

**In cerca
d'avventura**

Prologo

“Quanto manca ancora, Ash?” la voce di Styre interrompe il silenzio e rimane sospesa nell’aria, in attesa di una risposta che tarda ad arrivare.

“Perché voi maschi non volete mai chiedere indicazioni?” incalza Lloryl “Saremmo già arrivati da un pezzo se avessimo domandato a quel mezzelfo.”

“Sai che il nostro Ash è un tipo orgoglioso.” prosegue Kino, con una nota di sarcasmo “Poco importa se questo ci porta dritto sul fondo delle Caverne Gorgoglianti.”

“Oooh, ora basta!” sbotti, voltandoti di scatto. La fiamma della lanterna tremola, minacciando di spegnersi, ma resiste stoicamente. La luce filtra a fatica fra la nebbia che vi circonda, appena sufficiente per distinguere le sagome dei tuoi compagni. La stanchezza ti attanaglia le membra, ma niente ti allontanerà dall’obiettivo che ti sei prefissato.

“Ho un senso dell’orientamento innato, io!” esclami, gonfiando il petto “E se ora vogliamo proseguire, arriveremo presto alla Taverna del Drago Monco.”

Riprendi il cammino, mentre i tuoi compagni mugugnano. Segui il sentiero, che prosegue snodandosi fra i frassini, sicuro di essere sulla strada giusta. Il tonfo ovattato dei vostri passi sulle foglie umide ti accompagna per qualche minuto, poi nuovamente Styre chiede: “Ma non potevamo fermarci alla Locanda al Goblin Storpio? A quest’ora saremmo già con la pancia piena...”

“Dai che lo sappiamo tutti, il perché...” lo interrompe Lloryl.

“Forza, ormai siamo quasi arrivati!” esclami, senza nemmeno voltarti.

È stata per tutti una giornata pesante – forse la più pesante che il vostro gruppo di avventurieri abbia mai affrontato – e non vedi l’ora di mettere qualcosa sotto i denti. Ma il tragitto in più, per arrivare alla Taverna del Drago Monco, vale tutta la fatica che stai facendo. Dopo una decina di minuti, finalmente gli alberi si diradano e il sentiero si congiunge ad una strada sterrata.

“Visto? Siamo sulla via giusta!” esulti, agitando la lanterna.

“La classica fortuna del pivello...” risponde uno dei tuoi compagni. Incassi con un brontolio e acceleri il passo.

La strada sale dolcemente lungo una collina. I muscoli delle gambe, provati dalla fatica della giornata, ti fanno male, ma non accenni a rallentare l’andatura. Quando in lontananza un flebile bagliore riesce a penetrare la coltre di nebbia, non puoi fare a meno di trarre un sospiro di sollievo. Dopo pochi passi compare un’altra luce, poi altre tre... fino a che non giungi a una decina di metri dalla meta del vostro viaggio.

“E bravo Ash!” esclama Kino, che nel frattempo ti ha raggiunto “Alla fine siamo arrivati. Speriamo ne sia valsa la pena.”

“Certo che n’è valsa la pena!” pensi “Ed ora, prima d’entrare, vediamo un po’...” Ti avvicini a una finestra e, con l’aiuto della lanterna, controlli il tuo riflesso al suo interno. Il tuo volto è imperlato di sudore e ti affretti ad asciugarlo alla meglio, quindi ti pettini sommariamente i capelli scarmigliati.

Dopo una breve ispezione, trovi vari schizzi di sangue rappreso sull’armatura. “Ehi, Styre... fammi un favore. Crea dell’acqua che devo darmi una ripulita.” chiedi al tuo amico.

“Quante volte ti ho detto che non conosco quella magia?” risponde Styre, battendo a terra un piede “È Lloryl che può farlo, non io!”

“Eccola qui!” interviene Lloryl. La Sacerdotessa muove le braccia in ampi gesti e... dieci litri d’acqua ti piovono addosso, lasciandoti senza fiato.

“L’hai... l’hai fatto apposta!” boccheggia, a braccia larghe e con gli occhi spalancati.

“Arguta osservazione...” ridacchia Kino. Pure Styre scoppia a ridere ma, grazie ad uno schiocco delle dita, ti asciuga completamente.

“Chissà che le è preso...” pensi “Però almeno ora sono presentabile.”

“Bene, entriamo!” esclami raggianti, mentre, con forza, spingi il portone della locanda.

Subito un invitante profumo di carne ti fa brontolare lo stomaco. Il vociare e le risate degli avventori riempiono la sala: il locale è affollato e solo pochi tavoli sono liberi. I tuoi compagni si fiondano su uno abbastanza grande per tutti, ma tu indugi un momento, alla ricerca di...

“Eccola...” sussurri, sorridendo beffardo, pensando alla sfida che ti aspetta.

Fresca come brezza autunnale, tanto leggiadra da far invidia ad un cigno, Isabel si sta destreggiando fra i tavoli della taverna, mentre il suo sorriso scalda la stanza come soltanto il sole saprebbe fare. Figlia del locandiere, è la ragazza più bella su cui tu abbia mai posato lo sguardo. Capelli biondi e vaporosi le ricoprono le spalle minute, gli occhi ricordano il cielo durante una giornata estiva. Per non parlare delle forme sinuose del suo corpo: fianchi e seno che sogni di far tuoi dall’istante in cui l’hai vista la prima volta.

“Ash, attento a non scivolare sulla pozza che hai fatto!” urla Kino. Fortunatamente Isabel pare non aver sentito, grazie alla confusione che regna nella taverna.

“Quest’oggi, Isabel, cadrai fra le mie braccia.” giuri a te stesso “Fosse l’ultima cosa che faccio!”

REGOLAMENTO

Benvenuto nel regno di Alasthra, terra di magia ed avventure! Il racconto che stai leggendo, tuttavia, non ti permetterà di esplorare questo mondo... ma non disperare: scommetto che ti divertirai ugualmente.

Il tuo nome è Ashfirth, ma tutti ti chiamano semplicemente Ash. Sei un guerriero del popolo Urthak ed oggi hai compiuto un'impresa! Come dici? Non ricordi di aver fatto alcunché? Saranno le troppe botte che hai preso ad averti fatto perdere la memoria. Fortunatamente Lloryl, la Sacertodessa di Ryor, è davvero brava nelle arti guaritrici. Mentre tu le cercavi per tutti, sono stati Styre lo Stregone e Kino il Ladro a portare a segno i colpi migliori... ma senza di te non ce l'avrebbero mai fatta. Ma andiamo con ordine...

PUNTEGGI

Questa sera riesci a pensare soltanto ad una cosa, anzi, a una persona: Isabel, la figlia del locandiere. Farai tutto il possibile per portartela a letto. Visto com'è andata la giornata finora, la nottata dovrà sarà la ciliegina sulla torta. Per riuscirci, dovrai tenere aggiornati i seguenti punteggi:

FASCINO: indica quanto Isabel ti ritiene interessante, bello e simpatico. In sostanza è la sua attrazione nei tuoi confronti. Visto il fisico aitante e la mascella squadrata che ti ritrovi, il tuo punteggio iniziale di Fascino è pari a 4.

MONETE: sono i soldi che hai in tasca, pari a soltanto 10 Monete. In realtà oggi hai guadagnato un bel gruzzolo ma, siccome il malloppo è ancora da dividere, è Lloryl a tenerlo al sicuro in una tasca del suo magico zaino. Attenzione: il tuo punteggio in Monete non può mai essere inferiore a zero! Se dovessi spendere più Monete di quelle che hai, la partita terminerebbe istantaneamente.

ALCOOL: in fin dei conti ti trovi in una locanda, quindi ti capiterà molto spesso di alzare un boccale di... “qualcosa di alcolico”! E tu, da buon esponente del popolo Urthak, ami tracannare litri di “cose alcoliche”, per rilassarti. Inutile spiegarti gli effetti dell'alcol, scommetto che sei già un grande esperto in materia, ma il suo valore di partenza è 0.

