

## VITA DA CANI

In Vita da Cani, il protagonista sei tu: accompagnerai il personaggio di questo libro a scegliere la sua strada nell'avventura che lo vedrà protagonista! In altre parole, questo è quello che voi esseri umani definireste "Librogame".

Cosa intendo con "voi umani", dici?

Ehm... sì, hai ragione, dimenticavo di specificare che il personaggio che accompagnerai in gesta gloriose altri non è che uno dei più valorosi esemplari della razza più libera e simpatica di questo pianeta: un cane randagio!

Da millenni i canidi accompagnano gli esseri umani stando al loro fianco; ma una parte irriducibile di indomiti tra di loro ancora oggi sceglie la libertà mantenendosi ai margini delle città degli uomini e vivendo secondo le regole del proprio Branco.

Anche se non sentirai nessuno zoologo parlarne, questi fieri clan si percepiscono molto diversamente dalla parte di popolazione canina che ha rinunciato (ai loro occhi) vigliaccamente alla propria indipendenza per vivere quasi simbioticamente con gli esseri umani, spesso per niente più che un tetto e della brodaglia calda ogni giorno.

E per solerti cure veterinarie.

E per una toelettatura rinfrescante.

E per deliziosi croccantini, ossi, coccole e collari antizzecche...

Insomma, questi poveri cani non sanno che si perdono, a non vivere liberi e puri come voi fieri randagi!

Ehm... ok.

Come prima cosa, immagina quali caratteristiche rendono il randagio che vivrà quest'avventura così speciale; il tuo "Pedigree" è composto da cinque classi di abilità.

Per ogni classe di abilità puoi scegliere un'abilità speciale tra le due disponibili e annotarla nella scheda qui sotto.

Scegli con cura, le tue scelte saranno cruciali nel portarti alla disfatta o all'essere un eroe a quattro zampe!

P E D I G R E E	
TAGLIA	
SOPRAVVIVENZA	
GIOCOLERIA	
DOTI CANINE	
EMPATIA UMANA	

### TAGLIA

Semplicemente, indica la grandezza del cane. Puoi scegliere tra "*Topocane*" (evidentemente minuscolo) e "*Cerbero*" (praticamente un cavallo).

### SOPRAVVIVENZA

Quale tratto ti garantisce qualche possibilità di sopravvivenza in più? Si tratta della tua "*Randagiosità*" (ovvero la capacità di trovare cibo praticamente ovunque) o del tuo essere un "*Cane Fantasia*" (dotato di inusitate doti di mimetismo)? Scegli con cura.

### GIOCOLERIA

Come tutti i canidi, anche tu sei un gran giocherellone! Potresti ad esempio aver passato molte ore ad azzannare cose per aria, sviluppando eccezionali doti di salto in alto (allora scegli "*Freesbee*"), oppure aver passato il tuo tempo ad immergerti nelle pozze d'acqua (sviluppando così la capacità di nuotare in "*Apnea*", caratteristica molto rara in un cane!).

### DOTI CANINE

In quale aspetto primeggi tra gli altri cani? Il tuo latrare taglia le notti estive tenendo sveglia la città? Scegli "*Ululato*".

Riesci a seguire piste odorose sfuggenti persino agli altri quattrozampe? Scegli "*Fiuto*".

### EMPATIA UMANA

Sebbene tu sia un randagio, la conoscenza degli esseri umani potrebbe esserti utile. Hai imparato l'arte antica di elemosinare cibo ispirando pensieri compassionevoli nei bipedi? Allora sei un maestro di "*Occhi Da Triglia*". Hai approfondito il linguaggio degli uomini ben aldilà degli ovvi pappa-cuccia-bravocane? Allora hai sviluppato quella che viene detta "*Affinità Umana*".

Non appena hai scelto le tue cinque Abilità Speciali segnandole nel Pedigree, inizia la tua avventura al paragrafo uno.

Buon viaggio!

## 1

A qualche chilometro dalla grande città, in radure contornate da boschi, lontane dalle strade degli uomini, si scaldano al sole della primavera le terre del tuo Branco.

Qui, a pochi passi da un antico canale, vive una nascosta enclave di cani selvaggi e liberi, della quale tu fai fieramente parte.

Oggi te ne stai solo su una collinetta, all'ombra di una quercia, solennemente intento a sgranocchiare un osso appena dissotterrato.

