezione."

Sembra che tu abbia alla fine trovato i colpevoli e il misterioso mastro di cui parlava Oriber. Mille idee diverse ti affollano la mente ma cerchi di rimanere calmo e riflettere sul modo più vantaggioso di agire, decidendo alla fine per un piano semplice ma ambizioso. Calcoli che Lupo Silenzioso dovrebbe ormai essere al sicuro al Palazzo della Stella di Cristallo così torni a nasconderti dietro alcuni barili aspettando che gli scagnozzi se ne vadano, poi fai irruzione nella stanza deciso a catturare il capo.

Entrando vedi per la prima volta l'uomo a cui stai dando la caccia: è biondo e ha gli occhi freddi come ghiaccio, non appena ti vede estrae da sotto la tunica una corta asta di metallo nero ma tu hai il vantaggio della sorpresa e lo disarmi con un calcio, poi iniziate a combattere

Kendall

Combattività 1 Resistenza 15

Per i primi due assalti puoi aggiungere 1 alla tua Combattività grazie alla sorpresa. Kendall inizia il combattimento disarmato ma dopo il primo assalto riesce ad afferrare da una scrivania uno Stiletto (+2 al danno).

Se la tua Resistenza scende a 0 sei stato ucciso, la tua avventura termina qui.

Se la Resistenza del tuo avversario scende a 0 vai al **35.**

34

Dici a Lupo Silenzioso di rimanere nascosto nel vicolo e, nel caso non ti vedesse tornare, scappare più in fretta che può al palazzo della Confraternita per raccontare ai maghi tutto quello che avete scoperto. Il tuo compagno protesta e insiste per venire con te ma tu sei irremovibile e ripeti con fermezza l'ordine, sei infatti consapevole che le cose stanno diventando pericolose e non vuoi esporre il tuo compagno ad inutili rischi.

Col cuore in gola sali una scala esterna ed entri nella baracca, trovando l'uomo seduto ad un tavolo che mangia pane e formaggio.

"Stai calmo amico, voglio solo farti qualche domanda." dici sforzandoti di sembrare calmo a tua volta ma l'uomo rovescia il tavolo di lato e ringhiando "maledetti Ramas" ti attacca con un coltello da cucina.

Uomo Tatuato
Combattività` 3 Resistenza 25
Arma: Coltello (+1 al danno)

In caso di assalto furioso l'uomo ti colpirà con una poderosa testata che ti farà perdere 4 punti di Resistenza invece di 1.

Se la tua Resistenza scende a 0 sei morto e la tua avventura è finita, l'uomo non si è fatto scrupoli ad uccidere un ragazzo.

Se la sua Resistenza scende a 0 sei riuscito a sconfiggerlo, vai al **30.**

35

"Mi arrendo!" urla il tuo avversario gettando l'arma a terra "Risparmiami, cavaliere, confessero` ogni cosa." Esiti, non aspettandoti questa reazione e Kendall ne approfitta per raccogliere la sua asta metallica e puntarla contro di te. Un dardo di energia magica erompe dalla punta dell'arma ma tu lo schivi lanciandoti sul Maestro Cordaio e facendolo finire a terra dove cominci a colpirlo selvaggiamente con i pugni. In ogni colpo esplode tutta la tua rabbia: rabbia per l'attentato a Luce di Stella, rabbia per la facilità con cui avrebbe ucciso te e Lupo Silenzioso, rabbia per questo suo ultimo inganno. Quasi non ti accorgi della porta che si apre e degli uomini che ti tolgono da sopra la tua preda, dicendoti "Ora basta ragazzo, è finita!" mentre continui a dimenarti e scalciare. Allertati da Lupo Silenzioso e dai maghi della Confraternita gli uomini della guardia cittadina hanno fatto irruzione nel palazzo della Gilda ed ora Kendall e tutti i suoi complici dovranno vedersela con la giustizia del Re. Oriber viene trovato nella sua baracca ancora legato e gli altri scagnozzi vengono arrestati per le strade di Toran. Quando vieni ricondotto al palazzo della Confraternita sei esausto ma insisti per vedere il tuo maestro prima di andare a riposarti. Luce di Stella sta bene, i maghi guaritori hanno fatto un ottimo lavoro e tutto quello che gli occorre ora è solo qualche settimana di convalescenza. Ti abbraccia e si complimenta con te per la tua impresa. Sicuramente diventerai un grande Maestro Ramas!

Congratulazioni, la tua avventura si è conclusa con un completo successo. Vai alla fine del racconto e leggi l'EPILOGO.

36

Avvicinandoti alla loggia riconosci i delegati che questa mattina erano con voi nel Quartiere dei Carri; stanno

parlando con due uomini: uno elegante dai grossi baffi impomatati e un'altro che tradisce l'aria indurita del veterano di guerra. Tu e Lupo Silenzioso venite riconosciuti dai mantelli Ramas e salutati cordialmente, quindi presentati ai due sconosciuti. L'uomo coi baffi è Nasso Olivar, Primo Mercante dell'Alleanza mentre il soldato è sir Owen, comandante della guardia cittadina. Argomento della discussione è la terribile disgrazia capitata a Luce di Stella, sono tutti convinti si sia trattato di un incidente causato da manovali disattenti che ora non osano farsi avanti. Riferisci i tuoi sospetti ma l'ipotesi di un attentato non viene presa sul serio, in particolare Nasso Olivar contesta ogni tua frase con sufficienza, liquidando il tutto come le fantasie di un ragazzo che non sa nulla di come funzioni il mondo. È a questo punto che ti accorgi che entrambi i delegati portano bene in vista al collo un ciondolo d'argento a forma di rosa, mentre Olivar ne è privo.

Se hai un Ciondolo d'Argento e sospetti che Nasso Olivar sia in qualche modo implicato puoi accusarlo andando al **6**.

Se hai il Ciondolo ma non credi che i Liberi Mercanti siano implicati vai al **38**.

Se non hai il Ciondolo o non vuoi condividere i tuoi sospetti con loro torna al **40**.

37

Con un'improvvisa intuizione ricordi il foglio trovato la sera prima sotto il tavolo della locanda. Ora ne capisci il significato, sicuramente era caduto ad uno dei Mastri Cordai seduti con voi che aveva pensato di annotarsi la combinazione per non dimenticarla. Infatti, quando regoli le ghiere sul trentasette, il lucchetto scatta e tu riesci ad aprire l'inferriata. Il corridoio conduce ad un ampio locale seminterrato dove trovi alcune porte ed una scalinata per il piano superiore da cui stanno scenden-

do tre uomini. Ti nascondi all'istante dietro alcuni barili e gli uomini non ti notano mentre tu puoi vederli chiaramente: sono tre Mastri Cordai, vestiti con lunghe tuniche grigie e stanno parlando di Luce di Stella. Uno di loro, con un grosso strappo sulla manica della tunica, si vanta con gli altri di come ha fatto cadere la cassa addosso al Ramas, colorendo il racconto con gesti e risate sguaiate, dopodiché i tre uomini entrano in un'altra stanza chiudendo la porta dietro di loro. Avvicinandoti per origliare, senti Manica Strappata parlare con un quarto uomo:

"Volevi vederci Kendall?"

"Si, ho un nuovo lavoro per voi" risponde questi con voce fredda e sibilante "sono stato appena informato che due piccoli ficcanaso Ramas girano per Toran facendo un sacco di domande, trovateli e portateli qui ma senza dare nell'occhio: li faremo sparire con discrezione."

Sembra che tu abbia alla fine trovato i colpevoli e il misterioso mastro di cui parlava Oriber. Mille idee diverse ti affollano la mente ma cerchi di rimanere calmo e riflettere sul modo più vantaggioso di agire, decidendo alla fine per un piano semplice ma ambizioso. Calcoli che Lupo Silenzioso dovrebbe ormai essere al sicuro al Palazzo della Stella di Cristallo così torni a nasconderti dietro i barili aspettando che gli scagnozzi se ne vadano, poi fai irruzione nella stanza deciso a catturare il capo. Entrando vedi per la prima volta l'uomo a cui stai dando la caccia: è biondo e ha gli occhi freddi come ghiaccio, non appena ti vede estrae da sotto la tunica una corta asta di metallo nero ma tu hai il vantaggio della sorpresa e lo disarmi con un calcio, poi iniziate a combattere

Kendall
Combattività 1 Resistenza 15

Per i primi due assalti puoi aggiungere 1 alla tua Com-

battività grazie alla sorpresa. Kendall inizia il combattimento disarmato ma dopo il primo assalto riesce ad afferrare da una scrivania uno Stiletto (+2 al danno).

Se la tua Resistenza scende a 0 sei stato ucciso, la tua avventura termina qui.

Se la Resistenza del tuo avversario scende a 0 vai al **35**.

38

"Sono certo che si tratti di un attentato, e questa ne è la prova!" ribadisci mostrando il ciondolo trovato vicino all'argano.

I quattro uomini ammutoliscono, poi Nasso Olivar ammette che quel ciondolo gli è stato rubato alcuni giorni fa e ti chiede dove tu l'abbia trovato.

"Vicino all'argano che reggeva la cassa" rispondi "e a mio avviso sembra un goffo tentativo per far ricadere la colpa su voi messeri."

I Liberi Mercanti ti lodano per la tua abilità e perspicacia ma è di sir Owen il complimento che ti fa più piacere: "Ottimo lavoro ragazzo, rendi onore alla reputazione del tuo ordine. Ma ora dimmi: hai qualche sospetto su chi possa essere il responsabile di un atto così scellerato? "

Preferisci avere prove più sicure prima di incolpare qualcuno, quindi rispondi di non avere idee al riguardo. Owen dichiara che è fermamente intenzionato a scoprire il colpevole e allerterà la guardia cittadina, Olivar ti ringrazia per aver recuperato il suo ciondolo consegnandoti 10 Corone d'Oro.

Cancella il Ciondolo d'Argento dal Registro d'Avventura e aggiungi le Corone, quindi saluti i Liberi Mercanti e assieme a Lupo Silenzioso lasci la loggia.

Vai al **40**.

39

Più veloce che puoi corri su per le scale del magazzino, seguito da Lupo Silenzioso. La stanza dove credi di aver visto l'uomo si trova al terzo piano ma quando la raggiungi la trovi vuota, eccetto le immancabili casse di merci ed il grosso argano da cui si è staccata quella caduta nella strada sottostante. Vicino all'argano trovi un Ciondolo d'Argento a forma di rosa (se vuoi prenderlo segnalo sul Registro d'Avventura, è un oggetto indossato che puoi mettere in tasca).

Lancia due dadi e aggiungi i seguenti bonus:

+2 se hai l'Arte del Sesto Senso

+2 se ce l'ha Lupo Silenzioso

+1 se Lupo Silenzioso ha l'Addestramento Base.

Se il risultato è 8 o più vai al **4**.

Se è 7 o meno vai al **21**.

40

Se è la prima volta che leggi questo paragrafo segna con una X una di queste caselle:

[] [] [] [] [] [] []

Ripeti questa operazione ogni volta che torni a questo paragrafo ma, se non hai con te la Mappa di Toran, devi invece segnarne due perché impieghi più tempo per muoverti e orientarti tra le vie della città. Se non puoi farlo perché tutte le caselle sono già state segnate vai immediatamente al **14**. Altrimenti continua a leggere.

Consulti la mappa e cerchi di ricordare le indicazioni di Luce di Stella per decidere quale sarà la prossima mossa della tua indagine.

Se pensi di cercare informazioni al *Mago Ubriaco* vai al **2**.

Se vuoi parlare coi Liberi Mercanti vai al **12**.

Se vuoi tornare nel Quartiere dei Carri vai al **20**.

Se preferisci andare alla Gilda dei Mastri Cordai vai al **22**.

Se vai a trovare Rebecca, la sorella del maestro vai al **32.**

(queste linee sono lasciate in bianco, nel caso scoprissi qualche altro luogo interessante il testo ti dirà di annotare qui il numero del paragrafo).

Potrai andare più volte allo stesso paragrafo, se lo desideri. Ora fai la tua scelta e buona fortuna!

EPILOGO

Alcuni anni sono passati e tu non hai deluso le aspettative. Una dopo l'altra hai appreso le Arti Ramas come fossero la tua seconda natura, sicuramente saresti diventato Maestro entro la fine dell'anno. Schivi un colpo di spada e rispondi con un affondo al cuore. Non sai perché ti siano tornati in mente i fatti di Toran mentre stai combattendo la tua ultima battaglia. Parata. Fendente. Guardia. Il monastero è sotto attacco dall'alba, le forze nemiche sono soverchianti, nessuno si illude che i Ramas possano arrivare a domani, oramai si lotta solo per vendere la propria pelle al prezzo più alto. Una pugnalata alla gamba ti fa vacillare ma rispondi con un colpo dal basso che sventra l'avversario. Un Giak o un Drakkar? Oramai non li distingui più. Un altro colpo da dietro, questa volta di lancia, lacera la tua spalla ma riesci ancora a voltarti e decapitare l'aggressore. Chissà dove sarà Lupo Silenzioso? Forse doveva raccogliere legna nella foresta o forse aveva un addestramento supplementare, non ricordi. Mandi una preghiera ad Ishir affinché almeno lui possa salvarsi, poi una mazza ti colpisce alla testa. Ed è il buio.

L'ULTIMO GIORNO DI FESTA

Giovanni Pettinotti/Gpet

1
Eryn

La festa di Fendar era l'occasione in cui Tutori, Sapienti e Guardiani suspendevano le proprie missioni per fare ritorno al Monastero Ramas, nel Sommerlund occidentale. I festeggiamenti duravano per una settimana, concludendosi con la solenne cerimonia d'Iniziazione, nella quale fanciulli che avevano già trascorso metà della propria esistenza tra e mura del Monastero, ossia dall'età di sette anni, diventavano finalmente Cavalieri Ramas.

Eryn ovviamente non era uno di questi fanciulli. Anzi, non era proprio un ragazzo, come testimoniavano le sue forme che andavano ogni giorno arrotondandosi. La madre di Eryn, Tiska, di professione faceva la sarta, viveva e lavorava a Deerley per le migliori famiglie del paese e nel corso degli anni si era fatta una discreta nomea.

La festa di Fendar attirava presso il Monastero, oltre ai membri dell'Ordine Ramas, anche una gran quantità di persone e di professioni: cuochi, pasticciere, fabbri, falegnami, prostitute, accattoni e semplici curiosi che, in quei giorni, andavano ad assieparsi fuori dalle mura del Monastero, dando vita a un piccolo villaggio di tende e carrozzoni.

Tiska era stata una delle prime ad arrivare. Aveva piantato i paletti della tenda poco lontano dalle porte di rovere del Monastero e aveva tirato fuori l'insegna di legno: una forbice e tre rocchetti. Da subito per lei e per Eryn erano arrivate le ordinazioni: i monaci Ramas, ma anche i servitori che lavoravano nel Monastero tutto l'anno, desideravano apparire al meglio per la festa. Così per Eryn e Tiska fu un susseguirsi di mantelli, corpetti, giustacuori, calzature, cappelli e biancheria intima.

Poi, il terzo giorno dal loro arrivo, entrò Lui.

La tenda era divisa a metà da un telo che separava la parte dove madre e figlia dormivano e si cambiavano,

da quella dove lavoravano e accoglievano i clienti. In quel momento Tiska si trovava nella prima parte e si stava rinfrescando. Eryn invece era seduta sulla sedia pieghevole e stava terminando di fare l'orlo a un paio di pantaloni da caccia di un Novizio, cresciuto troppo nell'ultimo anno.

"*Ha-Ump!*"

Eryn sollevò il mento per vedere chi fosse stato a schiarirsi la gola. Non aveva percepito alcun movimento all'imboccatura della tenda. Un ragazzo della sua età, o forse appena più giovane, era in piedi davanti a lei, indossava il mantello verde dei Ramas, la forma della fibbia di ferro lo identificava come un Accolito, uno di coloro che, al termine della festa, sarebbero divenuti monaci Ramas a tutti gli effetti. I capelli del giovane erano chiari, di un colore simile a quello del miele e, pensò Eryn nell'osservarlo, ugualmente lucenti. Straordinariamente anche gli occhi avevano la stessa tonalità ambrata, anche se subito si distolsero da quelli della ragazza.

Il giovane Ramas se ne stava lì, torcendosi il lembo del mantello verde, senza spiccare parola e guardando ovunque tranne che in direzione di Eryn. Lei aprì la bocca per dire qualcosa, ma solo per scoprirla tremendamente secca. I due tacevano, senza riuscire a guardarsi direttamente, eppure altrettanto incapaci di non farlo. Il momento si dilatò, come se avesse dovuto durare per sempre.

"Ma che fai?" la voce di Tiska spezzò l'incanto, il tempo tornò a fluire come aveva sempre fatto: con ottusa regolarità. "Abbiamo un cliente e tu non lo accogli con il dovuto riguardo?" aggiunse la madre di Eryn, lanciandole un'occhiata ammonitrice e subito concentrando sul giovane Ramas. Risultò che l'Accolito doveva semplicemente farsi allungare il mantello. Un lavoretto da poco, del quale si sarebbe potuta occupare Eryn.

Durante il breve (troppo breve) tempo che il ragazzo rimase nella tenda, i loro sguardi non smisero mai di rincorrersi.

"Torna domani e avrai il tuo mantello pronto" concluse la madre di Eryn, prendendo l'indumento. "Dimmi, quale nome devo segnare?"

"Volpe d'Argento, signora" balbettò il ragazzo. Quindi si prodigò in un inchino, davvero troppo profondo per una semplice sarta, e uscì dalla tenda.

"Tieni" Disse Tiska, lasciando cadere il mantello nella cesta dei lavori della figlia. Eryn si limitò ad annuire e continuò a rammendare. Solo quando la madre uscì, un'ora dopo, poté prendere il mantello dalla cesta. Vi affondò il viso, ispirando profondamente. "Volpe d'Argento" mormorò, la voce soffocata dalla lana pesante. "Volpe d'Argento".

Nei giorni che seguirono Eryn rivide Volpe d'Argento molto spesso. La prima volta fu quando venne a ritirare il mantello. Fu lei stessa a porgergli l'indumento e a ricevere la mezza Corona di compenso. Nel farlo le loro dita si sfiorarono e le gote del giovane Ramas avvamparono di un rosso acceso. Afferrato il mantello, fuggì dalla tenda come se avesse avuto un'orda di Giak alle calcagna.

Il giorno dopo ricomparve, ora aveva dei calzini da rammendare. Mentre quello dopo ancora, un paio di brache gli si erano misteriosamente strappate durante l'ultimo allenamento. Nonostante le preghiere della ragazza, sua madre era presente in ogni occasione. Ormai Eryn viveva solo per due momenti della giornata: quando Volpe d'Argento metteva il capo color del miele dentro la tenda; e quando, spenta la candela a sera, le tenebre la avvolgevano e lei poteva rievocare ogni dettaglio del viso del ragazzo.

Eryn non era certo una sciocca. Sapeva che Volpe d'Argento era quasi un monaco. Al termine della festa

avrebbe prestato giuramento e sarebbe diventato un Cavaliere Ramas. Che speranze poteva mai avere, lei, la figlia di una sarta, di mutare questo destino? Quando questi pensieri la coglievano, sentiva il petto oppresso, come da un blocco di pietra, e non poteva fare altro che piangere.

"Che cos'hai?" le domandava la madre, ogni volta più brusca, ma con un'ombra di dolore in fondo agli occhi.

"Niente, mamma" rispondeva Eryn, tirando su con il naso. "Mi sono solo punta il dito"

La mattina del penultimo giorno di festeggiamenti, dei quali Eryn non aveva visto praticamente nulla, dato che la madre la faceva uscire solo per brevi commissioni, Volpe d'Argento ricomparve ancora una volta. Forse Ishir aveva ascoltato le preghiere di Eryn, perché quella volta Tiska non era presente, era uscita pochi minuti prima per consegnare delle scarpe di daino a un cuoco che lavorava nel Monastero.

"Buon giorno, signore" disse Eryn, alzandosi e domandandosi se lui potesse sentire con quanta forza il cuore le martellava nel petto.

"Buon giorno a te" rispose lui, guardandosi intorno. Nel vedere che la madre di Eryn non c'era le gote gli si imporporarono.

"Ciao" s'intromise un altro giovane Ramas, spuntando da dietro le spalle di Volpe d'Argento.

La conversazione che seguì fu una penosa tortura. Questa volta era l'amico di Volpe d'Argento ad aver bisogno di un qualche lavoro. Eryn prese il corpetto e segnò su un foglio il nome del ragazzo, dimenticandoselo subito. Intanto nella mente le vorticavano parole in tempesta. Doveva dire qualcosa. Sua madre non c'era. Non poteva far andare via Volpe d'Argento così, senza avergli detto... cosa? Che cosa poteva dire che non la facesse sembrare una stupida?

"... quindi anche se non ce la fai per domani, non

importa" stava continuando a cianciare l'altro Ramas. "Tanto saremo impegnati tutto il giorno per l'Iniziazione. Quindi ripasserò a festa finita... Andiamo, Volpe? Il Maestro Luce di Stella ci starà già aspettando".

Volpe d'Argento sussultò nel sentirsi chiamare per nome. Regalò a Eryn un timido sorriso e trotterellò dietro al compagno, lasciando la ragazza da sola, con migliaia di parole inutili che ancora le vorticavano nel cervello.

Era dunque quella la fine? Domani Volpe d'Argento sarebbe divenuto un monaco e un cavaliere dell'Ordine dei Ramas. Lei di lì a poco sarebbe tornata a Deerley e tutto sarebbe finito così?

Volete che Eryn torni al suo lavoro e non pensi più a sciocchezze? Leggete il Capitolo 13

Se invece pensate che Eryn debba uscire dalla tenda e inseguire il suo amato, leggete il Capitolo 14

2

L'uomo agguantò anche l'altro braccio di Eryn, stringendola a se e trascinandola verso un carrozzone. L'odore aspro di cuoio e sudore serrò la gola alla fanciulla. Eryn sentiva la testa girare, aveva voglia di vomitare. Volpe d'Argento non l'avrebbe salvata. L'uomo l'avrebbe trascinata nel carrozzone e l'avrebbe... l'avrebbe... Poi le dita sfiorarono l'impugnatura delle forbici da sarta che aveva appese alla cintura. Senza riflettere, temendo di svenire da un momento all'altro per il tanfo e il terrore, impugnò le forbici e mosse la mano verso l'alto.

Un urlo, poi fu libera. Eryn cadde all'indietro nel fango, le forbici volarono via nella direzione opposta. L'uomo si premeva la guancia con una mano. Rivoli rossi colavano, densi, tra le dita. "Mi hai sfregiato... puttana!" biasciò. "PUTTANA!"

Ma Eryn si era già alzata e stava fuggendo a gambe levate.

*A questo punto Eryn potrebbe aver saputo da chi stanno andando Volpe d'Argento e il suo amico. Se è così, contate il numero di lettere che compongono il nome della persona dalla quale stanno andando e leggete il **Capitolo** corrispondente.*

*In caso contrario a Eryn non resta che tornare alla propria tenda al **Capitolo 13***

3

"Scusate, care signore" chiese Eryn, sfoggiando il suo miglior sorriso. "Non è che per caso avete visto passare di qua uno... no, scusate, volevo dire due ragazzi? Due Accoliti Ramas?"

La donna più giovane aprì la bocca, ma prima che potesse rispondere intervenne la più anziana: "E perché lo vorresti sapere?" domandò, lanciando un'occhiata in tralice all'altra.

"Io... ehm"

*Se Eryn ha con sé un **Sacchetto con qualche spicciolo**, può darlo alle donne sperando di convincerle ad aiutarla. Se pensate che sia una buona idea leggete il **Capitolo 6***

Altrimenti potete decidere che:

- Insista nel chiedere informazioni, in tal caso leggete il **Capitolo 26***
- Continui a cercare il suo amato per l'accampamento, chiamandolo ad alta voce al **Capitolo 28***
- Oppure continui a cercarlo in silenzio al **Capitolo 21***

4

Una rapida occhiata a destra e a sinistra per essere sicura che nessuno la stesse guardando, e con un salto

si mise seduta sul bordo posteriore del carretto. Nessun suono da davanti. Bene! Il contadino non si era accorto di nulla, pensò Eryn rotolando sotto il fieno. L'odore della paglia essiccata al sole le invase le narici.

"Cosa porti?" La voce, a meno di un metro da lei, la fece sussultare. Il carro ormai doveva essere dentro il cortile d'addestramento del Monastero. Qualcuno lo aveva fermato e ora stava interrogando il contadino.

"Paglia per le vostre stalle" rispose questi. "Oh, che non lo vedi da solo?"

"Sì, vedo la paglia, ma..." la voce si spense. Eryn trattenne il respiro. Poi una mano scansò il fieno che la copriva rivelando il volto di un Ramas dai capelli brizzolati. "Ma percepivo anche qualcos'altro. E non sbagliavo!" Il Ramas prese Eryn, sollevandola come se non avesse peso e la depositò a terra. "Non percepisco intenzioni ostili in te" disse il Ramas, scavandole dentro con lo sguardo. "Ma se cercavi di intrufolarti di nascosto non posso che dubitare dei tuoi scopi. Quindi ora ti accompagnerò fuori di qui"

LA mano che si chiuse sul braccio di Eryn era gentile ma ferma come la roccia. Non stringeva, eppure lei aveva la sensazione che non sarebbe riuscita a liberarsi da quella presa in nessun modo.

*Solo se Eryn ha con sé una **Secchia del latte vuota** ed è **Affascinante**, può inventarsi una patetica storia per giustificare la sua presenza. In tal caso leggete il **Capitolo 7***

*In caso contrario, Eryn viene riaccompagnata alla sua tenda, al **Capitolo 13***

5

"Salve, buonuomo" disse Eryn, fermandosi a distanza di sicurezza da lui. "Forse potrebbe aiutarmi?"

L'uomo richiuse il coltello a serramanico e se lo la-

sciò scivolare in tasca. Staccò la schiena dal carro e fece un passo indolente verso di lei, osservandola con lasciva insistenza. Eryn deglutì a vuoto. Non era la prima volta che uomini, anche molto più grandi di lei, la fissavano in quel modo, ma questo accadeva sempre a Deerley, dove conosceva tutti e sua madre era sempre a portata d'orecchio.

"Ciao, bellezza" disse l'uomo, elargendo a Eryn un sorriso al quale mancava qualche dente. "Certo che voglio aiutarti. Perché non vieni qua, dentro il mio carro, così parliamo tranquillamente?"

Eryn può chiedere all'uomo se ha visto il suo Volpe d'Argento, raccogliendo così qualche informazione e al contempo facendogli capire che non è saggio importunare la (futura) fidanzata di un Cavaliere Ramas al Capitolo 27

Se pensate non sia il caso continuare a parlare con quest'uomo decidete cosa altro deve fare Eryn:

- *Può continuare a cercare il suo amato per il campo, chiamandolo ad alta voce al Capitolo 28*
- *Oppure può continuare a cercarlo in silenzio al Capitolo 21*
- *O, infine, tornare alla propria tenda al Capitolo 13*

6

"Mmm, descrivi un po' 'sti due tipi?" chiese la donna anziana, sistemando il sacchetto con il danaro tra i seni.

"Sì, signora" rispose Eryn, "Allora, uno è alto quasi come me" cominciò. "Ha i capelli color del miele, soffici come la seta, la pelle è luminosa e candida, come se la dea Ishir in persona l'avesse benedetto con una carezza. Ha le spalle larghe, la vita stretta e si muove come se il mondo stesso fosse ai suoi ordini. E i suoi occhi... Oh, i suoi occhi..."

"Sì, sì, ho capito" la interruppe la vecchia, sbuffando.

"E il suo compagno? Lui com'era?" intervenne l'altra conciatrice.

"L'altro?" rispose Eryn, sbattendo le palpebre.
"Oh, sì... l'altro è... ehm... più... alto?"

"Abbiamo visto i due giovani Ramas che cerchi" tagliò corto la donna anziana. "Ma non so dove andassero"

"Però uno dei due ha detto che doveva andare a lezione" intervenne la donna più giovane, ignorando l'occhiataccia dell'altra. "Luce di Stella, si chiamava il maestro... Oh, non trovi che questi Ramas abbiano dei nomi così affascinanti?"

"Ma smettila!" la interruppe la donna anziana accompagnando l'ingiunzione con uno scappellotto. Arrossendo fino al collo l'altra si rimise al lavoro sul calderone maleodorante. Eryn si allontanò riflettendo su come quell'informazione potesse aiutarla.

Proseguite la lettura al Capitolo 21

7

Il Ramas ascoltò con attenzione la storia di Eryn, mentre lei stessa si stupiva della facilità con cui le bugie si inanellavano, con naturalezza, le une alle altre e la storia assumeva una realtà propria. Al punto che, quando descrisse al Ramas di come tutti al campo si fossero rifiutati di darle del latte per il fratellino ammalato, solo perché non aveva modo di pagarli, scoppiò in un pianto dirotto che le sgorgava ritto dal cuore.

Il volto dell'altro si accartocciò in un'espressione addolorata e, al tempo stesso, imbarazzata. "Va bene. Ho capito" disse, dando a Eryn dei colpetti comprensivi sulla spalla e porgendogli una pezza per asciugarsi gli occhi. "La crudeltà degli uomini non cesserà mai di stu-

pirmi. Ma qui tutti ricevono l'aiuto di cui hanno bisogno!" quindi, indicando verso la stalla, aggiunse: "Di che ti manda Falco Temerario, e che lo stalliere non provi a chiederti un solo Ducato"

*Proseguite la lettura al **Capitolo 16***

8

"Non mi tocchi..." esclamò Eryn, liberandosi con uno scrollone. "...Se non vuole finire nei guai. Ecco, questo è il mantello del mio fidanzato" concluse, spiegando il mantello da Ramas davanti al naso dell'uomo.

Questi strabuzzò gli occhi e indietreggiò di un passo. "Sembra proprio un mantello Ramas..." bofonchiò.

"Certo che lo è, stupido beota" replicò Eryn, non riuscendo a contenere l'eccitazione "E se gli dico che mi hai toccato giuro che ti farà a pezzi con i suoi poteri. "Detto questo diede le spalle all'uomo e si allontanò con passi misurati.

Eryn si fermò solo dopo un centinaio di metri. Ormai era passato diverso tempo da quando aveva visto per l'ultima volta la schiena (ampia e dritta, della quale si potevano indovinare i guizzi dei muscoli sotto l'adrente camicia marrone) di Volpe d'Argento. Doveva assolutamente ritrovarlo.

*A questo punto Eryn potrebbe aver saputo dove stanno andando Volpe d'Argento e il suo amico. Se è così contate il numero di lettere che compongono il nome della persona dalla quale stanno andando e leggete il **Capitolo relativo**.*

*In caso contrario a Eryn non resta che tornare alla propria tenda al **Capitolo 13***

9

Eryn esitò, poi, da qualche parte del suo cervello riecheggiò la voce della madre: *-Esco un paio d'ore-* le aveva detto Tiska. *-Ho da consegnare questi calzini a un cuoco del Monastero...* - Sua madre andava al Monastero e non aveva detto nulla a proposito di divieti o altro. Con il sorriso stampato in volto Eryn superò il carro e, un po' camminando e un po' saltellando come faceva da bambina, entrò nel Monastero.