STANCHEZZA: questa per te è stata una giornata pesante. Tale punteggio indica la tua spossatezza. Tu e il tuo gruppo avete compiuto un'impresa da veri eroi. Per scegliere che impresa hai compiuto e il tuo punteggio iniziale di Stanchezza, leggi la sezione successiva del regolamento: “Stanchezza e Difficoltà”.

Non esiste alcun limite massimo a tali punteggi. Durante la lettura, a seconda delle tue scelte, i punteggi varieranno in continuazione. Aggiorna la Scheda dell'Abbordaggio ogni volta che ciò accadrà.

STANCHEZZA E DIFFICOLTÀ

Ora è il momento di scegliere quale impresa hai compiuto oggi. A seconda del suo livello, sarai più o meno stanco. Questo serve solo per tarare la difficoltà dell'esperienza di gioco.

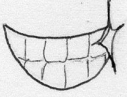
Impresa	Livello	Stanchezza Iniziale
Chiamati dal sindaco del paese vicino, avete sgominato una banda di pericolosi briganti che da mesi ne saccheggiava i dintorni.	Seduttore	3
Avete smascherato e distrutto un vampiro che, insediato in un vecchio maniero abbandonato, terrorizzava gli abitanti del luogo.	Playboy	5
Siete riusciti a sconfiggere un Drago Rosso adulto, che razzia da tempo l'intera vallata.	Casanova	7

Dopo aver compiuto la tua scelta, trascrivi il Livello e il punteggio di Stanchezza iniziale negli appositi spazi sulla Scheda dell'Abbordaggio, quindi comincia la tua “avventura”, andando al paragrafo 1.

SCHEDA DELL'ABBORDAGGIO

FASCINO
(MIN. 0)

INIZIALE: 4



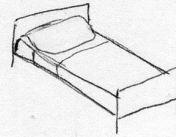
ALCOOL

INIZIALE: 0



STANCHEZZA
(MIN. 0)

INIZIALE:



MONETE

(SCONFITTA SE MINORE DI 0)

INIZIALE: 10



LIVELLO DI DIFFICOLTÀ:

CODICI:

ANNOTAZIONI:

1

Styre si sta sbracciando per attirare la tua attenzione, ma esiti ancora un istante. Vuoi davvero mangiare quando potresti sfruttare questo momento per partire subito all'attacco?

La pancia ti brontola nuovamente, mentre volgi lo sguardo prima verso Isabel, poi verso il tavolo.

Se decidi di dare ascolto al tuo stomaco, vai al **13**. Se scegli, invece, di ascoltare una parte del tuo corpo... più in basso, continua al **21**.

2

La musica vi avviluppa e ballate come se nella stanza non ci fosse nessun'altro. Non sei molto bravo ma, a quanto pare, a Isabel non importa. Grazie alla magia intrisa nelle note della canzone, non smette di guardarti negli occhi, sorriderti, ammiccarti. Il suo corpo a contatto col tuo ti riempie le vene di passione e sei determinato più che mai a portarti a letto questo schianto.

Quando il Bardo finisce di cantare, Isabel ha la fronte imperlata di sudore e una ciocca di capelli le copre il viso. Il vestito le si è stretto addosso per il troppo movimento, facendo risaltare le morbide forme della cameriera.

“Grazie, è stato... eccitante!” esclama, mentre si riassetta la gonna.

“Non sai quanto lo è stato per me...” vorresti dire, ma ti limiti ad annuire.

“Ci vediamo dopo, allora...” ti saluta, allontanandosi.

Aumenta di 2 punti il Fascino e vai al **33**.

3

Continuando a seguire lo spettacolo, ti avvicini al bancone della locanda. Devi ammettere che Kino è molto bravo e si merita tutti gli applausi che prontamente scrosciano dopo ogni acrobazia che effettua.

“Dammi da bere, oste.” ordini piano, per non rompere l'atmosfera.

L'uomo quasi non si accorge di te, intento a seguire Kino nei suoi balzi, poi annuisce: “Cosa ti porto?” bofonchia da sotto i suoi baffoni.

Puoi scegliere fra le seguenti bevande:

A. Birra nanica – 2 Monete

B. Idromele – 2 Monete

C. Vino – 1 Moneta

D. Birra – 1 Moneta

Se hai cambiato idea o non c'è nulla di tuo gradimento, puoi prendere una boccata d'aria all'esterno, proseguendo al **6**.

Altrimenti annota sulla Scheda dell'Abbordaggio la tua scelta, sottrai le Monete corrispondenti e vai al **37**.

4

Il Bardo sta suonando una ballata dal ritmo movimentato. Tutti si scambiano spesso di posto, incrociano i loro percorsi e battono le mani per tenere il tempo. Perdi Isabel per tre volte e altrettante volte la ritrovi. Ogni volta il suo volto si illumina non appena ti vede, rimanete uno in fronte all'altra per qualche istante, quindi siete nuovamente trascinati nel frenetico vortice della danza.

Improvvisamente la melodia cambia velocità, dandovi il tempo di riunirvi. Porgi il braccio a Isabel, che lo prende, e camminate in tondo a ritmo di musica. Non smettete un momento di guardarvi negli occhi, nonostante di tanto in tanto cambiate il senso di rotazione.

Il Bardo aumenta il ritmo in maniera costante, così siete costretti ad aumentare il passo. Anche così la vostra sincronia è perfetta e, quando la canzone termina, siete sì ansimanti ma non potete fare a meno di ammirarvi per qualche secondo.

“È stato bello, Ash.” afferma Isabel, dopo quella che sembra un'eternità “Ora devo andare... purtroppo.”

“Ci vediamo più tardi” annuisci. La ragazza si ravvia i capelli e se ne va, ma non prima di averti lanciato un'ultima. Fugace, occhiata.

Aumenta di 1 punto il Fascino e vai al **33**.

5

Mentre pensi ad un piano per sbarazzarti dei tuoi avversari, ti viene il dubbio che forse hai esagerato. Quattro avversari senza l'aiuto di nessuno forse sono troppi anche per te. Purtroppo però è troppo tardi per ripensarci, quindi non ti resta che trovare un metodo per affrontare i tuoi avversari e poi poterlo raccontare in giro. Il mezzorco sta borbottando, mentre gli altri continuano ad annuire.

Se tenti il tutto per tutto e attacchi prima che possano farlo loro sperando nella sorpresa, vai al **48**. Se invece preferisci

aspettarli e provare a sconfiggerli uno ad uno, vai al **9**.

6

Ti alzi, spostando la sedia senza fare rumore, quindi ti avvii verso l'uscita. Un po' di aria ti aiuterà a pensare alle tue prossime mosse. Stai per spingere il portone, quando la tua attenzione viene attirata da un vecchio seduto in un angolo. Non che si tratti di un tipo particolare: è magro, pelato e rugoso come tutti i vecchi che conosci, ma non solo è l'unico a ad ignorare l'esibizione di Kino, sta anche lanciandogli alcuni impropri di cui non conoscevi l'esistenza.

Abbandoni l'intento di uscire e ti avvicini al vecchio, che non ti bada nemmeno e continua nella sua litania di insulti.

"Scusa amico" lo interrompi "c'è qualche problema?"

L'uomo smette di sputare imprecazione, ti squadra per qualche secondo e infine gracchia: "No bellimbusto! Sono contentissimo! Non senti quanto sono felice di starmene qua a perder tempo?" fa una breve pausa per schiarirsi la voce, quindi aggiunge: "Ma guarda se doveva capitarmi tra i piedi anche un grosso idiota senza cervello... ma che domande fa?"

Se ne hai già avuto abbastanza di questo vecchio pazzo, esci dalla locanda e vai al **20**. Altrimenti prova a farlo ragionare proseguendo al **19**.