Non sai ancora di avere un appuntamento col destino, destino che nella fattispecie si presenta nelle sembianze di Stella, una simpatica cagnolina tua compagna di scorribande.

"Ecco l'audace Bracco Solitario, buono solo a masticare ossi!", ti latra avvicinandosi e sogghignando.

"Senti Stella Bianca", questo è il completo nome del Branco di Stella, "se sei venuta a rompere ti rotolo nel fango finché non dovranno cambiarti nome!", rispondi sorridendo di rimando.

"Bravo, prenditela con la tua unica amica", risponde lei, "e pensare che ero venuta ad avvertirti di una certa barboncina che vuole unirsi a noi... che ti venisse il cimurro!".

Stella si volta e corre verso la Zona del Branco fintamente offesa prima che tu riesca a pensare ad un commento pungente, così non ti resta che seguirla... anche perché hai sempre avuto un debole per le barboncine!

Appena arrivati alla radura, vedi la barboncina... è proprio il tuo tipo, spaesata e nuova alle regole del Branco, viene chiaramente dalla Città, ha un pelo fantastico e due dolcissimi occhi... "Stai sbavando, idiota!", la capacità di interrompere fastidiosamente i tuoi pensieri di Stella è unica.

"E comunque, come al solito sei arrivato tardi!"

Per tutti le museruole, Stella ha ragione. Quell'antipatico di Zanna Rotta le sta già ronzando intorno. Senza esitare ti metti in mezzo a lui e alla barboncina: "Signorina, non date retta a questo rozzo campagnolo e lasciate che sia io a farvi da guida, una cagnolina del vostro livello deve accompagnarsi ai suoi pari".

La cagnetta ti lancia uno sguardo sorpreso, con una punta di interesse...

"Rozzo campagnolo? Detto da uno che si lava solo quando piove..." , ribatte Zanna.

"E tu saresti...?" ti chiede lei in un modo lievemente languido, ignorando il tuo rivale.

"Piacere, io sono Bracco Solitario", "Mi chiamano Barbie", risponde avvicinandosi.

Zanna, escluso dal vostro piccolo flirt, si intromette rivolgendosi direttamente a te "Cosa credi di fare, novellino?".

"Spostati pulcioso, e torna a giocare, ti conviene..." , dici tra i denti rizzando il pelo.

Zanna ti fissa e attacca a ringhiare, tu sfoderi i denti e sostieni il suo sguardo. Barbie si allontana impaurita da voi che iniziate a sfidarvi girando in tondo lentamente, finché dopo un paio di finte partite all'attacco e cominciate a lottare.

Se hai l'abilità "Cerbero", vai al [25](#), altrimenti vai al [30](#).

## 2

Grazie alla tua esperienza, ti butti naso a terra e segui l'inconfondibile odore dell'Uomo, un misto di benzina, cheeseburger e mozziconi di sigaretta.

Presto, con Stella che ti segue, imbocchi un lungo cunicolo, più largo degli altri, che si dirige verso la Città.

Giungete ad una biforcazione. Sulla destra si apre un largo corridoio dal quale proviene molta acqua, probabilmente è uno scolmattoio dei tombini della Città. Il passaggio a sinistra invece è in salita, quindi presumibilmente punta verso la superficie.

Vai a destra ([4](#)) o a sinistra ([40](#))?

## 3

Grazie alla tua mole, lo scontro non è impari: inoltre compensi la forza del tuo avversario con una prontezza di riflessi che lui di certo non ha.

Nonostante questo il combattimento si protrae più di quanto avevi previsto. Mentre cominci a cedere Stella azzanna i quarti posteriori del molosso, che abbassa la guardia latrando di dolore: è la sua fine, tu approfitti del momento e gli azzanni la gola, scoperta.

Mentre il tuo avversario soccombe al suolo, tu ansimante e con le fauci lorde di sangue ti volti verso Stella per ringraziarla. Purtroppo lei è a terra, con una profonda ferita su un fianco.

Vai al [44](#).

#### 4

Il cunicolo si apre in un vasto ambiente. Ai lati due gallerie portano chissà dove, mentre davanti a voi una profonda pozza d'acqua è interrotta da una gigantesca grata. Più oltre una scala porta in superficie.

"Guarda, sul fondo la grata è rotta", nota Stella. "Ce la fai a passare dall'altra parte?".

Se hai "Apnea" trattieni il fiato e tuffati al [39](#), altrimenti vai al [47](#).