Proseguite la lettura al Capitolo 29

10

"Io... io..." poi un'illuminazione colse Eryn, sciolgendo la lingua. "Io sono la figlia della sarta Tiska e devo riconsegnare questo" disse, mostrando il mantello verde.

"Capisco" rispose il Ramas. "E a chi è che lo dovresti consegnare?"

Cosa risponde Eryn?

"A Falco d'Argento!" leggete il Capitolo 22

"Al Maestro Luce di Stella!" leggete il Capitolo 17

11

"Io... curiosavo solamente" rispose Eryn, sfoderando il suo sorriso più smagliante. "Ho sempre trovato voi Cavalieri Ramas così *affascinanti*. Non potevo certo perdere l'occasione di visitare il Monastero... sempre che non sia proibito!" aggiunse, portandosi una mano alla bocca e sgranando gli occhi. Ormai da qualche anno aveva capito che mostrarsi un po' svampita, e sbattere le ciglia, induceva i maschi a una particolare disponibilità nei suoi confronti.

Evidentemente il giovane Cavaliere Ramas non faceva eccezione perché sorrise, accostandosi un po' di

più. "Certo, non c'è nulla di male. Ma temo che il monastero vero e proprio sia precluso alle donne... Però puoi girare liberamente qui nella piazza d'armi, visitare le stalle, le aule o la cappella dall'altra parte della piazza... ehm, se vuoi ti posso accompagnare"

"Grazie, ma è meglio di no" rispose Eryn, cessando ogni atteggiamento civettuolo. "Sei molto gentile, ma non vorrei che la gente pensasse male, vedendomi accompagnata a un uomo che non conosco, lo capisci, vero?"

"Sì, sì, certo..." si affrettò a rispondere il giovane Ramas, allontanandosi prontamente. "Io... io ora ho da fare... ehm, allora ti auguro una buona giornata"

"Anche a te" si limitò a rispondere Eryn. Rimase a fissarlo mentre si allontanava. Era un bel ragazzo, simpatico, e gli dispiaceva averlo un po' preso in giro. Ma in confronto a Volpe d'Argento era come un asino posto di fianco ad un purosangue. Eryn trasse un profondo respiro, abbracciandosi forte e immaginando che a farlo fosse Volpe d'Argento. Oh, se fosse stato lui, per davvero, a cingerla tra le sue braccia muscolose. Lei avrebbe affondato il volto nel suo petto ampio e avrebbe assaporato il suo odore. Un odore inebriante, certamente, di muschio e lavanda e avrebbe sentito il suo cuore nobile battere allo stesso ritmo del suo...

Eryn si riscosse con un mugolio. Il cuore galoppava e si sentiva il viso arrossato. Non era il momento di perdersi in fantasie, quello!

Volete che Eryn si diriga verso:

- *La porta a sinistra, che conduce al monastero vero e proprio? Leggete il **Capitolo 30***
- *Gli edifici bassi al di là della piazza d'armi? Leggete il **Capitolo 20***
- *Le stalle che occupano la parte destra del monastero? Leggete il **Capitolo 16***

12**Il Monastero Ramas**

-Ma certo, che stupida!- Eryn si diede una manata sulla fronte, quindi si diresse verso il portale di rovere del Monastero. L'insulso amico di Volpe d'Argento aveva accennato a una lezione. E da che mondo è mondo, di questo Eryn ne era sicura, le lezioni si tenevano in un'aula e le aule, qui, potevano trovarsi solo dentro il Monastero.

Arrivata in vista delle porte spalancate un dubbio la colse: era concesso a una donna entrare nel Monastero? Rimase qualche minuto ferma a osservare il portale. Non c'era nessuno a guardia. Se non era un invito a entrare quello...

Eryn si avviò a passo sicuro. Giunta al margine della baraccopoli -Il Gran Maestro Ramas aveva preteso che venisse mantenuto un anello di terreno libero, tra l'accampamento e le mura- vide un carro pieno di fieno dorato avanzare lentamente verso il portale. Il contadino che lo conduceva fischiava distrattamente.

Se Eryn è Arguta andate a leggere subito il Capitolo

9

In caso contrario decidete cosa deve fare Eryn:

- Pensate che debba nascondersi sotto il fieno ed entrare di nascosto nel Monastero? In tal caso leggete il Capitolo 4

- Diversamente, se pensate che Eryn debba tranquillamente varcare la soglia del Monastero, leggete il Capitolo 29

13**Fine del sogno, fine della vita**

Eryn guardò l'interno della tenda con il cuore pesante come un macigno. Si lasciò cadere sulla sedia pieghevole e sprofondò il viso nelle mani.

Quando Tiska rientrò, trovò la figlia intenta a rammendare dei calzetti, aveva gli occhi gonfi e tirava su con il naso, ma si rifiutò di profferire parola per il resto della giornata.

A sera, nell'intimità delle coperte calde e dell'oscurità, Eryn cedette definitivamente alle lacrime. Strinse forte la coperta tra i denti, per evitare che i singhiozzi svegliassero la madre. Solo a tarda notte, dopo che tutto il dolore era sgorgato via dagli occhi, finalmente il sonno la colse. Così Eryn si addormentò, senza sospettare che, non solo non avrebbe rivisto mai più Volpe d'Argento, ma che entrambi sarebbero morti di lì a poche ore.

Infatti nella mattina dell'ultimo giorno della festa di Fendar un'orrenda nuvola nera di Kraan calò sul Monastero. I civili accampati fuori dalle mura furono trucidati subito. I cavalieri Ramas, con tutte le loro abilità, riuscirono solo a rimandare di poco lo stesso destino.

Dopo anni di preparativi i Signori delle Tenebre avevano deciso di lanciare il loro attacco contro il Sommerlund. Scagliando, con le loro bestie volanti, un attacco a sorpresa contro i Cavalieri Ramas per distruggerli. E ci riuscirono... quasi. In realtà un giovane Ramas sopravvisse al massacro. Ma questa è un'altra storia.

Quella di Eryn si concluse sulla lama seghettata di una sciabola, brandita da un Giak delle paludi.

FINE

14

Una decisioni importante
(Con Elementi importanti per la lettura di questo
racconto)

Eryn uscì di corsa. Volpe d'Argento e il suo amico camminavano lentamente, costeggiando le mura del

Monastero. Eryn si rese conto che non poteva seguire Volpe d'Argento così, semplicemente. Se sua madre l'avesse vista aggirarsi per la tendopoli doveva aver pronta una scusa credibile per giustificare la sua presenza.

Di corsa Eryn tornò nella tenda. I suoi occhi vagarono febbriili alla ricerca di qualcosa di utile.

Scegliete un massimo di due oggetti dalla lista che segue, Eryn li afferrerà prima di precipitarsi fuori. Per non dimenticare quali oggetti avete scelto potete segnarli sulla Scheda Promemoria che trovate in appendice al racconto.

- **Mantello Ramas appena rattoppato**

- **Secchia del latte vuota**

- **Forbici da sarta**

- **Sacchetto con qualche spicciolo**

Una volta deciso cosa far prendere a Eryn, andate a leggere il **Capitolo 24**

15

"Io... Io..." Eryn annaspò alla ricerca di una scusa, una qualunque, per giustificare la propria presenza. Ma più cercava più i pensieri sembravano fuggirgli, come ratti disturbati da un rumore che si rintanano nelle fessure di un muro.

Lo sguardo del Ramas si fece più freddo, gli occhi si velarono di sospetto, nel sentire la fanciulla che balbettava frasi senza senso. Alla fine, non sapendo più cosa dire, Eryn si rinchiuse in un silenzio colmo di dolore. Il Ramas esitò un attimo, prima di darsi la risposta più ragionevole. "Ho capito" disse, prendendo Eryn per un braccio, la sua presa era gentile ma ferma. "Ti sei perduta. Ora ti aiuterò a tornare indietro. Non devi preoccuparti, uno dei miei doni mi permette di trovare tracce invisibili anche al miglior cacciatore..."

Il Ramas, continuando a parlare, accompagnò Eryn

fin davanti alla sua tenda, al Capitolo 13

16

Le stalle erano enormi, le più grandi che Eryn avesse mai visto. Occupavano tutta la parete orientale del Monastero e ospitavano, oltre a numerosi purosangue, anche mucche e capre che rifornivano il Monastero di latte fresco durante tutto l'anno. Ad accoglierla fu un giovane aiuto-stalliere con i denti storti, che la scrutò da capo a piedi, prima di apostrofarla bruscamente: "Chi sei, che vuoi?"

Eryn sforzò un sorriso. "Salve anche a voi, signore. Sto cercando il Maestro Luce di Stella"

Nel sentir nominare il nome del Maestro, lo stalliere si accigliò. "E perché una come te lo vuole vedere?"

Se Eryn ha con sé un Sacchetto con qualche spicciolo, potete decidere che lo dia allo stalliere per ottenere informazioni da lui. Leggete in tal caso il Capitolo 19

In alternativa, se Eryn è Affascinante, potrebbe usare le sue doti per ottenere delle informazioni al Capitolo 31

Per finire, se Eryn non ha l'oggetto né la caratteristica richiesta, lo stalliere la scaccia in malo modo. Decidete cosa deve fare:

- Cercare Volpe d'Argento nel Monastero al **Capitolo 30**

- Cercarlo negli edifici bassi al di là della piazza d'armi al **Capitolo 20**

17

"Il Maestro Luce di Stella, ma certo!" esclamò il giovane Ramas.

Il sorriso di Eryn vacillò. -*Non mi chiedere cosa*

voglio da Luce di Stella- pensava, dietro al sorriso. - *Dimmi solo dove si trova. Ti prego. Ti prego-*

"Guarda, non ne sono sicuro, ma credo che stia tenendo lezione lì" indicò uno degli edifici bassi appoggiati al muro settentrionale del Monastero. Senza perdere tempo a ringraziare Eryn si sollevò la gonna all'altezza dei polpacci correndo nella direzione indicata.

Proseguite la lettura al Capitolo 20

18

Seguendo il vero amore

Il panico scemò rapidamente, mutandosi in una ferrea determinazione. Un carro colmo di angurie sorpassò Eryn, la quale fece un balzo di lato, appena in tempo per evitare lo schizzo di fango. Poco distante due donne rimestavano dei panni in un enorme calderone, a giudicare dal forte odore di urina doveva trattarsi di conciatrici. Un omaccione, puntellato a un carro colorato, stava giocherellando un coltello a serramanico, osservando Eryn di sottecchi.

Se Eryn è Intraprendente, potrebbe accostarsi alle donne per chiedere informazioni al Capitolo 3

Se Eryn è Arguta, potrebbe fermarsi e prendersi il tempo di riflettere su cosa fare al Capitolo 23

Se Eryn è Affascinante, potrebbe fare la smorfiosa con l'omaccione per ottenere aiuto da lui al Capitolo 5

Se non credete sia il caso che Eryn compia le azioni sopra descritte, scegliete come deve comportarsi:

- Eryn può tornare alla propria tenda al Capitolo 13

- Può continuare a cercare il suo amato per il campo, chiamandolo ad alta voce al Capitolo 28

- Oppure può continuare a cercarlo in silenzio al Capitolo 21

19

"Il maestro Luce di Stella" bofonchiò lo stalliere, facendo scomparire le poche monete che Eryn gli aveva dato. "Non so cosa possa volere una come te da lui, ma credo che stia tenendo lezione lì" e indicò uno degli edifici bassi, appoggiati al muro settentrionale del Monastero.

Senza perdere tempo a rispondere o a ringraziare, Eryn si sollevò la gonna all'altezza dei polpacci lanciandosi in corsa nella direzione indicata.

*Proseguite la lettura al **Capitolo 20***

20

A lezione

Appoggiati al muro settentrionale del Monastero c'erano dieci edifici di differenti dimensioni e, incastonata nell'angolo nord-est, una cappella dedicata al dio Ramas e alla dea Ishir. La funzione degli edifici divenne chiara fin dalla prima occhiata: erano aule e laboratori dove i giovani Ramas apprendevano parte delle conoscenze che ne avrebbe fatto dei monaci e cavalieri. Il terzo edificio da sinistra era occupato. La stanza era lunga e stretta, occupata da almeno una ventina di ragazzi, seduti su altrettante sedie. Eryn si accostò alla porta aperta, sbirciando dentro.

In fondo all'aula un uomo di mezza età reggeva in mano il corpo imbalsamato di una creatura pelosa. "I Kakarmi sono creature intelligenti che potete incontrare nelle foreste di tutto il Sommerlund" stava spiegando. Eryn però osservava la selva di teste, alla ricerca della chioma inconfondibile di Volpe d'Argento. Ebbe l'impressione che il cuore mancasse un battito, nel momento in cui il suo sguardo accarezzò quei capelli color del miele. Il ragazzo era seduto in una delle sedie in prima fila, teneva la testa leggermente inclinata, con-

centrato sulla lezione. Eryn non poté fare a meno di seguire la delicata curva del collo e di ammirarne la perfetta forma del cranio. Com'era mai possibile, si domando forse per la centesima volta, che qualcuno potesse essere talmente perfetto e non rendersene conto?

La sua attenzione fu distratta da un movimento proveniente dall'ultima fila, quella più vicina a lei. Un ragazzo si era chinato, in modo da nascondersi alla vista dell'insegnante, per sbagliare. Eryn lo riconobbe immediatamente come l'amico che aveva accompagnato Volpe d'Argento alla sua tenda.

*Volete che Eryn rimanga dove si trova e attenda la fine della lezione? In tal caso leggete il **Capitolo 32***

*Se pensate sia meglio che si avvicini all'amico di Volpe d'Argento per chiedere il suo aiuto, leggete il **Capitolo 34***

21

"Ciao, bellezza" La voce roca fece sobbalzare Eryn. Si voltò con tale foga da rischiare di inciampare nell'orlo della propria gonna. A parlare era stato l'uomo che poco prima aveva visto appoggiato a un carrozzone colorato. A giudicare dal bisunto corpetto di cuoio e dalla daga che portava alla cintura, doveva trattarsi di un mercenario al seguito di qualche mercante. "Perché non parliamo un pochettino, piccola, che ne dici?" disse, avvicinandosi. Era cos' vicino che Eryn poteva sentire l'olezzo del suo alito: un mixto di aglio e di birra.

*Eryn può chiedere all'uomo se ha visto il suo Volpe d'Argento facendogli capire al contempo che non è saggio importunare la (futura) fidanzata di un Cavaliere Ramas al **Capitolo 27***

*Se pensate che quella di parlare con l'uomo non sia una mossa astuta, e se Eryn ha con sé le **Forbici da***

Sarta, potete decidere che le usi per difendersi dall'aggressore al **Capitolo 2**

Oppure potete decidere che Eryn chieda aiuto a gran voce, al **Capitolo 25**

22

Il Giovane Ramas scosse la testa, atteggiando il viso a un'espressione mortificata. "Mi spiace, non posso aiutarti. Questo Volpe d'Argento è un Diacono?"

"E' un Accolito" rispose Eryn fissandolo scandalizzata. "Domani diventerà un Iniziato. Come puoi non conoscerlo? E' alto poco più di me, ha due occhi ambrati che quando ti guardano ti senti le gambe molli. Le sue dita sono affusolate e le mani... Oh, devono essere così forti ma allo stesso tempo capaci di carezze delicate..."

"Ehm!"

Eryn si interruppe, realizzando di colpo che il Cavaliere stava sogghignando. Il terrore che la cacciasse fuori dal Monastero, intimandole di non adescare giovani Ramas in attesa di prendere i voti, si sciolse nella sua risata. "Ragazza mia. Ti assicuro che non so di chi stai parlando, ma mi piacerebbe conoscerlo" Poi, tornando più serio: "Ora però ti devo lasciare. In ogni caso sta attenta a non metterti nei guai, Va bene?" e prima che Eryn potesse rispondere qualunque cosa il giovane Ramas si voltò, allontanandosi.

A Eryn non resta che scegliere a caso una destinazione. Volete che si diriga verso:

- La porta a sinistra, che conduce al Monastero vero e proprio? Leggete il **Capitolo 30**

- Gli edifici bassi al di là della piazza d'armi? Leggete il **Capitolo 20**

- Le stalle che occupano la parte destra del monastero? Leggete il **Capitolo 16**

23

-*Calma, calmati Eryn-* pensò, stringendo i pugni con tale forza da conficcarsi le unghie nei palmi delle mani. -*Se continui a correre in giro come un'oca impazzita non troverai mai il tuo Volpe d'Argento*"- Eryn rimase per quasi un intero minuto ferma, in mezzo alla strada, con le mani serrate e il mento appoggiato sul petto. Alla fine, come le accadeva spesso, la soluzione le si presentò spontaneamente, come se una voce silenziosa glielo avesse suggerito-.

Quell'insulso amico di Volpe d'Argento aveva detto qualcosa che sentiva, era fondamentale per ritrovare il suo amato. Aveva detto che un Maestro li stava aspettando, un Maestro chiamato... Luce di stella! E questo voleva dire...

Le riflessioni di Eryn vennero bruscamente interrotte, proprio ad un passo dalla loro conclusione, da una voce sgradevole.

Proseguite la lettura al **Capitolo 21**

24

(Con ulteriori Elementi importanti per la lettura di questo racconto)

Nel non vedere più i corpi flessuosi di Volpe d'Argento e del compagno (anche se Volpe d'Argento era *indubbiamente* più flessuoso) Eryn sentì stringersi il petto da una morsa. Lo aveva perduto? Per un lungo istante rimase immobile. Avrebbe potuto tornare indietro? Tornare a Deerley, sopportare gli sguardi lascivi del loro grasso vicino. Sposare il figlio brufoloso del fornaio, come auspicava sua madre?

No!

Trasse un profondo respiro. L'aria fresca del mattino era già guastata dagli odori dell'accampamento: urina, pane appena cotto, corpi che da troppo tempo

abbisognavano di essere lavati. Eryn non aveva la minima idea di cosa avrebbe detto a Volpe d'Argento, una volta trovato. Ma sapeva che lo avrebbe trovato. Si costrinse ad avanzare nel terreno pieno di buche e di immondizia. Sarebbe riuscita nel suo intento. Sì, riusciva sempre a portare a compimento tutto quello che si prefiggeva, perché, come le ripeteva sempre sua madre, lei era...

Quale è la caratteristica che contraddistingue Eryn? Sceglietela dalla lista sottostante e, per non dimenticarvela, segnatela sulla Scheda Promemoria che trovate in appendice del racconto. Quindi andate al Capitolo Indicato.

- Arguta

- Affascinante

- Intraprendente

Leggete il **Capitolo 18**

25

Gli strepiti di Eryn cozzarono contro le nocche dell'uomo. Crollò nel fango, incapace di sentire altro che un dolore atroce al volto e il sapore acido del sangue nella bocca. "Un così bel faccino rovinato" commentò l'uomo, ridacchiando e caricandosela di traverso su una spalla senza sforzo. "Ma non ti preoccupare, mi saprò divertire anche senza doverlo guardare" concluse, strizzando con cattiveria una natica di Eryn.

-I Ramas non sarebbero clementi con uno stupratore-, pensò l'uomo, una volta soddisfatti i suoi istinti. Così, con un sospiro, come se in fondo se ne dispiacesse, sollevò il capo di Eryn, svenuta per l'orrore di quanto appena accaduto, e le tagliò la gola da un orecchio all'altro. -Questa sera me ne sbarazzerò- pensò, mentre si lavava le mani. -Anzi, no. Lo farò domani, mentre la

festa sarà al culmine. Che stupida. Non doveva urlare e ci saremmo divertiti tutti e due...-

L'uomo non poteva immaginare che l'indomani sarebbe morto. Infatti la mattina seguente, l'ultimo giorno della festa di Fendar, un'orrenda nuvola nera di Kraan calò sul Monastero. I civili che erano accampati fuori dalle mura furono trucidati subito quasi tutti. I cavalieri Ramas, con tutte le loro abilità, riuscirono solo a rimandare di poco lo stesso destino.

Dopo anni di preparativi i Signori delle Tenebre avevano deciso di lanciare il loro attacco contro il Sommerlund. Scagliando, con le loro bestie volanti, un attacco a sorpresa contro i Cavalieri Ramas per distruggerli. E ci riuscirono... quasi. In realtà un giovane Ramas sopravvisse al massacro. Ma questa è un'altra storia. Quella di Eryn si era conclusa il giorno prima, mentre quella del suo assassino terminò sulla cima di un palo acuminato, ingrassato e piantato nel terreno, dopo ore di agonia, mentre i Giak, ebbri per la vittoria, festeggiavano nella foresta dei prigionieri impalati.

FINE

26

"Non abbiamo tempo da perdere" tagliò corto la donna anziana, nel vedere Eryn arrossire, incapace di spiegare il motivo della sua richiesta. "Dobbiamo lavorare, noi, e non ci interessano i problemi di... quelle come te!"

Eryn arretrò di un passo, portandosi la mano alla bocca. "Ma io... io non sono...". Le due donne la avevano scambiata per una prostituta, una di quelle che si erano accampate poco distanti e che sentiva schiamazzare tutte le notti.

Le due donne la ignoravano, così Eryn girò i tacchi e si allontanò.

Proseguite la lettura al **Capitolo 21**

27

L'uomo si avvicinò di un altro passo, Eryn dovette fare uno sforzo per non arretrare. Sorrise, invece. "Sto cercando un ragazzo... no, cioè, veramente sono due... due Accoliti Ramas"

Nel sentir nominare i Ramas l'uomo arrestò la propria avanzata e volse la testa a guardarsi intorno. "Due Ramas, dici? *Ehm...* sì, in effetti ne ho visti due passare qui, bofonchiavano qualcosa su un Maestro Luce di Stella, o un altro stupido nome così..."

"Grazie, signore" esclamò Eryn. "Uno dei due è il mio fidanzato, sa!"

"Fidanzato?" sbottò l'uomo, unendo le sopracciglia in un'unica linea nera. "Ma cosa dici? I Ramas non hanno fidanzate!" la afferrò per un braccio, strappandole un grido di sorpresa e di paura. -Ecco- pensò Eryn. -Ora dovrebbe comparire il mio Volpe d'Argento. Mi dovrebbe salvare da questo energumeno... così poi io potrei nascondere il volto nell'incavo della sua spalla. Sarei sconvolta dalla paura e nessuno si scandalizzerebbe. Potrei addirittura baciarlo...-

Ma improvvisamente l'accampamento sembrava essersi svuotato. C'erano solo lei e il suo aggressore nei cui occhi si leggeva solo desiderio di violenza.

Se Eryn ha con sé un Mantello da Ramas, può mostrarlo all'uomo come prova della veridicità delle proprie parole. Se pensate che sia una buona idea leggete il Capitolo 8

In alternativa, se Eryn ha con sé le Forbici da Sarta, potete decidere che le usi per difendersi al Capitolo 2

Infine, se non ha nessuno dei due oggetti, può solo chiedere aiuto a gran voce, al Capitolo 25

28

"Volpe d'Argento dove sei? VOLPE D'ARGENTO-OO" Eryn correva a casaccio per il campo, le mani raccolte a imbuto davanti alla bocca, gridando il nome del suo amato. Dalle tende e dai carrozzoni sbucarono volti incuriositi. Uomini e donne la guardavano passare e molti non trattenevano una domanda o un commento.

"Chi chiami, cara? Cosa ti accade?" domandò una donna grassa, curva sotto una cesta piena di sterpi.

"Vieni qui, bella" ragliò un uomo con la camicia macchiata di sudore. "Vieni che te lo faccio vedere io il mio volpone..."

Ma Eryn ignorava tutto e tutti. Correva e urlava. Il cuore gonfio di disperazione che martellava dolorosamente nel petto, come se avesse voluto sfondargli le costole per fuggire in un angolo, a piangere lacrime di sangue.

"Eryn... ERYN!" qualcuno la chiamava per nome, trattenendola per un braccio. Lei cercò di liberarsi con uno strattone, ma la presa si strinse ancora di più. Due schiaffi secchi sulle guance dissiparono le lacrime. Sua madre la teneva stretta, fissandola con un'espressione esterrefatta.

"M... mamma?"

"Eryn, sei forse impazzita?"

Eryn si scrollò le spalle, domandandosi se, per davvero, non avesse perduto il senno per qualche momento.

"Be' ne parleremo questa sera. Non dubitare che ne ripareremo. Ma adesso torna alla tenda, e di corsa... Oh, non posso credere che tu l'abbia lasciata incustodita, con tutti i malintenzionati che girano. Vai, è non farmi stare in pensiero" concluse Tiska, voltando la figlia e spingendola per le spalle.

Eryn si allontanò a capo chino, voltandosi ogni tanto. Ma sua madre era sempre lì, immobile, che la osservava.

*Proseguite la lettura al **Capitolo 13***

29

Attraversato il portale Eryn si ritrovò in un ampio cortile d'addestramento. Il contadino condusse il mulo e il caro di foraggio sulla destra, in direzione delle stalle. Eryn, invece, rimase ferma dov'era. Alle sue spalle il portone spalancato, davanti ad un ambiente sconosciuto in cui si sentiva tremendamente fuori posto. In mezzo al cortile un nutrito gruppo di Allievi Ramas, bimbelli di otto o dieci anni, si stavano allenando con pesanti spade di legno, sotto lo sguardo attento di un Tutore. A sinistra una ampia porta si apriva verso l'interno del Monastero vero e proprio; di là si doveva accedere alla mensa, ai dormitori e alle stanze dei Maestri. Dall'altra parte della piazza, oltre agli Allievi sudati, c'erano alcune costruzioni basse, appoggiate direttamente al muro perimetrale, di cui non riusciva a immaginare la funzione.

"Ciao, posso aiutarti?"

Eryn voltò la testa e si trovò a fissare un ragazzo di poco più grande di lei. Portava il mantello verde dei Ramas. Eryn non era ancora del tutto convinta di poter girare liberamente all'interno del Monastero. Per lo meno non senza una motivazione valida.

*Se Eryn ha con sé una **Secchia del latte vuota**, può inventare una patetica storia su un fratellino malato che abbisogna di latte al **Capitolo 7***

*Se invece ha con sé un **Mantello Ramas appena rattoppato**, può usarlo come scusa per al **Capitolo 10***

*Se non ha nessuno degli oggetti sopra detti, o se pensate che non sia una buona idea usarli, ma Eryn è **Affascinante**, potete leggere il **Capitolo 11***

*In ogni altro caso leggete il **Capitolo 15***

30

Oltrepassato il portale Eryn si trovò avvolta da una piacevole frescura. Dovette aspettare qualche secondo perché gli occhi si adattassero alla penombra. Trasse un profondo respiro, l'aria aveva un lieve sentore di incenso. Eryn si trovò in un ampio salone. Arazzi con scene di caccia coprivano le pareti di pietra nuda. Da strette feritoie, poste in altro, entravano lame di luce in cui vorticavano mulinelli di polvere. Due scale di pietra si snodavano verso l'alto e ben quattro portoni si aprivano nel salone. Eryn rimase a lungo a fissare le scale e le porte, rendendosi conto di quanto fosse grande il Monastero, e di come le probabilità di rintracciare Volpe d'Argento fosse remota.

"Salve fanciulla, ti sei perduta?" La voce, lieve come il battere d'ali di una farfalla, immobilizzò Eryn. Trattenendo il respiro si voltò. In fondo al salone c'era l'uomo più vecchio che avesse mai visto. "Ti sei perduta? Non ti preoccupare, ti farò tornare a casa senza pericoli" aggiunse, avvicinandosi. Si appoggiava pesantemente a un bastone nodoso. Il vecchio parlava a bassa voce, eppure, nonostante fosse lontano da lei almeno venti passi, la sua voce arrivava all'orecchio di Eryn come se gli stesse bisbigliando dentro. Quando l'anziano Ramas, perché non poteva essere altro, le fu davanti, le appoggiò una mano nodosa sul braccio e aggiunse: "E anche senza che tu metta in pericolo nessuno. Le tue motivazioni sono pure, ma i tuoi intenti sbagliati. Vieni bambina!"

Era solo un anziano ricurvo, la sua mano, coperta da una sottile rete di vene azzurre, era lieve come una foglia quando la sospinse verso l'uscita. Eppure Eryn si sentiva inspiegabilmente soggiogata. Le gambe si muovevano contro la sua volontà. L'anziano la condusse nuovamente nel cortile d'addestramento, quindi chiamò un Ramas di mezza età e confabulò brevemente con lui. Eryn notò, distaccatamente, come il Ramas, che pu-

re doveva essere un Maestro, si comportasse con profondo ossequio nei confronti dell'anziano.

"Vieni" disse il Maestro, dopo essersi accomiatato dall'anziano. "Uno dei miei doni mi consente di seguire le tracce, anche quando per un cacciatore esperto sarebbero invisibili. Ti riporterò indietro senza difficoltà."

Accompagnata dal Maestro fin davanti alla sua tenda a Erynn non resa altro da fare se non entrarvi al Capitolo 13

31

Erynn soprassedette a quel *-una come te-* e, mantenendo inalterato il sorriso rispose: "Devo dargli una comunicazione assai importante, ma se non vuoi aiutarmi... sono sicura che il Maestro non se ne avrà a male"

Lo stalliere si torse le mani. Alla fine l'ostilità che, per qualche motivo, sembrava nutrire verso di Erynn, cedette alla paura che doveva avere per il Maestro. "Il Ramas che cerchi l'ho visto prima, là" bofonchiò, facendo cenno con una mano verso gli edifici sul lato nord del Monastero. "Credo che stia facendo una qualche lezione, io non lo disturberei se..." Ma Erynn non lo ascoltava già più. Sollevatasi il brodo della gonna stava correndo nella direzione indicata dallo stalliere.

Proseguite la lettura al Capitolo 20

32

Erynn si appoggiò al muro esterno, di fianco alla porta spalancata dalla quale usciva, smorzata, la voce del Maestro. Erynn aspettava, sbirciando di tanto in tanto oltre la soglia, nella speranza che la lezione giungesse al termine. Ma, finito di parlare dei Kakarmi, il Maestro cominciò una disquisizione geografica sulle Terre Deso-

late. Eryn era stanca, impolverata, aveva sete e doveva urgentemente fare pipì. Eppure il Suo Volpe d'Argento era lì, a pochi metri da lei, ignaro della sua presenza. Non poteva allontanarsi con il rischio di perderlo di nuovo...

"Tu, cosa stai facendo qui?" Eryn si voltò di scatto. Ad apostrofarla era un Ramas dagli stivali impolverati. Si trattava del Tutore che poco prima stava addestrando alla Scherma i bambini nella piazza. "E' più di mezz'ora che ti tengo d'occhio. Il mio Sesto senso mi dice che tu non doveresti trovarsi qui. Negalo, se puoi"

Proseguita la lettura al Capitolo 15

33

Il silenzio di Volpe d'Argento durò appena un attimo. Poi le strinse le mani con decisione. "Va bene!" disse, ora la voce non gli tremava più. "Ma non possiamo rimanere nascosti qui tutta la notte. Seguimi!" detto questo la trascinò verso una delle pietre tombali che ornavano la sacrestia. La pietra riportava il nome del Gran Maestro Perla di Ferro, sopra di essa campeggiava un enorme spadone. Volpe d'Argento, però, ignorò sia la pietra sia lo spadone, e scostò invece una tenda di velluto di fianco, rivelando una porta di pietra. Al posto della serratura la porta aveva tre piccoli cilindri numerati. "Ho scoperto da poco il codice di questo passaggio" disse Volpe d'Argento, mentre faceva ruotare i cilindri. "Pensavo di usarlo stanotte, per uscire di nascosto insieme al mio amico, Lupo Silenzioso... Sai, per festeggiare l'ultimo giorno prima dell'Iniziazione... Ecco fatto!" Con un rumore raschiante la porta di pietra si spalancò su una scala che sprofondava nell'oscurità.