7

Prendi il borsello ed estrai quattro monete, quindi le porgi all'oste. L'uomo le saggia una ad una mordendole, poi si china e prende da sotto il bancone una chiave.

"Ecco qua." borbotta "Stanza sei. Ed ora vattene a dormire, giovanotto, a meno che tu non voglia bere qualcosa."

Fai un cenno del capo all'oste, che non ti degna di uno sguardo, e ti avvicini ad Isabel.

"La stanza è la sei." spieghi. Poi aggiungi, alzando un sopracciglio: "A fra poco, bellezza."

"In realtà c'è un problema..." sussurra la cameriera.

"E ti pareva!" pensi "Che problema?" mormori.

"Mio padre! Finché lui è sveglio non posso azzardarmi a venire nella tua stanza! Devo aspettare che si addormenti e poi sgattaiolare da te."

"E allora aspetterò!" annuncii.

Se hai 5 o più punti in Stanchezza vai al **36**. Altrimenti, vai al **25**.

8

Cerchi Isabel con lo sguardo e la trovi intenta a sparecchiare un tavolo da una pila di stoviglie.

"Puoi concedermi l'onore di un ballo?" le chiedi quando la raggiungi.

"Mi piacerebbe Ash, ma devo prima finire qui" risponde, con un sospiro.

"Allora ti darò una mano!" ti offri, pur di non perdere un'occasione così ghiotta.

Impiegate pochi minuti a liberare il tavolo di tutti i piatti e i boccali che lo costellavano e, finalmente, puoi accompagnare la bella cameriera alla "pista" da ballo.

Qual è il tuo punteggio di Alcool? Se è minore o uguale a 3 vai al **4**, altrimenti vai al **17**.

9

Allarghi le gambe e ti pianti bene a terra, in attesa del loro attacco. I tuoi avversari si dividono e ti vengono incontro da quattro lati diversi, nel chiaro tentativo di accerchiarti. Corri incontro ad uno di loro, ma scarti improvvisamente e lo sorpassi, costringendoli a riunirsi e quindi a rivedere il loro piano. Senza indugio ti inseguono e tu rallenti l'andatura fino a fermarti del tutto. Quando stanno per raggiungerti ti lanci a testa bassa sul primo, che non arriva a fermare la sua corsa. Cozzi con la testa sul suo torace e, sbilanciandosi, cade addosso agli altri tre. Prima di rialzarti assesti un pugno che lo tramortisce, quindi scappi nuovamente, mentre i tuoi avversari si tolgono di dosso il loro compagno.

Questa volta ti vengono incontro a piccoli passi, pronti a reagire al minimo movimento. Conscio di non poter usare lo stesso trucco due volte, attendi che siano loro a raggiungerti, confidando nella tua buona stella.

"Prendiamolo!" urla il mezzorco. Era ciò che stavi aspettando: anticipi il più vicino, portando a segno un paio di colpi, uno allo stomaco e l'altro sotto il mento. Ne hai steso un altro ma, in questo modo hai lasciato la tua posizione difensiva. Infatti una mano ti afferra la spalla e un cazzotto ti raggiunge in pieno viso, facendoti barcollare. Mentre ti riprendi, qualcuno ti colpisce prima allo stomaco, piegandoti, e poi sulla schiena, facendoti crollare prono.

Questo uno-due lo hai sentito, ma ci vuole ben altro per metterti a tappeto. Stringi i denti e, approfittando della tua posizione, con un colpo di reni ti avvinghi alla prima gamba che ti capita a tiro. Questa mossa inaspettata fa perdere l'equilibrio all'avversario, che cade scomposto a terra, battendo la testa. La fortuna ti arride, quindi ti alzi per fronteggiare l'ultimo nemico rimasto, il mezzorco. Questi non perde tempo e t'incalza, tirando pugni a destra e a manca. Riesci a schivare ogni colpo, ma non ne mandi a segno nessuno: sei ancora provato dai danni subiti prima e stai aspettando per recuperare almeno in parte le energie.

"Non puoi scappare per sempre!" ringhia il mezzorco "Prima o poi ti colpirò e allora sarà la tua fine!"

“O magari sarò io a farlo!” rispondi, mentre fai un balzo all’indietro “Ti batterò con un sol colpo, è una promessa!” Ed è proprio ciò che speri di fare, visto che non puoi permetterti il lusso di subire altre percosse.

Eviti un altro paio di pugni ma ancora non trovi il momento giusto per contrattaccare. Lo stallone si protrae ormai da qualche minuto e gli spettatori, che prima erano col fiato sospeso, ora fischiano e si lamentano. Non che ti interessi la loro opinione, ma non vorresti mai che Isabel venga influenzata dal quel branco di caproni. Sei quindi costretto a mettere fine al combattimento e c’è solo un modo per farlo.

Cambi la tua posizione e fai un passo in avanti, proprio mentre il mezzorco scarica un destro indirizzato al torace. Grazie ad un movimento repentino ti sposti e non vieni colpito in pieno, rendendo così sopportabile il dolore che provoca l’attacco, e a tua volta scagli un montante con tutta la forza residua. Centri l’avversario dritto sul naso, un forte “crack” ti annuncia che glie l’hai rotto. Mentre si porta istintivamente le mani alla faccia, gli assesti un altro colpo alla bocca dello stomaco, terminando lo scontro.

Trai un profondo sospiro, quindi alzi lentamente il pugno. Gli spettatori si complimentano con te, Isabel ti abbraccia, ringraziandoti calorosamente per il coraggio mostrato.

“Grazie, amico!” ti urla il mezzelfo “Ed ora, una bella birra per rimetterti in sesto! Se avessi preso io quelle botte, sarei morto... ma d'altronde, se avessi la tua forza, non farei di certo il borsaiolo!”

Aumenta di 2 punti la Stanchezza e di 1 l’Alcool e il Fascino, quindi vai al **38**.

10

“Ma io non ho quattro Monete!” protesti “Non puoi farmi uno sconto? Dopotutto, ho preso le tue difese contro quel mezzorco!”

“Oh, sì! Grazie mille!” ridacchia il locandiere “Ma sono sempre quattro Monete. Se dovessi fare sconti a chiunque, nel giro di un mese sarei ridotto sul lastrico, giovanotto.”

Ti volti senza nemmeno rispondergli, quindi torni da Isabel per informarla dell’accaduto. La ragazza fa sporgere il labbro inferiore, assumendo un’espressione che la rende irresistibile, poi sbuffa: “Mio padre deve aver capito le tue intenzioni... il costo di una stanza è di due Monete, non quattro!”

“Non puoi fare niente? Al momento non possiedo tale cifra... ma domattina sì!” obietti.

Isabel scuote la testa: “Purtroppo no, su queste cose è irremovibile... beh, mi spiace, sarà per la prossima volta!”

“Sarà per la prossima volta?” ripeti stupidamente.

“Beh, io nella stalla non ci vengo! È pieno di ragni e c’è una puzza... quindi buona notte!”

Esci dalla locanda con un diavolo per capello... c’eri così vicino che quasi ne potevi sentire l’inebriante odore... ed invece sei rimasto a bocca – e non solo quella – asciutta.

Mentre ti sdrai sul pagliericcio, giuri a te stesso che non metterai mai più piede in questa locanda, nemmeno se dovessero soggiornarci le cento vergini di Samarach!

11

Senza pensarci troppo, ti lanci sul più grosso dei quattro. L’impatto vi fa crollare e, una volta sopra di lui, riesci a colpirlo con un paio di pugni sul muso. Ben presto però, gli altri tre ti prendono per le braccia, immobilizzandoti e l’energumeno si rialza sputando a terra del sangue.

“Ora tocca a me...” ringhia, mentre ti colpisce allo stomaco con un calcio.