#### 5

Ti intrufoli nel Canile e ti trovi di fronte varie file di gabbie, con un vasto assortimento di esemplari canini variamente denutriti e sporchi.

Mentre ti aggiri cauto tra questi uggianti reclusi, alla vana ricerca di Barbie, senti un bisbiglio da una delle gabbie: "Psst! Ehi Bracco, sono io! Che diavolo ci fai qui?"

Si tratta di Manto Grigio, un vecchissimo cane che data la sua età è stato catturato nell'ultimo raid degli accalappiacani nelle Terre del Branco.

Parlando con lui scopri che la barboncina è stata comprata da una famigliola della zona.

"Andrò a cercarla, poi tornerò a liberarti, Manto!"

"Non essere stupido, Bracco! Io ormai attendo la fine, voi siete giovani... vai da lei e non tornare in questo postaccio per le ossa stanche e inutili di un vecchio!"

Ti accommiati ed esci dal Canile da dove sei entrato.

Dove sarà la nuova casa di Barbie? A tratti percepisci la sua traccia olfattiva, ma è molto debole.

Se hai "Fiuto" vai al [12](#), altrimenti al [15](#).

#### 6

Rimani fermo in ascolto, mentre la vibrazione cresce. Improvvisamente il rumore diventa assordante. Spaventato ti volti e ti trovi a fissare come impietrito un treno merci lanciato nella tua direzione. Il macchinista suona la sirena e tu scarti di lato, ma purtroppo una frazione di secondo troppo tardi.

Vieni straziato dal treno e la tua avventura finisce qui.

#### 7

La tua ottima padronanza del linguaggio umano ti consente di capire almeno in parte il soliloquio del Custode. Sebbene inframmezzate da singhiozzi e impastate dall'alcool, riconosci alcune frasi. "Dannata topaia... solo come un cane... anzi peggio... ", il custode si versa una dose generosa di pessimo vino, beve, rutta sonoramente e riprende "... la barboncina... lei sì che ci ha guadagnato... nuovi padroni... casa sulla collina... ".

Improvvisamente ti è tutto chiaro: Barbie ha trovato dei nuovi padroni, ed è andata a stare con loro nella casa sulla collina dietro al Canile!

Colmo di speranza e di trepidazione, ti precipiti dalla tua bella.

Corri svelto al [42](#).

#### 8

Mentre osservi la casa, vedi Barbie scappare fuori dalla porta inseguita da due bambini.

Vedendoti urla "Aiutami Bracco!".

Rapido tagli la strada ai due mocciosi e rizzi il pelo ringhiando e scoprendo i denti.

I bimbi scappano in casa urlanti e spaventati e tu e Barbie vi allontanate rapidamente dalla Casa.

"Non sai quante me ne hanno fatte passare quei piccoli indemoniati... ", ti dice mentre vi dirigete all'esterno della Città.

"Per fortuna sono riuscito a trovarti", dici, "ora raggiungiamo le Terre del Branco, lì saremo al sicuro".

La cagnetta ti si avvicina con gli occhi colmi di ammirazione "Hai fatto tutto questo per me... "

Vi strusciate lentamente annusandovi e scoprendo il legame che vi terrà uniti per sempre.

*FINE*

*Questo solo è uno dei possibili finali, rigioca l'avventura scegliendo altre strade e abilità, e scopri gli altri!*

## 9

Nella parte destra del Canile si trovano dei bidoni per l'immondizia. Cercando dietro a questi maleodoranti contenitori noti che la rete del cancelletto dal quale esce il custode per riempire i bidoni è malconcia e strappata. In un punto è sollevata da terra, con un minimo sforzo potresti infilarti all'interno del muro di cinta, raggiungendo le gabbie.

Se entri da questo passaggio, vai al [5](#).

Se vuoi controllare il muro a sinistra, vai al [21](#).

## 10

Mentre segui le rotaie scopri un mondo inatteso. Nonostante attraversino la città, sono costellate delle tracce di vari animali. Mentre tra i fiori stentorei che crescono sulla scarpata ferroviaria annusi alcuni odori molto interessanti, senti una vibrazione attraverso le rotaie. Sembrerebbe un temporale, ma il cielo è sereno.

Corri a nasconderti nei cespugli, spaventato ([32](#)), o rimani in mezzo alle rotaie per scoprire la causa di tutto ciò ([6](#))?