Volpe d'Argento prese la mano di Eryn. "Vieni?" domandò.

"Ma... dove conduce?" chiese lei, fissando la tene-

bra oltre il passaggio.

"Porta in molti luoghi, alla Torre del Sole, ad esempio, ma anche fuori dal Monastero, nel bosco"

"Mi fa un po' paura..."

"Ti fidi di me?" chiese Volpe d'Argento, sorridendole così dolcemente che Eryn si sentì le ginocchia cedere.

"Metterei la mia vite nelle tue mani" rispose, seguendolo nel passaggio segreto.

Proseguite e concludete la lettura al Capitolo 40

34

Eryn varcò la soglia e si mise a quattro zampe. Il maestro Luce di Stella, terminato di parlare dei Kakarmi, aveva cominciato una lunga disquisizione geografica sulle Terre Desolate. Ma l'amico di Volpe d'Argento non sembrava più interessato a questo argomento di quanto lo fosse stato del precedente, almeno a giudicare da come si dondolava sulle gambe posteriori della seggiola, osservandosi le unghie. Eryn lo raggiunse e gli strattornò delicatamente il bordo del mantello.

"Ma che..." disse lui, rischiando di cadere.

"Shhht" sibilò Eryn, portandosi un dito alla bocca.

"Ma che chi fai tu qui?" sussurrò lui, chinandosi in modo da non farsi vedere dal Maestro.

"Senti, io devo parlare con Volpe d'Argento. Assolutamente!"

Il giovane Ramas rimase a guardarla per qualche istante, mordicchiandosi il labbro inferiore. "Non credo che sia una buona idea. Volpe già non fa altro che parlarmi di te da una settimana..."

"Davvero!" esclamo Eryn, portandosi una mano al petto, le sembrava che il cuore stesse facendo delle capriole."E cosa dice di me, dimmelo!"

Il ragazzo sollevò gli occhi al soffitto. "Quel fesso

di Volpe non fa altro che parlare dei tuoi capelli, dei tuoi occhi e di come non riesca a non pensarti. Mi sta facendo impazzire! Ma proprio per questo non credo sia una buona idea che tu lo veda, non prima dell'Iniziazione, almeno"

"*E chi sei tu per decidere cosa è meglio per lui!*" replicò Eryn, la voce che tremava per la rabbia. "*Chi sei? Suo padre, il suo tutore, eh?*"

"*Io... sono suo amico...*"

"*E allora dimostralo! Se anche lui vuole vedermi non impedirglielo. Ti scongiuro*"

Il ragazzo rimase a lungo a fissare le lacrime che rigavano il bel volto di Eryn. Alla fine, con voce incerta, sussurrò: "*E va bene. Vai alla cappella. Gli dirò che lo aspetti lì, se vorrà vederti ti raggiungerà tra mezz'ora...*"

"**LUPO SILENZIOSO!**" esclamò il Maestro in fondo alla classe. L'amico di Volpe d'Argento scattò in piedi. Luce di Stella lo guardava con la fronte corrugata da disappunto. "Forse puoi illuminarci dicendoci il nome della città che si trova sulla costa delle Terre Desolate" disse, tra i risolini del resto della classe

Approfittando del corpo del ragazzo, Lupo Silenzioso, che la copriva, Eryn sgattaiolò fuori dall'aula.

Proseguite la lettura al Capitolo 38

35

Il cuore di Eryn martellava con forza nel petto, sentiva la gola serrata e lo stomaco annodato. Aveva già baciato un ragazzo, anzi, a dire la verità ormai erano tre, ma mai, neppure la prima volta, aveva provato una simile sensazione. Non percepiva più gli arti, la testa pareva ondeggiargli senza peso, almeno un metro al di sopra delle spalle. Non era più una ragazza, non era più lei, era diventata un groviglio di ansia e desiderio.

Senza rendersi conto di averlo fatto Eryn si avvicinò di un passo. Volpe d'Argento le posò le mani sulle spalle, le pupille dei suoi meravigliosi occhi ambrati erano talmente dilatate da nascondere il colore dell'iride. Eryn appoggiò le mani al suo petto e piegò il collo, le labbra frementi tese verso quelle di lui.

Quando le loro labbra si toccarono sentì come una scossa scuoterla da capo a piedi e improvvisamente tornò a essere consapevole di ogni cellula del proprio corpo. E ogni frammento di lei bramava solo di prolungare quel contatto all'infinito. Sotto i palmi delle mani Eryn sentiva il cuore di Volpe d'Argento galoppare come una mandria di cavalli imbizzarriti.

Poi, riluttante, lui scostò il capo, interrompendo il contatto. "No... io domani prenderò i voti... sono... sono un Cavaliere Ramas e non posso..."

Eryn poteva leggere il dolore che quelle parole provocavano nel ragazzo. Non poteva tollerare di essere la causa di tanta sofferenza. "Volpe d'Argento" mormorò, e scoprì di adorare il suono di quel nome nella sua bocca. "Io... capisco quello che dici e se domani vorrai diventare un Cavaliere Ramas io scomparirò dalla tua vita. Ma fino ad allora... fino a che non ti voterai alla difesa del Sommerlund anima e corpo... ti prego resta con me"

Se Eryn è Affascinante, leggete il Capitolo 33

In ogni altro caso leggete il Capitolo 39

36

Eryn si avvicinò a Volpe d'Argento e gli prese le mani. Al contatto con le mani di lui, sentì come una scossa fortissima scuotere il corpo. Si trovavano a pochi centimetri l'uno dall'altra, tanto che a ogni respiro Eryn sentiva l'alito tiepido di Volpe d'Argento. Eryn

trasse un profondo respiro, poi piantò lo sguardo negli occhi ambrati di Volpe d'Argento e disse: "So che non ci conosciamo quasi... so di essere una stupida... ma io ti amo, Volpe d'Argento. Ti amo, lo capisci?"

Le pupille di lui si dilatarono, facendo quasi scomparire il colore dell'iride. "Io... non" balbettò, il labbro inferiore gli tremava visibilmente.

Eryn liberò una mano e appoggiò due dita su quelle labbra meravigliose. "No, lo so! Domani diventerai un Cavaliere Ramas ed io scomparirò dalla tua vita. Ma fino a domani... Fino a che non ti voterai alla difesa del Sommerlund anima e corpo... Ti prego resta con me. Fa sì che io abbia almeno il ricordo di una notte insieme, perché mi riscaldi in quelle che verranno"

*Se Eryn è Intraprendente, leggete il **Capitolo 33***

*In ogni altro caso leggete il **Capitolo 39***

37

Eryn si avvicinò a Volpe d'Argento e gli prese le mani. Al contatto con le mani di lui, sentì come una scossa fortissima scuotere il corpo. Si trovavano a pochi centimetri l'uno dall'altra, tanto che a ogni respiro Eryn sentiva l'alito tiepido di Volpe d'Argento. Lui la guardava con le pupille dilatate e le labbra tremanti. Se lo avesse baciato, ora, sicuramente lui non si sarebbe tirato indietro.

E solo Ishir sapeva quanto desiderava farlo.

Ma Eryn si rendeva conto che la strada per conquistare il cuore di Volpe d'Argento non doveva passare dai soli desideri carnali. "Aspetta" disse, allontanandosi da lui che già stava piegando il collo per baciarla. "Anche io voglio baciarti. Ma prima voglio sapere chi è che bacio. Ti prego, parlami" aggiunse riavvicinandosi a lui e afferrandogli le nuovamente le mani. "Parlami, voglio

sentire la tua voce..."

"Anche... anche io lo vorrei tanto" rispose lui, con la voce che tremava "Ma non..."

"Lo so" disse Eryn appoggiando la testa al petto di lui. Il cuore gli stava battendo con forza selvaggia. "Domani diventerai un Cavaliere ed io scomparirò dalla tua vita. Ma fino a domani... fino a che non ti voterai alla difesa del Sommerlund anima e corpo... ti prego resta con me. Parlami"

*Se Eryn è Arguta, leggete il Capitolo 33
In ogni altro caso leggete il Capitolo 39*

38

Finalmente insieme

La cappella era fresca e silenziosa, aveva una forma semicircolare, la parete in fondo, quella che poggiava alle mura perimetrali del Monastero, sembrava sorretta da due grandi statue del dio Ramas e della dea Ishir. Davanti alle statue c'è un pesante altare dorato. Avvicinandosi per osservarlo meglio, Eryn si accorse che, molto probabilmente, doveva essere veramente d'oro, la sua superficie era decorata con simboli solari, rappresentanti il dio Ramas, e lunari, per la dea Ishir. Lateralmente, rispetto all'altare, c'era un arco che doveva condurre verso la sacrestia. Eryn lo attraversò: se Volpe d'Argento avesse deciso di venire all'appuntamento, non vedendola nella cappella, l'avrebbe cercata nella sacrestia. Se invece a entrare fosse stato qualcun'altro non l'avrebbe veduta.

La sacrestia conteneva paramenti sacri e reliquie dei Ramas, alcune pietre tombali recavano incisi i nomi di antichi Grandi Maestri Ramas e tende di velluto rosso coprivano in gran parte i muri di massicce pietre squadrate. Eryn a dire il vero non osservò che distrattamente tutto questo. La sua mete era un vulcano di

pensieri in eruzione. Tra poco avrebbe visto Volpe d'Argento eppure non aveva la minima idea di che cosa dirgli. Sapeva che Volpe d'Argento, come tutti i Ramas era stato selezionato da giovanissimo, a sei o sette anni, da un Sapiente Ramas per via di un qualche talento naturale che il Sapiente aveva scorto in lui. Per quanto ne sapeva Eryn il suo amato poteva essere figlio di contadini come di grandi signori, di sicuro c'era solo che aveva trascorso metà della sua esistenza dentro le mura del Monastero, preparandosi per diventare un Cavaliere e monaco dell'Ordine Ramas. L'indomani tutti i suoi sforzi sarebbero stati premiati e lei, oggi, pretendeva di intromettersi? Come, con quali parole avrebbe mai potuto convincere Volpe d'Argento che lei valeva più dell'Iniziazione? E poi, valeva davvero così tanto?

"Ciao"

Eryn si voltò in un turbinio della gonna. Lui era lì, si torceva l'orlo del mantello, saltellando da un piede all'altro, come se gli scappasse la pipì. Eryn gli si avvicinò. Gli occhi di lui erano incredibilmente morbidi, la sua pelle pareva di seta, priva anche della minima imperfezione. Il pallore, il lieve tremito del labbro inferiore, i pomelli rosso acceso all'altezza degli zigomi, contribuivano in qualche modo a renderlo ancora più irresistibile.

Eryn guardava Volpe d'Argento che a sua volta affogava negli occhi di Eryn. Avrebbero potuto rimanere così, a guardarsi perduti l'uno nell'altra, per sempre.

Cosa dovrebbe dire o fare Eryn?

- *Potrebbe provare a baciarlo al **Capitolo 35***
- *Oppure potrebbe proporgli di passare la notte insieme al **Capitolo 36***
- *O, infine, parlargli per capire cosa vuole al **Capitolo 37***

39

Fine del sogno, fine della vita

"No... io... mi spiace, davvero... vorrei ma" Volpe d'Argento allontanò Eryn. Quando lei cercò di toccarlo lui si ritrasse.

"Volpe... ti prego"

Ma lui continuò a indietreggiare. Perduto il calore del corpo di lui ora Eryn sentiva freddo. Si cinse le spalle con le braccia ma il gelo non diminuì, anzi, più Volpe d'Argento si allontanava e più il gelo le penetrava sottopelle, ghiacciandole il cuore, lo stomaco e l'anima.

"Sono un Cavaliere" borbottava Volpe d'Argento. "Sono un Cavaliere Ramas... non posso... non" Con gli occhi velati dalle lacrime il ragazzo andò a sbattere contro lo stipite dell'arco che, dalla sagrestia, conduceva alla cappella. Ruotò agilmente su se stesso, diede le spalle a Eryn e fuggì via. Lontano.

Eryn si accasciò sul pavimento di pietra. Il gelo che saliva dalla roccia era nulla rispetto a quello che aveva dentro. Avrebbe tanto voluto piangere, ma anche le lacrime si erano congelate.

Un ora dopo Eryn venne trovata da un Maestro che si preparava per la cerimonia serale. Venne condotta fuori; i Ramas, gentili, le diedero da bere una tisana calda, ma lei non rispose a nessuna delle loro domande. Non alzò mai lo sguardo. Alla fine, non ottenendo nessuna informazione da lei, un Maestro si mise a seguire le sue tracce a ritroso. Grazie alle abilità che i Ramas affinano in una vita di addestramenti, rintracciò la tenda di Eryn e accompagnò al Monastero una preoccupatissima Tiska.

Riaccompagnata alla tenda dalla madre Eryn si limitò a trascinare il proprio corpo fino al giaciglio e vi crollò sopra. Sapeva che sarebbe passata. Una parte della sua mente si rendeva conto che sarebbe tornata a sorridere, prima o poi, forse un giorno si sarebbe innamorata di nuovo. Sì. Eppure sapeva anche che il ghiac-

cio che ora le attanagliava il cuore non si sarebbe mai sciolto del tutto.

Non poteva immaginare, però, che le sue sofferenze, e la sua stessa vita, sarebbero bruscamente cessate la mattina successiva. Infatti nella mattina dell'ultimo giorno della festa di Fendar una orrenda nuvola nera di Kraan calò sul Monastero. I civili che erano accampati fuori dalle mura furono trucidati. I cavalieri Ramas, con tutte le loro abilità, riuscirono solo a rimandare di poco lo stesso destino.

Dopo anni di preparativi i Signori delle Tenebre avevano deciso di lanciare il loro attacco contro il Sommerlund. Scagliando, con le loro bestie volanti, un attacco a sorpresa contro i Cavalieri Ramas per distruggerli. E ci riuscirono... quasi. In realtà un giovane Ramas sopravvisse al massacro. Ma questa è un'altra storia.

Quella di Eryn si concluse sulla lama seghettata di una sciabola, brandita da un Giak delle paludi.

FINE

40

Il passaggio sbucò in un cespuglio di rododendri. I ragazzi, sempre tenendosi per mano, si avventurarono nel folto del bosco. Poco più in là trovarono una radura inondata di sole e lì si fermarono.

Parlarono a lungo di loro, delle proprie vite, così diverse. E mentre parlavano i due ragazzi si avvicinavano, sfiorandosi, quasi casualmente, sempre più spesso. A un certo punto lei rabbrividì, ma non certo per il freddo, e Volpe d'Argento le coprì le spalle con il suo mantello. Così, accoccolati, le mani presero a sfiorarsi e ben presto le parole lasciarono posto ai baci e alle carezze.

Volpe d'Argento fu forte ma delicato, esattamente come Eryn se lo era immaginato.

Poi Volpe d'Argento (il suo vero nome era Edol, ma a Eryn piaceva molto di più il suo nome Ramas) si alzò e, con una rapidità e una perizia straordinaria, allestì un rifugio per la notte. Eryn lo osservò attentamente, rannicchiata al calduccio sotto il mantello verde. "Ma se non rientri al Monastero, stanotte, non se ne accorgeranno?" domandò, sentendosi immediatamente in colpa pensando a sua madre.

Volpe d'Argento le sorrise da sopra una spalla. "Lupo Silenzioso mi coprirà" rispose. "Sì è già beccato una punizione per aver parlato con te, oggi, e così domani dovrà sorbirsi un addestramento supplementare. Se per caso si accorgessero che stanotte sta coprendo la mia fuga... come minimo lo spedirebbero a fare legna domattina, invece di partecipare alla festa..."

Mentre Volpe d'Argento parlava Eryn sgusciò fuori dal mantello. L'aria frizzante della sera incipiente le solleticava la pelle nuda. Percependo la sua presenza alle proprie spalle Volpe d'Argento si voltò, poggiandogli le mani sui fianchi. "Stai zitto" Le sussurrò lei nell'orecchio, facendolo rabbrividire. "Non mi interessa nulla del tuo amico. Mi interessi solo tu..."

Due ore più tardi Volpe d'Argento si rivestì, disse che andava a cacciare. Aveva lasciato il Monastero senza armi, eppure ritornò meno di mezz'ora dopo con un coniglio in una mano e dell'era cipollina nell'altra. In un attimo allestì un fuoco davanti al rifugio e si mise a cucinare.

Il giorno dopo uno stridio lacerò il cielo. Volpe d'Argento schizzò fuori dal rifugio, seguito subito da Eryn. La ragazza rabbrividì, nuda nell'aria ancora fredda della mattina. Ma quello che vide, sollevando lo sguardo, seppe ghiacciarla di puro terrore: un'oscena creatura alata, nera e squamosa, stava sorvolando la loro radura, emettendo quell'atroce stridio.

"Che cos'è?" urlò Eryn, afferrando le spalle di Vol-

pe d'Argento.

"Un... Kraan" esalò lui.

Eryn scosse la testa. I Kraan erano rettili alati, allevati nelle fosse di Helgedad dai Signori delle Tenebre, usati per trasportare i loro eserciti. Da più di un secolo, però, i Kraan, i Giak e tutte le altre immonde creature dei Signori delle Tenebre se ne erano rimasti buoni, al di là dei monti Durncrag, che costituivano il naturale confine tra il loro regno e quello di Sommerlund.

"Stanno attaccando il Monastero!" urlò Volpe d'Argento, raccogliendo in fretta e furia i suoi vestiti.

"Per Ishir!" gli fece eco Eryn, imitandolo. "Mamma!"

I due ragazzi corsero a rotta di collo nella foresta. Ma quando la selva si aprì davanti a loro fu subito chiaro a entrambi che il loro mondo era giunto al capolinea. I Kraan erano una nuvola nera e stridente che assediava il Monastero da tutti i lati e anche da sopra. Le porte di rovere erano state chiuse e le saracinesche abbassate, ma i Kraan si limitavano a volare sopra le mura, depositando sugli spalti e nel cortile d'addestramento torme di Giak e di altre raccapriccianti creature. L'accampamento che circondava il Monastero era stato devastato. Tende e carrozzi ardevano illuminando squadre di Giak alla ricerca di umani sopravvissuti.

Il clangore delle armi, proveniente da dentro le mura, si mischiava alle urla di morte di coloro che venivano trucidati nel campo. Eryn si aggrappò al braccio di Volpe d'Argento, sentendo le gambe cedergli.

"Devo andare" lo sentì sussurrare. "Devo raggiungere i miei compagni, aiutarli"

"Sei pazzo?" protestò Eryn, aggrappandosi ancora più forte al suo braccio. "Il Monastero è circondato e tu sei disarmato. Finirai per farti uccidere. E poi... io ho bisogno di te"

Volpe d'Argento afferrò Eryn per le spalle, il volto era una maschera di terrore, ma nei suoi occhi riluceva

una ferrea determinazione. "Non importa, io *devo* andare! Tu mettiti al sicuro" disse, quindi, dopo aver lasciato le spalle di Eryn, si girò a osservare la battaglia. "Corri verso Est, arriverai al paese di Fogwood, da lì cerca di raggiungere Holmgard, ci rivedremo là, te lo giuro su..."

Un colpo secco alla nuca e il giovane Ramas crollò a terra come un sacco di patate, lasciando Eryn in piedi, ansimante, con un sasso convulsamente stretto in mano.

Eryn appoggiò i polpastrelli al vetro freddo della finestra, stringendo gli occhi nella speranza di scorgere la sagoma di Edol stagliarsi sul sentiero innevato. Era partito per recarsi a Holmgard quella mattina e, nonostante la neve, avrebbe dovuto essere di ritorno già da qualche tempo.

Un movimento, nel letto alle sue spalle, le fece voltare la testa. La piccola Tiska mugolava piano, sorridendo a un qualche suo sogno da bambina. Eryn le rimbocco le coperte e le accarezzò i capelli, dello stesso color miele di suo padre. Come spesso faceva si domandò se Tiska fosse l'unico motivo per cui Edol era rimasto con lei, tutti quegli anni.

Eryn sapeva che lui non le aveva mai perdonato di averlo colpito, impedendogli di morire assieme ai suoi amici. Glielo aveva letto negli occhi più di una volta, quella prima settimana in cui fuggirono dalle armate del Signore delle Tenebra Zagarna. Arrivati alla relativa sicurezza di Pickberry, poche miglia a nord della capitale, Volpe d'Argento aveva espresso il desiderio di raggiungere Holmgard per mettersi al servizio di Re Ulnar, in fondo era pur sempre un Ramas, l'ultimo dei Ramas. Ma la città era assediata e inoltre lei, Eryn, aveva cominciato a stare male: nausee e vomito la colpivano sempre più frequentemente. Insomma Volpe d'Argento si senti in dovere di rimanere con lei, di proteggerla.

Quando divenne evidente che Eryn era incinta, Volpe d'Argento si assunse le sue responsabilità: lavorò, costruì una casa per la moglie e il bambino. Nel frattempo la guerra si concluse con un'inaspettata vittoria del Sommerlund. Le leggende su quella vittoria fiorirono, addirittura qualcuno parlava di un Ramas di nome Lupo Solitario, tornato dal regno dei morti, che brandendo una spada magica aveva messo in fuga l'esercito nemico. Ma Volpe d'Argento sapeva benissimo che non esisteva nessun confratello con quel nome, era lui, e nessun altro, l'ultimo dei Ramas. Avrebbe dovuto andare a Holmgard, ma così facendo avrebbe tradito i doveri che sentiva di avere per Tiska, la splendida bambina che nel frattempo era nata.

Così Volpe d'Argento rimase, parlando sempre più di rado di mettersi al servizio di Re Ulnar, e pian piano, cessando di essere Volpe d'Argento per diventare Edol. L'oscuro e triste Edol, capace di rimanere in silenzio per giorni, il migliore cacciatore della zona, ma che quando, alla taverna, sentiva raccontare leggende sui Ramas andava su tutte le furie. Suo marito Edol, un uomo disstrutto dalla consapevolezza di essere l'Ultimo Ramas ma, al tempo stesso, di non poterlo essere per amore della figlia e, Eryn sperava, anche della moglie. Solo compagnia della figlia, Eryn vedeva riemergere il volto di Volpe d'Argento dietro la maschera grigia di Edol.

La sagoma di Edol si stagliò netta contro il cielo cremisi del tramonto. Non aveva più con sé il carro con il quale era partito quella mattina, alla volta di Holmgard, per vendere le pellicce di lupo cacciate durante l'inverno. Il suo passo era stranamente brioso. Eryn si avviò alla porta, temendo che il marito avesse commesso qualche sciocchezza.

La porta si spalancò prima che potesse raggiungerla. Edol si avventò su di lei, stringendola tra le braccia muscolose e facendola piroettare.

"Ma...cosa ti prende?" domandò Eryn, trattenendo

una risata. "Tiska dorme, fai piano!"

Edol le schiocò un bacio sulla bocca, prima di metterla giù. Gli occhi gli luccicavano di una luce che spaventò Eryn, suo marito sembrava aver perso il senso. Solo dopo che si fu seduto al tavolo ed ebbe scolato due picchieri di vino, sollevò il volto arrossato su Eryn, regalandole un sorriso come lei non ne vedeva più da anni.

"Me lo vuoi dire cosa ti è successo? Oppure vuoi farmi morire di curiosità" domandò Eryn, sorridendo a sua volta.

"Oggi... oggi ero a Holmgard" cominciò lui, cercando le parole con fatica. "Sono andato al porto, avevo sentito che una nave stava per partire verso la Vassagonia, avevo pensato di proporre un affare al capitano: poteva rivendere le mie pelli di lupo al triplo del prezzo che gli facevo io, una volta a destinazione" Si interruppe per versarsi un terzo bicchiere di vino e lo scolò d'un fiato. "Stavo per scendere dalla nave quando ho incrociato... un uomo, incappucciato, si stava imbarcando. L'ho visto in volto per un attimo solo... un attimo... lui non mi ha riconosciuto ma io, io sì..."

Eryn allungò una mano sopra il tavolo per accarezzare il volto del marito. "Chi era?" chiese.

Lui deglutì più volte, prima di calmarsi abbastanza da riprendere il racconto. "Una guardia portuale, poco dopo, mi ha detto che su quella nave viaggiava Lupo Solitario, l'ultimo Ramas, andava in Vassagonia per conto di Re Ulnar. Ma io l'ho visto in faccia e quello era... Era Lupo Silenzioso! Il mio amico. Lui è sopravvissuto, capisci? Non erano leggende, è sopravvissuto ed è lui l'ultimo Ramas... capisci? Non io ma lui!"

Eryn si alzò e, incurante di svegliare la figlia, si sedette sulle gambe del marito, tempestandogli di baci le guance, saline di lacrime.

Il suo Volpe d'Argento era tornato!

FINE

Scheda Promemoria

Oggetti

Caratteristica

FUGA NELLA NOTTE

Autore: Francesco Mattioli/Zot

REGISTRO DI GUERRA

ARTE DI SOPRAVVIVENZA	COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
1		Non si può superare il punteggio iniziale. o = Morta
ARMAMENTO (massimo 2 armi) se combatti senza armi: -4 combattività		
1	DIARIO DI COMBATTIMENTO	
2	RESISTENZA ALISEYA	RAPPOR-TO DI FORZA
ZAINO (massimo 2 oggetti)		RESISTENZA NEMICO
OGGETTI SPECIALI	BORSA (massimo 50 Corone)	

INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei Aliseya, raramente ripensi al tuo passato ma questa notte un incontro inaspettato ha risvegliato i tuoi ricordi più dolorosi. Tua madre era una sacerdotessa di Ishir appartenente a un ordine ormai estinto di monache combattenti, le "Furie Velate". Eri ancora una bambina quando ti portò con sé sull'isola di Mannon alla ricerca di un misterioso manufatto che avrebbe potuto riportare in vita le conoscenze dimenticate del suo ordine. Ricordi un viaggio duro ma pieno di speranze, e ricordi che una notte tua madre si diresse verso l'ingresso di una profonda cripta infestata dai rovi e non fece più ritorno.

Per due mesi, affamata e impaurita, sopravvivesti a stento sull'isola battuta dai venti gelidi. Sarebbe di certo diventata la tua tomba se Morgo non ti avesse salvata.

Un gigante dallo sguardo gelido, coperto di tatuaggi fin sul cranio calvo e tintinnante di una dozzina di orecchini, Morgo non ha certo un aspetto rassicurante. Sai poco del suo passato, sembra che raccontare la sua vita prima del vostro incontro gli provochi un grande dolore, ma un po' alla volta hai compreso che Morgo faceva parte di una gilda di assassini. Molti suoi tatuaggi ricordano le sue imprese passate e a volte, quando è molto ubriaco, parla di qualcosa di orribile che ha dovuto compiere e che lo tormenta ogni giorno.

In ogni caso ora la sua vita è cambiata. Dopo averti incontrata ha aperto la taverna "Alla Stella Polare" a Ragadorn, una città orribile che però non indaga sul passato dei suoi abitanti. Tu sei sempre stata trattata come una figlia, e infatti per tutti i marinai del porto sei semplicemente "la figlia del taverniere".

Questa notte un giovane sconosciuto ha fatto ingresso alla locanda. Quando sei uscita dalla cucina hai visto un mantello verde farsi largo fra i tavoli. "Un cavaliere

Ramas!" hai pensato subito. Improvvisamente le tue memorie di bambina sono tornate alla luce: una breve sosta al Monastero Ramas con tua madre anni fa, la gentilezza e la forza di quei cavalieri in verde... e mai come in quel momento hai desiderato di fuggire da Ragadorn, una città dove tutto è marcio e corrotto, dove non hai nessun futuro.

Con un brivido ti avvicini al giovane, ma con orrore lo vedi sedersi al tavolo del braccio di ferro dove Kronan il marinaio si diverte a massacrare gli avventori. Fai appena in tempo a sussurrargli un avvertimento prima che la sfida cominci, poi trattieni il respiro... ma nonostante l'aspetto gracile, in breve tempo il Ramas ne esce vincitore, raccoglie le monete e si dirige alla porta.

Stai per tirare un sospiro di sollievo quando vedi alzarsi in piedi Bronan, cugino di Kronan, con la spada in pugno. Anche se dall'aspetto non si direbbe, Bronan è nostromo sulla galera di Lachlan, governatore di Ragadorn, il "principe dei ladri". Eppure non esiti un momento: raccogli il randello da dietro il banco e lo schianti sulla testa di Bronan con tutte le tue forze. Quando il suo corpo crolla al suolo, vedi davanti a te il giovane Ramas. I vostri occhi si fissano per un attimo interminabile, prima che fugga nel buio della strada.

Improvvisamente due mani enormi ti fanno voltare e uno schiaffo ti raggiunge in piena faccia. "Cosa hai fatto, sciocca!" ti urla Morgo, con uno sguardo che non avevi mai visto. "Ora dovrà fuggire da Ragadorn o ti uccideranno!"

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante l'avventura dovrà sempre tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del racconto. Prima di iniziare, devi determinare la tua abilità in combattimento (Combattività) e la tua resistenza fisica

(Resistenza). Per far questo vai alla fine del racconto ed estrai un numero dalla **Tabella del Destino**, chiudendo gli occhi e puntando la matita a caso.

Aggiungi 2 al numero estratto e scrivi il totale nella casella “Combattività”.

Ora estrai un altro numero, aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella “Resistenza”.

ARTI DI SOPRAVVIVENZA

Durante la tua vita hai imparato diverse arti che ti hanno consentito di sopravvivere nella pericolosa città di Ragadorn. Hai solo 13 anni e la tua conoscenza non è completa, ma si può dire che una di queste arti la conosci a perfezione. Decidi qual è la tua arte preferita e scrivila sul Registro di Guerra nella casella “Arte di Sopravvivenza”.

Furia del Vento

Prima di morire, tua madre ha fatto in tempo a trasmetterti la conoscenza di questa antica arte magica. Se scegli quest’arte sei capace di evocare una brezza o un forte vento per confondere i nemici o gonfiare le vele di una nave. Potrai inoltre muovere l’aria che ti circonda per muoverti con incredibile agilità.

Seduzione

Morgo ti ha insegnato questa arte da assassini. Ti permette di intuire i pensieri di uno sconosciuto e raccontare ciò che è più adatto per raggiarlo. Puoi convincerlo che sei amica e farti raccontare ciò che desideri, o farlo innamorare di te, o addirittura indurlo a commettere un crimine. La Seduzione potrebbe non essere in grado di fermare un nemico estremamente determinato a ucciderti.

Avvertimento

Anche questa arte ti è stata insegnata da Morgo e si tratta di un'abilità tipica di un assassino. Quando inseguì una persona, sei in grado di concentrarti sulla sua essenza e percepire dove si trova, cosa sta facendo e quali sono le sue intenzioni. Puoi individuare anche i luoghi che ha percorso e gli oggetti che ha toccato, anche se non sempre le percezioni sono precise.