Sei un ottimo incassatore, ma le botte che prendi e l’alcool che hai assunto ti anebbian presto il cervello. Quando ti risvegli, Lloryl sta cantilenando, agitando le braccia.

“Ehi, amico...” sussurrano tre Styre, sopra di te.

“Che... che è successo?” bofonchi.

“È successo che sei il solito gradasso!” sbotta Lloryl “Per fortuna tengo sempre un incantesimo di riserva... se non lo avessi fatto ti avrebbero ammazzato!”

“Almeno non mi sono accorto della figuraccia fatta con Isabel...” riesci a pensare, prima di rialzarti e avviarti verso l’entrata della locanda.

Sottrai 2 punti Fascino e vai al **38**.

12

“Isabel.” esordisci, con un sorriso “Immagino ti sia accorta di come ti guardo e, francamente, io non ho potuto fare a meno di rendermi conto di come tu guardi me.” le prendi una mano e la fai sedere nel posto a fianco al tuo.

“Ora, io fremo dal desiderio... la mia carriera d’avventuriero potrebbe finire domani stesso, troncata dalla freccia di un coboldo, o dall’ascia di orco! La vita è troppo breve per non essere vissuta in modo completo, per cui ti domando: vuoi passare la notte con me? Non chiedo altro!”

Se hai 6 o più punti in Fascino vai al **22**, altrimenti vai al **50**.

13

Accantoni per un momento l'immagine di Isabel e prendi posto al tavolo.

"Finalmente! Ho talmente fame che mangerei un coboldo!" annuncia Styre, leccandosi i baffi. Lloryl fa una smorfia mentre Kino ridacchia.

Purtroppo è l'oste a prendere la vostra ordinazione. "Poco male, ho tutta la sera per provarci con Isabel" pensi, mentre il locandiere sciorina i piatti del giorno.

Puoi scegliere fra le seguenti pietanze:

A. Arrosto di cinghiale con patate e idromele – 3 Monete

B. Stinco di maiale e vino rosso – 2 Monete

C. Zuppa di montone e birra – 1 Moneta

Annota sulla Scheda dell'Abbordaggio la tua scelta (non puoi decidere di saltare il pasto), sottrai le relative Monete e vai al **27**.

14

Dai un piccolo bacio alle labbra carnose di Isabel, che rimane immobile. Glie ne dai un altro, un altro ancora, finché la tua bocca non si stacca più dalla sua. Mentre la baci, sempre con maggiore trasporto, vi spostate sul letto, la fai prima sedere e poi la spingi verso il basso. Le slacci i bottoni e le sfilì il vestito. Lei ti lascia il pieno comando, accarezzandoti di tanto in tanto il petto muscoloso.

Appoggi una mano su un seno, che scopri essere pieno e sodo, quindi interrompi il bacio e la spogli completamente. Isabel si trattiene però la camiciola: "Puoi... coprire la luce? Mi vergogno un po'..."

Annuisci e ti alzi, quindi prendi la tua camicia e avvolgi la lanterna magica. Una luce calda e soffusa si espande ora nella stanza e, dato che sei in piedi, ne approfitti per toglierti gli ultimi indumenti. Dai un ultimo sguardo al corpo perfetto di Isabel, quindi dai il via alle danze.

Lei ti guarda, appoggiata alla tua spalla. Hai i capelli scarmigliati, il braccio sul tuo petto e un largo sorriso: "È stato fantastico, Ash." sussurra, mordicchiandoti l'orecchio.

Le accarezzi la schiena, scendendo pian piano: "Se vuoi possiamo continuare..."

"Purtroppo no... se mio padre non mi trova a letto..." dopo un istante di pausa aggiunge "Ma se vuoi, domani notte..."

Mentre si alza, annuisci distrattamente.

Isabel ti volta le spalle e si sistema i capelli. Non puoi fare a meno di osservare quelle natiche, ora leggermente arrossate, senza pensare a quello che hai fatto loro passare.

La ragazza si riveste velocemente – troppo velocemente – quindi viene a baciarti nuovamente. Provi ad attirarla a te ma questa volta resiste, ridacchiando. Poi si avvicina alla porta: "Allora... ci vediamo!" ti saluta, prima di uscire.

"Non nell'immediato, cara." pensi. Non che tu sia rimasto insoddisfatto, anzi. Tutto è andato come previsto, forse anche meglio, in realtà. Ma ormai l'obiettivo è stato raggiunto, non c'è più alcun gusto nel venire in questa locanda per rimediare del sesso senza il piacere della conquista. Mentre ti stai addormentando, ti viene in mente la Taverna del Guitto d'Oro a Rifflian. Come si chiamava la bella cameriera che lavora laggiù?

Vai all'**Epilogo**.

15

Ti allontani, portandoti ai margini della luce, per poter pensare a come sconfiggere i tuoi avversari, mentre i quattro fanno lo stesso.

Un sussurro alle tue spalle ti fa sussultare: "A due ci penso io, amico! Nessuno si accorgerà di nulla e sarai tu a prendertene il merito."

Annuisci, grato dell'aiuto di Kino. Grazie alla sua capacità di nascondersi nelle ombre, avrai da affrontare due avversari in meno.

Se, ora che sai che lo scontro si risolverà in un "banale" due contro uno, vuoi attaccare per primo per farla finita in fretta, vai al **39**. Se invece preferisci comunque stare sulla difensiva, continua al **47**.

16

Ti avvicini a Kino: sta facendo una spaccata, appoggiando solo i talloni sullo schienale di due sedie. Aspetti finché non sei sicuro che ti stia guardando, quindi gli fai un cenno. Kino annuisce e tu non perdi tempo: corri verso di lui proprio quando si dà lo slancio per alzarsi. Mette le mani a terra e compie una capriola in aria, mentre unisci le mani a cucchiaino davanti a te.

Il tuo compagno atterra proprio su di esse e tu le spingi verso l'alto con tutta la forza che hai in corpo. Grazie al tuo movimento, Kino si esibisce in un balzo talmente alto da sfiorare il soffitto, per poi finire coi piedi sulle tue spalle.

Se il tuo punteggio di Stanchezza è superiore a 3, vai al **28**. Altrimenti vai al **49**.

La musica che stai ballando ha un ritmo frenetico. Lo sforzo per tenere il tempo, le luci della locanda, tutte quelle persone che girano attorno a te... fatichi a respirare e a comprendere cosa ti stia accadendo. La testa sembra stia ballando per conto suo e al posto delle gambe ti sembra di avere della gelatina.

Isabel ti sorride... o è una smorfia di disgusto? Non lo sai e non t'importa, tutto quello che t'interessa ora è trovare un posto dove... cadi in ginocchio e: "Bleeeeeeargh!"

Vomiti tutto quello che hai trangugiato stasera e rimani carponi, mentre altri conati ti fanno sussultare. Ti senti subito meglio, ma a questo punto vorresti tanto essere svenuto. Miracolosamente hai mancato Isabel, ma la cameriera guarda schifata la chiazza che hai lasciato a terra: sa benissimo che è compito suo sistemare tutto. Per riparare almeno in parte, ti offri di pulire e, strano a dirsi, lei non esita nemmeno un momento ad accettare la tua offerta.

Tutto questo sotto lo sguardo fra il divertito e il disgustato degli altri clienti e, ovviamente, dei tuoi amici, che sono accorsi soltanto per prenderti in giro.

Diminuisce di 1 punto il Fascino e segna il codice VOMITO, poi vai al **33**.

18

Non ti fai pregare e la baci con trasporto, ma Isabel ti scosta dopo pochi secondi. Le metti una mano sulla spalla e la fai sdraiare, quindi ti accomodi al suo fianco, con una gamba di traverso sulle sue. Improvvisamente ti gira la testa. L'odore della ragazza non è più così piacevole e ti dà la nausea. Lei dice qualcosa ma non riesci a capire nulla, probabilmente parla in una lingua a te sconosciuta. Fai per alzarvi, ma vieni interrotto da un conato che ti piega in due.