## 11

Sei di fronte al temutissimo Canile, luogo di sofferenza dove ogni randagio teme di concludere i propri giorni. Il tetro cancello è chiuso, ma dall'interno senti provenire latrati e uggioii. Preghi sommessamente per i tuoi simili che hanno la sventura di essere in questo luogo... e perché tu non debba aggiungerti alla loro mesta schiera. Un brivido ti percorre pensando alla barboncina "Barbie, sto venendo a salvarti!" ti dici.

Escludendo l'entrata principale hai due possibilità.

Cerchi a destra ([9](#)) o a sinistra ([21](#))?

## 12

Purtroppo la traccia olfattiva di Barbie è molto tenue e presto la perdi, sommersa dall'odore di pneumatici, gasolio e gomme da masticare.

In preda allo sconforto, realizzi che la tua ricerca è giunta ad un vicolo cieco.

Disperato e frustrato dagli eventi, alzi la testa alla luna e ululi tutto il tuo dolore.

Se hai "Ululato" vai al [29](#), altrimenti al [15](#).

## 13

"Presto Stella! Per di qua!" urli lanciandoti nello stretto passaggio tra le carcasse.

Stella ti segue fulminea, mentre all'enorme cane nero non rimane che guardarvi fuggire abbaiando furioso.

"Che grosso idiota!" esclami ghignando verso Stella mentre uscite dal passaggio.

La tua compagna risponde con un uggioio: purtroppo attraversando le lamiere si è procurata una brutta ferita ad un fianco.

Vai al [44](#).

## 14

Il tuo Ululato lanciato a pieni polmoni fa girare di scatto il cagnone, che inizia a ringhiare sbavando e saltando verso il terrapieno dove ti trovi.

Pochi istanti prima che si issi sulla cengia, dai una spallata alla pila di pneumatici seppellendolo sotto di essi. Dal cumulo che si forma provengono flebili guaiti di dolore.

Purtroppo non sono gli unici lamenti: Stella è stata colpita di rimbalzo da uno degli pneumatici e perde sangue da una ferita.

Raggiungila al [44](#) e soccorrila.

## 15

Avendo ormai perso la barboncina ed essendo rimasto solo, ti aggiri per la grande Città. Cerchi tracce e indizi dagli altri cani, ma sono malfidenti e schivi verso di te: la vita nei vicoli è dura ed insegna a farsi i fatti propri. Ormai non te la senti di tornare al Branco e ti arrendi a girovagare per le strade. Presto arriva la fame, ma questo è un luogo di automobili e cemento, dove non puoi trovare cibo facilmente come nelle Terre del Branco.

Se hai "Occhi da Triglia" vai al [24](#), altrimenti al [34](#).

## 16

Raggiungi la cima della rampa e ti volti verso Stella, bloccata più in basso.

"Purtroppo dobbiamo separarci, Bracco", ti dice. "Buona fortuna, ci rivediamo al Branco!" le rispondi uscendo alla luce.

Noti subito di essere vicino al centro della Città. Davanti a te ci sono le rotaie della ferrovia.

Baldanzoso ti metti a seguirle, sapendo che ti condurranno al Canile.

Continua al [10](#).

## 17

Presto è chiaro che state girando a vuoto. Stella all'ennesimo vicolo cieco ti abbandona, tornando sui vostri passi. "Se ci tieni così tanto a quella dannata barboncina fai pure, io non ci tengo a crepare qui!", dice.

Rimani solo e presto scende la notte. Nella semioscurità dei cunicoli inizia a fare freddo e il tuo stomaco brontola dolorosamente per la fame.

Se hai l'abilità "Randagismo" vai al [36](#), altrimenti al [35](#).

## 18

Mentre riprendete fiato noti che tre diramazioni partono dalla stanza in cui siete.

"Guarda Stella, a destra il pavimento è in salita; non mi sembra la direzione giusta, ma dovremmo comunque raggiungere la superficie".

"Vero. Da sinistra arriva dell'acqua pulita, forse porta ai tombini della Città".

"La direzione giusta però mi sembra quella del cunicolo centrale!".

Un bel dilemma.

Segui il cunicolo a destra ([40](#)), a sinistra ([4](#)), o mantieni la direzione centrale ([17](#))?

## 19

Lo sfasciacarrozze è stato per anni un ottimo luogo di gioco per voi cani del Branco.