EQUIPAGGIAMENTO

Prima che tu lasci la taverna, Morgo ti accompagna nella tua stanza dove ti aiuta a prepararti per il viaggio. Ti porge una borsa di Corone d'Oro (per sapere quante sono estrai un numero dalla Tabella del Destino e segna il risultato nella casella "Borsa" del Registro di Guerra) e uno zaino leggero che ti permette di muoverti agilmente. Lo zaino può contenere 2 oggetti, ti guardi attorno per trovare oggetti utili per la tua avventura, infine ti decidi a portare due oggetti fra i seguenti:

2 Pasti

Ognuno occupa un posto nello zaino.

Flauto di Giada

E' l'unico oggetto appartenente a tua madre che ti rimane. E' scolpito con motivi di animali e hai sempre pensato che nascondesse qualcosa di magico.

Corno da Guardia

Apparteneva a una guardia del porto che l'ha dimenticato in taverna dopo una sbronza.

Diadema

Questo gioiello vale sicuramente molte Corone d'Oro! L'ha perduto un marinaio che l'aveva sicuramente rubato.

Pozione di Vigorilla

Puoi recuperare 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento.

Quando li hai scelti, scrivili nella casella “Zaino” del Registro di Guerra.

Infine Morgo si avvicina portando una custodia di velluto, la apre solennemente e ne estrae un pugnale scuro dalla lama serpeggiante, istoriato con motivi di teschi e ossa, con un fodero di cuoio dipinto. “Questo è il Pugnale delle Ombre” ti rivela. “Le anime che ho spento con questa lama mi perseguitaranno per sempre, ma se la porti con te potrebbe salvarti la vita...”

Se decidi di tenerlo, segna il **Pugnale delle Ombre** nella casella “Armi” del Registro di Guerra. La sua lama è ricoperta di un potentissimo veleno: se infliggi una ferita a un nemico e sopravvivi per altri 3 round, il nemico muore immediatamente.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

- 1) All'inizio del combattimento segna sul **Diario di Combattimento** i punteggi di Resistenza tuoi e del nemico.
- 2) Dopotiché sotrai il punteggio di Combattività del nemico dal tuo punteggio di Combattività. Questo è il **Rapporto di Forza** e devi segnarlo nel Diario di Combattimento.
- 3) Ora estrai un numero dalla Tabella del Destino
- 4) Vai alla tabella **Risultati di Combattimento** in fondo al racconto. Incrocia il rapporto di forza (in alto) con il numero estratto (a lato). Così trovi i punti di Resistenza persi dal nemico (N) e da te (A)
- 5) Nel Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi di Resistenza. Se né tu né il nemico siete morti, ricomincia dal punto 3.

1.

Mentre ti preparavi, Morgo ha sistemato i corpi di Kronan e Bronan nella stanza 4, sopra le scale.

“Con il vino e le botte che hanno preso, probabilmente non si alzeranno prima di domani a mezzogiorno” ti dice. “Cerca di essere già lontana per quell’ora.”

Poi ti accompagna alla porta. Nei lunghi anni che avete passato assieme non l’hai mai visto così commosso, quasi alle lacrime.

“Scusami se ti ho colpito, prima. Sapevo che prima o poi te ne saresti andata da Ragadorn... ma speravo con tutto il cuore che fosse tra molti, molti anni.”

Abbracci tuo padre cercando di ignorare il desiderio di non partire, mentre ti dà gli ultimi consigli.

“Vai al porto e sali sulla prima nave. E’ il modo più sicuro e qualunque destinazione è meglio di questo posto di ladri e assassini.”

Lo saluti un’ultima volta e ti allontani lungo via delle Conchiglie nel buio della notte. Non hai voluto rivelarlo a tuo padre, ma un pensiero si è fatto strada nella tua mente: vuoi ritrovare a tutti i costi il cavaliere Ramas e proseguire il viaggio con lui. Qualcosa dentro di te ti dice che se riesci a trovarlo tutto andrà per il meglio.

Purtroppo però non hai visto dove si è diretto... sembrava ansioso di lasciare Ragadorn, ma via nave o via terra? Nel primo caso si sarebbe diretto al porto, nel secondo caso probabilmente alla stazione di posta dove partono le diligenze... sempre che non si sia smarrito nelle viuzze!

Se vuoi cercare il Ramas alla stazione di posta, vai al **2**.
Se vuoi provare invece al porto, vai al **5**.

2.

Percorri via di Levante fino alla stazione di posta ma non trovi traccia del cavaliere Ramas. Qualche gruppo di guardie cittadine sta percorrendo la via e non puoi fermarti troppo per non attirare l'attenzione.

Se vuoi cercarlo al porto, vai al **5**.

Se vuoi indagare nei dintorni della stazione di posta, vai al **3**.

Se possiedi l'arte dell'Avvertimento e vuoi usarla, vai al **4**.

3.

Cercando di non farti notare, fai un giro completo attorno al quartiere. Sono zone tete anche di giorno, ma fortunatamente non incontri nessuno. Purtroppo però la tua ricerca non ha frutto. Decidi di cercarlo altrove e casomai ripassare domattina quando parte la diligenza. Ti viene anche in mente che il biglietto costa 20 Corone d'Oro che tu non hai... se intendi seguirlo dovrà procurartele in qualche modo.

Ti dirigi verso il porto, è la zona che conosci meglio e con un po' di fortuna potresti trovare ciò che cerchi. Vai al **5**.

4.

Focalizzi i tuoi pensieri sul giovane Ramas, ricordi il suo volto e il suo sguardo e cerchi di seguire il flusso dei suoi pensieri e movimenti. Dopo qualche minuto hai la certezza: si trova nel fienile della stazione e sta dormendo, domattina ha intenzione di partire per Port Bax. Anche senza la tua arte, sei sicura che non ha 20 corone per pagarti il biglietto... se vuoi viaggiare con lui devi procurartele in qualche modo.

Ti dirigi verso il porto, è la zona che conosci meglio e con un po' di fortuna potresti trovare ciò che cerchi. Domattina sei certa che salirai sulla diligenza con lui. Vai al **5**.

5.

Raggiungi piazza Rosa di Venti e ti dirigi verso i moli. Estrai un numero dalla Tabella del Destino:

Da 0 a 3, vai al **6**.

Da 4 a 9, vai al **10**.

6.

Vedi un gruppo di pescatori ubriachi avviarsi verso Calle della Refurtiva. Li riconosci, erano seduti a un tavolo della taverna e durante la rissa guardavano il giovane Ramas ridacchiando fra loro. Hai il sospetto che lo abbiano derubato dei suoi averi.

Se vuoi continuare per la tua strada, vai al **10**.

Se vuoi seguirli, vai all'**8**.

Se hai l'arte della Seduzione e vuoi usarla, vai al **7**.

7.

Attiri l'attenzione dei pescatori che si avvicinano subito, convinti di aver trovato una facile preda. Grazie alle tue doti di simulazione ti mostri a tratti come una fanciulla smarrita, o in cerca d'avventura, o pronta a soddisfare le loro voglie, finché in breve non sono completamente soggiogati. Trascorri con loro quasi un'ora, dopodiché vi lasciate con la promessa che li raggiungerai sulla loro imbarcazione, promessa che non hai intenzione di mantenere.

Prima di lasciarti ti donano spontaneamente 8 Corone d'Oro, un Pugnale, un magnifico Anello e diverse promesse di matrimonio. Puoi segnare gli oggetti sul Registro di Guerra se vuoi tenerli.

In particolare l'Anello attira la tua attenzione: è un magnifico gioiello d'oro con incise una montagna sormontata da due stelle, l'emblema di Durenor. A quanto hanno detto l'hanno rubato a un giovane naufrago vestito di verde... ti proponi di restituirlo al cavaliere Ramas se mai riuscissi a incontrarlo ancora.

Lo infili al dito e prosegui nella tua ricerca (segnala l'Anello fra gli Oggetti Speciali).

Vai al **18.**

8.

Segui i pescatori per un po' senza farti notare, barcollano, ridono e si azzuffano per la strada. Uno di loro perde un piccolo oggetto scintillante che gli esce dalla tasca e rotola in un angolo della strada senza che se ne accorgano.

Se vuoi aspettare che si siano allontanati per vedere di che si tratta, vai al **9.**

Se vuoi continuare la tua ricerca senza perdere tempo, vai al **10.**

9.

I pescatori girano l'angolo, corri a raccogliere l'oggetto e non credi ai tuoi occhi: è uno splendido Anello d'oro! Un'incisione finissima mostra una montagna sormontata da due stelle, l'emblema di Durenor, e dal peso diresti che possa valere almeno un centinaio di Corone.

Non riesci a credere che esistano persone così stupide

da smarrire un oggetto del genere... infili l'Anello al dito (segnalo fra gli Oggetti Speciali) e prosegui la tua ricerca.

Vai al **10**.

10.

Mentre percorri i moli senti sempre più distinto il rumore di una zuffa. Nei pressi di una nave mercantile di Durenor un gruppo di guardie del porto sta facendo la festa a un mercante grassoccio. Lo prendono a calci in faccia e lo picchiano col piatto delle spade mentre il poveretto si rivolta in una pozza di sangue.

Hai visto più volte uno spettacolo del genere, che di solito si conclude con la morte della vittima.

Se vuoi passare oltre, vai al **18**.

Se vuoi fermarti per aiutare il mercante, vai all'**11**.

11.

Ti avvicini con l'intenzione di salvarlo... ma come? Tu sei una ragazzina e devi liberarti di quattro guardie vestite di armatura, con gli scudi ornati di navi nere, e un ufficiale privo di un occhio ma grosso come una montagna... è più probabile finire ammazzati assieme al mercante!

Le gambe ti tremano mentre pensi a una soluzione.

Se vuoi ignorare le tue paure e lanciarti all'attacco, vai al **13**.

Se hai l'arte della Seduzione e vuoi usarla, vai al **15**.

Se hai l'arte della Furia del Vento e vuoi usarla, vai al **16**.

Se hai un Corno da Guardia e vuoi usarlo, vai al **12**.

12.

Ti nascondi dietro un muretto e soffi nel corno. L'ululato dello strumento spezza il silenzio della notte e l'eco rimbomba per le strade in tutte le direzioni.

“Un richiamo! Dev’essere successo qualcosa di grosso, dobbiamo correre!” grida l’ufficiale, poi si rivolge al mercante ranicchiato al suolo “Tu non ti muovere, torneremo presto a finire il lavoro.”

Le guardie sferrano qualche ultimo calcio al disgraziato e lo coprono di sputi, poi si infiltrano in un vicolo alle tue spalle, cercando l’origine del richiamo.

Devi fare in fretta perché presto potrebbero accorrere molte guardie. Ti avvicini al mercante, immobile nel suo sangue, temendo che sia troppo tardi.

Vai al **17**.

13.

Estrai il tuo pugnale e scatti in piedi.

“Lasciatelo in pace o dovrete vedervela con me!” gridi. Speravi di essere minacciosa ma la tua voce tremava considerevolmente.

Le guardie scoppiano in una fragorosa risata. “Una stupida ragazzina! Pensaci tu, Oppo, così ti fai le ossa.” ordina l’ufficiale.

Dal gruppo si stacca il più mingherlino, un ragazzetto poco più grande di te con una faccia da pesce. Estrae una spada troppo pesante per lui e ti affronta con un ghigno dai denti marci.

Guardia
Combattività 9 Resistenza 16

Se vinci, vai al **14**.

14.

La foga della battaglia ti risveglia un istinto sepolto, senti una forza inaspettata crescere in te, ora le tue gambe non tremano più. Aggiungi 3 punti alla tua Combattività.

Le altre guardie sono impressionate dall'esito del combattimento, in particolare quando vedono il ragazzo vomitare schiuma gonfiandosi come un pallone mentre la pelle si tinge di viola. Gli occhi fuoriescono dalle orbite e le vene scoppiano schizzando sangue verdastro tutt'intorno.

“Ha un pugnale avvelenato” osserva l'ufficiale “Non rischio la pelle per un mercante lardoso. Prendilo, è tutto tuo.” ti dice.

Li guardi allontanarsi con sguardi truci, poi ti rivolgi al mercante che giace a terra immobile. Devi far presto, perché sei certa che torneranno in forze.

Vai al **17**.

15.

Balzi urlando in mezzo alle guardie e implori il loro aiuto: tuo padre è stato assalito poco distante, sta combatendo contro i ladri con molto coraggio ma non sai quanto a lungo riuscirà a difendere i suoi ricchi, ricchissimi incassi!

Le guardie ti rassicurano cavallerescamente e si dirigono in fretta dove hai indicato. Dai loro sguardi comprendi che hanno intenzione di accordarsi con i ladri per spartirsi il bottino... proprio come ti aspettavi.

Non tarderanno molto ad accorgersi di essere stati ingannati. Ti avvicini in fretta al mercante, immobile in una pozza di sangue. Vai al **17**.

16.

Ti concentri e senti un antico potere pervadere le tue membra. Con la forza della mente afferri un immenso vortice d'aria a poca distanza dalla costa, lo carichi di un'energia inaudita e scarichi la sua potenza sulle guardie.

Improvvisamente si alza una bufera. Il vento solleva una nuvola di polvere e detriti, percuote le case sfondandone le finestre, ribalta le botti che versano il contenuto e rotolano da tutte le parti. Si sentono urla e rumori di legname fracassato e gomene che si spezzano. Un paio di mercantili si schiantano sul molo con le vele strappate.

Le guardie si tengono i mantelli coprendosi gli occhi. Uno viene centrato da un boccaporto in volo e rimane a terra, gli altri si danno alla fuga.

Quando si sono allontanati plachi il vento con un profondo respiro. Se frughi il corpo della guardia svenuta, trovi una Spada e una borsa con 2 Corone d'Oro che puoi tenere. Ora ti avvicini al mercante, immobile in una pozza di sangue.

Vai al **17**.

17.

E' conciato male, il naso rotto e la faccia tumefatta e forse qualche costola rotta, ma quando ti avvicini apre gli occhi, rantola qualcosa e con il tuo aiuto riesce a rialzarsi. Vi allontanate più in fretta possibile fino a raggiungere l'ombra di un voltone. Hai modo di guardarla meglio, è un uomo basso e flaccido, con la pelle butterata, uno sguardo bovino e le labbra perennemente atteggiate al broncio.

“Ti devo la vita, suppongo” ti dice, dopo aver bevuto un sorso da una fiasca che teneva in cintura.

“Mi chiamo Halvork, e ti prego di accettare questa come ricompensa.”

Ti passa una borsa contenente 50 Corone d’Oro! Fai per protestare ma Halvork ti zittisce con un gesto della mano grassoccia.

“Lascia stare, a me basta il necessario per andarmene da questa città schifosa e non tornare mai più. Questo viaggio già era cominciato male, che almeno ci sia qualcuno che ci guadagni qualcosa. Prendili e sparisci.”

Ringrazi il mercante e lo guardi dirigersi barcollante verso la porta orientale. Rivolgi a Ishir una preghiera perché riesca almeno a raggiungerla vivo.

Prosegui la tua ricerca, vai al **18**.

18.

Esplori per ore il porto e i dintorni ma non trovi traccia del giovane Ramas, solo pochi marinai che bevono birra e giocano a Oblò seduti sui moli, e nessuno di quelli che ti azzardi a consultare ha visto passare un ragazzo vestito di verde nelle ultime ore. Ormai sei convinta che lascerà la città via terra, probabilmente dalla porta orientale.

Ti siedi al riparo della cripta di Killian il Condottiero per riposarti un attimo. Lo stomaco ti brontola, visto che sei fuggita senza cenare, e devi consumare un pasto altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Raccogli le tue cose e stai per avviarti lungo via delle Botti quando noti un gruppo di otto guardie che risalgono la strada.

Se hai l’arte dell’Avvertimento, vai al **19**, altrimenti vai al **20**.

19.

Riconosci il vecchio marinaio che accompagna le guardie: ha assistito alla rissa nella taverna e sta guardandosi attorno per trovarti e indicarti alle guardie. Ti ritiri appena in tempo dietro la cripta, proprio mentre sta voltando lo sguardo nella tua direzione, e aspetti che il drappello passi oltre.

Tiri un sospiro di sollievo e ti dirigi furtivamente verso le case più in ombra. Decidi di evitare le strade principali e proseguire nei viottoli più nascosti.

Vai al **25**.

20.

Non fai in tempo a nasconderti che un grido ti fa gelare il sangue. “Eccola! E’ lei la traditrice!”

Un marinaio sdentato, con radi ciuffi di peluria grigia in testa e un vestito bisunto ti sta indicando alle guardie. Gli allungano al volo una moneta nella mano tremante e si lanciano di corsa nella tua direzione.

Se vuoi attaccare le guardie a testa bassa, vai al **21**.

Se pensi di non avere speranza contro otto guardie armate, è meglio che cominci a correre! Vai al **22**.

21.

Nonostante tutti i tuoi sforzi non riesci ad avere la meglio. Ti circondano e prima che tu possa difenderti la tua arma ti viene tolta di mano con un colpo di lancia, vieni picchiata fino allo stordimento e legata mani e piedi. Una guardia robusta ti carica in spalla e attraversate mezza città fino a raggiungere una bottega dalla porta arancione dove passerai gli ultimi orribili giorni della tua vita. La tua fuga da Ragadorn finisce triste-

mente qui.

22.

Le guardie si aprono a ventaglio cercando di tagliarti le vie di fuga, rischi di non trovare scampo!

Se hai l'arte della Furia del Vento, vai al **23**.

Altrimenti devi estrarre un numero dalla Tabella del Destino:

Da 0 a 5, vai al **24**.

Da 6 a 9, vai al **21**.

23.

Senti il sangue pulsare nelle tempie mentre evochi le correnti d'aria in turbini complicatissimi. Una serie di potenti soffi spazzano la piazza in tutte le direzioni, afferrando i mantelli delle guardie e facendone ruzzolare un paio nella polvere. Allo stesso tempo un flusso d'aria gelida ti circonda guidando i tuoi movimenti in balzi velocissimi. Le armi si spostano al tuo passaggio e riesci a svicolare fra due guardie impacciate infilandoti in un vicolo angusto. Con un salto e un'ultima ventata improvvisa riesci a balzare sopra un arco di pietra dove puoi nasconderti.

Le guardie non ti hanno visto, le senti imprecare mentre passano sotto di te sferragliando. Attendi che il rumore di passi si sia smorzato del tutto e scendi dal tuo nascondiglio.

Vai al **25**.

24.

La paura ti mette le ali ai piedi, con una finta eviti un

colpo di lancia, poi intravedi un varco fra due mantelli neri e ti lanci a testa bassa. Una lama ti ferisce una spalla (perdi 2 punti di Resistenza) ma riesci a sfuggire alla presa. Ti precipiti in un vicolo angusto con le guardie alle calcagna.

I polmoni ti scoppiano ma non puoi rallentare. Senti i loro passi farsi più vicini e altre guardie stanno accorrendo dalle strade laterali. Stai per crollare senza fiato quando vedi un briciole di speranza: il portone di un negozio è ancora aperto, sgusci all'interno e accosti l'imposta cercando di trattenere il respiro.

Con l'orecchio sul portone ascolti le imprecazioni dei soldati allontanarsi sempre di più, finché non sono sparite del tutto.

“Meki Majenor per servirti, giovane guerriera. Anche se non credo di avere armature della tua taglia.”

La voce ti fa sobbalzare e per la prima volta ti guardi attorno. Ti trovi nella bottega di un armaiolo, un ometto vestito di cuoio imbottito che ti sta guardando con aria divertita. Su un cartello sopra il banco sono appesi i prezzi delle sue armi:

Spade: 4 Corone

Pugnali: 2 Corone

Spadoni: 7 Corone

Daghe: 3 Corone

Martelli: 6 Corone

Lance: 5 Corone

Mazze: 4 Corone

Asce: 3 Corone

Aste: 3 Corone

Puoi acquistare ciò che vuoi ma ricorda che se usi uno Spadone in combattimento dovrà togliere 2 punti alla tua Combattività perché è veramente troppo pesante per te. Puoi anche vendere le tue armi per una Corona in meno del prezzo segnato.

Se vuoi vendere il Pugnale delle Ombre, Meki Majenor

ti offrirà 15 Corone per un'arma così speciale.

Ringrazi l'armaiolo e dai un'occhiata furtiva fuori dall'ingresso prima di sgattaiolare nelle ombre di via dei Fabbri.

Vai al **25**.

25.

Ormai è quasi l'alba e devi raggiungere la porta orientale se vuoi trovare il giovane Ramas prima che parta con la diligenza. Preferisci non percorrere la via di Levante, perché a quest'ora sicuramente incontreresti qualche pattuglia di guardie, quindi fai un giro più lungo.

Stai attraversando una strada deserta, tutti i negozi sono ancora chiusi tranne uno. Sopra la porta c'è un cartello:

JELINDA KOOP - ALCHIMISTA
Compravendita di Pozioni Magiche

Hai ancora un po' di tempo prima che il sole sorga, se vuoi puoi dare un'occhiata al negozio andando al **26**.
Altrimenti prosegui per la tua strada, vai al **32**.

26.

Una vecchia vestita di bianco ti dà il benvenuto e ti offre una tazza di Jala. Il colore insolitamente torbido della bevanda e quei misteriosi pezzetti che galleggiano dentro ti spingono a declinare la generosa offerta.

Se hai con te l'Anello, vai al **27**.

Altrimenti estrai un numero dalla Tabella del Destino:

Da 0 a 2, vai al **28**.

Da 3 a 9, vai al **30**.

27.

“Che magnifico anello!” esclama indicando il tuo dito.
“Lo vuoi vendere?”

La vecchia ti offre 40 Corone, se vuoi venderlo segna le Corone sul tuo Registro di Guerra.

Vai al **30**.

28.

Noti un magnifico anello al dito della vecchia. E' d'oro e porta inciso il simbolo di Durenor: una montagna sormontata da due stelle. Non è certo un gioiello tipico per una vecchia alchimista, sembra quasi un sigillo... per qualche strana ragione ti viene da pensare che possa essere appartenuto al giovane Ramas. Anche se sai che è improbabile, provi a chiedere alla vecchia se è disposta a venderlo.

“E' un caro ricordo” ti dice, guardandoti con occhi umidi “ma è un periodo gramo e potrei separarmene per 200 Corone.”

Il prezzo è decisamente al di sopra delle tue possibilità.

Se hai l'arte della Seduzione e vuoi provare ad abbassare il prezzo, vai al **29**.

Altrimenti, vai al **30**.

29.

Scoppi in lacrime ai suoi piedi e racconti la storia triste di un nobile che si innamora di una povera popolana, della tua famiglia che osteggia l'unione, di un prezioso anello che i tuoi fratelli hanno venduto condannandoti al disonore. Come potrà il nobile credere nel tuo amore se il suo pegno è stato scambiato con una porcilaia?

La vecchia appare inflessibile ma sai che nel profondo è commossa, visto che il racconto è in pratica la storia

della sua gioventù. Abbassa il prezzo a 50 Corone. Sai che non riuscirai a ottenere di più, perché il suo cuore ormai è avido.

Se compri l'Anello, segnalo sul Registro di Guerra fra gli Oggetti Speciali.

Vai al **30**.

30.

Dai un'occhiata attorno ma non c'è nulla di interessante. Le ampolle polverose contengono per lo più profumi e unguenti di bellezza. In una vetrina con sbarre di ferro sono contenuti alcuni gioielli di poco conto, se hai un Diadema e vuoi venderlo, la vecchia te lo pagherà 20 Corone.

Se hai l'arte dell'Avvertimento, vai al **31**.

Altrimenti esci dal negozio e ti dirigi verso la porta orientale, vai al **32**.

31.

Stai per uscire quando hai la sensazione di aver lasciato indietro qualcosa che potrebbe servirti. Guardi con più attenzione uno scaffale e, dietro a un vaso di petali macerati, trovi una piccola boccetta arancione ricoperta di ragnatele.

Si tratta di un Distillato di Alether, in grado di aumentare di 4 punti la tua Combattività per la durata di un combattimento. Se vuoi prenderla paga 4 Corone e infilala in tasca (segnala fra gli Oggetti Speciali).

Saluti la vecchia e lasci il negozio, dirigendoti verso la porta orientale. Vai al **32**.

32.

Sei arrivata alla porta orientale, ti sistemi su una scalinata vicino a un gruppo di donne che filano per osservare la piazza senza dare nell'occhio. Il sole è sorto e la città si anima, vedi marinai che si dirigono al porto e bottegai che aprono le imposte. Due cavalieri della Montagna Bianca escono dalla stazione di posta con i biglietti in mano e salgono via di Levante per un ultimo giro in città. L'aria è fresca e non ci sono guardie nei paraggi.

Il cuore ti balza nel petto quando finalmente vedi il giovane Ramas. Sta uscendo dalla casa da gioco con aria soddisfatta, poi si dirige alla stazione di posta e ne esce accompagnato dal cocchiere. Sale sulla diligenza e lo vedi accomodarsi su una poltrona.

Ti alzi in piedi e stai per attraversare la piazza quando vedi qualcosa che ti fa gelare il sangue nelle vene.

Vai al **33.**

33.

Due preti col volto coperto da un cappuccio nero sono acquattati nell'androne di un palazzo. Anche loro stanno fissando il cavaliere Ramas e li senti bisbigliare tra loro che intendono "occuparsene". Riconosci subito il tatuaggio a forma di serpente che sfoggiano sul polso: sono degli assassini!

Rimani imbambolata, chiedendoti se vale veramente la pena sfidare due assassini per salvare uno sconosciuto, poi il destino decide per te. Gli assassini ti hanno visto e per qualche ragione che non comprendi ritengono che anche tu meriti le loro attenzioni. Uno dei due ti indica bisbigliando e l'altro si dirige verso di te. La punta di una spada nera fuoriesce dalla sua tonaca, devi agire in

fretta o sei perduta.

Se vuoi sfoderare la tua arma e attaccare l'assassino, vai al **34**.

Se hai l'arte della Furia del Vento e vuoi usarla, vai al **35**.

Se hai l'arte della Seduzione e vuoi usarla, vai al **36**.

Se vuoi fuggire, vai al **39**.

34.

Con l'arma in pugno ti prepari ad affrontarlo. L'assassino ha un sorriso beffardo mentre solleva il braccio per sferrare il primo colpo.

Padre Cragor
Combattività 16 Resistenza 23

Se vinci, vai al **40**.

35.

Con l'arma in pugno indietreggi lungo il vicolo buio e ti concentri sull'aria che ti circonda. Nel centro della strada un mulinello solleva qualche foglia secca, poi si scatena una tormenta. Panche e vasi cascano a terra, porte e finestre vanno in frantumi, la gente terrorizzata si nasconde nelle case squassate. Il tetto di una casa esplode in una cascata di coppi che colpiscono in pieno il prete. Speri che sia morto ma con orrore lo vedi rialzarsi barcollando e avanzare più determinato di prima. Devi combattere.

Padre Cragor (ferito)
Combattività 16 Resistenza 12

Il vento accompagna ogni tuo movimento rendendo mi-

cidiali i tuoi affondi, il tuo avversario al contrario è continuamente distratto dal bombardamento di oggetti che gli volano addosso. Puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività e togliere 4 punti dalla sua.

Se vinci, vai al **40**.

36.

Senti che l'assassino è troppo determinato per cadere in un inganno elementare, scavi nelle tue percezioni per tentare qualcosa di mai provato prima.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino:

Da 0 a 5, vai al **37**.

Da 6 a 9, vai al **38**.

37.

Poco per volta vedi apparire nella tua mente i suoi pensieri. Sulle prime non trovi nulla che possa convincerlo a desistere, ma poi scavi in profondità nel passato e ti si forma l'immagine di un pozzo nero ribollente di orrore. Peschi le parole in quel pozzo, non sai nemmeno tu quali formule maledette stai pronunciando, ma comprendi che per lui stai diventando ciò da cui è sempre fuggito: la personificazione dell'abisso in cui la sua vita dovrà concludersi.

I suoi occhi si spengono poco a poco, finché non lo vedi impugnare la spada con entrambe le mani e dirigerla tremante verso il proprio collo. Un colpo netto e la sua testa rotola per terra fra le ceste di verdura. Dopo un attimo interminabile anche il corpo stramazza al suolo.

Vai al **40**.

38.

L'assassino balza avanti e ti colpisce alla spalla interrompendo la tua concentrazione. Perdi 4 punti di Resistenza e ora non hai altra scelta che combattere.

Padre Cragor
Combattività 16 Resistenza 23

Se vinci, vai al **40.**

39.

Ti volti e corri a precipizio nel vicolo, ma dopo pochi passi un dolore straziante ti attraversa da parte a parte. Il prete ti ha lanciato un pugnale alla schiena, stramazzi sul selciato che si colora del tuo sangue. L'ultima cosa che senti è la risata dell'assassino che si avvicina per darti il colpo di grazia.

La tua ricerca finisce qui.

40.

Scavalchi il cadavere del prete e corri a perdifiato verso la piazza, ma è troppo tardi! Fai appena in tempo a vedere la carrozza uscire dalla porta orientale e prendere velocità. Il giovane Ramas è a bordo, assieme al secondo assassino. Ormai non puoi fare altro che elevare una preghiera a Ishir perché lo protegga.

Presa dallo sconforto ti abbandoni al pianto, ma è un attimo. Dentro di te sei convinta che il giovane se la caverà, d'altronde sai bene che i Ramas hanno mille risorse, e senti che presto o tardi incontrerai di nuovo il suo sguardo. Ora è il momento di dare ascolto ai consigli di tuo padre: ti dirigerai al porto e salirai sulla prima imbarcazione che lascia la città. Con un po' di fortuna, po-

tresti addirittura incontrare il giovane a Port Bax.

Per te è l'inizio di una nuova vita. Se avrai coraggio, una nuova sfida ti attende nel prossimo racconto. Un'oscura profezia e un'insidia letale si celano ne *La Cripta dei Dannati*.

TABELLA DEL DESTINO

1	6	8	5	4	9	2	0	7	3
4	0	6	3	7	2	1	9	5	8
7	4	1	8	0	3	9	5	2	6
3	8	2	0	9	5	7	6	4	1
9	5	7	2	3	4	6	8	1	0

RISULTATI DI COMBATTIMENTO**Rapporto di Forza**

	-11 o meno	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1
1	N -0 A M	N -0 A M	N -0 A -8	N -0 A -6	N -1 A -6	N -2 A -5
2	N -0 A M	N -0 A -8	N -0 A -7	N -1 A -6	N -2 A -5	N -3 A -5
3	N -0 A -8	N -0 A -7	N -1 A -6	N -2 A -5	N -3 A -5	N -4 A -4
4	N -0 A -8	N -1 A -7	N -2 A -6	N -3 A -5	N -4 A -4	N -5 A -4
5	N -1 A -7	N -2 A -6	N -3 A -5	N -4 A -4	N -5 A -4	N -6 A -3
6	N -2 A -6	N -3 A -6	N -4 A -5	N -5 A -4	N -6 A -3	N -7 A -2
7	N -3 A -5	N -4 A -5	N -5 A -4	N -6 A -3	N -7 A -2	N -8 A -2
8	N -4 A -4	N -5 A -4	N -6 A -3	N -7 A -2	N -8 A -1	N -9 A -1
9	N -5 A -3	N -6 A -3	N -7 A -2	N -8 A -0	N -9 A -0	N -10 A -0
0	N -6 A -0	N -7 A -0	N -8 A -0	N -9 A -0	N -10 A -0	N -11 A -0

O	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/ +10	+11 o più
N -3 A -5	N -4 A -5	N -5 A -4	N -6 A -4	N -7 A -4	N -8 A -3	N -9 A -3
N -4 A -4	N -5 A -4	N -6 A -3	N -7 A -3	N -8 A -3	N -9 A -3	N -10 A -2
N -5 A -4	N -6 A -3	N -7 A -3	N -8 A -3	N -9 A -2	N -10 A -2	N -11 A -2
N -6 A -3	N -7 A -3	N -8 A -2	N -9 A -2	N -10 A -2	N -11 A -2	N -12 A -2
N -7 A -2	N -8 A -2	N -9 A -2	N -10 A -2	N -11 A -2	N -12 A -2	N -14 A -1
N -8 A -2	N -9 A -2	N -10 A -2	N -11 A -1	N -12 A -1	N -14 A -1	N -16 A -1
N -9 A -1	N -10 A -1	N -11 A -1	N -12 A -0	N -14 A -0	N -16 A -0	N -18 A -0
N -10 A -0	N -11 A -0	N -12 A -0	N -14 A -0	N -16 A -0	N -18 A -0	N M A -0
N -11 A -0	N -12 A -0	N -14 A -0	N -16 A -0	N -18 A -0	N M A -0	N M A -0
N -12 A -0	N -14 A -0	N -16 A -0	N -18 A -0	N M A -0	N M A -0	N M A -0

N = Nemico A = Aliseya M = Morto

L'UNICORNO DEI GHIACCI
Alessandro Viola/Yaztromo

Non puoi negare che i tuoi genitori adottivi ti abbiano cresciuto al meglio. Loro, ormai anziani, non avevano avuto figli, mentre tu eri un neonato trovato in una scatola di legno sul bagnasciuga dopo una tempesta. Ti hanno salvato, ti hanno accolto, ti hanno cresciuto, ti hanno amato. Hanno fatto di tutto per proteggerti sia dagli altri che da te stesso. Forse un po' troppo.