Vomiti cena e bevande addosso ad Isabel, inzaccherandole il vestito ed entrambe le mani. La cameriera ti urla contro qualcosa d'incomprensibile e, per tutta risposta, rigetti nuovamente, questa volta a terra. Isabel si spoglia, rimanendo con la sottoveste, si lava le mani nel catino e infine se ne va sbattendo la porta dietro di sé.

Impieghi qualche minuto a riprenderti e, quando ti rendi conto di quel che hai combinato, preferiresti essere tra le fauci di un drago piuttosto che incontrare Isabel domattina. Non ti capisci di come sia potuto accadere: normalmente reggi piuttosto bene l'alcool e non ti sembrava di aver bevuto così tanto stasera. Tutto è cominciato con quel profumo... il solo pensarci ti causa un altro conato.

Fatto sta che, alla fine, sei andato in bianco. Ora esiste un solo modo per raffreddare i tuoi bollenti spiriti. Prima di lasciarti andare è meglio pulire i resti della cena sparsi per la stanza, altrimenti anche la tua mano si rifiuterà di uscire con te!

19

"Ma si può sapere che hai, vecchio?" sbotti "Non solo non ti godi lo spettacolo, ma hai pure da ridere?"

L'uomo sputa per terra e fa una smorfia: "Vorrei vedere! Stavo per concludere un affare che mi avrebbe permesso di comprare una latta di carne... e dovrei essere contento? Se quel tipo non avesse fatto lo smargiasso, ora avrei venduto la collana e tanti saluti!"

"Collana? Quale collana?" chiedi istintivamente.

"Collana! Sai quelle cose che indossano le donne... sono un mercante! Sai cos'è un mercante almeno, bestione?"

"Fammi vedere un po' cosa vendi, vecchio." tagli corto "Forse potrai ancora permetterti la cena di cui parlavi."

L'espressione del mercante si fa subito affabile. Dopo averti ringraziato, prende una sacca, estrae dei gioielli e li appoggia sul tavolo. La tua esperienza in materia ti permette di capire che la maggior parte di essi è di pessima fattura, molto probabilmente artigianato goblin. Ma due cose in particolare attirano la tua attenzione: una collana d'argento con incastonati cristalli d'acquamarina e un anello d'oro con incassato un grosso rubino. Uno dei due sarebbe un regalo perfetto per Isabel e il loro costo sarà ben rimborsato da quanto accadrà più tardi.

"Quanto vuoi per questi?" chiedi, indicando i due gioielli.

"Oh, ottima scelta, signore!" esclama il mercante "La collana era parte della collezione della famosa Duchessa Kelsher, pace all'anima sua, e costa quattro Monete. L'anello invece proviene dal tesoro del leggendario drago Snxxflgr... vale due Monete."

Il vecchio rimane in attesa della tua scelta. Se vuoi comprare la collana, togli 4 Monete e vai al **30**. Se paghi per l'anello, sottrai 2 Monete e vai al **26**. Oppure puoi ringraziare il vecchio ed andartene senza nulla, nel qual caso ti riempirà di insolenze finché non esci dalla locanda, andando al **20**.

20

Abbandoni il vecchio alle sue imprecazioni ed esci dalla locanda. La nebbia che ti ha accompagnato fino a qui si è leggermente diradata, mentre cenavi. Respiri l'aria umida a pieni polmoni, in cerca di qualche buona idea per portarti a letto Isabel. L'unica cosa a cui riesci a pensare però, è il momento in cui finalmente l'avrai nuda sopra di te che...

"Sbonk!" sbatti contro qualcosa di duro e inciampi, ruzzolando a terra. Imprechi mentre, alla cieca, afferrì la causa della tua caduta. Si tratta un palo di legno, probabilmente il pezzo di una staccionata, che era appoggiato in obliquo contro chissà che, è tutto troppo scuro e nebbioso per saperlo.

Ti rialzi massaggiandoti lo stinco, quindi zoppicando ritorni verso l'entrata della locanda.

"Maledetto chiunque abbia lasciato là quel dannato palo!" inveisci, non trovando altro con cui sfogarti. Apri il portone della

locanda e, lentamente, torni al tuo posto. L'esibizione di Kino è finita e i tuoi compagni ti stanno aspettando. Segna il codice PALO sulla Scheda dell'Abbordaggio, poi vai al **23**.

21

Per riempirsi la pancia c'è sempre tempo, ma ogni lasciata è persa. Magari qualche avventore potrebbe far colpo su Isabel prima che ci riesca tu e questo non puoi permetterlo.

Ignorando i tuoi compagni, attendi il momento adatto per colpire. Questo non tarda ad arrivare: Isabel ha notato un tavolo che si era appena liberato e ne sta raccogliendo bicchieri e piatti sporchi. Le giungi da dietro di soppiatto, poi hai un inatteso colpo di fortuna: la giovane urta contro una sedia e una pila di bicchieri le scivola dal vassoio.

Con un colpo di reni, balzi per evitare il disastro e riesci ad agguantarla prima che raggiunga il pavimento. Infine la porgi a Isabel, che ti guarda con ammirazione: "Ciao Ash! Che riflessi fulminei, hai..."

"Nah... niente di così complicato. Comunque è stato un piacere aiutarti" affermi, benedicendo la tua buona stella.

"Ma cosa ci fai qui? Non nella taverna, intendo, ma proprio qui vicino a questo tavolo." ti chiede, guardandosi attorno.

"Ero venuto a guardarti più da vicino!" esclami, senza mezzi termini "I miei compagni sono laggiù, troppo distanti per poterti ammirare in tutta la tua bellezza."

Lei arrossisce e abbassa il viso, ammutolita. "Un frutto maturo, pronto per essere colto." pensi, traboccante di passione.

Dopo qualche secondo d'imbarazzante silenzio, Isabel alza il volto e abbozza un sorriso: "Beh, allora grazie mille... se vuoi più tardi possiamo fare due chiacchiere..."

Aumenta di 1 punto il Fascino.

Se ora vuoi andare a metter qualcosa sotto i denti, prosegui al **24**. Se invece pensi che il momento per parlare sia questo, continua al **41**.

22

Isabel arrossisce e abbassa lo sguardo, ma le compare sul volto un sorriso compiaciuto: "Sono contenta che tu me l'abbia chiesto." risponde "Temevo che questo momento non sarebbe mai arrivato!"

"Evvai!" esulti mentalmente, già eccitato al solo pensiero di quel corpo nudo sotto il tuo...

"In quale stanza sei?" chiede Isabel.

"Stanza?" ripeti "Non ne ho ancora una... è un problema?"

"Non vorrai mica che... lo facciamo nella stalla?" inorridisce la cameriera "È umido e sporco... vorrei qualcosa di meglio per la mia..." arrossisce "la mia prima volta..."

"Uooooo! È vergine!" pensi, esaltato "Che fortuna sfacciata!"

"Lascia fare a me, mia dolce principessa." mormori, alzandoti in piedi. Ti dirigi verso il locandiere, intento a pulire un boccale con uno straccio consunto, e gli chiedi: "Vorrei una stanza per passare la notte." lanci istintivamente un'occhiata a Isabel, che nel frattempo si è alzata ed è tornata alle sue mansioni, poi prosegui "Una singola."

L'uomo appoggia canovaccio e bicchiere, aggrotta la fronte e ti scruta da sotto le folte sopracciglia: "Una singola, eh?" guarda a sua volta Isabel, quindi borbotta: "Fanno quattro Monete, giovanotto."

"Quattro Monete?" sbotti "Ma è un furto!" sei sicuro che i tuoi compagni non abbiano pagato più della metà di quanto chiesto dall'oste.