Un sacco di carcasse di automobili e lavatrici tra cui scorrazzare liberamente. Da qualche anno è però diventato una zona pericolosa: il nuovo padrone ha dalla sua un'enorme e feroce cane da pastore che attacca ogni altro cane invada il suo territorio.

Se vuoi chiedere a Stella dei cunicoli, vai al [23](#), se vuoi rischiare lo scontro e vai allo sfasciacarrozze, vai al [45](#).

## 20

Non visto e non sentito, aggiri le cataste di auto arrivando alle spalle del cane guardiano.

Rimani nell'ombra e sincronizzi i tuoi movimenti coi piccoli rumori che ti circondano.

Giunto sul fondo del piazzale, sali su un terrapieno: l'enorme cane è sotto di te, girato di spalle e davanti a te c'è una pila di pneumatici in bilico. Basterebbe una piccola spinta per sommergere il tuo rivale.

Stai per farlo, quando il molosso si alza di scatto, rizzando il pelo e attaccando a ringhiare: ha scorto Stella, che ora si trova tremante a pochi metri da lui!

Se hai "Ululato" vai al [14](#), altrimenti al [49](#).

## 21

Nella parte sinistra del Canile si trova la casa del Custode. Una pila di casse di legno porta alla sua finestra, dalla quale proviene luce ed un forte odore di vino di pessima qualità.

Se ti arrampichi sulla pila vai al [37](#), se vuoi curiosare la parte destra della cinta del Canile, vai al [9](#).

## 22

Con un balzo raggiungi la cima della catasta di metallo, mentre Stella ti guarda; con un cenno ti fa segno di andare. Dopo anni di caccia insieme, capisci al volo il suo piano: lei distrarrà il cane da guardia, tu cercherai una via di scampo. Provando una stretta al cuore per il coraggio della tua amica, ti guardi intorno nella ricerca di una via di fuga per entrambi.

Vedi un terrapieno che si congiunge con la pila di auto, dove si trova una catasta di pneumatici.

Scorgi anche un passaggio minuscolo sul fondo della struttura, che forse dà all'esterno.

Se raggiungi il terrapieno, vai al [20](#). Se hai "Topocane" puoi tentare la fuga nel passaggio pericoloso al [13](#).

## 23

"I cunicoli delle vecchie fogne raggiungono velocemente il centro della grande Città", dice Stella. "Ottimo", pensi.

"Sono comunque un ambiente buio e pericoloso, nel quale anche i Randagi più impavidi si arrischiano raramente", continua lei. Al che pensi "Hmmm".

Se vuoi essere informato sullo sfasciacarrozze, vai al [19](#) se ti senti abbastanza preparato, affronta il buio delle fogne al [43](#).

## 24

Grazie alla tua capacità di intenerire i passanti, presto scopri che è molto facile procurarsi del cibo nella Città. Fai col tempo amicizia con un grasso salumiere, che a fine giornata ti allunga gli scarti e qualche osso. Non ritornerai più alle Terre del Branco e ti scorderai presto della barboncina, ma andrai a stare dal bottegaio e giocherai con i suoi figli, fino a spirare serenamente durante un sonnellino pomeridiano, grasso e vecchio cane nel quale a fatica si potrà riconoscere il fiero randagio che eri un tempo.

*FINE*

*Questo solo è uno dei possibili finali, rigioca l'avventura scegliendo altre strade e abilità, e scopri gli altri!*

## 25

Grazie alla tua grande mole hai la meglio sul tuo avversario, che si difende comunque strenuamente. Gli altri cani incitano alla zuffa, mentre vi rotolate nella polvere. Stai per inchiodarlo definitivamente a terra, quando risuona un'unica, imperiosa parola che vi gela entrambi.

Vai al [50](#).

## 26

Seguite quella che approssimativamente è la direzione del centro della Città. Continui a passo spedito con Stella che arranca sempre di più alle tue spalle. Arrivati in un vasto ambiente si getta a terra esausta. "Riposiamoci Bracco, per piacere!" ti chiede.

Se non vuoi darle ascolto, continua ostinatamente al [17](#), altrimenti riposati al [18](#).

## 27

Il colosso ti sovrasta, ringhiando e sbavando. "Scappa Stella!" urla lanciandoti verso di lui.

Mentre soccombi ti consola la visione di Stella che fugge, salva.

La tua avventura finisce qui.

## 28

"Che si fa ora, grande eroe? Non vorrai darti per vinto come quel vigliacco?" dice Stella schernendo Zanna, intento a leccarsi le ferite.