Tu, orfano portato dal mare, hai sempre sentito il richiamo delle onde. Loro, temendo che il mare potesse reclamare la tua vita dopo averla quasi presa una volta, hanno sempre fatto in modo di tenerti ben lontano dalla costa.

Purtroppo, c'e' volute la loro morte per liberarti dal loro abbraccio tenero ma soffocante. Hai deciso che non diventerai un contadino come loro: anziche' colpire la terra con una zappa, colpirai il mare con un remo. Per questo hai voltato le spalle alle fertili terre delle Marche Meridionali e ti sei diretto a Holmgard.

Le correnti e il clima sono contrari, in questa stagione, per cui dovrai aspettare le prossima stagione per trovare un imbarco. Nel frattempo, visto che sei alto e robusto, hai subito trovato lavoro come Scudiero al Museo Reale, un lavoro facile e tranquillo. Nessuno puo' piu' impedirti di tuffarti nelle acque fredde ai margini del porto a fine giornata. Finalmente! Hai il cuore pieno di gratitudine per i tuoi genitori adottivi, ma ritrovare il mare e' per te una liberazione.

Al Museo Reale, tu lavori in un'ala al terzo piano, rivolta verso nord-est, verso il mare, e passi gran parte del tuo tempo, in livrea, a sbirciare le onde fuori dalle finestre e a sorridere alle ragazze in visita. Il tuo settore e' un'esposizione di trofei di famosi guerrieri ed esploratori del Regno. Prima di arrivare ad Holmgard non li avevi mai sentiti nominare, ma non e' un problema: il Museo Reale ha le sue Guide e tu, come Scudiero, svolgi semplicemente servizio d'ordine e di sorveglianza. Nessuno ti fa domande: al massimo qualche ragazza sorride

sfuggevolmente.

Leodegrand Rukh, il tuo Sovrintendente, un anziano signore molto gentile ed erudito, ti ha preso in simpatia e passa del tempo con te, cercando di spiegarti i segreti degli oggetti del Museo, ma finora senza grandi risultati: sembra che le sue parole ti entrino in un orecchio ed escano dall'altro. Sei sempre stato un ragazzo distratto e sovrappensiero, ma da quando sei arrivato ad Hollmgard pensi sempre e solo al mare, al rumore della risacca e ai gridi dei gabbiani, al profumo delle alghe e del sale, all'abbraccio delicato delle correnti e delle maree. Non riesci proprio a concentrarti su nulla!

In realta' ultimamente c'e' un'altra ossessione, oltre a quella del mare, che ti sta' crescendo nella testa: tra gli oggetti polverosi che custodisci c'e' anche il lungo Corno attorcigliato di un Unicorno, esposto sopra una colonna ben cordonata per tenere lontani i visitatori. Per caso una volta lhai toccato e da quel momento immagini di onde e di ghiacci galleggianti ti sono entrate nella testa.

Un po' alla volta il Corno ti ha invaso i sogni, finche', anche chiudendo gli occhi, hai cominciato ad avere le visioni, e alla fine anche le orecchie ti si sono riempite di suoni e di sibili. Il tuo cervello non e' in grado di capire quegli scrosci e fischi, ma il tuo cuore ha facilmente imparato a decifrarli: il Corno ti chiede di portarlo a nord, attraverso il mare invernale, fino alla banchisa del Kaltenland. A volte te lo suggerisce, a volte ti implora, a volte te lo ordina.

Hai paura di essere sul punto di perdere la ragione e non sai a chi rivolgerti. Neppure tuffarti nelle acque fredde vicino al porto ti rasserenà piu'. Anzi, sembra perfino peggiorare la situazione.

I tuoi punteggi

Il gioco prevede che tu affronti una serie di prove e la meccanica per superarle e' basata su tre punteggi: AZIONE (la tua capacita' di cambiare il mondo attorno a te, simile come concetto alla *vis Latina*), REAZIONE (la tua capacita' di resistere ai cambiamenti che provengono dal mondo attorno a te, in un certo senso la *robur Latina*) e VITA (che e' la somma di AZIONE e REAZIONE iniziali e indica la tua riserva fisica e mentale).

I tuoi punteggi iniziali li determini tu: hai 18 punti da spartire tra AZIONE e REAZIONE come vuoi. In ogni caso la tua VITA iniziale sara' dunque pari a 18. Scrivi i punteggi scelti nella Scheda del Personaggio (vedi sotto), che dovrai mantenere aggiornata durante tutta la tua avventura.

All'inizio di questa avventura hai dieci Corone nel tuo borsellino, un pugnale (fa parte della tua divisa e causa la perdita di 4 punti VITA ai tuoi nemici per ogni colpo andato a segno), un piccolo zaino con spazio sufficiente per due oggetti, un mazzo di chiavi per l'accesso al museo e nessuna armatura ne' altri oggetti. Segna tutto nella Scheda del Personaggio.

Scheda del Personaggio

AZIONE:

REAZIONE:

VITA:

DENARO:

ZAINO 1:

ZAINO 2:

ALTRI OGGETTI:

ARMI:

ARMATURA:

Combattimenti

Durante l'avventura potresti trovarsi ad affrontare un combattimento contro un avversario che avra' anche lui

dei punteggi di AZIONE, REAZIONE e VITA.

1. Lancia due dadi a sei facce per te e somma il loro risultato sia alla tua AZIONE (la somma sara' il tuo ATTACCO per questo turno di combattimento) che, separatamente, alla tua REAZIONE (la somma sara' la tua DIFESA per questo turno di combattimento).
2. Lancia due dadi a sei facce per il tuo avversario e somma il loro risultato sia alla sua AZIONE (la somma sara' il suo ATTACCO per questo turno di combattimento) che, separatamente, alla sua REAZIONE (la somma sara' la sua DIFESA per questo turno di combattimento).
3. Confronta poi il tuo ATTACCO con la DIFESA del tuo avversario: se il tuo punteggio e' superiore, lo hai colpito: riduci la sua VITA del numero di punti indicato dal testo. Se hai lanciato un 12 con i dadi al punto 1, qualunque sia il tuo ATTACCO, lo hai automaticamente colpito, mentre se hai lanciato un 2 lo hai automaticamente mancato.
4. Confronta infine l'ATTACCO del tuo avversario con la tua DIFESA: se il tuo punteggio e' superiore, riduci la tua VITA del numero di punti indicato dal testo. Se hai lanciato un 12 con i dadi al punto 2, qualunque sia il suo ATTACCO, ti ha automaticamente colpito, mentre se hai lanciato un 2 ti ha automaticamente mancato. Ovviamente e' possibile che in un particolare turno del combattimento ci si ferisca a vicenda.
5. Se uno dei due combattenti riduce la sua VITA a zero o meno, e' morto. Se il morto sei tu, la tua avventura e finita (ma puoi sempre ricominciarla da capo!), se invece e' morto il tuo avversario, puoi continuare secondo le istruzioni che troverai nel testo. Se nessuno dei due e' morto, ritorna al punto 1 per un nuovo turno del combattimento.

Prove di AZIONE e di REAZIONE

In alcuni casi il testo potrebbe chiederti di fare una *prova di AZIONE* o di *REAZIONE*. Si tratta di prove che richiedono il tuo massimo sforzo o concentrazione e ti possono provocare un forte stress. Per superare una *prova di AZIONE* o di *REAZIONE*, devi lanciare due dadi a sei face, sommare i risultati e confrontarli con la tua AZIONE o con la tua REAZIONE, a seconda dell'indicazione che troverai nel testo. Se il risultato dei dadi è' superiore al tuo punteggio, hai fallito la prova, mentre se è' uguale o inferiore, l'hai superata. In alcuni casi ci possono essere dei bonus o delle penalità' al lancio dei dadi e in ogni caso, un 12 con i dadi indica il fallimento della prova e un 2 indica un successo.

Ogni volta che esegui una prova di AZIONE o di REAZIONE devi sottrarre un punto, rispettivamente dalla tua AZIONE o dalla tua REAZIONE a causa dello stress fisico o psicologico subito. Recupererai i punti persi nelle prove di AZIONE e REAZIONE con un semplice periodo di riposo alla fine dell'avventura.

1

E' ormai sera e per tutta la giornata hai avuto lo stesso pensiero fisso, lo stesso impulso di afferrare il Corno dell'Unicorno e di portarlo sulla banchisa del Kaltenland (che non sai neanche troppo bene dove sia). Ti senti scoppiare la testa.

Stasera devi fare assolutamente qualcosa per affrontare il problema, altrimenti perderai di certo la ragione.

Mentre stai pensando al da farsi, Leodegrand Rukh, il tuo Sovrintendente, passa e ti saluta gentilmente come sempre, ma hai l'impressione che ti osservi con uno sguardo preoccupato.

Se vuoi salutarlo e andartene nella stanza in affitto dove vivi, contando di tornare con il tuo mazzo di chiavi dopo l'orario di chiusura per prendere il Corno, vai al pa-

ragrafo 12

Se vuoi confessargli le tue ossessioni, vai al paragrafo **25**

Se preferisci fingere di andartene e invece vai a nasconderti in uno sgabuzzino del Museo per prendere il Corno con calma quando tutti se ne saranno andati, vai al paragrafo **38**

2

La corda ti scivola tra le mani e cadi nel vuoto per svariati metri, prima di schiantarti sul selciato. Perdi 10 punti VITA.

Se sei sopravvissuto alla caduta, vai al paragrafo **10**

3

Come temevi, il Marinaio e' pronto al combattimento e il suo sciabolotto ti ridurra' la VITA di 5 punti ogni volta che andra' a segno. Saprai rispondere colpo su colpo?

MARINAIO AZIONE 10 REAZIONE 5 VITA 15

Ad ogni turno del combattimento, se vuoi, puoi decidere di non fare danni al tuo avversario (ma riceverai comunque il suo attacco) e di lanciarti fuoribordo, andando al paragrafo **29**

Se vinci il combattimento, ti metti al timone e prosegui la navigazione verso nord, pur stanchissimo. Vai al paragrafo **24**

4

La voce tonante di Leodegrand Rukh, il tuo Sovrintendente, ti fa sobbalzare: "Cos'hai fatto, ragazzo mio!". Ti volti e ti trovi davanti i suoi occhi severi, mentre lui agita le mani e mormora delle parole incomprensibili.

Fai una *prova di REAZIONE*, con una penalita' di 4 punti.

Se la superi, vai al paragrafo **27**

Se la fallisci, vai al paragrafo **6**

5

Metti nelle mani del Marinaio il tuo borsellino, lui allenta il legaccio rapacemente, sbircia rapidamente il contenuto e fa un fischio, scuotendo la testa: "Questo basta si e no per il disturbo di avermi interrotto la fumata!" punta la pipa verso di te e aggiunge: "...altro?..." Se vuoi offrirgli di prendersi con le sue mani la catenina col il Ciondolo di Cristallo a Quattro Punte (se ce l'hai al collo), vai al paragrafo **23**

Se vuoi mettergli in mano la testa del Martello da Guerra dell'Eroe Val (se ce l'hai), cancellala dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **8**

Se vuoi mettergli in mano la Pietra della Salute del Maestro Cinghiale Nero (se ce l'hai), cancellala dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **13**

Se vuoi mettergli in mano l'Olio del Grade Dandan (se ce l'hai), cancellalo dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **33**

Se invece vuoi sguainare il tuo pugnale e attaccarlo, vai al paragrafo **35**

6

Continui a fissare i suoi occhi severi per quelli che ti paiono alcuni secondi, finche' la confusione nella tua testa diventa totale. Improvvvisamente Leodegrand Rukh schiocca le dita e apri gli occhi come se fosse la prima volta. Ti senti tranquillo e sereno, sollevato. Leodegrand Rukh ti sorride e ti da una pacca sulla spalla: "Domani vieni a lavorare al primo piano, che prendi servizio nell'ala appena restaurata". Sorridi anche tu e

annuisci, contento di andartene a casa e completamente dimentico di quello che e' successo nelle ultime settimane. Fai anche un mezzo pensiero di tornartene alle Marche Meridionali, dove i tuoi genitori adottivi ti hanno lasciato un po' di terra...

La tua avventura finisce qui.

7

Silenziosamente scivoli alle spalle di un Guardiano, tremendo dalla paura e dalla determinazione, e gli spingi il pugnale nella schiena. Il Guardiano urla e si accascia, svegliando il collega, che ti attacca subito col suo manganello. Dopo quello che hai fatto non ti dara' tregua!

E' confuso e si e' svegliato di soprassalto, per cui non e' al massimo delle sue capacita', ma ogni colpo del suo manganello borchiatto ti puo' causare la perdita di 5 punti VITA.

GUARDIANO AZIONE 6 REAZIONE 8 VITA 14

Se vinci, vai al paragrafo **38**

8

Metti in mano al Marinaio la testa del Martello da Guerra dell'Eroe Val e lui lo osserva per un attimo alla fioca luce delle stelle. Alza lo sguardo arrabbiato e lo getta nelle nere acque del porto come se fosse spazzatura: "Ma cos'e'? Mi prendi in giro?!? Cosa sono queste cianfrusaglie?! Ma per chi mi hai preso? Vuoi che rischi la vita a portarti nel Kaltenland in questa stagione per una simile porcheria?!"

Se vuoi mettergli in mano tutto il tuo denaro (se ne hai ancora), cancellalo dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **5**

Se vuoi offrirgli di prendersi con le sue mani la catenina col il Ciondolo di Cristallo a Quattro Punte (se ce l'hai al collo), vai al paragrafo **23**

Se vuoi mettergli in mano la Pietra della Salute del Maestro Cinghiale Nero (se ce l'hai), cancellala dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **13**

Se vuoi mettergli in mano l'Olio del Grade Dandan (se ce l'hai), cancellalo dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **33**

Se invece vuoi sguainare il tuo pugnale e attaccarlo, vai al paragrafo **35**

9

Il tuo Corno dell'Unicorno causa 8 danni alla VITA ogni volta che va a segno, mentre l'Orso Bianco, macilento, con le sue unghie ne causa 4.

ORSO BIANCO	AZIONE 11	REAZIONE 5	VITA
16			

Se vinci, non dimenticare di dedurre i punti VITA per il freddo e vai al paragrafo **31**

10

Concitato e terrorizzato, le tue gambe ti portano fino al Porto, mentre pensi a quale sia il modo migliore per raggiungere il Kaltenland. Il molo e' rischiarato solamente dal fioco chiarore delle stelle, ma tu hai imparato che non si e' mai soli al Porto, memmeno nelle notti d'inverno.

Se vuoi noleggiare una barca, vai al paragrafo **21**

Se vuoi rubare una barca, vai al paragrafo **26**

Se vuoi andare nel Kaltenland nuoto, magari con l'aiuto di uno degli oggetti che hai trafugato dal Museo, vai al paragrafo **36**

11

Solo in mezzo ai ghiacci, sei un bersaglio perfetto per le frecce acuminate dei Barbari dei Ghiacci, che ti girano intorno e ti trafiggono senza tanti problemi. La tua avventura termina sulla banchisa del Kaltenland, arrossata dal tuo sangue.

12

Avendo le chiavi del museo per via del tuo lavoro, non ti e' difficile approfittare della notte e sgattaiolare nell'atrio principale, con la grande scala di marmo che conduce al terzo piano, dov'e' custodito il Corno. Quando chiudi lentamente la porta, pero', ti accorgi che ci sono due Guardiani che dormono, seduti su due sedie. Non sapevi che ci fossero Guardiani di notte!

Se vuoi provare a sgattaiolare su per le scale senza svegliarli, vai al paragrafo **34**

Se invece decidi di assassinarli nel sonno, vai al paragrafo **7**

13

Metti in mano al Marinaio la Pietra della Salute del Maestro Cinghiale Nero e lui la osserva per un attimo alla fioca luce delle stelle. Alza lo sguardo arrabbiato e la lascia cadere nelle nere acque del porto: "Ma cos'e'? Mi prendi in giro?!? Cosa sono queste cianfrusaglie?! Ma per chi mi hai preso? Vuoi che rischi la vita a portarti nel Kaltenland in questa stagione per una simile porcheria?!"

Se vuoi mettergli in mano tutto il tuo denaro (se ne hai ancora), cancellalo dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **5**

Se vuoi offrirgli di prendersi con le sue mani la catenina col il Cioccolato di Cristallo a Quattro Punte (se ce l'hai al collo), vai al paragrafo **23**

Se vuoi mettergli in mano la testa del Martello da Guerra dell'Eroe Val (se ce l'hai), cancellala dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **8**

Se vuoi mettergli in mano l'Olio del Grade Dandan (se ce l'hai), cancellalo dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **33**

Se vuoi sguainare il tuo pugnale e attaccarlo, vai al paragrafo **35**

14

L'Olio del Grande Dandan ti protegge dal gelo, ti aiuta a galleggiare e ti da forza. Sei un bravo nuotatore e, risolutamente, ti spingi a nord, sempre piu' a nord, nuotando lentamente e metodicamente. Non hai la piu' pallida idea di quanto lontano sia il Kaltenland, ma nuoti comunque nell'oscurita', spinto dalla tua ossessione. Quando senti le tue forze pian piano venire meno, vedi una grande creatura marina nuotare a pelo d'acqua nella tua direzione: e' bianca e nera e puoi vedere i denti aguzzi nelle fauci semiaperte: un'Orca!

Se vuoi usare il corno per combattere l'Orca nuotando, vai al paragrafo **32**

Se vuoi chiamare aiuto, vai al paragrafo **19**

15

Prima che il Barbaro dei Ghiacci ti si avvicini troppo, ti metti in ginocchio e colpisci la superficie ghiacciata della banchisa col Corno dell'Unicorno. Immediatamente e con una facilita' che va oltre ogni tua aspettativa, la banchisa si rompe, come se fosse di vetro e tu ti ritrovi in profondita' nell'acqua gelata! Il tuo corpo ha uno spasmo doloroso per il freddo e senti le viscere contorcersi.

Subito sotto di te, vicinissima, vedi nuotare una Foca.

Se vuoi provare a prendere la Foca per la coda e a farti

trasportare, vai al paragrafo **28**

Se vuoi provare a nuotare verso la superficie, vai al paragrafo **37**

16

All'inizio della scala ti aspetta un Guardiano con l'alabarda spianata e ti prende di sorpresa. Grida: "Eccolo!". Dai piani inferiori senti grida concitate. Non ti darà tregua e la sua alabarda causa 8 danni alla VITA per ogni colpo andato a segno.

GUARDIANO AZIONE 7 REAZIONE 8 VITA 15

Se vinci, decidi di lasciar perdere le scale (ormai presidiate) e di calarti dalla finestra con uno dei robusti cordoni usati per tenere i visitatori a distanza dai pezzi più importanti del Museo Reale. Vai al paragrafo **30**

17

Ti senti male all'idea di attaccare e uccidere una persona che ti ha sempre trattato bene, ma le circostanze non sembrano lasciarti molte alternative. Sguaini il tuo pugnale con decisione e ti prepari al combattimento, come se non avessi fatto altro in tutta la tua vita. Lui ti guarda con occhi sbalorditi e dice: "Cosa fai, ragazzo?!" ma non ha altra alternativa che combattere. Anche lui ha un pugnale, che infligge come il tuo 4 punti di danno ad ogni colpo andato a segno, ma alla sua età non può certo essere molto abile nel combattimento corpo a corpo.

**LEODEGRAND RUKH AZIONE 4 REAZIONE 8
VITA 12**

Se lo sconfiggi, trattieni la vergogna per aver compiuto

un gesto tanto efferato e vai al paragrafo **30**

18

Ti rivolgi verso l'Orso Bianco e urli, chiedendo aiuto. Con tua sorpresa, la tua richiesta di aiuto non esce solo dalla tua gola, ma anche dal tuo stomaco: sei ventriloquo, anche se non sei mai riuscito a controllare questo dono.

L'Orso Bianco si affretta nella tua direzione, arriva a pochi metri da te, s'impenna, poi torna a quattro zampe e alla fine, in qualche modo, s'inchina.

Ti prende in groppa e trotta verso nord, mette ti aggrappi come puoi alla sua folta pelliccia. Finalmente si ferma, ti fa smontare e si mette a colpire il ghiaccio con tutta la sua forza, impennandosi e poi gettandosi al suolo di peso, con le zampe e col muso in avanti.

Dopo un paio di colpi, con una facilita' che va oltre ogni tua aspettativa, la banchisa si rompe, come se fosse di vetro, e ti ritrovi in profondita' nell'acqua gelata! Il tuo corpo ha uno spasmo doloroso per il freddo e senti le viscere contorcersi.

Non vedi piu' l'Orso Bianco, ma subito sotto di te, vicinissima, c'e' una Foca che sta' nuotando tranquilla.

Se vuoi provare a prendere la Foca per la coda e a farti trasportare, vai al paragrafo **28**

Se vuoi nuotare verso la superficie, vai al paragrafo **37**

19

Senza energie e senza speranze, ti metti a chiamare aiuto a gran voce in mezzo al mare, anche se da un pezzo non si vede piu' la costa. Nella tua angoscia, le tue urla non provengono solo dalla tua gola, ma anche dal tuo stomaco. Sai di essere ventiloquo, ma non sei mai riuscito a controllare il tuo dono. Quando l'Orca e' ormai a pochi metri da te e ti prepari al peggio, un gruppo di

delfini si frappone e ti trasporta via, spingendoti a fior d'acqua per un tempo che sembra interminabile, finche' non perdi i sensi. La luce dell'alba ti risveglia, ancora a fior d'acqua, mentre i delfini ti lasciano e se ne vanno verso il fondale.

Ti scuoti da un sogno confuso e popolato da creature marine: delfini, balene, orche, piovre, tonni, barracuda, mostri degli abissi... Il panorama intorno a te e' incredibile: enormi montagne galleggianti di ghiaccio azzurrino riflettono i raggi rosati del primo sole nell'aria tersa, con effetti di luce incredibili. Di fronte a te, l'abbacinante distesa ghiacciata della banchisa.

Il freddo e' terribile ed e' reso ancora piu' penetrante dal forte vento. Da questo momento in poi, ogni volta che andrai ad un nuovo paragrafo perderai dei punti VITA a causa del freddo. Puoi evitare questa perdita di punti VITA se superi una *prova di RESISTENZA* ad ogni paragrafo. Se ti sei spalmato con l'Olio del Grande Dandan (se ce l'hai e non te lo sei ancora spalmato, puoi farlo adesso) perdi un punto VITA ad ogni paragrafo, mentre se non ti sei spalmato con l'Olio, perdi due punti vita ad ogni paragrafo.

Mentre ti guardi intorno spaesato, stringendo a te il Corno dell'Unicorno, la testa ti si riempie di sibili e di scrosci che ti fanno capire che ormai sei vicino alla tua meta. Da lontano vedi un magro Orso Bianco che trotta verso di te, annusando l'aria. Ogni tanto c'e' un tratto di banchisa che non e' ghiacciato e l'Orso senza problemi si tuffa e lo attraversa a nuoto, senza deviare.

Se vuoi combattere l'Orso Bianco usando il Corno dell'Unicorno, non dimenticarti di dedurre i punti VITA per il freddo e vai al paragrafo **9**

Se vuoi chiedere aiuto all'Orso Bianco, non dimenticarti di dedurre i punti VITA per il freddo e vai al paragrafo

20

Leodegrand Rukh sembra preoccupato e vorrebbe continuare, ma tu sei deciso ad andartene e alla fine lui deve acconsentire. Ti mette pero' attorno al collo una catenina simile alla sua, ma con un cristallo molto piu' piccolo. Tu la accetti e te ne vai alla tua stanza, pensando di togliertela subito, ma ti rendi conto, con tuo dispetto, che non ci riesci: tu ordini alle tue mani di sfilar-tela e loro non eseguono: deve essere una qualche dia-voleria magica. Segna il Ciondolo di Cristallo a Quattro Punte sulla tua Scheda del Personaggio come "altri oggetti" e vai al paragrafo **12**

21

Vedi un Marinaio che sta' fumando la pipa su una piccola barca e decidi di chiedergli se puo' trasportarti fino al Kaltenland. Dapprima e' sorpreso, incerto se lo stai prendendo in giro o se sei pazzo, poi ti guarda meglio e capisce al volo la tua situazione: "Dunque vuoi fuggire fino al Kaltenland a quest'ora della notte... ma hai di che pagare? non e' certo uno scherzo fare la traversata in questa stagione..."

Se vuoi mettergli in mano tutto il tuo denaro, cancellalo dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **5**

Se vuoi offrirgli di prendersi con le sue mani la catenina col il Ciondolo di Cristallo a Quattro Punte (se ce l'hai al collo), vai al paragrafo **23**

Se vuoi mettergli in mano la testa del Martello da Guerra dell'Eroe Val (se ce l'hai), cancellala dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **8**

Se vuoi mettergli in mano la Pietra della Salute del Maestro Cinghiale Nero (se ce l'hai), cancellala dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **13**

Se vuoi mettergli in mano l'Olio del Grade Dandan (se ce l'hai), cancellalo dalla Scheda del personaggio e vai al paragrafo **33**

Se invece vuoi sguainare il tuo pugnale e attaccarlo, vai al paragrafo **35**

22

I Guardiani si svegliano e, mentre uno va a chiamare rinforzi, l'altro ti viene incontro, mezzo insonnolito, agitando il suo manganello borchiatto.

E' confuso e si e' svegliato di soprassalto, per cui non e' al massimo delle sue capacita', ma ogni colpo del suo manganello borchiatto ti causera' la perdita di 5 punti VITA.

GUARDIANO AZIONE 6 REAZIONE 8 VITA 14

Se vinci, vai al paragrafo **38**

23

Il Marinaio allunga le mani e ti sfila senza problemi la catenina dal collo (cancellala dalla Scheda del Personaggio), la osserva attentamente e poi annuisce lungamente: "Va bene".

Ti indica un cantuccio con una coperta dove puoi appisolarti mentre lui leva gli ormeggi.

Se vuoi dormire e ritemprare le forze, recupera 4 punti VITA e vai al paragrafo **29**

Se invece vuoi combattere il sonno e fingere soltanto di dormire, sospettando che il Marinaio potrebbe tentare di sorprenderti nel cuore della notte, non puoi ritemprare le forze e vai al paragrafo **3**

24

Ti scuoti da un sogno confuso e popolato da creature marine: delfini, balene, orche, piovre, tonni, barracuda, mostri degli abissi... Il panorama intorno a te e' incre-

dibile: enormi montagne galleggianti di ghiaccio azzurrino riflettono i raggi rosati del primo sole nell'aria tersa, con effetti di luce incredibili. Di fronte a te, l'abbacianante distesa ghiacciata della banchisa.

Il freddo e' terribile ed e' reso ancora piu' penetrante dal forte vento. Da questo momento in poi, ogni volta che andrai ad un nuovo paragrafo perderai dei punti VITA a causa del freddo. Puoi evitare questa perdita di punti VITA se superi una *prova di RESISTENZA* ad ogni paragrafo. Se ti sei spalmato con l'Olio del Grande Dandan (se ce l'hai e non te lo sei ancora spalmato, puoi farlo adesso) perdi un punto VITA ad ogni paragrafo, mentre se non ti sei spalmato con l'Olio, perdi due punti vita ad ogni paragrafo.

Mentre ti guardi intorno spaesato, stringendo a te il Corno dell'Unicorno, la testa ti si riempie di sibili e di scrosci che ti fanno capire che ormai sei vicino alla tua meta. Da lontano vedi un magro Orso Bianco che trotta verso di te, annusando l'aria. Ogni tanto c'e' un tratto di banchisa che non e' ghiacciato e l'Orso senza problemi si tuffa e lo attraversa a nuoto senza deviare.

Se vuoi combattere l'Orso Bianco usando il Corno dell'Unicorno, non dimenticarti di dedurre i punti VITA per il freddo e vai al paragrafo **9**

Se vuoi chiedere aiuto all'Orso Bianco, non dimenticarti di dedurre i punti VITA per il freddo e vai al paragrafo **18**

25

Leodegrand Rukh ti ascolta attentamente mentre, con voce rotta e sguardo a terra, gli racconti tutto. Alla fine del tuo racconto, ti guarda lungamente e attentamente negli occhi con il suo sguardo magnetico, massaggiandoti lungamente le tempie, come se volesse entrare nel tuo cervello. Ad un certo punto si toglie dal collo una catenina con un vistoso pendente di cristallo a quattro

punte e comincia a farlo dondolare avanti e indietro davanti ai tuoi occhi. Ti senti girare la testa e sei piu' confuso che mai, mentre nelle tue orecchie sale il dolce suono della risacca.

Se vuoi continuare a fissare il cristallo e gli occhi di Ledegrand Rukh, vai al paragrafo **6**

Se preferisci distogliere lo sguardo e dirgli bruscamente che vuoi andare nella tua stanza, pensando di tornare piu' tardi a prendere il Corno, vai al paragrafo **20**

26

Scegli una barca piccola, che possa essere maneggiata da una sola persona, sali a bordo piu' silenziosamente che puoi, levi gli ormeggi e remi pian piano fino ad uscire dal porto, alla fioca luce delle stelle. Fuori dal porto, nonostante la scarsa illuminazione, riesci a trovare e ad issare qualche vela. Non l'avevi mai fatto prima, ma un po' per fortuna, un po' perche' evidentemente ci sei portato, riesci a governare decentemente e prendi una rotta verso nord, incredulo di essere arrivato fin qui.

Dopo qualche ora di navigazione tranquilla, ti appisoli al timone, e fai dei sogni stranissimi popolati dai delfini e altre creature marine.

Se hai con te la Pietra della Salute del Maestro Cinghiale Nero, puoi riportare a 18 i tuoi punti VITA.