"Se è troppo per te, puoi sempre dormire nella stalla." si esibisce in un sorriso sdentato "Quella è gratis."

Se hai le 4 Monete richieste dal locandiere, sottraile e vai al **7**. Altrimenti continua al **10**.

23

Poco dopo esser ritornato al posto, stai già chiacchierando coi tuoi amici. La discussione verte su come dividervi il bottino che avete recuperato quest'oggi. Come al solito Lloryl vuole convincervi a donare gran parte del denaro alla Chiesa di Ryor.

"Scordatelo!" sbotta per l'ennesima volta Kino "Puoi fare ciò che vuoi con la tua parte, ma non toccare la mia! Non voglio avere nulla a che fare con la tua congrega di bacchettoni!"

"Non eri di questo parere quando ti ho rimesso a posto le budella, stamani." risponde Lloryl con un largo sorriso.

"I miei reagenti sono molto costosi!" si intromette Styre "Non posso regalare a chicchessia il mio oro, o i miei incantesimi ve li scordate."

Non sei molto interessato al discorso, la tua testa è altrove: "Devo trovare un modo per parlare ad Isabel. Ora mi alzo e..."

La melodia di un arpa interrompe i tuoi pensieri. Ben presto tutti gli avventori si zittiscono per ascoltare le dolci note dello strumento. È un Bardo a suonarlo e, dopo aver ottenuto l'attenzione desiderata, intona un'allegria canzone. Vengono spostati alcuni tavoli per fare spazio a chiunque volesse ballare e, dopo qualche istante di esitazione, una dozzina di persone sta già danzando.

"Ecco la mia occasione!" esulti.

Se vuoi subito invitare Isabel a ballare, vai paragrafo **8**. Se invece vuoi richiedere al Bardo una canzone speciale, vai al **40**.

24

Ti siedi al tavolo mentre i tuoi compagni stanno ordinando la loro cena. L'oste ti guarda socchiudendo gli occhi e corrugando le sopracciglia cespugliose: "E tu? Che vuoi mangiare?" ringhia.

Stupito da tale atteggiamento, non osi chiedere cosa ci sia. Ti affretti quindi a rispondere, indicando Kino: "Quello che ha preso lui." L'uomo sbuffa e se ne va, borbottando fra sé.

"Bentornato!" ti saluta Styre "La prossima volta ordiniamo senza di te!"

"Non mi pare che mi abbiate aspettato." replichi "E poi avevo delle importanti questioni da sbrigare."

"Ah!" sbotta Lloryl "Importanti questioni! Fare il cascamento può servire solo a soddisfare la tua..."

"Risparmiami la predica, Sacerdotessa!" la interrompi, ridendo. Lloryl diventa paonazza e sembra sul punto di saltarti al collo, ma poi sbuffa e si gira sulla sedia per darti le spalle.

Chiacchieri con Styre e Kino finché non arriva la cena. L'oste te la porge in malo modo ed esige di essere pagato.

Nel piatto c'è uno stinco. Lo prendi in mano e ti accorgi che è freddo. Sbirci nel boccale e scopri che, anziché birra, contiene della semplice acqua.

"Ma che diavolo, oste!" esclami, battendo un pugno sul tavolo "Che scherzo è mai questo?"

"Stai lontano dalla mia Isabel!" bofonchia "O la prossima volta non ti farò nemmeno entrare nella mia taverna!" Mentre l'oste si allontana, addenti malvolentieri lo stinco. La pancia brontola e, almeno, così se ne starà zitta per un po'.

Assorto nei tuoi pensieri, solo quando finisci di mangiare scopri che Kino è sparito. Ti guardi attorno, infine lo vedi: è ai margini della sala comune e, probabilmente, fra poco si esibirà in uno dei suoi numeri.

Diminuisci di 2 punti il valore di Stanchezza e delle Monete.

Continua al **31**.

25

Sali al piano di sopra e, mentre fai le scale, non togli gli occhi di dosso da Isabel nemmeno per un secondo. Era da tempo che non eri così eccitato. D'altra parte, non tutti i giorni ti capitano tra le grinfie donzelle di tale bellezza.

Entri nella stanza e chiudi la porta con un giro di chiave. Il locale è piccolo e pulito, con una finestra che dà sull'esterno. In un angolo, una lanterna di luce magica illumina la camera. L'arredamento è essenziale: un letto, un tavolo con un catino pieno d'acqua e una sedia. Ti spogli e, mentre aspetti l'arrivo di Isabel, ti lavi alla bell'e meglio.

Ti rivesti, almeno in parte, e resisti alla tentazione di sdraiarti sul letto, onde evitare di addormentarti. Giri a vuoto per la stanza, apri la finestra e guardi nel buio, conti le tacche sul manico della tua spada. Tutto per far passare più in fretta il tempo, ma di Isabel nemmeno l'ombra.

"Che ci abbia ripensato?" mormori, guardando il pavimento. Eppure prima sembrava perduto attratta da te... che l'oste ci abbia messo lo zampino? Forse c'è stato qualche...

"Toc, toc!" ti alzi di scatto e corri alla porta. Ad aspettarti sull'uscio c'è Isabel, bella come il sole. Indossa gli stessi vestiti di prima ma ha i capelli raccolti in una lunga treccia ed il viso leggermente truccato. La inviti ad entrare e lei fa qualche timido passo in avanti.

Ti metti alle sue spalle "Sei davvero bella..." le dici, accarezzandole le braccia. Dolcemente, slacci il nastro che le tiene legati i capelli e le disfi la treccia. La preferisci di gran lunga con i capelli sciolti, ma ti limiti soltanto a dire: "Hai dei bellissimi capelli... è un peccato tenerli legati." Isabel annuisce impercettibilmente.

Ne approfitti per massaggiarle la nuca e lei piega di lato la testa. La giri verso di te e le tocchi la schiena, scendendo sempre più giù.

La cameriera freme e si sporge in avanti. Ora che le sei così vicino, il suo profumo ti inebria.

Se il tuo punteggio di Alcool è minore o uguale a 5, oppure se è minore o uguale a 7 ma hai il codice VOMITO, vai al **14**. Altrimenti vai al **18**.

26

Indichi l'anello: "Dammi questo. Ecco le tue due monete."

Il mercante fa un largo sorriso e intasca i soldi, quindi lo saluti e vai verso Isabel. Attendi che Kino finisca lo spettacolo ma, anziché guardarlo, tieni gli occhi puntati sullo splendido sedere della cameriera.

Non appena gli applausi annunciano la fine, ti accosti al suo orecchio e le sussurri: "Isabel..."

La ragazza si gira di scatto, sorridente. I suoi lineamenti farebbero invidia alla più bella delle elfe silvane.

"Che bravo, vero?" ti chiede "È la prima volta che vedo una cosa del genere!"

"Sì, bravissimo!" la assecondi "E ho deciso che non c'è momento migliore per darti questo..."

Apri il palmo di fronte al suo viso e l'espressione che Isabel assume ti fa capire di aver fatto centro. "È... è... meraviglioso!" balbetta.

Le prendi la mano e infili l'anello all'anulare, le accarezzi dolcemente il dorso e la guardi alzando un sopracciglio.

"Questo è solo un gingillo, utile per esaltare la tua bellezza." avvicini la testa alla sua e, con un filo di voce, continui "Il vero gioiello sei tu, Isabel."

La ragazza trattiene il respiro e apre impercettibilmente le labbra, quindi chiude gli occhi e si sporge, in attesa. Tu le afferrai dolcemente la mano e ne baci il dorso.

Senza dire altro, ti allontani per tornare al posto. Isabel rimane qualche secondo immobile prima di riscuotersi. Si riassetta perciò il grembiule con fare impacciato e si accarezza nervosamente i capelli, poi torna alle proprie faccende.

Aumenta di 1 punto il Fascino e vai al **23**.