"Dobbiamo raggiungere il Canile", dici "ma attraversare la provinciale è troppo pericoloso. Tu cosa proponi?"

"Ci sarebbero i cunicoli della vecchia fogna" dice Stella "oppure possiamo attraversare il deposito dello sfasciacarrozze."

Se vuoi saperne di più sullo sfasciacarrozze vai al [19](#), se sei incuriosito dai cunicoli della fogna informati al [23](#).

## 29

"Ehi stupido, vuoi finire accalappiato come la tua amichetta? Smettila di fischiare come una sirena!"

Non riesci a credere ai tuoi occhi: è Stella, il tuo ululato la ha condotta da te!

La informi dell'accaduto e del fatto che la cagnetta è ormai persa, mentre lei ti racconta come ha fatto a raggiungerti.

Mentre parlate ti dimentichi sempre di più di Barbie e ti accorgi di una luce nuova negli occhi di Stella. Una luce che si accende quando vi guardate e che ti riempie le vene di caldo miele...

Il viaggio che avete intrapreso vi ha cambiato e tu ti rendi conto che forse la cagnetta giusta per te è sempre stata proprio al tuo fianco.

Vi dirigete verso le Terre del Branco camminando molto più vicini di quanto avreste fatto in passato, ma senza fretta, assaporando il piacere di stare insieme.

Piacere che durerà molto a lungo...

*FINE*

*Questo solo è uno dei possibili finali, rigioca l'avventura scegliendo altre strade e abilità, e scopri gli altri!*

## 30

Grazie alla sua grande mole il tuo avversario sembra destinato ad una facile vittoria, ma tu ti difendi comunque strenuamente e conosci qualche astuzia in più di lui. Gli altri cani incitano alla zuffa, mentre vi rotolate nella polvere. Sei riuscito ad atterrarlo e gli sei sul petto, quando risuona un'unica, imperiosa parola che vi gela entrambi.

Vai al [50](#).

## 31

Grazie al tuo fiuto addestrato riesci a seguire la scia olfattiva della barboncina, fino ad arrivare ad una casa isolata, dove finalmente potrai incontrarla!

Qualcosa però ti blocca: il tuo sesto senso è in allerta.

Se ti fermi a osservare la casa vai all' [8](#), se non dai retta a questo presentimento e corri verso l'abitazione urlando il suo nome, vai al [42](#).

## 32

Ti getti nei cespugli e rimani accucciato mentre il rumore sferragliante cresce fino a diventare assordante.

Un treno merci lanciato a tutta velocità passa nel punto dove qualche secondo prima ti eri fermato. L'aria spostata dal suo passaggio ti investe mentre pensi con sollievo ed un brivido alla fine che hai appena evitato.

Dopo esserti rimesso dallo spavento, riprendi a seguire le rotaie e nel giro di qualche minuto alzi lo sguardo e quello che vedi riaccende la tua speranza.

Ti dirigi sicuro verso la grande e minacciosa struttura che vedi in lontananza: il Canile.

Vai all' [11](#).

### 33

Stai ancora pensando a come affrontare la giusta ira di Lupo Rosso, quando Zanna arriva ansimante e infangato. "Gli accalappiacani! Hanno preso la barboncina, ho tentato di difenderla, ma mi hanno gettato nel canale!"  
"Dannato vigliacco", pensi. Dopo esservi scambiati una rapida occhiata tu e Stella correte sul luogo del misfatto.  
Del furgoncino rimangono solo le tracce di pneumatico, dirette verso la grande Città.

Vai al [28](#).

### 34

Vincendo l'orgoglio, cerchi di elemosinare del cibo ai vari umani che incontri, rimediando perlopiù pedate e urla. Vedi alcuni ragazzini che stanno mangiando delle merendine in un parchetto e provi ad intenerirli. Uno di loro, sogghignando ti porge la sua merenda "vieni... bravo cane... vieni e te ne darò ancora... ". Lo segui, instupidito dalla fame, in un vicolo.  
Purtroppo era una trappola e te ne accorgi troppo tardi, mentre la gang ti accerchia brandendo dei bastoni.  
A volte i ragazzini della grande Città sanno essere crudeli e la vita di un randagio come te conta poco per loro.  
La tua avventura finisce qui.