Ad un certo punto, senti un rumore sottocoperta e qualche istante dopo vedi emergere sul ponte un Marinaio furente: ha in mano uno sciabolotto e negli occhi uno sguardo assassino.

Se vuoi combattere contro il Marinaio, vai al paragrafo

3

Se invece preferisci gettarti fuori bordo, vai al paragrafo

29

27

Ti senti girare la testa per qualche istante, ma ti riprendi subito. Ti rendi conto che Leodegrand Rukh stava cercando di lanciarti un incantesimo!

Se vuoi estrarre il tuo pugnale e attaccarlo, vai al paragrafo **17**

Se invece vuoi ignorarlo e provi a fuggire calandoti rapidamente dalla finestra con il robusto cordone usato per tenere i visitatori a distanza dagli oggetti in esposizione, vai al paragrafo **30**

28

Ti attacchi alla coda della Foca e questa immediatamente si mette a nuotare verso il fondale. Pochi secondi dopo senti i polmoni scoppiare: non sai se ce la farai a trattenere il fiato fino a tornare in superficie.

Se vuoi lasciare andare la Foca e cercare di tornare in superficie, vai al paragrafo **37**

Se invece vuoi insistere e mantenere la presa sulla coda della Foca, vai al paragrafo **40**

29

Ti ritrovi all'improvviso nell'acqua nera e gelida. Il tuo corpo ha una reazione di spasmi violenti, i tuoi vestiti si inzuppano subito di acqua e ti trascinano a fondo.

Qualcosa nella tua mente ti suggerisce di controllare se per caso nello zaino hai l'Olio del Grande Dandan. Se ce l'hai, pur in mezzo al mare, puoi provare a prendere l'Olio dallo zaino, toglierti i vestiti, tenendo con te solo lo zaino con dentro il Corno, e spalmarti il corpo con l'Olio, stando attento a non perdere il barattolo negli abissi.

Per vedere se riesci a portare a termine con successo tutte queste azioni nonostante il gelo che ti penetra nelle ossa, fai una *prova di REAZIONE* con una penalita'

di due punti. Le la superi, vai al paragrafo **14**

Se non hai con te l'Olio di Dandan, o se fallisci la *prova di REAZIONE* e perdi il barattolo dell'Olio nelle profondita' marine, la tua avventura finisce qui, tra i freddi flutti che separano Holmgard dal Kaltenland.

30

Rapidamente, apri i balconi e rompi la finestra, getti giu' il robusto cordone usato normalmente per tenere lontani i visitatori dagli oggetti in esposizione e ti cali nel buio dal terzo piano.

Dalla stanza, senti delle voci gridare e dare ordini. Non hai tempo da perdere!

Fai una *prova di AZIONE*.

Se la superi, vai al paragrafo **10**

Se la fallisci, vai al paragrafo **2**

31

Vaghi lungamente verso nord sulla banchisa spazzata dal vento gelido e tagliente, incerto su cosa fare e dove andare, quando una freccia d'osso sibila ad un palmo dal tuo viso! Ti getti al suolo, cercando un po' di copertura, strisci un po' piu' in la' e poi ti azzardi a dare un'occhiata intorno: intravedi un uomo coperto da uno spesso strato di pellicce e pelli di foca, che porta sulle spalle uno zaino con un compagno molto piu' piccolo, forse un bambino, con ha arco e frecce. Sono ad una certa distanza, ma si muovono agilmente verso di te: per quanto tu non sia riuscito a vederli bene, hai il sospetto che si spostino su sci o racchette da neve.

Se vuoi fermarti e combattere, non dimenticarti di dedurre i punti VITA per il freddo e vai al paragrafo **11**

Se vuoi provare a scavarti una buca nel ghiaccio usando il Corno dell'Unicorno, non dimenticarti di dedurre i punti VITA per il freddo e vai al paragrafo **15**

32

Sai di andare incontro alla morte, ma non hai paura, e stringi tra le mani il Corno dell'Unicorno, che causa un danno di 6 punti VITA ogni volta che colpisce. Il morso dell'Orca causa la perdita di solo 2 punti VITA, ma ad ogni colpo che mette a segno devi superare una *prova di REAZIONE*, altrimenti ti trattiene per una gamba e ti trascina sott'acqua, facendoti annegare al turno successivo, se non ne approfitti per ucciderla in quel turno stesso.

ORCA AZIONE 10 REAZIONE 6 VITA 16

Se sopravvivi, stremato, vai al paragrafo **19**

33

Il Marinaio annusa l'Olio del Grande Dandan e annuisce lungamente: "Va bene". L'Olio va a finire sottocoperto, ma prendi nota che, se in futuro il Marinaio dovesse morire o finire fuori bordo mentre tu rimani sulla barca, puoi sempre recuperare l'Olio del Grande Dandan e rimetterlo nel tuo zaino.

Ti indica un cantuccio con una coperta dove puoi appisolarti mentre lui leva gli ormeggi.

Se vuoi dormire e ritemprare le forze, recupera 4 punti VITA e vai al paragrafo **29**

Se invece vuoi combattere il sonno e fingere di dormire, sospettando che il Marinaio potrebbe tentare di sorprenderti nel cuore della notte, non puoi ritemprare le forze e vai al paragrafo **3**

34

Fai una *prova di AZIONE*.

Se la superi, riesci a sgattaiolare su per le scale senza svegliare le guardie e vai al paragrafo **38**

Se fallisci la prova di AZIONE, vai al paragrafo **22**

35

Il Marinaio non si fa sorprendere dal tuo attacco ed e' pronto a difendersi. Il suo sciabolotto ti ridurra' la VITA di 5 punti se andra' a segno.

MARINAIO AZIONE 10 REAZIONE 5 VITA 15

Se lo uccidi, puoi recuperare gli eventuali pagamenti che lui ha intascato in precedenza (ma se ha gettato qualcosa in mare, ovviamente non puoi recuperarlo) e poi vai al paragrafo **39**

36

Se hai l'Olio del Grande Dandan, puoi toglierti i vestiti, spalmarti completamente d'Olio e tuffarti a nuoto, con solo lo zaino e il Corno dentro. Se vuoi correre questo rischio, cancella dalla Scheda del Personaggio tutti gli altri oggetti che hai (ti appesantirebbero solamente nel nuoto) e vai al paragrafo **14**

Se invece non hai l'Olio del Grande Dandan, tuffarsi nelle acque gelide sarebbe un suicidio e ha piu' senso tentare altre opzioni.

Se vuoi noleggiare una barca, vai al paragrafo **21**

Se vuoi rubare una barca, vai al paragrafo **26**

37

Il freddo, le fatiche, la paura, il ghiaccio galleggiante che non ti offre appigli stabili hanno il sopravvento su di te. La tua avventura finisce qui, cosi' vicino al tuo obiettivo.

38

Nel pieno della notte, frastornato dal rumore del mare fortissimo nella tua testa, entri trasognato nell'ala del terzo piano dove c'e' il Corno dell'Unicorno e ti precipiti a prenderlo (segna questo oggetto nello Zaino della Scheda del Personaggio). La tua testa e' piena di sibili e di sensazioni strane, ma riesci a percepire il suono, proveniente dal piano terra, di una campana suonata a martello. Un allarme del Regio Museo? Non sarebbe il momento di perdere tempo, ma ti viene l'idea di prendere anche qualcos'altro che forse potrebbe servirti nella tua fuga e nel viaggio verso il Kaltenland.

Gli oggetti che ti balzano agli occhi sono: la testa del Martello da Guerra dell'Eroe Val (l'impugnatura in legno del martello e' andata perduta, ma puo' essere rimpiazzata facilmente), la Pietra della Salute del Maestro Cinghiale Nero e l'Olio del Grande Dandan. Non conosci granche' questi oggetti, perche' non ti sono mai veramente interessati, ma se vuoi puoi prenderne uno e segnarlo nello Zaino della Scheda del Personaggio.

Se hai il Ciondolo di Cristallo a Quattro Punte, vai immediatamente al paragrafo **4**

Se vuoi fuggire scendendo per le scale, vai al paragrafo **16**

Se vuoi fuggire calandoti dalla finestra con il robusto cordone usato per tenere i visitatori a distanza dagli oggetti in esposizione, vai al paragrafo **30**

39

Levi gli ormeggi e remi pian piano fino ad uscire dal porto, alla fioca luce delle stelle. Fuori dal porto, nonostante la scarsa illuminazione, riesci a trovare e ad issare qualche vela. Non l'avevi mai fatto prima, ma un po' per fortuna, un po' perche' evidentemente ci sei portato, riesci a governare decentemente e prendi una rotta verso nord, incredulo di essere riuscito fin qui.

Dopo qualche ora di navigazione tranquilla, ti appisoli al timone, e fai dei sogni stranissimi popolati da delfini e altre creature marine.

Se hai con te la Pietra della Salute del Maestro Cinghiale Nero, puoi riportare a 18 i tuoi punti VITA.

Ad un certo punto, senti un rumore sottocoperta e qualche istante dopo vedi emergere sul ponte un altro Marinaio, che forse prima dormiva, ma adesso e' furente: ha in mano uno sciabolotto e negli occhi uno sguardo assassino.

Se vuoi combattere contro il marinaio, vai al paragrafo

3

Se invece preferisci gettarti fuori bordo, vai al paragrafo

29

40

Ti lasci trascinare verso gli abissi gelati finche' non ce la fai piu' a trattenere il fiato e cedi. Ti aspetti la morte, invece ti rendi conto che stai ancora respirando... l'acqua!

Non senti piu' niente: ne' freddo, ne' dolore, ne' paura: incredibilmente, data la situazione, ti senti tranquillo e a tuo agio. Curioso, piu' che altro.

Vedi che sei vicino al fondale, un fondale sassoso e disseminato di grandi ossa di cetacei marini.

Non sei riuscito a trattenere il Corno dell'Unicorno e lo vedi affondare lentamente. Appena tocca il fondo, un gruppo di grandi ossa prende vita: si avvicinano tra loro, cominciano a fluttuare nell'acqua, a muovere le articolazioni... Il buco nel ghiaccio sopra di te lascia filtrare abbastanza luce da vedere chiaramente. E' lo scheletro di un grosso cetaceo, con il tuo Corno attaccato sul davanti della testa. Evidentemente, dev'essere lo scheletro di un Unicorno dei Mari.

Stranamente, ti senti incuriosito, ma per nulla spaventato di vedere uno scheletro animarsi dal fondo del ma-

re. Dunque era questo scheletro, che ora si muove con grazia davanti a te, la fonte di tutti quei rumori, quei sibili e quegli scrosci che per settimane ti hanno fatto impazzire. Percepisci chiaramente il suo sollievo e il suo piacere di essere di nuovo completo, con il Corno sulla testa.

Mentre lo guardi, le ossa cominciano ad emettere piccole bolle e a polverizzarsi lentamente in una bianca nuvola sottomarina. "Finalmente" ora percepisci chiaramente le parole nella tua mente "qualcuno ha risposto alla mia chiamata! Eri dunque tu il Prescelto... Grazie per avermi riportato il Dente". Rispondi: "Per riportare il Corno ho fatto un sacco di cose brutte: ho rubato, tradito la fiducia altrui e fatto anche di peggio... Perche'?" "In tutti noi c'e' una parte buona e una parte cattiva. Queste due parti convivono insieme e allo stesso tempo sono in continua lotta tra di loro... E' una lotta senza quartiere." Lo scheletro e' ormai polverizzato e le ultime bolle sono sempre piu' piccole e vaghe. "Non lasciarmi!" dici "non so dove andare, cosa fare... non capisco che cosa mi succede..." Ormai non ci sono piu' ne' ossa, ne' polvere, ne' bolle: solo una vaga forma d'acqua in mezzo all'acqua, appena percepibile: "Non ti preoccupare: staro' ancora un po' con te, finche' non sarai in grado di insegnare."

"Insegnare cosa???"

"Insegnare la magia Du Lum, la Magia degli Oceani. Anticamente eravamo in molti a praticarla e ora e' tempo che nuovi maghi Du Lum sorgano dalle acque."

Ti rendi immediatamente conto che si sta' aprendo un nuovo, inatteso capitolo della tua vita.

FUGA INFERNALE

Autore: Giovanni Pettinotti/Gpet

Il tuo nome è Klag-Joz, nella ridicola lingua degli umani potrebbe essere tradotto come Alto-Marrone e, infatti, questo è il tuo aspetto: sei un Giak delle paludi insolitamente alto e il colore della tua pelle tende al marrone, invece che al grigio come la maggior parte dei tuoi simili. Quando eri piccolo, i tuoi fratelli avevano l'abitudine di prenderti in giro, per via del tuo aspetto. Poi, all'età di dieci anni, hai afferrato tuo fratello e gli hai sbattuto la testa per terra fino a ridurgli il cranio una poltiglia rossa.

Da allora nessuno ha più riso del tuo aspetto.

A dodici anni fosti reclutato nell'armata del Signore Zagarna. Nelle fosse della Città Infernale, Helgedad, imparasti cosa vuol dire essere un guerriero. La tua forza cresceva di pari passo con l'odio per gli umani, e in particolare per i maledetti Sommerlundiani, che da sempre si opponevano alle mire espansioniste dei Signori delle Tenebre.

A diciassette anni entrasti a far parte dei Lajakaan, i Cuori di Pietra, un orgoglioso reggimento di Giak che aveva combattuto gloriosamente nell'ultima guerra contro il Sommerlund. Il tuo reggimento fu stanziato presso Kaag, dove rimanesti per i due anni successivi a osservare le truppe di Zagarna affluire numerose nella città.

Poi, senza preavviso, arrivò l'ordine di marciare verso est. Stormi dei Kraan si levarono in volo, oscurando il sole, mentre il resto dell'armata del Signore Zagarna si mobilitava, affrettandosi a seguirli. In pochi giorni oltrepassaste i Monti Durncrag, espugnando i deboli fortificati di confine degli umani. Nell'esercito però serpeggiava l'inquietudine, mentre antiche leggende sui temibili Cavalieri Ramas erano rievocate e narrate a mezza voce. I Ramas erano un ordine di monaci guerrieri, ca-

valieri dotati di poteri temibili. Le terre che si stendevano ai piedi orientali dei Durncrag erano il loro feudo, essi avevano sempre costituito la prima e più forte difesa del Sommerlund contro le invasioni dei Signori delle Tenebre.

Il secondo giorno dopo aver valicato le montagne, la notizia esplose, diffondendosi alla velocità del lampo lungo la striscia nera dell'armata: i Ramas erano stati colti di sorpresa dai Kraan, mentre festeggiavano una qualche ricorrenza, ed erano stati completamente sterminati. Il loro monastero era stato raso al suolo e nulla ormai si frapponeva tra voi e Holmgard, la capitale del Summerlund.

Dopo una violenta battaglia al ponte Alema, conclusasi con la vostra vittoria e con la morte del principe ereditario del Sommerlund, l'esercito di Zagarna arrivò alle porte di Holmgard. Imponenti macchine d'assedio furono erette e proietti infuocati presero ad abbattersi sulla città. Giorno e notte. Per quasi quaranta giorni.

Devi ammettere che gli umani si sono battuti bene, senza chiedere, né concedere, pietà. Ma le sorti dell'assedio, e della guerra, erano scontate. O almeno, così pensavi fino a quella mattina in cui le vele bianche di una flotta sconosciuta comparvero all'orizzonte.

REGISTRO DI GUERRA

di

KLAG-JOZ

COMBATTIVITÀ

--

RESISTENZA

--

SPECIALIZZAZIONE

--

EQUIPAGGIAMENTO
(Massimo 2 oggetti)

PASTI

OGGETTI SPECIALI *Pugnale dalla lama curva*

--

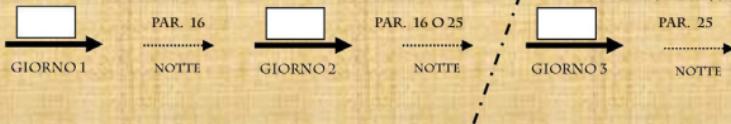
DIREZIONE OVEST

DIARIO DI VIAGGIO

DIREZIONE NORD-OVEST

1-5 PAR. 20 (CG)
6-7 PAR. 27 (FB)
8-9 PAR. 19 (TW)
0 LIBERO (LB)

1-3 PAR. 20 (CG)
4-5 PAR. 28 (FS)
6-7 PAR. 15(CM)
8-9 PAR. 21 (MR)
0 LIBERO (LB)



DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA

RESISTENZA

TU	RAPPORTO DI FORZA MODIFICATORE _____	NEMICO
TU	RAPPORTO DI FORZA MODIFICATORE _____	NEMICO
TU	RAPPORTO DI FORZA MODIFICATORE _____	NEMICO

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura dovrai tenere aggiornato il Registro di Guerra che trovi all'inizio del racconto. Visto che potrai giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

COMBATTIVITA' e RESISTENZA

Il tuo addestramento militare a Helgedad è stato brutale ma efficace. Sei un guerriero spietato, addestrato nell'uso delle corte scimitarre seghettate, tipiche dei Giak, della lancia, dell'arco corto e dello scudo. Tali conoscenze sono racchiuse nel punteggio di **Combattività**. Per sapere a quanto ammonta tale punteggio determina un numero sulla Tabella del Destino (la trovi alla fine di queste regole). A questo numero aggiungi **8**. Scrivi il totale nella casella **Combattività** del Registro di Guerra.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino e aggiungi **20** al numero estratto. Il risultato indicherà il tuo livello di **Resistenza**. Quando subisci dei Danni, devi sottrarre l'ammontare di questi al tuo punteggio di **Resistenza**. Nel momento in cui il punteggio di Resistenza dovesse arrivare a 0 o meno, Klag-Joz sarà morto.

SPECIALIZZAZIONE

Durante la permanenza a Kaag hai potuto ricevere un particolare addestramento specialistico. Prima di iniziare l'avventura devi decidere quale, tra quelli proposti qua sotto, e trascriverlo sul Registro di Guerra.

Combattente di prima linea - Sei stato addestrato a essere un guerriero micidiale. La tua maestria nell'uso

delle armi è superiore alla media. Scegliendo questa specializzazione Klag-Joz godrà di un bonus di **+2** alla Combattività. Inoltre godrà sempre di un **Modificatore al Combattimento di +1**, in aggiunta a qualsiasi altro modificatore indicato dal testo.

Esploratore - Sei stato addestrato a muoverti in territori inesplorati, infiltrarti vicinissimo alle linee nemiche, se non addirittura oltrepassarle. Scegliendo questa specializzazione Klag-Joz sarà in grado di sopravvivere nei territori selvaggi, saprà orientarsi, mimetizzare e procurarsi il cibo cacciando. Inoltre gli Esploratori sono abili cavalieri di Tigerwolf, giganteschi lupi di montagna allevati nelle fosse di Helgedad.

Ufficiale Giak - Gli ufficiali dei contingenti Giak hanno funzioni di coordinamento tra le truppe e le entità più potenti, e più astute, al servizio dei Signori delle Tenebre. Scegliendo questa specializzazione, Klag-Joz avrà influenza su altri Giak, inoltre possiederà abilità sconosciute alla maggioranza dei membri della sua specie, egli saprà leggere e scrivere, ad esempio, e avrà competenze nel linguaggio degli umani e sui loro usi e costumi.

Scegliete quale specializzazione possiede Klag-Joz e riportatela sul Registro di Guerra.

EQUIPAGGIAMENTO, OGGETTI SPECIALI e PASTI

Nell'arco dell'avventura potrai entrare in possesso di alcuni **Oggetti**, fino a un massimo di due. Quando ti viene offerta la possibilità di prendere un Oggetto e i due spazi dell'Equipaggiamento sono già occupati, puoi sempre scegliere di abbandonare un Oggetto tra quelli in tuo possesso (cancellandolo) per prendere quello nuovo.

Un discorso a parte riguarda i **Pasti**. Essi non rientrano nel novero dei due oggetti e Klag-Joz potrà accumularne quanti vuole. In alcuni momenti del racconto ti verrà chiesto di consumare un pasto. Se Klag-Joz non ne possiede nemmeno uno, perderà **3 Punti Resistenza**. Se con questo la sua Resistenza dovesse scendere a 0, egli morirà.

Per finire sarà possibile entrare in possesso di alcuni oggetti di piccole dimensioni che Klag-Joz potrà infilarsi in tasca, questi vanno segnati nello spazio dedicato agli **Oggetti Speciali**. Non c'è limite al numero di Oggetti speciali che è possibile avere. Klag-Joz inizia con un **pugnale dalla lama ricurva**, inserito tra gli Oggetti speciali.

DIARIO DI VIAGGIO

Fin dalle prime battute verrà offerta a Klag-Joz la possibilità di scegliere tra due percorsi, uno più breve ma pericoloso (Direzione Ovest) e un altro più lungo ma sicuro (Direzione Nord-Ovest).

Nel primo caso il viaggio di Klag-Joz durerà due giorni e una notte, e al sorgere della seconda notte dovrà recarsi al **paragrafo 25** per concludere l'avventura. Nel secondo caso il viaggio di Klag-Joz durerà tre giorni e due notti, e solo la terza notte dovrà recarsi al **paragrafo 25**.

Ogni giorno Klag-Joz può avere un Incontro, ogni incontro è contraddistinto da un codice di due lettere. Quando Klag-Joz fa un incontro, devi segnare il relativo codice nel rettangolo bianco sopra al giorno in cui questo è avvenuto. Questo per l'evidente motivo che un singolo avvenimento può capitare una sola volta nel corso dell'avventura. Quindi se estrai un numero dalla Tabella del Destino che corrisponde a un Incontro già

avvenuto, ignora tale risultato e continua a provare fino a che non trovi un Incontro nuovo.

Non fa eccezione l'incontro "Libero". Esso non conduce ad alcun paragrafo perché indica che Klag-Joz non fa alcun incontro significativo. Per tanto dopo un incontro "Libero" devi passare subito alla Notte, e quindi recarti al Paragrafo 16, o al 25 se hai concluso il viaggio (alla seconda notte per il viaggio breve o alla terza per quello lungo).

REGOLE DI COMBATTIMENTO

All'inizio di ogni Combattimento i punteggi di Combattività di Klag-Joz e del suo Avversario devono essere segnati nelle apposite caselle del **Diario di Combattimento**, sul Registro di Guerra.

Il Combattimento di svolge come segue:

1) Copia il punteggio di **Resistenza** che ha attualmente JKlag-Joz e quello del suo Avversario nei rispettivi spazi nel Diario di Combattimento.

Se Klag-Joz combatte contro più avversari contemporaneamente, segna la Resistenza di tutti loro nella medesima casella. A ogni Scontro puoi decidere a quale avversario applicare i Danni inflitti ma non dividere un Danno tra più avversari.

2) Sotrai dal punteggio di Combattività di Klag-Joz quello dell'avversario. Il numero risultante è il **Rapporto di Forza** da segnare nell'apposito spazio del Diario di Combattimento.

Nel caso di più avversari la Combattività globale di questi deriverà da un punteggio base più un bonus cumulativo per ogni avversario oltre il primo che viene affrontato. Man mano che il numero di avversari si riduce,

aggiorna la Combattività globale del gruppo avversario.

3) A seconda dell'arma che sta brandendo Klag-Joz e di quella utilizzata dall'avversario, può risultare un **Modificatore**, che può essere positivo o negativo. Questo punteggio va a modificare il rapporto di forza nei primi Scontri ma tende allo zero sul lungo periodo (vedi il punto 6)

4) Estrai un numero dalla **Tabella del Destino**.

5) Consulta la Tabella dei **Risultati del Combattimento**. Nella riga in alto è segnato il Rapporto di Forza. Nella colonna a sinistra sono riportati i risultati della tabella del destino. All'incrocio tra colonna e riga trovi i Danni subiti da Klag-Joz (**K-J**) e i Danni subiti dal Nemico (**N**)

6) Aggiorna il **Modificatore** di più o meno un punto verso lo zero (Per cui se Modificatore nel Primo Scontro fosse stato di +3 al Rapporto di forza esso diene un +2 nel secondo Scontro, un +1 nel terzo Scontro e 0 in tutti quelli successivi)

7) Se nessuno dei due avversari è arrivato a 0 Punti Resistenza, ricominciate dal Punto 2.

Rapporto di Forza

Inferiorità schiacciatrice	Inferiorità svantaggio	Svantaggio svantaggio	Parità	Leggero vantaggio	Vantaggio	Superiorità schiacciatrice	Superiorità schiacciatrice	
-10 o meno	-9 / -7	-6 / -4	-3 / -2	-1 / +1	+2 / +3	+4 / +6	+7 / +9	+10 o più
1-2	N -0 N -0 N -1 N -2 N -3 N -4 N -5 N -6 N -7							
K-J	-10 K-J -8 K-J -6 K-J -5 K-J -5 K-J -5 K-J -4 K-J -3 K-J -2							
3-4	N -0 N -1 N -3 N -4 N -4 N -4 N -6 N -7 N -8							
K-J	-8 K-J -7 K-J -5 K-J -4 K-J -4 K-J -3 K-J -3 K-J -2 K-J -1							
5-6	N -1 N -3 N -5 N -6 N -5 N -6 N -7 N -8 N -9							
K-J	-7 K-J -6 K-J -4 K-J -3 K-J -3 K-J -3 K-J -2 K-J -1 K-J -1							
7-8	N -4 N -5 N -7 N -8 N -6 N -8 N -9 N -10 N -10							
K-J	-5 K-J -4 K-J -2 K-J -2 K-J -2 K-J -1 K-J -1 K-J -0 K-J -0							
9-0	N -6 N -7 N -9 N -10 N -10 N -10 N -10 N -10 N -10							
K-J	-3 K-J -2 K-J -1 K-J -1 K-J -0 K-J -0 K-J -0 K-J -0							

Tabella del Destino

4	8	5	9	6	6	8	1	5	7
2	6	3	8	3	4	9	1	6	0
7	8	5	2	4	0	6	7	6	3
8	5	2	9	7	7	2	6	8	6
3	3	9	8	1	7	7	4	1	3
9	7	0	3	2	8	9	4	8	3
3	0	4	3	4	4	5	2	6	5
7	8	4	3	4	4	8	5	9	4
4	5	5	5	6	2	5	9	6	0
6	7	5	2	7	8	3	1	7	5

Fuga Infernale

1

"Maledetti umani" grugnisce per l'ennesima volta Moton-Lajak, sputando nel fuoco da campo. "Avevamo vinto. Dannazione, avevamo vinto!"

Annuisci, senza trovare nulla da aggiungere. Avevate vinto. Già! Ormai Holmgard era allo stremo, questione di giorni e avreste sfondato le difese. Ma poi sono arrivate le navi dalle vele bianche: rinforzi dal regno di Durenor, dicevano. Be', poco male, questo voleva dire che l'assedio sarebbe durato un po' di più e che alla fine ci sarebbero stati più umani da massacrare.

Solo che un'ora dopo l'arrivo delle navi è successo... non sai nemmeno come definirlo. Forse la fine del mondo.

Dalla cima della torre principale, quella che sovrasta le porte di Holmgard, è partito un fascio di accecante energia magica. Il raggio ha crepitato, zigzagando lungo tutto l'accampamento, finendo per abbattersi con impensabile potenza sulla collinetta che ospitava le tende del Signore Zagarna e degli ufficiali dell'armata. L'urlo di morte del Signore dei Signori delle Tenebre è riverberato per tutto l'esercito. In un attimo tutti hanno saputo che Zagarna era morto. Che una vittoria sicura si era trasformata in una sconfitta disastrosa. In un attimo la più grande armata che il Magnamund avesse visto negli ultimi due secoli si è data alla fuga.

Tu e una parte del tuo reggimento siete riusciti a rimanere uniti, anche se durante la fuga il Gurgaz al vostro comando ha ricevuto una freccia nel ventre. Il gigantesco rettile non si è fermato, ha continuato ad avanzare, ruggendo e imprecando, fermandosi solo per vomitare sangue nero, sempre più spesso. Poi, dopo un giorno e una notte di marcia, è crollato a terra, morto. Voi, non sapendo cosa fare, vi siete accampati lì, vicino a un ruscello e con un boschetto di frassini alle spalle.

Siete in tutto trenta Giak, quello che resta del reggimento Lajakaan. Dopo la morte del Gurgaz, gli sguardi di tutti sono corsi all'Helgast che, durante la fuga, si era unito a voi in cerca di protezione. Il mutaforma però non sembra avere alcuna intenzione di prendere il comando. Se ne sta rannicchiato da una parte, lontano di Giak e dal cadavere del Gurgaz che nessuno ha spostato.

Un nitrito ti strappa dai tuoi pensieri. Scatti in piedi, scrutando in direzione del rumore. Un cavaliere, con l'insegna della montagna e le due stelle di Durenor dipinte sullo scudo, compare da dietro una bassa collinetta, a un centinaio di metri da voi. Dietro di lui vengono due dozzine di cavalieri che si dispongono su un'unica fila.

Con un'imprecazione Moton-Lajak afferra una lancia. "SHEGGA-ASH-TAAG!" urla, lanciandosi contro gli umani. Solo un paio di Giak si uniscono al grido di battaglia di Moton-Lajak. La maggior parte invece guarda l'Helgast, in attesa di ordini. Questi osserva per un attimo i cavalieri, che intanto hanno spinto i cavalli al galoppo, mettendo le lance in resta. Quindi rivolto a voi urla: "Combattete, stupidi animali. Che cosa aspettate a combattere?" detto questo il volto dell'Helgast si contorce in maniera innaturale, come se i suoi tratti fossero diventati cera fusa. In un attimo l'Helgast è diventato in tutto e per tutto identico a un umano. Afferra un mantello e, senza degnare d'uno sguardo i Giak che dovrebbero sacrificarsi per coprirgli la fuga, si volta e fugge verso il boschetto.

Alcuni Giak, ricevuto l'ordine, afferrano un'arma per combattere. Ne senti più di uno, però, gridare: "Ogot ogot" - ritirata - e imitare l'esempio dell'Helgast.

Tu hai appena il tempo di afferrare due cose, tra quante si trovano nell'accampamento, prima di dover decidere cosa fare. Puoi prendere al massimo due oggetti della

lista sottostante. Segnali nell'Equipaggiamento.

Scimitarra Giak.

Lancia da fante.

Arco corto e una faretra con **6 frecce**. Contano come un unico oggetto.

Mazza ferrata.

Carne salata, sufficiente per **2 Pasti**.

1 Posizione di Vigorilla, può essere usata in qualunque momento, tranne che in combattimento, e consente di recuperare **+6 Punti Resistenza**.

Acciarino, costituito da una scatoletta contenente pietre focaie ed esche.

Mantello di lana.

Elmo in metallo, fino a che sarà equipaggiato, aumenta **+5 Punti Resistenza**, permettendo a tale punteggio di superare il massimo consentito.

Scudo, di pelle di Kraan con borchie di bronzo. Fintanto che lo Scudo è equipaggiato, godi di un **Modificatore al combattimento** di **+1**, a patto che così il Modificatore totale non salga oltre i **+2**.

Se vuoi raggiungere Moton-Lajak e **combattere contro gli umani** vai al **22**. Se invece pensi sia meglio **dartela a gambe** vai al **32**.

Se hai la Specializzazione: **Ufficiale Giak**, puoi richiamare i Giak in fuga per organizzare una difesa al **35**.

2

Il ranger di guardia sa il fatto suo. Ben presto ti rendi conto che è inutile aspettare che si appisoli.