27

L'oste non tarda ad arrivare. Appoggia i piatti fumanti e se ne va a servire un altro tavolo. Il profumo invitante che proviene dalla tua cena non ti fa indugiare oltre. Ingurgiti tutto con foga, fermandoti di tanto in tanto solo per fare una lunga sorsata dal boccale. Concludi il pasto con un sonoro rutto, che causa la reazione indignata di Lloryl e le risate dei tuoi compagni.

Modifica i tuoi punteggi come segue, a seconda del pasto ordinato:

- A. -4 Stanchezza, +3 Alcool;
- B. -3 Stanchezza, +2 Alcool;
- C. -2 Stanchezza, +1 Alcool.

Ora hai finalmente la pancia piena e la testa più leggera. Tamburellando le dita sul tavolo, attendi che Isabel si trovi abbastanza vicina da poterla chiamare. Il tuo sguardo indugia sulla forma perfetta del suo fondoschiena ondeggiante mentre porta un vassoio carico di pietanze ad un tavolo vicino al tuo.

Quando finalmente si gira le fai un cenno e Isabel, sorridendo radiosa, raggiunge il vostro tavolo: "Ash! Non ti avevo visto!" esclama, sistemandosi una ciocca di capelli dietro l'orecchio "E buona sera a voi, ragazzi." continua rivolgendo un sorriso anche ai tuoi compagni. Styre e Kino inchinano il capo, mentre Lloryl sorride a labbra serrate.

"Cosa posso fare per voi?" prosegue Isabel, tenendo il vassoio dietro la schiena.

Se vuoi farle un complimento, vai al **44**. Se invece non ti senti abbastanza carico e vuoi farti un altro bicchiere, vai al **35**.

28

Una fitta lancinante ti percorre il fianco, facendoti tremare. Stringi i denti e serri gli occhi per scacciare il dolore, ma è tutto inutile. La gamba destra ti cede, Kino ondeggia paurosamente. Dal pubblico si leva un'esclamazione di stupore mentre, infine, crollate entrambi rovesciando un tavolo e travolgendone i commensali.

Vi ritrovate inzaccherati di cibo e bevande e le risate degli altri clienti esplodono nella locanda. Tornate a posto a testa bassa, indolenziti e senza fiatare. Grazie all'aiuto di Lloryl e Styre, che non perdonano occasione per infierire su di voi, riuscite a ripulirvi alla bell'e meglio, ma il vostro orgoglio non tornerà in sesto così facilmente.

Cerchi Isabel con lo sguardo e, quando la trovi, è intenta a servire alcuni clienti che ancora stanno ridendo di voi. E quel che è peggio, la cameriera si unisce all'ilarità del gruppo.

Diminuisce di 1 punto il Fascino, quindi vai al **23**.

29

Passi le monete nella mano del Bardo che le intasca annuendo. Corri a cercare Isabel e riesci a trovarla proprio mentre la ballata comincia. Sebbene sia intenta a servire un tavolo, non attendi oltre.

"Isabel, balliamo!" esclami.

La ragazza è sul punto di scuotere la testa, ma qualcosa interrompe le sue intenzioni: "Va... va bene." annuisce invece.

"La musica bardica comincia a fare effetto!" gongoli, mentre le prendi la mano e la accompagni dove altri stanno già danzando. Le passi un braccio attorno alla vita e, con un balzo, seguiti il ritmo della musica.

Qual è il tuo punteggio di Alcool? Se è minore o uguale a 3 vai al **2**, altrimenti vai al **34**.

30

Prendi la collana. Guardandola meglio sei sempre più convinto che sia il regalo adatto.

"Voglio questa." dici "Ecco le tue quattro Monete."

Il mercante fa un largo sorriso e intasca i soldi, quindi lo saluti e vai verso Isabel. Attendi che Kino finisca lo spettacolo, ma senza prestargli troppo attenzione. Sei troppo impegnato ad osservare qualcosa di meglio: il fondoschiena della bella cameriera.

Non appena gli applausi annunciano la fine, ti accosti al suo orecchio e le sussurri: "Isabel..."

La ragazza si gira di scatto e un sorriso le illumina il viso: "Bello vero?" ti chiede "Non ho mai visto nulla di simile!"

"Sì, meraviglioso!" la asseconi "E ho deciso che non c'è momento migliore per darti questa..."

Le porgi la collana e spalanca la bocca: "Ma... ma... è stupenda!"

"L'azzurro di queste pietre non può competere con quello dei tuoi occhi, Isabel" le dici con voce profonda "Permettimi di vedere come ti sta."

Isabel si gira e raccoglie i capelli, porgendoti il collo sensuale. Mentre allacci la collana, le accarezzi "casualmente" la nuca con un pollice, scendendo lentamente fino alla spalla. Aumenti la pressione per massaggiarla dolcemente e sorridi quando non riesce a trattenere un gemito.

"Questa notte sarà mia!" esulti mentalmente, mentre Isabel si gira e ti guarda negli occhi.

“Grazie Ash...” arrossisce “Non dovevi disturbarti...”

La interrompi mettendole un indice sulle labbra: “I miei compagni mi aspettano, ci vediamo più tardi.”

Mentre torni al posto, sei certo di poter sentire lo sguardo di Isabel puntato sulle scapole. Ti volti e la cameriera sussulta, quindi si affretta a riprendere le proprie faccende.

Annota il codice COLLANA e aumenta di 2 punti il Fascino, quindi vai al **23**.

31

Kino è un acrobata provetto. Grazie alle sue doti da equilibrista, ha tratto d’impaccio il gruppo in più di un’occasione. Ogni volta che vi fermate in una locanda si diverte a stupire gli altri avventori, esibendosi in balzi degni del miglior saltimbanco.

Senza alcun preavviso, Kino salta da fermo sullo schienale di una sedia, rimanendo su un piede solo. Quindi fa una capriola all’indietro e atterra leggiadro su un candelabro, senza far tremolare le fiamme. A questo punto l’attenzione di tutti i presenti è rivolta verso di lui, che fa un inchino e salta nuovamente. Questa volta si aggrappa ad un pesante lampadario in ferro battuto, si dà lo slancio e finisce su una tavola imbandita, fra lo stupore dei commensali, senza rovesciare nemmeno una stoviglia.

Applausi e fischi d’apprezzamento rompono il silenzio che si era creato. Isabel sta saltellando estasiata di fronte a tanta perizia... e non puoi far a meno di mugugnare. E se lo scopo di Kino fosse quella di soffiarti Isabel da sotto il naso?

Puoi ostacolare lo spettacolo di Kino per evitare che ciò accada, andando al **42**. Oppure puoi metterti a sua disposizione ed aiutarlo nel suo numero, continuando al **16**. Se invece vuoi far sfumare l’invidia prendendoti una boccata d’aria all’esterno, vai al **6**. Infine puoi goderti lo spettacolo e ordinare da bere, nel qual caso vai **3**.

32

“Ebbene, Isabel. Siediti un momento e guardati attorno.” compi un ampio gesto con il braccio “Vedi qualcuno in questa locanda più attraente di me? No, vero? Senz’altro io non trovo nessuna che possa essere paragonata a te!”

Isabel fa per aprire la bocca, ma la zittisci con un cenno della mano: “Sappiamo benissimo entrambi di essere attratti uno dall’altra... e che formeremmo una coppia perfetta! Io ho scelto TE come mia donna e stanotte ho tutta l’intenzione di farti mia. Tu non senti questo irrefrenabile desiderio?”

Se hai il codice COLLANA e 5 o più punti Fascino o, in alternativa, se non hai il codice COLLANA ma hai 7 o più punti Fascino, vai al **22**. In caso contrario vai al **50**.

33

È ormai tarda sera e sei seduto al tavolo, ponderando se è giunto il momento per fare l’ultimo passo verso il tuo obiettivo. Improvvisamente un rumore di tavoli trascinati irrompe nel vociare della locanda.