### 35

Mentre sei allo stremo delle forze, non ti sembra vero di trovare dei bocconcini di carne (non molto fresca, in verità) e li sbrani voracemente.  
Purtroppo per te si tratta di esche avvelenate rigonfie di topicida.  
Muori nel buio delle fogne, solo.  
La tua avventura finisce qui.

### 36

Riesci a trovare grazie alla tua esperienza qualcosa di vagamente commestibile e plachi la fame. Stremato ti addormenti su un mucchio di rifiuti in un vasto ambiente. Al tuo risveglio ti sorprende il sole; c'è un'apertura che col buio non avevi notato!  
Rinfrancato, esci dalle fogne, entrando nella grande Città.

Vai al [15](#).

### 37

Ti arrampichi sulla catasta di cassette e sacchetti di plastica, raggiungendo la finestra. Da qui vedi il custode, seduto ad un tavolo malconco ed intento a bere da una bottiglia di pessimo vino, bofonchiando tra sé palesemente in preda ai fumi dell'alcool.  
Aguzzi le orecchie per sentire cosa sta dicendo.

Se hai "Affinità Umana" vai al [7](#), altrimenti al [38](#).

### 38

Non sei molto esperto del linguaggio umano, ed inoltre il Custode biascica le parole in un soliloquio confuso e inframmezzato da singhiozzi da ubriaco.  
Capisci però alcune parole: "cagnetta", "nuovi padroni", "solo come un cane", "bella casa", "topaia".  
Improvvisamente comprendi: Barbie è stata portata via dai suoi nuovi padroni in una nuova casa! Ma dove si troverà?  
Scendi dalla catasta e ti dirigi verso l'entrata del Canile. Qui a tratti percepisci la traccia olfattiva della barboncina, ma è molto debole.

Se hai "Fiuto" vai al [31](#), altrimenti al [15](#).



### 39

Ti tuffi e passi sotto la grata. Riemergi dall'altra parte ansimante e ti scrolli l'acqua di dosso.  
"Purtroppo dobbiamo separarci, Stella", dici. "Buona fortuna!" ti augura lei allontanandosi.  
Esci dalle fogne e noti subito di essere vicino al centro della Città.  
Davanti a te ci sono le rotaie della ferrovia.  
Baldanzoso ti metti a seguirle, sapendo che ti condurranno al Canile.

Continua al [10](#).

### 40

Seguite il cunicolo, il quale dopo la parte iniziale comincia a curvare. Dopo una lunga curva in salita iniziate a sentire l'odore dell'aria aperta, e presto vi trovate di fronte ad una rampa che dà sulla superficie.  
Purtroppo gli ultimi gradini sono franati, ed occorre superare un dislivello per raggiungere l'uscita.

Se hai "Freesbe", fai un gran salto al [16](#). Se hai "Cerbero" il dislivello è alla tua portata, proprio al [16](#). Altrimenti, vai al [17](#).

### 41

Tu e Stella aggirate il piazzale nascosti dalle carcasse delle auto, finché poggiate inavvertitamente le zampe su un parabrezza, che si spacca scricchiolando.  
Il cagnone di guardia rizza le orecchie, si alza in tutta la sua mole e si dirige nella vostra direzione ringhiando sommessamente.  
L'unica via di fuga sembra sia saltare sulle auto che avete di fronte ed uscire dalla portata del cane.

Se hai "Freesbee" vai al [22](#), altrimenti preparati allo scontro al [48](#).

### 42

Trafelato raggiungi la Casa, dove Barbie sul prato con gli occhi sgranati ti guarda arrivare correndo. "Barbie, non sai cosa ho passato! Sono qui ora, per portarti con me!"  
"Mi spiace Bracco", ti dice lei raggelandoti, "credo tu abbia affrontato tutto questo per niente... non verrò alle Terre del Branco con te, il mio posto è qui, con la mia nuova famiglia."  
Un aitante pastore tedesco si affianca a Barbie, guardandoti con occhi di ghiaccio. "Questo burino ti sta importunando?" dice alla barboncina. "Tranquillo caro, si era solo perso, sta giusto andando via...".  
Ti allontani col cuore di pietra, lasciando Barbie alla sua nuova vita.  
Disperato e frustrato dagli eventi, alzi la testa alla luna e ululi tutto il tuo dolore.

Se hai "Ululato", vai al [29](#), altrimenti al [15](#).