Se hai l'Oggetto: **Arco** e almeno **una freccia** puoi tentare di eliminare il ranger di guardia con un unico colpo.

In tal caso cancella una freccia ed estrai un numero dal-

la Tabella del Destino. Se hai la Specializzazione: **E-sploratore**, aggiungi +2 al numero estratto:
Con un risultato da 1 a 4 la freccia colpisce il ranger di striscio. Infliggi **4 Danni** al primo Ranger del gruppo, i ranger addormentati si svegliano e vai al **combattimento**.

Con un risultato da 5 a 7 la freccia infliggi **8 Danni** al primo Ranger del gruppo, i ranger addormentati si svegliano e vai al **combattimento**.

Con un risultato da 8 a 0 la freccia penetra nell'occhio del ranger di guardia, uccidendolo sul colpo. Procedi all'**eliminazione silenziosa** dei ranger addormentati oppure **attaccali**.

Oppure puoi tentare di strisciare verso i ranger per eliminarli silenziosamente con il **pugnale a lama curva**.

In tal caso estrai un numero dalla Tabella del Destino per ogni ranger, fino a che non li hai eliminati tutti, oppure uno di essi ti individua e lancia l'allarme. Per eliminare il primo ranger (quello di guardia) sottrai -1 punto al numero estratto:

Con un risultato da 1 a 3 la tua presenza viene scoperta, i ranger addormentati ancora vivi si svegliano, vai al **combattimento**.

Con un risultato da 4 a 6 il tuo colpo si limita a ferire il ranger. Infliggi **5 Danni** al primo Ranger del gruppo e vai al **combattimento**.

Con un risultato a 7 a 0 riesci a tagliare la gola al ranger senza fare rumore. Lancia nuovamente su questa tabella se ci sono ancora Ranger vivi, oppure vai al paragrafo indicato alla fine del combattimento.

Se è stato dato l'allarme non ti resta che combattere con i ranger ancora vivi, se avevi tentato di eliminarli silenziosamente purtroppo non hai il tempo di estrarre u-

n'altra arma, per cui devi combattere con il **Pugnale a lama curva** con il quale speravi di sgozzare tutti e tre gli umani.

Ranger

Combattività **11 +1 +3**

Resistenza **14**

+13 +12

Lancia

Modifieri:

Stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = **-2**

Attacchi di sorpresa = **+1**

Se hai con te un **Tigerwolf** = **+2**

Quando non ci sono più ranger vivi, vai al **7**

3

Abbandoni la strada, strisciando tra i cespugli di ginestre in modo da poter osservare meglio la carrozza. Non c'è traccia del vetturino.

Le condizioni della ruota, appoggiata a un sasso, ti fanno capire che ogni tentativo di aggiustarla deve essere stato vano. Per cui il vetturino deve essere partito, a piedi, alla ricerca di un villaggio, e di un carpentiere, lasciando da solo il passeggero.

La tendina di seta scura è aperta, in modo da far entrare un po' d'aria. Dalla tua posizione riesci a indovinare i sedili in velluto e gli interni sfarzosi. Vedi il profilo di un umano, anziano a giudicare dai peli color ferro che gli coprono la testa e il volto, che sta parlottando tra se è se nella lingua sgradevole degli uomini.

Se hai la Specializzazione: **Ufficiale Giak**, vai subito al **36**

Altrimenti decidi:

Puoi fare un largo giro per evitare la carrozza e il suo occupante e **proseguire il tuo viaggio** fino a che non cala la **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

Altrimenti non ti resta che impugnare un'arma e **attaccare** l'anziano umano al **14**

4

Il lamento spettrale si ripete nuovamente, ora vicinissimo, facendoti dignignare i denti. Con una mano scosti i rami di un sambuco che ti ostruisce la visuale, con l'altra stringi convulsamente l'arma.

Sbuchi in una minuscola radura. Al centro dello spiazzo c'è il cadavere di un Giak, riverso al suolo con una freccia piantata tra le scapole. Accucciato lì vicino c'è un Tigerwolf, l'animale volta il capo irsuto nella tua direzione e l'ululato si trasforma in un ringhio. Il Tigerwolf ha una freccia piantata in profondità in una zampa posteriore e un'altra infissa nella sella di cuoio.

Puoi ricostruire con facilità l'accaduto: L'esploratore Giak è incappato negli umani. Il Tigerwolf è stato meno rapido delle frecce, che l'hanno raggiunto, uccidendo il cavaliere e ferendolo a una zampa. L'animale deve aver continuato la corsa, con il cadavere del Giak aggrappato al dorso, per chissà quanto, fino a che il dolore alla zampa non l'ha obbligato a fermarsi qui, dove finalmente il cavaliere è scivolato, accasciandosi sull'erba.

Il Tigerwolf avanza un passo nella tua direzione. Le zanne sono snudate e un rivolo di bava cola dalla masella. Sai che spesso i Giak (soprattutto i Giak delle paludi come te) quando diventano inabili al combattimento, oppure come estrema punizione, vengono dati in pasto a Kraan, Zaldan e anche ai Tigerwolf. In questo momento la fiera sembra vedere in te uno spuntino con cui placare la fame e distrarsi dal dolore alla zampa.

Se hai la Specializzazione: **Esploratore** vai al **34**

In caso contrario puoi:

Tendere del cibo alla fiera (a patto che tu abbia con te almeno **un pasto**) nella speranza di ammansirlo al

Voltarti e **fuggire** al **17**

Oppure **affrontare il Tigerwolf:**

Tigerwolf ferito

Combattività **15**

Resistenza **22**

Zanne e Artigli

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale**

a lama curva = -2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak = 0**

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata = 0**

Se stai combattendo con la **Lancia = +1**

Se riesci a eliminare il Tigerwolf, continua la marcia fino al calare della **Notte**. Se questa è la seconda Notte della tua Fuga allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima notte vai al **16**

5

Ti avvolgi nel mantello, calcandoti ben bene il cappuccio sul viso in modo da nascondere i lineamenti. In mano stringi spasmodicamente il pugnale. Trai una profonda boccata dell'aria fresca della sera ed esci dalla protezione dei cespugli, puntando diritto verso il ranger di guardia. Questi nello scorgerti impugna la lancia e muggisce qualcosa che suona come "Altolàchisei".

Sollevi la mano disarmata, in segno di pace, "*Salve*" borbotti, cercando di imitare il suono profondo delle voci umane. Speri di non dover dire altro, perché non ne saresti in grado. Il Ranger abbassa di qualche centimetro la lancia, il volto molle e rosa si distende in una smorfia. Apre la bocca per pronunciare una serie di suoni gutturali,:

"*Salveate amicacomache cifa ingiro dinotta dasolo*" e poi "*A qualereggimento appartieni?*"

Ormai sei a un passo dall'uomo. Il suo sorriso vacilla, ma è troppo tardi. Con un movimento ferino scosti la lancia e fai scattare la lama verso la sua gola. L'uomo

indietreggia cercando inutilmente di arginare la vita che gli fugge a fiotti dalla gola lacerata. Con un solo movimento ti liberi del mantello, estrai la tua arma, e ti getti contro i due ranger rimasti.

Ranger assonnati

Combattività **11 +2**

Resistenza **16 +14**

Lancia

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale**

a lama curva = -1

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak = +2**

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata**

o Lancia = 0

Se hai con te un **Tigerwolf = +2**

Se vinci vai al **7**

6

La tua posizione di comandante subalterno ti ha permesso di imparare qualcosa sulla geografia del Sommerlund.

Procedendo dritto verso **Ovest** attraverseresti nuovamente quelli che furono i territori dei Ramas. Quella zona è stata devastata dall'esercito di Zagarna, durante la sua inarrestabile avanzata. Si tratta della strada più veloce per i Durncrag, ma sul tuo cammino troveresti solo fattorie devastate e villaggi bruciati, inoltre la probabilità di incontrare bande di umani che incalzano quel che resta dell'esercito di Zagarna sarebbe indubbiamente maggiore.

Se invece decidessi di inoltrarti a **Nord-ovest** ti troveresti a dover oltrepassare fitte foreste per poi sbucare nei territori collinari della Confederazione Baronale di Toran, la città dei maghi. Si tratta di un territorio toccato solo marginalmente dalle devastazioni della guerra, lì trovare rifornimenti sarebbe più semplice e la probabilità di incrociare guerrieri umani si ridurrebbe, ma la

durata del viaggio sarebbe maggiore.

Decidi quale tragitto seguire: **Ovest** oppure **Nord-Ovest**, metti un segno di spunta in corrispondenza della decisione presa sul Registro di Guerra, quindi estrai un numero sulla Tabella del Destino e vai al paragrafo indicato.

7

Frughi i corpi senza vita degli umani fino a trovare la chiave di ferro che ti permette di liberare i prigionieri. Non appena hai rimosso la catena, i Giak si avventano sui corpi dei ranger, sfogando la propria furia dilanandoli con gli artigli e le zanne.

Solo Moton-Lajak non si unisce all'orgia di violenza e vendetta dei compagni di prigione. L'odore di marcio proveniente dalla ferita alla testa è rivoltante. Una grossa mosca si è posata sulla crosta stillante pus.

"Perche vi avevano preso prigionieri?" chiedi, senza riuscire a distogliere lo sguardo dal moscone.

Moton-Lajak scuote le spalle, facendo una smorfia di dolore. "Non è che rispondessero alle mie domande" dice. "Ma ascoltando i loro discorsi ho capito che ci portavano in un campo di prigione, da qualche parte vicino alle macerie del monastero Ramas"

Scuoti la testa, non riesci a capire il significato di quelle parole. "Un campo... di prigione? Ma che follia è questa? A cosa serve un posto dove raccogliere dei prigionieri? Voglio dire... se vuoi prendere un nemico vivo per interrogarlo lo capisco. Lo catturi, lo torturi e poi lo ammazzi! A cosa ti serve un intero campo?"

Per tutta risposta Moton-Lajak scuote nuovamente le spalle, questa volta con più cautela. "Che cosa vuoi che ti dica? Sono umani. Si comportano in maniera assurda. In ogni caso è importante che il comandante del Forte d'Ombra, al valico, sappia di questo campo... chissà che non voglia tentare di liberare i prigionieri"

"Tu..."

"Io sono morto!" ti interrompe con amarezza Moton-Lajak. "Credi che non senta la puzza? Non perdere tempo e vai!"

Con un cenno del capo dici addio al tuo commilitone e, senza voltarti indietro, ti rimetti in marcia. Segna negli Oggetti Speciali la **Chiave di Ferro** con cui hai liberato i prigionieri, quindi vai al **10**

8

Imitando il tuo commilitone ferito fuggi lontano dalle voci degli umani. Non sai dire quanti siano, ma si stanno avvicinando. Evidentemente conoscono questi posti meglio di te, oppure sono ben organizzati perché, per quanto ti sforzi, non riesci a seminarli.

"ECCOLO! ECCONE UNO!" il grido dell'umano, simile a un latrato, ti paralizza sul posto. Ruoti su te stesso, giusto in tempo per vedere l'uomo, indossa la veste verde dei Ranger di Sommerlund, che ti si getta contro con la spada in pugno.

Ranger di Sommerlund

Combattività **11**

Resistenza **16**

Spada

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale**

a lama curva = -2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak = 0**

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata**

o Lancia = +1

Se hai un **Tigerwolf = +2**

Se riesci a sconfiggere il Ranger in **quattro Scontri o meno** puoi riprendere la fuga all'**11**

Altrimenti vieni raggiunto e circondato dai suoi compagni e la tua vita finisce sulla punta delle loro spade.

9

Se hai con te l'Oggetto: **Arco** e almeno **una freccia** puoi decidere di usarlo.

Se decidi di lanciare una freccia cancellala, inoltre perdi il Modificatore "attacco a sorpresa" durante il successivo combattimento. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se estrai un numero da 1 a 3, la freccia va a vuoto. Vai al **Combattimento**

Se estrai un numero da 4 a 6 la freccia infligge **5 Danni**. Vai al **Combattimento**

Se estrai un numero da 7 a 9 la freccia infligge **8 Danni**. Vai al **Combattimento**

Se estrai il numero 0, la freccia infligge **12 Danni** e il messo cade a terra, morto, procedi al **33**

Combatti contro il Messo a cavallo.

Messo reale

Combattività **15**

Resistenza **12**

Spada

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale**

a lama curva = -2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak = 0**

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata = +1**

Se stai combattendo con la **Lancia = +2**

Attacco a sorpresa = **+1**

Al termine di ogni round di combattimento, dopo il primo, estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se ottieni un risultato pari o inferiore all'attuale punteggio di Resistenza del Messo reale, esso riesce a dare di sprone al cavallo e a fuggire.

Se **il messo fugge** non ti resta che continuare la marcia fino al calare della **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

Se vinci vai al **33**

10

La strada diventa ad ogni passo più ripida. Anche la vegetazione attorno a te cambia, man mano che faggi e pioppi lasciano il posto agli abeti e ai larici. Incontri sempre più spesso segni lasciati da altri fuggiaschi: le braci ormai fredde di un fuoco da campo, uno scudo gettato via, i resti di un carro di approvvigionamenti (Vuoto, come ti affretti a controllare). Ma fortunatamente non vedi alcun segno di umani.

A mezzanotte fai una breve sosta per riposare e per mangiare qualcosa. Cancella un **Pasto**, oppure subisci **3 Danni**. Ma ti rimetti subito in marcia, fremendo dal desiderio di arrivare al Forte d'Ombra, a casa.

Una voce grida "Alt. Fermo dove sei!"

Impieghi quasi un secondo prima di renderti conto che le parole sono state urlate in lingua Giak. E infatti un attimo dopo sei circondato da quattro Giak, in sella ad altrettanti Tigerwolf. Osservi le loro divise pulite, le criniere lucide delle cavalcature, e capisci che non si tratta di altri fuggiaschi, ma di un drappello di ricognizione mandato dal Forte d'Ombra.

"Mi chiamo Klag-Joz" dici, senza riuscire a trattenere un sospiro di sollievo. "Del reggimento Lajakaan... Non avete idea di quanto sia felice di vedervi"

Lo sguardo del comandante del drappello è duro come la roccia e ugualmente impenetrabile. "Aspetta a dirlo" si limita a rispondere. Quindi fa cenno a un esploratore di legarti e di caricarti in sella. Ogni protesta è inutile, così come ogni tentativo di resistenza. Ti trovi a fare l'ultimo tratto di strada legato e messo di traverso sulla sella di un Tigerwolf. Vai al **39**

11

Ti allontani rapidamente. Poco dopo senti levarsi le voci, da qualche parte, alle tue spalle, seguite da un grido di dolore. Non ti serve capire il significato delle mughianti parole umane per comprendere che hanno trovato l'altro Giak. Speri che perdano abbastanza tempo con lui da darti il tempo fuggire a distanza di sicurezza. Stai ancora correndo quando cala la **Notte**. Se questa è la seconda Notte della tua Fuga (se ti dirigi verso Ovest) oppure la terza Notte (se stai viaggiando verso Nord-Ovest) allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima notte (o la seconda, se sta viaggiando verso Nord-Ovest) vai al **16**.

12

L'ultimo umano si accascia con un rantolo. Una voce rotta si leva da dove il Drakkar giace legato. "Giak... Giak, avvicinati... per favore" Parla la tua lingua con un forte accento, ma è il fatto che ti abbia chiesto per favore a indurti a obbedire. I Drakkar, di solito, quelli come te li usano come cibo per i loro Kraan.

"Io... sto morendo" ansima il Drakkar. Ti basta un'occhiata per renderti conto che dice il vero. Gli umani non si sono risparmiati nel torturarlo. "Ascoltami, Giak" continua lui, spezzando le parole con rantoli sempre più convulsi. "Il mio nome è Garak Atrok... Sono un principe di Torgar... Ahhh... là, tra le mie cose... prendi l'anello con lo stemma!"

Sai benissimo che il Drakkar ha i minuti contati, una parte di te sa che doversti pensare a cose serie, come perquisire i cadaveri degli umani, oppure togliere il coniglio da fuoco prima che si bruci del tutto. Eppure il tuo istinto all'obbedienza ha la meglio. Frughi tra le cose del nobile Drakkar, fino a trovare quello che voleva: un anello nero con il simbolo di un teschio e due asce incrociate. Nel vedere l'oggetto il Drakkar annuisce, un sorriso dolente gli increspa le labbra ormai livide.

"Deve tornare in patria... consegnalo a un qualunque Drakkar, lui saprà a chi riportarlo... Deve tornare, deve..." Con un ultimo sussulto il Drakkar spira.

Un nitrito in lontananza ti mette in allarme. I Tre umani non erano soli e ora i loro compagni stanno tornando. Devi dartela a gambe.

Segna l'oggetto: **Anello di Atrok** nello spazio riservato agli oggetti speciali. Inoltre prima di fuggire puoi afferare un solo oggetto tra quanti ti trovi a portata di mano:

Il **Coniglio arrosto**, valido per **due Pasti**. Esso va segnato nello spazio riservato ai Pasti.

Un **Mantello di lana** caldo, che occupa uno spazio nell'Equipaggiamento

Un **Acciarino**, costituito da una scatoletta contenente pietre focaie ed esche. Esso occupa uno spazio nell'Equipaggiamento

Una **Lancia**, che occupa uno spazio nell'Equipaggiamento

Preso quello che vuoi ti allontani rapidamente dai resti della fattoria. Cammini fino a che non cala la **Notte**. Se questa è la seconda Notte della tua Fuga allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**

Se invece questa è la tua prima notte (o la seconda, se sta viaggiando verso Nord-Ovest) vai al **16**

13

Viaggi per gran parte della giornata, senza concederti che brevi soste per riposarti. Nel primo pomeriggio incontri una strada che corre nella stessa direzione che stai seguendo. Proseguire su una strada di terra battuta, invece che arrancare tra campi abbandonati, sterpi e rocciaie, renderebbe molto più agevole il tuo cammino. Così decidi di seguirla, anche se con i sensi sempre all'erta, pronto a gettarti tra le ginestre che infestano i lati della carreggiata a ogni minimo sospetto che qualcuno

si stia avvicinando.

Le tue paure si dimostrano in gran parte infondate, visto che solo una volta devi nasconderti per lasciar passare una carrozza nera che ti sorpassa di gran carrieria. Le ultime luci del giorno stanno morendo a occidente, quando, girato attorno ad una bassa collina, ti trovi davanti alla carrozza che ti aveva superato poco prima, ferma al bordo della strada. Da come sta leggermente inclinata capisci che una ruota deve essersi spezzata. I cavalli sono stati liberati e ora pascolano tranquilli poco distante. Dalla tua posizione non riesci a vedere nessun umano vicino o dentro la carrozza.

Se vuoi, puoi fare un lungo giro per evitare la carrozza e i suoi occupanti, quindi **proseguire il tuo viaggio** fino a che non **cala la Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

Altrimenti puoi **avvicinarti di soppiatto** per vedere cosa succede al **3**

14

Se hai l'Oggetto: **Arco** e almeno **una freccia** puoi scagliare una freccia attraverso il finestrino della carrozza, prima di attaccare.

In tal caso estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se decidi di lanciare una freccia perdi il modificatore "attacco a sorpresa" durante il successivo combattimento.

Se estrai un numero da 1 a 3 la freccia va a vuoto. L'uomo scende dalla carrozza e procedi al **Combattimento**.

Se estrai un numero da 4 a 6 la freccia infligge **5 danni**. Procedi al **Combattimento**.

Se estrai un numero da 7 a 9 la freccia infligge **10**

Danni e il mago muore sul colpo. Vai al **18**

Ogni round di combattimento, prima di estrarre un numero sulla Tabella del Destino per determinare i Danni inferti e subiti, estrai un numero sulla Tabella del Destino e confrontala con la tabella sottostante per vedere se il mago riesce a scagliarti una magia:

Se hai estratto un numero da **1 a 4**, il Mago non riesce a concentrarsi per fare una magia. Procedi al combattimento

Se hai estratto un numero da **5 a 7**, un raggio di energia esce dall'indice del Mago e ti infligge **6 Danni** (oppure solo 3 Danni se hai con te uno **Scudo** o l'**Elmo**). Se sei ancora vivo, procedi al combattimento.

Se hai estratto un numero da **8 a 9**, dal palmo della mano del Mago esce una sfera di fuoco che ti infligge **10 Danni** (oppure solo 6 Danni se hai con te uno **Scudo** o l'**Elmo**). Se sei ancora vivo, procedi al combattimento.

Se hai estratto il numero da **0**, il mago riesce a prendere possesso della tua mente. Puoi solo stare a guardare mentre ti ordina di sgozzarti con le tue stesse mani. La tua avventura è finita.

Mago di Toran

Combattività 10

Resistenza 10

Bastone

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = 0

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** = +2

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata**

o **Lancia** = +1

Attacco di sorpresa = +2

Se vinci vai al **18**

15

La corrente del fiume si rivela essere più tumultuosa di quanto non avessi previsto. Un mulinello ti afferra, trascinandoti giù. Sbatti violentemente con le gambe contro i sassi sul letto del fiume. Poi vieni nuovamente scaraventato verso l'alto. Hai una rapida visione dei salici che dalla riva si protendono verso l'acqua, ma non hai neppure il tempo di trarre una boccata d'ossigeno prima di venire nuovamente sommerso dai flutti.

Se non vuoi affogare ti conviene liberarti di tutto ciò che ti appesantisce. Decidi di quanti oggetti contenuti nel tuo Equipaggiamento liberarti e cancellali. Non cancellare i Pasti e gli Oggetti Speciali.

Quanti oggetti hai adesso segnati nell'Equipaggiamento?

Nessuno - subisci 4 Danni.

Un oggetto - subisci 8 Danni.

Due oggetti - subisci 16 Danni.

Se sei ancora vivo, esci gocciolante dal fiume. Dopo esserti ripreso della brutta esperienza, ti rimetti in marcia fino a che cala la **Notte**. Se questa è la seconda Notte della tua Fuga (se ti dirigi verso Ovest) oppure la terza Notte (se stai viaggiando verso Nord-Ovest) allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**

Se invece questa è la tua prima notte (o la seconda, se stai viaggiando verso Nord-Ovest) vai al **16**

16

Cammini ancora per qualche ora ma, poco prima di mezzanotte, devi fermarti. In realtà il problema non è il buio - i tuoi occhi ti consentono di vedere al buio bene come se fosse giorno - ma la stanchezza che ti impedisce di andare oltre.

Se hai con te l'Oggetto: **Acciarino**, puoi accendere un fuoco e, al suo calore, guadagnare fino a +2 Punti Resistenza

In Alternativa o in aggiunta, se hai l'Oggetto: **Mantello di lana** ti ci avvolgi e dormi al calduccio per le ore che ti separano dall'alba. Guadagni così altri +2 Punti Resistenza.

Se hai la Specializzazione: **Esploratore** allora puoi scegliere **una** delle opzioni sottostanti:

- Piazzare delle trappole per piccoli animali. La mattina trovi un piccolo fagiano selvatico. Segna **+1 Pasto**
- Cercare erbe medicinali. Ne trovi abbastanza per **due impacchi** che ti permettono di rimarginare fino a **2 Punti Resistenza** l'uno. Segnali tra gli Oggetti Speciali. Non puoi usarli in un paragrafo di combattimento e non puoi usarli entrambi nello stesso paragrafo.
- Costruire un rifugio e un giaciglio di fortuna. Raddoppia i Punti Resistenza guadagnati grazie all'uso **dell'Acciarino** e/o del **Mantello di Lana**. Se non hai nessuno di questi due Oggetti, il rifugio ti consente comunque di recuperare **+3 Punti Resistenza**.

In ogni caso, terminata la notte, devi **consumare un pasto**. Se non puoi farlo, subisci 3 Danni.

Vai al Registro di Guerra ed estrai un numero dalla Tabella del destino per determinare il prossimo incontro.

17

Nel momento stesso in cui ti volti, ti rendi conto dell'idiocia commessa: cercare di battere un Tigerwolf in velocità è una stupidaggine degna di un ragno-talpa, come constati quando gli artigli del Tigerwolf ti squarciano la schiena. L'impatto ti manda a sbattere contro un tronco ricoperto di muschio. Subisci **10 Danni**. Se sei ancora vivo, combatti il Tigerwolf:

Tigerwolf ferito

Combattività **15**

Resistenza **22**

Zanne e Artigli

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = -

2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak o Mazza ferrata** = **0**

Se stai combattendo con la **Lancia** = **+1**

Se riesci a eliminare il Tigerwolf, continua la marcia fino al calare della **Notte**. Se questa è la seconda Notte della tua Fuga allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima notte vai al **16**

18

Gli occhi del mago esprimono più sorpresa che dolore, quando il colpo tronca la sua vita. Dalla mano sinistra gli cade una sfera di cristallo che rotola fino ai tuoi piedi. La afferri e, per un istante, i tuoi occhi incrociano quelli di un giovane umano di capelli corti, la cui immagine aleggia all'interno della sfera. Il giovane apre la bocca e, con un brivido lungo la colonna vertebrale, senti la sua voce, esclamare qualcosa d'incomprensibile. Quindi l'immagine scompare e la sfera torna a essere un semplice oggetto.

Non occorre essere un esperto di magia per renderti conto che qualcuno, un altro mago, ha appena saputo che un Giak ha ammazzato il suo collega. Come tutti i membri della tua razza anche tu nutri un salutare terrore per la magia, della quale ignori la portata e il potere. Così rinunci a frugare la carrozza e ti allontani di corsa, occhieggiando il cielo terso, aspettando da un momento all'altro che un fulmine magico lo squarcia per carbonizzarti sul posto.

Solo quando entri in una macchia di faggi, ti consenti di tirare un sospiro di sollievo. In mano stringi ancora la sfera di cristallo. Dopo averla avvolta in un panno sudicio (per evitare che il giovane umano torni a spiare la

tua posizione o le tue azioni) la riponi in tasca. Segna l'oggetto: **Sfera di Cristallo** tra gli Oggetti Speciali. Quindi ti rimetti in cammino, senza fermarti fino a quando cala la **Notte**.

Se questa e la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

19

Ti rimetti in marcia. A metà mattina il bosco si apre e puoi vedere la catena dei Monti Durncrag stagliarsi di fronte a te. Ormai manca poco e, se manterrai un buon ritmo di marcia, potrai arrivare alle pendici delle montagne entro sera.

Sei stanco, affamato e poco prima di mezzogiorno getti via quel che rimaneva dei tuoi stivali, la cui suola ti ha definitivamente abbandonato. Però in tutto il giorno non hai incontrato nessuna traccia di umani e questo ti fa ben sperare.

Un improvviso rumore ti fa accapponare la pelle. E' una via di mezzo tra un ululato e un lamento pieno di sofferenza. Ha un che di spettrale e, se il sole non splendesse alto nel cielo, penseresti subito a uno spettro notturno. Il suono raccapricciante si ripete. Proviene da un luogo non troppo distante sulla tua sinistra ma, per fortuna, non sembra che l'essere che lo emette si stia muovendo. Vuoi **andare a vedere** chi (o cosa) emette quel suono? Scoprilo al **4**

Preferisci **continuare la tua marcia**? Cammina fino a quando cala la **Notte**. Se questa e la seconda Notte della tua Fuga allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima notte (o la seconda, se sta viaggiando verso Nord-Ovest) vai al **16**

20

Avanzi per l'intera giornata stando, per quanto possibile, al riparo dei boschi. Verso mezzogiorno ti concedi una breve sosta ma un rumore infernale dal cielo ti fa sobbalzare. Tra le fronde degli ippocastani vedi uno stormo di Kraan sorvolarti, diretto a ovest. Sopra ogni Kraan sono stipati numerosi Drakkar. Sono privi di armature e di armi: le devono aver gettate per non appesantire troppo le bestie alate.

L'intero esercito di Zagarna è in fuga.

Ti rimetti immediatamente in viaggio. Dopo nemmeno un'ora incontri un largo corso d'acqua che scorre proprio nella direzione che stai seguendo. Poco dopo incroci una strada in terra battuta che costeggia il fiume. Segirla accelererebbe il tuo cammino ma aumenterebbe anche il rischio di imbattersi nei guerrieri umani che stanno incalzando l'esercito in rotta.

Stai riflettendo su cosa sia meglio fare quando da un cespuglio sbuca un Giak, tutto inzaccherato. E' talmente ricoperto di sangue che non riesci a decifrare le insegne del suo reggimento. Il Giak solleva la testa, fissandoti con il suo unico occhio, l'altro penzola al di fuori dell'orbita, a causa di un colpo di mazza che gli ha schiacciato metà del cranio. "Orgadak!" sussurra, prima di incespicare oltre in una fuga scomposta.

Anche senza il suo suggerimento avresti lo stesso intuito che sta scappando dagli umani. Ora ne senti le voci concitate che si avvicinano sempre più.

Ti **getti nel fiume**, facendoti trasportare dalla corrente? Vai al **15**

Scappi lontano dagli umani? Vai al **8**

Solo se possiedi l'Oggetto: **Arco** e almeno **una freccia**, puoi tirare al Giak fuggiasco, in modo da azzopparlo, sperando che gli umani perdano tempo a massacrare lui, mentre tu fuggi. In tal caso cancella una freccia e vai al **11**

21

Ti rimetti in marcia. Nel primo pomeriggio ti trovi sulla sommità di una collinetta, dove contorti olivi si protendono verso il cielo. Il tuo sguardo corre verso ovest e, con una stretta a cuore, ti rendi conto di riuscire a distinguere la catena dei Monti Durncrag. Ai piedi della collinetta una strada corre proprio in quella direzione. Decidi di seguirla, anche se con i sensi sempre all'erta, pronto a gettarti tra i cespugli che infestano i lati della carreggiata a ogni minimo sospetto che qualcuno si stia avvicinando.

Per il resto della giornata devi nasconderti solo una mezza dozzina di volte. In tutti i casi per evitare contadini o pastori che conducono gli armenti.

Verso sera senti un rumore nuovo: il battere ritmico di zoccoli sul terreno. Ti tuffi in una canalina invasa dal biancospino selvatico. Il rumore degli zoccoli al galoppo si avvicina, il ritmo rallenta, prima al trotto e poi al passo, per interrompersi proprio davanti al tuo nascondiglio. Ignorando le spine che ti graffiano la pelle, sollevi la testa per sbirciare il cavaliere, fermo in mezzo alla strada a meno di quattro metri da te.

L'uomo indossa una casacca con le insegne di Re Ulnar: un sole sormontato da una corona. Non ha armatura o elmo e solo una spada gli cinge la vita, eppure ha l'aria di essere un soldato. Sta bevendo da un otre; nonostante la distanza l'odore acidulo del vino ti solletica le narici.

Puoi **rimanere nascosto** e aspettare che l'uomo se ne vada, quindi riprendi a marcia fino al calare della **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

Oppure puoi approfittare dell'effetto sorpresa e **agredirlo** al **9**

22

Con l'arma in pugno ti affianchi a Moton-Lajak e ai pochi altri che hanno preferito combattere anziché arrendersi. I cavalieri umani sono a ogni istante più vicini. Il sole della mattina sta sorgendo proprio ora alle loro spalle, accecandovi. Non puoi fare a meno di provare ammirazione per l'efficienza dei cavalieri di Durenor. Anche se al comando del reggimento ci fosse stato ancora il Gurgaz, ben difficilmente avreste avuto qualche possibilità, accecati dal sole nascente, contro l'onda d'acciaio, irta di lance, che vi si sta riversando addosso. Poi non c'è più tempo per i pensieri. Il cozzo delle armi ti scuote fin nelle ossa. Con la coda dell'occhio scorgi un tuo compagno venire passato da parte a parte da una lancia, sollevato dal suolo e scagliato indietro come una bambola di pezza.