### 43

Raggiungete lo sbocco delle vecchie fogne, ormai in disuso. Un sottile rigagnolo esce dalla grata nella quale vi infilate a fatica.  
Appena entrati, proseguite nella direzione della Città.  
Continuate attraverso le diramazioni per qualche tempo, sempre con le zampe nella fanghiglia.  
Presto però vi è chiaro che senza punti di riferimento state girando senza sapere esattamente qual è la vostra direzione.

Se tra le tue abilità hai "Fiuto", è il momento di usarlo ([26](#)), altrimenti vai al [2](#).

### 44

"Mi dispiace Bracco" ti dice Stella "conciata così ti sono solo di peso."  
"Che dici? Ti riaccompagno al Branco e lì guarirai."  
"Lasciami qui", ti dice lei "non è niente di grave. Io mi riprenderò, ma tu devi andare dalla tua barboncina."  
"Tornerò a prenderti", dici mentre ti allontani.  
Pensando se hai fatto la scelta giusta o meno, raggiungi le rotaie della ferrovia.

Vai al [10](#).

#### 45

Mentre vi dirigete verso lo sfasciacarrozze, parli con Stella del cane che è a guardia del piazzale interno. "Non è proprio il cane più sveglio del mondo. Ma credo sia uno dei più grossi!"

"Bene, lo supereremo sul piano culturale!". Stella ti guarda con aria di sufficienza poi annuisce.

Al vostro arrivo, il cancello dell'impresa di demolizioni è aperto.

Osservate il piazzale nascosti dietro al guard-rail: al centro troneggia un enorme molosso dal pelo nero ripieno di muscoli, appisolato.

Sui lati, cataste di scheletri di autovetture arrugginiscono al sole, mentre all'altra estremità vedete le rotaie della ferrovia, che vi porteranno al Canile.

Se hai "Cane Fantasia", scivola silenzioso al [20](#), altrimenti vai al [41](#).

#### 46

Ti dirigi con Stella seguendo le tracce di Zanna verso il canale che delimita la zona del Branco.

Mentre attraversate il ponticello che porta verso le periferie della grande Città, una scena inaspettata vi si presenta: due accalappiacani stanno caricando la barboncina sul loro camioncino! Mentre correte verso di loro, Zanna si scaglia verso uno degli uomini, che con una pedata lo spedisce guaente nel canale.

Il camioncino parte e quando raggiungete il luogo del misfatto è ormai scomparso in direzione della Città.

Vai al [28](#).

#### 47

Purtroppo è impossibile raggiungere l'altra parte della grata. Seguite la galleria sul lato della stanza, sperando di trovare un'altra uscita.

Raggiungete una biforcazione: a destra notate che il pavimento ha una tendenza in salita.

Salite a destra ([40](#)), o andate a sinistra ([17](#))?

#### 48

Tu e il molosso vi scrutate, pronti entrambi a vendere cara la pelle.

Sarà uno scontro epico.

Se hai "Cerbero" vai al [3](#), se hai "Topocane" al [27](#).

#### 49

Abbaiano, salti giù dal terrapieno e distogli l'attenzione dell'enorme cane da Stella.

Ora sei proprio nei guai! Il bestione ti si avvicina ringhiando e tendendo i muscoli, pronto a balzarti alla gola.

Vai al [48](#).

#### 50

"Fermi!"

Quest'unica parola mette fine allo scontro: a pronunciarla è stato Lupo Rosso, il Capobranco. Mentre si avvicina tu e Zanna abbassate gli occhi con la coda tra le zampe.

"Non tollero che due fratelli del Branco si azzuffino in questo modo. Lasciate la Radura e tornate solo dopo il tramonto, quando vi saranno passati i bollori".

Uggiolando ve ne andate entrambi verso le vostre tane. Mentre te ne vai senti Zanna bisbigliare "non finisce qui, sacco di pulci".

A sera inoltrata ritorni alla Radura, ma gli altri cani ti evitano palesemente. Solo Stella trotterella verso di te; noti subito che ha un'aria preoccupata. "L'avete proprio combinata questa volta! Lupo è furioso... e Zanna non si è ancora visto. Anzi, anche la tua barboncina non si vede da quando vi siete scontrati."

Diavolo! Se Barbie ha seguito Zanna faresti meglio a trovarli... anche se forse ti converrebbe ricucire le cose con Lupo Rosso.

Se preferisci porgere le tue scuse al Capobranco, vai al [33](#), se vuoi andare alla riconquista della Barboncina, vai al [46](#).