All'improvviso un cavallo ti si para davanti. Con un balzo eviti i suoi zoccoli, sei investito dalla sua bava calda e, un attimo dopo, ecco il cavaliere torreggiare su di te. Indossa una tunica bianca sopra la cotta di maglia, un elmo completo nasconde il suo ridicolo volto rosa e molle. Ma lo spadone che impugna con una sola mano non ha nulla di ridicolo.

Devi combattere:

Cavaliere di Durenor

Combattività **14**

Resistenza **18**

Spadone

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale**

a lama curva = -2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** o con la
Mazza ferrata = -1

Se stai combattendo con la **Lancia = +1**

Sei attaccato da una posizione sopraelevata = **-1**

In qualunque momento puoi decidere di **fuggire**. In tal caso subisci **-2 Dann**i ed estrai un numero sulla Tabella del Destino. Se ottieni un numero compreso tra 1 è 5,

devi continuare a combattere almeno un altro Scontro; se ottieni un numero tra 6 e 0, fuggi al **32**
Se vinci lo scontro vai al **24**

23

Con mano tremante tendi il cibo alla fiera, emettendo versetti rassicuranti. Il Tigerwolf si avvicina, senza smettere di ringhiare. Le sue narici fremono. Con un movimento rapidissimo la bestia azzanna il cibo... e anche il tuo braccio, staccandotelo con uno strappo all'altezza della spalla. Crolli in ginocchio, il sangue esce in fiotti violenti dalla spalla divelta. Con lo sguardo che si sta già appannando, vedi il Tigerwolf sollevare una zampa, munita di micidiali artigli, per calarla su di te. Come moltitudini di Giak prima di te sei diventato cibo per un Tigerwolf. Non riuscirai mai a tornare al di là dei Durncrag.

24

Il cavaliere cade all'indietro, il sangue sprizza in fiotti violenti e regolari. Vorresti decapitarlo, così da poter esibire la sua testa come trofeo, ma purtroppo non ne hai il tempo. Intorno a te si continua a combattere e, a una rapida occhiata, è evidente che non ci sono speranze per voi Giak. Chi non è già fuggito è assaltato da più lati dagli umani.

Per un istante mediti se rimanere a combattere fino alla fine. Il tuo addestramento, e l'istinto sviluppato fin dalla nascita, ti imporrebbbero di farlo. Sicuramente se ci fosse un Gurgaz a comandarvi, o un altro luogotenente dei Signori delle Tenebre, non esiteresti a gettarti nella mischia. Ma l'Helgast è fuggito, il Gurgaz è morto e se tu non vuoi fare la fine del secondo, dovrà imitare il primo.

ti avvicini al corpo del cavaliere, scosso dagli ultimi sus-

sulti dell'agonia. Sotto la tunica lacerata scorgi una placca d'acciaio fissata alla cotta di maglia, sulla placca insanguinata campeggia lo stemma di Durenor: un picco innevato e due stelle. Con un grugnito lo strappi, quindi ti volti per cercare rifugio nel boschetto alle tue spalle. Non è come se avessi potuto prendere la testa del cavaliere, ma per lo meno lo stemma attesta che hai combattuto con onore e che non sei fuggito al primo pericolo.

Segna lo **Stemma di Durenor** tra gli Oggetti speciali, quindi procedi al **32**

25

La catena dei Monti Durncrag sembra sempre più vicina. Il desiderio di accelerare il passo, ora che sei così prossimo alla salvezza, si scontra con la consapevolezza di dover avanzare cautamente. I cavalieri umani hanno senz'altro incalzato quel che resta dell'Armata di Zagarna fino a qui e, ne sei certo, non rinunceranno a uccidere qualunque superstite incontrino fino ai cancelli del Forte d'Ombra, il fortilizio posto in cima al passo montano che delimita il confine del Regno delle Tenebre.

Sei così immerso nelle tue riflessioni che la comparsa del Giak ti fa fare un balzo indietro. I tuoi occhi incontrano i suoi e in un istante lo riconosci: è Moton-Lajak, il tuo commilitone che pensavi ormai morto. Moton-Lajak ha il lato sinistro del cranio coperto da sangue ormai raggrumato. Dozzine di mosche lo assediano, attirate dalla ferita ulcerata.

"Nasconditi!" sibila. Ha le mani legate da una corda.

Ti getti in un cespuglio fiorito di verbena. Senti la voce muggente di un umano seguito da un ringhio di Moton-Lajak. Cautamente apri uno spiraglio tra i fiori: Il tuo compagno d'armi è pungolato della lancia di un umano, avvolto da un mantello verde. Dietro di loro seguono una fila di altri Giak, malconci e incatenati l'uno all'altro. Conti in tutto dieci Giak arrancare dietro a Moton-

Lajak e al suo aguzzino. A chiudere la fila dei prigionieri ci sono altri due umani vestiti da ranger.

Vuoi **seguire i prigionieri**, nella speranza di poterli liberare? Vai al **26**

Lasci che si allontanino, quindi **riprendi la marcia?**
Vai al **10**

26

Poco dopo il gruppo di prigionieri raggiunge una radura. L'umano dice qualcosa a Moton-Lajak, il quale, ad alta voce, ordina ai Giak di accostarsi a una grossa quercia che sorge proprio nel centro della radura. Solo ora ti ricordi che Moton-Lajak conosce la lingua degli umani, anche se non era certo una cosa di cui andava vantandosi con i commilitoni.

Osservi i Giak accalcarsi contro il tronco della quercia. Un umano impugna un mazzo di chiavi e si mette a trafficare con le catene. Un altro ranger tiene d'occhio i Giak - come se fossero nelle condizioni di tentare qualcosa - mentre il terzo umano prepara un fuoco da campo.

In poco tempo i Giak sono incatenati all'albero. Moton-Lajak continua a sbirciare in direzione della foresta, probabilmente nella speranza di scorgerti. Due ranger, intanto, preparano da mangiare, mentre il terzo, con la lancia in pugno, rimane discosto, tenendo d'occhio i margini sempre più scuri della radura. I tre ti sembrano militari esperti e non credi che sarà facile coglierli di sorpresa.

Se **vuoi andartene**, questa è l'ultima possibilità che hai. Puoi farlo al **10**

In caso contrario aspetta che gli umani mangino e si mettano a dormire. Intanto anche tu devi consumare un **Pasto**, oppure subisci 3 Danni. Dopo aver mangiato in silenzio, due umani si avvolgono nei propri mantelli mentre il terzo si mette di guardia.

Come vuoi agire?

Se hai l'Oggetto: **Mantello di lana**, puoi avvolgerti in esso. Al buio, coperto dal mantello, potresti passare per un umano, alto come sei, e riuscire ad avvicinarti ai ranger, cogliendoli di sorpresa. Se vuoi fare così, vai al

5

Puoi **avvicinarti di soppiatto**, eliminare il ranger di guardia in silenzio e poi sgozzare gli altri due nel sonno al **2**

Oppure **lanciarti all'attacco**, approfittando del fattore sorpresa, per eliminare il ranger di guardia e cogliere gli altri due ancora assonniati al **38**

27

Viaggi per gran parte della giornata, senza concederti che brevi soste per riposarti. Ormai manca poco al crepuscolo quando vedi i resti di una fattoria parzialmente bruciata. Le travi annerite sono ormai fredde da molto tempo, si tratta di una delle tante fattorie devastate dall'Esercito del Signore Zagarna, durante l'inarrestabile invasione del Sommerlund, poco più di un mese fa.

Stai valutando se fermarti lì per la notte - un terzo dell'edificio ha ancora il tetto - quando noti un sottile filo di fumo levarsi dalle rovine annerite. Qualcuno ti ha preceduto e si è accampato lì.

Vuoi **avvicinarti** per vedere di chi si tratta? Vai al **37**

Oppure preferisci evitare di fare brutti incontri? In questo caso **continua la tua marcia** verso ovest. Cala la **Notte** Se questa è la seconda Notte della tua Fuga allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**

Se invece questa è la tua prima notte (o la seconda, se sta viaggiando verso Nord-Ovest) vai al **16**

28

Viaggi per gran parte della giornata, senza concederti che brevi soste per riposarti. Ormai manca poco al crepuscolo quando senti un rumore levarsi nell'aria. Hai passato l'intera giornata nel terrore di sentire voci umane di soldati in caccia di fuggiaschi; per questo impieghi qualche secondo prima di capire che quello che senti non è la voce di un umano, bensì il muggito di una mucca.

Avanzi cautamente, fino ad affacciarti dalla sommità di un dosso erboso. Vedi una piccola fattoria circondata da un basso steccato. Un uomo sta conducendo due mucche dentro la stalla, dal camino dell'abitazione si leva un filo di fumo bianco. Nonostante la distanza ti pare di percepire il profumo di un arrosto uscire dalla porta spalancata.

E' evidente che questa fattoria non è stata toccata dalla guerra. Questa è la prova che sei uscito dalla striscia di terra devastata dall'armata di Zagarna durante la sua marcia verso Holmgard.

Eviti la fattoria e prosegui il viaggio? In tal caso cammini fino a che cala la **Notte**, Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

Ti infiltrai nel pollaio per fare **razzia di uova e galline?** Vai al **30**

Stermini la famiglia di contadini, per ricordargli che bisogna sempre aver paura di un Giak? Vai al **29**

29

Con un colpo sfondi il cranio al cane che ringhiava, legato a una catena vicino al pollaio, quindi ti dirigi verso la porta dell'abitazione. L'uscio non è nemmeno sbarrato dall'interno, segno di quanto questi sciocchi umani si sentono sicuri.

Come un demone vomitato dall'inferno piombi in una cucina. Il calore del camino e il profumo dell'arrosto ti assalgono, ugualmente piacevoli. Ma prima di assaporare tali gioie devi sistemare gli umani che hai davanti. L'uomo (lo riconosci perché ha dei peli in faccia) è a metà strada tra il tavolo imbandito e la porta, impugna un bastone, probabilmente stava andando a controllare perché mai il cane stesse ringhiando. La femmina, ancora seduta a tavola, afferra un coltello, alzandosi di scatto e muggendo qualcosa al cucciolo, che si affretta ad afferrare un altro cucciolo ancora più piccolo e a rifugiarsi in un angolo della cucina.

Con un ghigno ferino brandisci la tua arma, pregustando la gioia del massacro.

Contadini

Combattività 8 +2

Resistenza 10

+8

Bastone e Coltello

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = **0**

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** = **+2**

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata** = **+1**

Se stai combattendo con la **Lancia** = **-1**

Se vinci, una volta eliminati i genitori fai lo stesso con i cuccioli. Per il più grande usi la tua arma, il più piccolo ti limiti ad afferrarlo per i piedi e a fracassargli il cranio contro una parete. Fatto questo, ti siedi al tavolo e, godendoti il tepore del fuoco, divori l'arrosto abbandonato, irrorandolo con il vino.

Per un attimo valuti se approfittare anche dei giacigli degli umani, nella stanza a fianco, ma purtroppo non hai idea di quanto possa essere isolata questa fattoria, ogni minuto che passi qui dentro aumenta il rischio di venire scoperto.

Così, dopo aver dato un'occhiata in giro per vedere se c'è qualcosa da prendere te ne esci nella notte, deciso ad

allontanarti il più possibile dalla fattoria, prima di riposarti.

Il pasto caldo e il calore del fuoco ti permettono di recuperare **3 Punti Resistenza**.

Inoltre puoi decidere di prendere con te uno o più tra i seguenti oggetti:

Un **Mantello di lana**, che occupa uno spazio nell'Equipaggiamento

Un **Acciarino**, costituito da una scatoletta contenente pietre focaie ed esche. Esso occupa uno spazio nell'Equipaggiamento

Un **sacchetto con poche monete d'argento** all'interno, Questo oggetto va segnato tra gli Oggetti Speciali. In ogni caso ti allontani fino che cala la **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

30

Se hai la Specializzazione: **Esploratore**, riesci a entrare silenziosamente nel pollaio. Prima ancora che le galline possano svegliarsi e starnazzare hai tirato il collo a una di loro e con l'altra mano hai afferrato qualche uovo. Ti allontani in silenzio, pregustandoti il banchetto.

Segna **3 Pasti**. Ti allontani dalla fattoria fino che cala la **Notte**.

Se hai **un'altra specializzazione, il cane**, di cui non ti eri accorto, incomincia ad abbaiare furiosamente non appena ti avvicini al pollaio. Puoi decidere di fuggire nella **Notte**, a tasche vuote oppure se eliminare il cane e, in aggiunta, sterminare la famiglia di contadini al **29**

Se ti sei allontanato dalla fattoria e questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

31

Bevendo allegramente il vino fai saltare il sigillo dalla lettera con un'unghia. Ha l'aspetto di una comunicazione ufficiale, è scritta dal maledetto Re Ulnar di suo pugno ed era destinata al Gran Maestro della Fratellanza della Stella di Cristallo.

Decifri faticosamente le lettere contorte che gli umani usano per scrivere.

Nobilissimo Gran Maestro.

Ti scrivo per fugare le paure che mi avevi avanzato tempo orsono. Quanto ti sto per dire è ancora un segreto e desidero che lo rimanga ancora per qualche tempo, quindi ti prego di non farne parola con nessuno.

Caro amico, devi sapere che quando i servi di Zagarna attaccarono il monastero Ramas non tutti i prodi Cavalieri, difensori del Regno, vennero uccisi.

Un giovane novizio, che ha preso il nome di Lupo Solitario, è sopravvissuto al massacro ed ha raggiunto a capitale per offrire il suo soccorso. Quello stesso giovane ha intrapreso un arduo viaggio alla volta di Durenor per recuperare la Spada del Sole. La stessa arma che ha decretato la sconfitta di Zagarna pochi giorni fa.

Ripongo nel giovane grandi speranze per una futura rinascita dell'Ordine dei Ramas.

Ma per adesso ritengo più sicuro che la sua esistenza rimanga segreta. Con la morte di Zagarna e dei suoi ufficiali ho motivo di sperare che i rimanenti Signori delle Tenebre ignorino l'esistenza dell'ultimo Ramas, e desidero che tale ignoranza perduri.

Re Ulnar IV

Devi rileggere una seconda volta la lettera, prima di sincerati di aver capito bene di cosa si tratta. E così i Ramas non sono finiti! Qualcuno, oltre i Durnecrag, avrà

molto piacere nel leggere questa missiva, pensi, infilandotela al sicuro sotto quel che rimane del tuo corpetto.

Segna l'Oggetto speciale: **Lettera di Re Ulnar**, quindi continua a camminare fino al calare della **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

32

Le fronde del boschetto ti accolgono, smorzando l'eco della battaglia alle tue spalle. L'esito dello scontro è evidente, per cui continui a correre fino a che hai fiato. Oltrepassi un torrentello e ti inoltri sempre più a fondo nelle sterpaglie, finendo di lacerare quel che restava dei tuoi vestiti tra rovi e ginestre.

Quando alla fine ti fermi, non senti più alcun rumore di battaglia. Sei ragionevolmente sicuro che gli umani non perderanno tempo a dare la caccia a pochi Giak fuggiaschi. Non con quei grossi cavalli e le armature pesanti in quella boscaglia, per lo meno. In fondo la strada per i monti Durncrag è ancora lunga e le occasioni di sterminare quel che resta dell'Esercito del Signore Zagarna non mancheranno certo ai Cavalieri di Durenor.

Fai mente locale, cercando di capire dove sei e quale strada ti convenga seguire. A occhio e croce dovresti trovarsi non troppo distante dal ponte Alema, procedendo diretto verso ovest, raggiungeresti le pendici dei monti Durncrag in poco tempo. Di sicuro però quella sarà la via che i Cavalieri di Sommerlund e di Durenor batteranno, per incalzare e distruggere l'esercito nemico in rotta.

L'alternativa sarebbe di puntare verso Nord-ovest, per poi raggiungere i Durncrag in un secondo momento. In questo modo ridurresti le probabilità di incontrare i guerrieri umani, ma allungheresti la strada da dover percorrere in territori ostili e sconosciuti.

Mentre rifletti sul da farsi consuma **un pasto**. Se non puoi o non vuoi farlo perdi **3 Punti Resistenza**

Se hai la Specializzazione: **Ufficiale Giak**, vai al **6**

In caso contrario decidi quale tragitto seguire: **Ovest** oppure **Nord-Ovest**, metti un segno di spunta in corrispondenza della decisione presa sul Registro di Guerra, quindi estrai un numero sulla Tabella del Destino e vai al paragrafo indicato.

33

L'uomo cade con un tonfo dal cavallo. L'animale scarta di lato, le froge dilatate dal terrore a causa della tua vicinanza. Quindi si getta in un galoppo forsennato lungo la strada.

Presto qualcuno troverà il destriero senza cavaliere e si insospettirà, pensi. Quindi, come se il messo ne avesse una qualche colpa, ti accanisci contro il suo cadavere, prendendolo a calci per qualche minuto. Quando ti sei calmato, frughi l'uomo nella speranza di trovare cibo o denaro.

Con una certa delusione scopri che l'umano aveva con sé solo una lettera, chiusa con la ceralacca, e l'otre con il vino. Borbottando per la delusione trascini il cadavere lontano dalla strada e lo getti tra i cespugli. Quindi ti rimetti in viaggio, bevendo avidamente.

Grazie al vino recuperi fino a **1 Punti Resistenza**.

Se hai la Specializzazione: **Ufficiale Giak**, vai al **31**

Altrimenti segna negli Oggetti Speciali: **Lettera sigillata** e ricomincia a camminare fino al calare della **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

34

Hai avuto a che fare con i Tigerwolf per gran parte del

tuo addestramento come Esploratore, durante la permanenza a Kaag. Tu stesso ne cavalcavi uno, durante i gloriosi giorni dell'invasione. Si tratta di bestie feroci che non temono i propri cavalieri. L'ultima cosa da fare è mostrare a un Tigerwolf la propria paura: equivarrebbe a un invito a mangiarti.

Così avanzi di un passo, fissando la fiera dritta negli occhi. Il suo ringhio diventa un brontolio cupo, simile a un lontano rotolare di tuoni, si accuccia, come se si preparasse a balzarti alla gola, ma la coda è ripiegata sotto il corpo, segno che l'animale si sente incerto.

La sfida di sguardi tra te e la bestia va avanti per venti minuti, mentre ti avvicini, passo dopo passo, fino a imporre la tua volontà. Alla fine il Tigerwolf appoggia il ventre a terra, le orecchie piegate, e la testa ai tuoi piedi, in segno di sottomissione.

Ora che ti ha accettato come padrone non ti farà più del male. Nelle ore successive provvedi a estrargli la freccia dalla zampa e a medicargliela con un impacco di fango, corteccia di betulla e foglie di vite selvatica.

Quando ti rimetti in marcia, l'animale ti si affianca. Ti piacerebbe saltargli in groppa e spronarlo verso casa, ma con la zampa in quelle condizioni lo sfiancheresti nel giro di poche miglia.

Segna negli Oggetti Speciali il **Tigerwolf**, quindi continua a camminare fino a quando non cala la **Notte**. Se questa è la seconda Notte della tua Fuga allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**

Se invece questa è la tua prima notte (o la seconda, se sta viaggiando verso Nord-Ovest) vai al **16**

35

"Iak darg" Urli, per richiamare indietro i Giak che già si stavano dileguando verso il boschetto. "Nak! nak!" li sproni.

Lanci un'occhiata alla carcassa del Gurgaz, mentre lo

scavalchi. Non sai perché ma combattere al seguito di un Gurgaz ti ha sempre riempito di coraggio, di furia, e della certezza incrollabile nella vittoria. In questo momento, invece, non riesci a essere ottimista e davanti a te vedi solo morte e disfatta.

Con ordini secchi disponi i Giak che sono rimasti su due linee, davanti quelli dotati di una lancia o con uno scudo, dietro tutti gli altri. I cavalieri umani sono a ogni istante più vicini. Il sole della mattina sta sorgendo proprio ora alle loro spalle, accecandovi. Non puoi fare a meno di provare ammirazione per l'efficienza dei cavalieri di Durenor.

Poi non c'è più tempo per i pensieri perché i cavalieri vi sono addosso. Il cozzo delle armi ti risuona fin nelle ossa. La prima linea cede sotto lo schianto della carica di cavalleria, ma vedi con soddisfazione almeno mezza dozzina di cavalieri rovinare in terra.

"SHEGGA-ASH-TAAG!" Gridando a pieni polmoni ti getti nella mischia, trascinandoti dietro la seconda linea di Giak.

Ti trovi davanti ad un cavaliere che si sta faticosamente rialzando dopo la caduta da cavallo. Il suo animale nitrisce di dolore, pochi metri più indietro, con una lancia piantata nello stomaco. L'umano indossa una tunica bianca sopra la cotta di maglia, i suoi occhietti, ridicolmente piccoli e ravvicinati, sono accesi dalla furia. Ha perso la lancia nella caduta, ma in un attimo estrae una lunga spada dal fodero.

Devi combattere:

Cavaliere di Durenor appiedato

Combattività **12**

Resistenza **18**

Spada

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = -

2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** = **0**

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata** = **+1**

Se stai combattendo con la **Lancia** = +1

In qualunque momento puoi decidere di **fuggire**. In tal caso subisci 2 Danni ed estrai un numero sulla Tabella del Destino. Se ottieni un numero compreso tra 1 e 3, devi continuare a combattere almeno un altro Scontro; se ottieni un numero tra 4 e 0, puoi fuggire al **32**

Se vinci lo scontro vai al **24**

36

Lo sguardo ti cade sullo stemma, dipinto a colori brillanti sulla porta della carrozza: una scintillante mezzaluna argentata su uno sfondo stellato.

Improvvisamente ti tornano alla mente i vari stemmi che l'Esercito di Zagarna avrebbe potuto incontrare durante l'invasione del Sommerlund e che gli ufficiali come te hanno dovuto mandare a memoria prima di partire. La carrozza che hai davanti appartiene alla Corporazione dei Maghi di Toran e quello che sta parlottando al suo interno potrebbe benissimo essere un mago.

Silenziosamente avanzi di un altro paio di metri. Ora puoi vedere che l'uomo non sta parlando da solo, bensì rivolto a una sfera di cristallo, grossa come un pugno, che tiene tra le dita.

"No, Banedon, è inutile che insisti" sta dicendo l'uomo, rivolto alla sfera. Aggrotti la fronte per la fatica di comprendere la muggiente lingua umana. "Lo Skyrider non sarà affidato a un novizio come te... No! Ti assicuro che, fino a che sarò in vita, farò di tutto per impedire che ti venga dato... è troppo prezioso perché tu..."

Pur capendo le singole parole, non riesci ad afferrare il senso del discorso. Ma a dire il vero la cosa non ti interessa nemmeno.

Un mago di Toran è un nemico pericoloso, quindi se vuoi, puoi indietreggiare, evitare la carrozza e **proseguire** nel tuo viaggio fino a quando cala la **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viag-

gio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

Ma costituisce anche una preda eccellente, per cui puoi attaccarlo, sperando che la sorpresa giochi a tuo favore. In tal caso sfodera l'arma al **14**

37

Ormai il sole è tramontato a ovest e il buio diventa di minuto in minuto più fitto. Per fortuna i tuoi occhi ti consentono di vedere nelle tenebre bene quasi quanto alla luce del sole. Tre cavalli sono legati a un palo annerrito vicino a quella che un tempo era la porta principale della cascina. Fai un largo giro per evitarli, rimanendo sottovento, quindi ti arrampichi su un muro diroccato in modo da poter sbirciare all'interno.

Un fuoco da campo scoppietta in mezzo a quello che era una sala da pranzo. Tre umani stanno arrostendo un coniglio, parlottando tra di loro. Poco distante noti il corpo nudo di un umano, legato a quattro paletti infissi al suolo. Spostando lo sguardo in un angolo, vicino al camino di pietra della cascina, scorgi i pezzi di un'armatura accatastati. Osservi con più attenzione l'armatura: è nera, con fregi dorati e l'elmo, nero ebano anch'esso, ha la forma di un lupo. Si tratta di un'armatura da ufficiale Drakkarim. Probabilmente del Drakkar, un umano al servizio dei Signori delle Tenebre, legato poco distante.

Se vuoi **andartene**, silenzioso come sei arrivato, questo è il momento. Se questa è la seconda Notte della tua Fuga allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**.

Se invece questa è la tua prima notte vai al **16**

Se invece vuoi **combattere** i tre soldati devi gettarti all'attacco:

Se hai con te l'Oggetto: **Arco** e almeno **una freccia** puoi scagliare fino a tre frecce, prima che gli umani ti impegnino in corpo a corpo.

In tal caso estrai un numero dalla Tabella del Destino per ogni freccia. Se decidi di lanciare almeno una freccia perdi il modificatore "attacco a sorpresa" durante il successivo combattimento.

Se estrai un numero da 1 a 3 la freccia va a vuoto. Vai al **Combattimento**

Se estrai un numero da 4 a 6, la freccia infligge **4 Dannì** a un soldato a tua scelta. Vai al **Combattimento**.

Se estrai un numero da 7 a 9, la freccia infligge **8 Dannì** a un soldato a tua scelta. Vai al **Combattimento**.

Se estrai il numero 0, la freccia infligge **12 Dannì** a un soldato a tua scelta. Vai al **Combattimento**.

Se hai la Specializzazione: **Esploratore**, aggiungi **+2** al numero estratto sulla Tabella del Destino

Combatti:

Soldati Summerlandiani

Combattività 10 +2 +2	Resistenza 15
------------------------------	----------------------

+12 +14

Picca

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = **-2**

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** = **+1**

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata** = **-1**

Se stai combattendo con la **Lancia** = **0**

Attacchi di sorpresa = **+2**

Se hai con te un **Tigerwolf** = **+2**

Se vinci vai al **12**

38

Urlando a pieni polmoni il grido di battaglia Giak Abbandoni dalla protezione della boscaglia. La voce di Moton-Lajak farti eco. Un attimo dopo tutti i Giak legati all'albero si uniscono all'urlo: "SHEGGA-ASH-

TAAG!" Disorientando i ranger che, per un attimo, hanno l'impressione di essere attaccati da un intero contingente Giak.

Ranger

Combattività **12 +2 +3**

Resistenza **14**

+13 +12

Lancia

Modifieri:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = -
2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** = +1

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata** = -1

Se stai combattendo con la **Lancia** = 0

Supporto degli altri Giak e Attacco a sorpresa = +2

Se hai con te un **Tigerwolf** = +2

Se vinci vai al 7

39

Arrivato al Forte d'Ombra, vieni gettato senza spiegazioni in una cella. Insieme a te sono ci sono altri superstiti dell'esercito del Signore Zagarna. Non ti ci vuole molto per scoprire cosa sta succedendo. Vieni a scoprire che, dopo la morte di Zagarna, gli altri Signori delle Tenebre sono entrati in fibrillazione e ora si osservano guardinghi, misurando potenza e influenza gli uni degli altri. Su una cosa però sono concordi: coloro che sono fuggiti da sotto le mura di Holmgard, abbandonando i resti del Signore Zagarna, sono da considerarsi disertori e, come tali, trattati.

A ritmo continuo le guardie scendono nelle segrete, prelevano una manciata di prigionieri e li portano via. Nessuno di questi fa mai ritorno. C'è chi dice che i prigionieri vengono integrati nell'esercito del capitano del Forte, che, a quanto pare, si è proclamato fedele al Signore delle Tenebre Slûtar. Altri invece affermano che i Giak prigionieri vengono semplicemente usati come pa-

sto per Kraan, Tigerwolf e Zaldan.

Dopo solo due giorni è il tuo turno di essere prelevato e condotto in una stanza circolare, priva di finestre. Dopo un'attesa di almeno un'ora dalla porta entra un Vordak, uno dei morti viventi al servizio dei Signori delle Tenebre. I suoi occhi vuoti sembrano trafiggerti da parte a parte. Con voce metallica ti ordina di raccontare tutto quello che ti è successo da quando sei fuggito vigliacchamente dalle mura di Holmgard. "*E non provare a mentire*" aggiunge con un soffio gelido che ti fa accapponare la pelle. "*Perché me ne accorgerei subito e per te non sarebbe piacevole*"

Con voce tremante, racconti al Vordak della tua **Fuga Infernale**.

Durante la tua fuga potresti aver raccolto alcuni Oggetti speciali. Somma il valore di tutti gli Oggetti speciali che hai raccolto:

Stemma di Durenor - 2 Punti

Anello di Atrok - 2 punti

Sacchetto con monete d'argento - 1 Punto

Sfera di cristallo - 2 Punti

Tigerwolf - 1 Punto

Lettera sigillata - 1 Punto

Lettera di re Ulnar - 2 Punti

Chiave di metallo - 2 Punti

Se la tua specializzazione è **Ufficiale Giak**, aggiungi +1 Punto al totale

Se hai ottenuto almeno **4 punti** o più vai al **40**

In caso contrario la voce metallica del Vordak conferma le accuse di diserzione e tradimento. Vieni gettato in una fossa. Passi i giorni successivi ammazzato con altri *traditori* in quell'angusto spazio, lotti con ferocia per appropriarti della poca carne marcia che vi viene gettata e aspetti con ansia la pioggia per poterti dissestare.

Finirai, come gli altri Giak nella fossa, per essere usato come cibo per i Kraan del Signore delle tenebre Slûtar.

40

La voce ti si spegne in un sussurro. Gli occhi del Vordak sono rimasti inespressivi per tutto il tempo.

"*Giura fedeltà al Signore Slûtar*" dice il Vordak. Un corvo, da qualche parte fuori dalla stanza, gli fa eco con il suo lugubre verso.

Quella del Vordak sembrava un'affermazione, più che una domanda. Ma tu annuisce ugualmente, la gola troppo serrata per riuscire a profferire parola.

Un minuto dopo sei fuori. Un giovane Giak delle paludi ti scorta verso baraccamenti, dove ti verrà dato da mangiare e dove sarai nuovamente inquadrato in un battaglione dell'esercito del Signore Slûtar. "E così eri un Lajakaan" ciancia allegramente il giovane Giak. "Mi sa che sei l'unico di quel reggimento a essere riuscito a fare ritorno... *Ehi*, potrebbero affidarti il compito di ri-formare i Cuori di Pietra, diventeresti un pezzo grosso..."

Non stai più ascoltando il tuo accompagnatore. In mezzo alla piazza d'armi una fossa è stracolma di Giak lace-ri. Sono così ammassati l'uno all'altro da non avere nemmeno la possibilità di sedersi. Si tratta di coloro le cui storie non devono aver soddisfatto il Vordak: traditori, vigliacchi e disertori, futura carne per Tigerwolf e Kraan. Nel vedere la tua sagoma stagliarsi contro il cielo, sul bordo della fossa, i Giak sollevano le braccia. "Gag" Implorano. "Gag".

"Allora, che fai?" domanda la tua guida, accorgendosi che sei rimasto indietro. "Quel destino te lo se evitato... Vieni?"

"Sì!" rispondi, voltando le spalle ai tuoi ex commilitoni.

Fine

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 2013

5

Igl
i corti
di Igl

librogame'sLAND

libri NOSTRI