“Che succede?” chiede Styre, alzandosi dalla sedia.

Un uomo grande e grosso ha preso per il bavero un giovane mezzelfo e l’ha così alzato di mezzo metro da terra: “Ridammi i miei soldi, ho detto!” urla, con voce roca. A giudicare dal timbro deve avere del sangue orchesco nelle vene.

“Io... io non ho preso nulla, signore!” balbetta il giovane.

Nel locale non si sente più volare una mosca. Il mezzorco scuote il mezzelfo come un fucello, ci manca solo che lo prenda per un piede per fargli cadere qualche Moneta dalle tasche. Nessuno degli avventori si azzarda a intervenire, ma l’oste, che nel frattempo si era avvicinato ai due, non è altrettanto saggio.

“Ehi! Risolvetela fuori di qui.” bofonchia, agitando un dito “Non voglio guai nella mia...”

Tre energumeni prendono l’uomo e lo sbattono sul muro: “Se non vuoi guai, farai meglio a startene zitto, ciccione!” lo schernisce uno dei tre, mentre il locandiere si accascia a terra. Isabel si lascia scappare un grido e si affretta a soccorre il padre.

“È la mia occasione!” esulti mentalmente.

“Ehi!” urla, alzandosi di scatto “Prendetevela con qualcuno in grado di riempirvi di botte, se ne avete il coraggio.” Il mezzorco ti guarda divertito mentre scaraventa a terra il giovane. Con un cenno chiama a raccolta i suoi tirapiedi e tutti e quattro si avvicinano minacciosi.

I tuoi compagni si alzano a loro volta, per darti manforte, ma con un cenno della mano li fai sedere: “Non ho bisogno del vostro aiuto per metterli tutti a tappeto!” urla con fare plateale. Non è una spaccanata: i quattro individui sembrano temibili ma sei sicuro che puoi farcela. Hai steso uomini della loro stazza quando eri poco più che un ragazzino.

I quattro ti sono ormai addosso ma, con un cenno della mano, intimi: “Andiamo fuori di qui, avete sentito il locandiere.”

“Io ti voglio ammazzare, qui e ora!” grida il mezzorco, sputacchiandoti addosso.

“Hai troppa paura del buio, eh?” gli ridi in faccia “Ti capisco; con una faccia come la tua potresti spaventarti da solo!”

Nella sala, per la prima volta, esplodono le risa degli altri clienti. Hai vinto: ora il tuo avversario non può certo tirarsi indietro.

“E sia!” sbuffa, mentre uscite “Tanto sei morto, non hai speranze! Non potrai mai batterci, quattro contro uno.”

La locanda si svuota completamente, tutti vogliono vedere se sei soltanto un gradasso o se riuscirai a dare una lezione a quei quattro mascalzoni. Qualcuno accende la propria lanterna, altri una fiaccola e così l’esterno viene rischiarato a sufficienza per vederci. La nebbia, invece, si dev’essere alzata: ora, a parte il buio, non ci sono più problemi di visibilità.

Se hai 4 punti o più in Alcool, vai subito al **11**. Se così non è, e hai il codice KINO, vai al **15**. Se non hai il codice KINO ma hai il codice PALO, vai al **46**. Se, infine, non hai nessuno di questi codici, vai al **5**.

La melodia vi rapisce e così danzate, e danzate, e danzate. Gli alcolici bevuti durante la serata ti rendono la testa sempre più leggera e i sensi sempre meno lucidi. Isabel dice qualcosa ma non capisci, trovi la cosa buffa e ridi. L'espressione sul suo volto cambia improvvisamente, ma non sai dire se questo è un bene o un male. Propendi per il bene, ti senti particolarmente audace per cui fai scivolare una mano sulla sua natica. Vi affondi le dita con forza e il fuoco della passione ti divampa nel basso ventre.

Isabel urla qualcosa e fa per andarsene, ma tu la trattieni e, eccitato da questa improvvisa ritrosia, fai per baciarla. La ragazza ti rifila una cinquina che raffredda i tuoi bollenti spiriti e ti riporta nel mondo reale. Mentre ti guarda con gli occhi lucidi, ti rendi conto di ciò che hai fatto.

“Scusami...” balbetti “Devo... devo aver bevuto troppo...”

Isabel ti squadra con un'espressione imbronciata che, nonostante tutto, trovi irresistibile: “Sei uno stupido!” sbotta, prima di andarsene.

Non puoi fare altro che tornare al tavolo, sperando di poter recuperare più tardi.

Diminuisce di 2 punti il Fascino e vai al **33**.

“Portami una birra, Isabel” ordini. La cameriera annuisce e rimane in attesa.

“Anche a me!” aggiunge Styre.

“Io invece sono a posto.” afferma Kino, agitando una mano.

“E tu, Lior?” chiede Isabel, rivolgendosi alla Sacerdotessa.

“Mi chiamo LLORYL,” risponde, a denti stretti “e non voglio altro. Grazie.”

Facendo spallucce, Isabel va a preparare le vostre birre. Mentre se ne va, appoggi la testa sulla mano e trai un profondo sospiro. Dopo la birra non avrai più esitazioni: le dirai qualcosa di galante e non potrà certo resisterti... e quando ti avrà conosciuto meglio, sarà un automatico passare la notte assieme.

“Ecco qua!” Isabel, sorridendo, si china per porgerti il boccale. Non puoi fare a meno di dare una sbirciata nella scollatura, ma ti riprendi subito. Tuffi letteralmente la faccia nella birra, tracannandola a gran sorsate.

“Ehi, Ash? Non dimentichi qualcosa?” ti interrompe Styre.

Rimani un attimo impietrito, poi ti dai una forte manata sulla fronte: “Ma certo, ecco qua!” esclami, estraendo una Moneta dal borsello.

La porgi a Isabel, che ti fa l'occhiolino: “Sei fra i miei clienti preferiti, ma non puoi permetterti di non pagare!”

Sarà la birra, saranno queste parole inaspettate, ma non riesci a biasciare nulla. La cameriera se ne va ridendo della tua espressione inebetita e impieghi qualche secondo ad accorgerti che anche Lloryl e Styre si stanno sbellicando.

Cercando di riacquistare un po' di dignità, finisci la birra tutta d'un fiato. Quando emergi dal boccale chiedi, come se nulla fosse accaduto: “Dov'è andato Kino?”

“Si è alzato mentre tu eri nel mondo dei sogni” interviene Lloryl, asciugandosi una lacrima.

Ti guardi rapidamente attorno, infine lo vedi: è ai margini della sala comune e, probabilmente, fra poco si esibirà in uno dei suoi numeri.

Aumenta di 1 punto l'Alcool, diminuisce di 1 punto la Stanchezza e le Monete, quindi vai al **31**.

Sali le scale che portano alla tua stanza, guardando Isabel che ramazza i pavimenti. Finalmente, fra qualche ora, il corpo sinuoso di quella fanciulla sarà tuo! Ringrazi il dio Akmar, patrono degli Urthak, per averti reso così irresistibile agli occhi delle donne.

Infili la chiave nella toppa – ironicamente il gesto è molto simile ad un altro che farai più tardi – ed entri. La stanza non è male, scarsamente arredata ma pulita. In un angolo, una lanterna di luce magica illumina il locale. Chiudi la porta a chiave e ti spogli completamente. Infine ti sdrai sul letto, infilandoti sotto la coperta, in attesa del momento in cui Isabel busserà. Fantastichi sulle posizioni in cui potrete darci dentro, immagini i sui gemiti di piacere, il tuo respiro affannoso...

Qualcuno batte insistentemente alla porta. Ti alzi col sorriso sulle labbra: l'accoglierai così, per sorprendere Isabel e vedere la sua reazione. Apri di scatto e...

“Finalmente ti sei...” Lloryl spalanca la bocca, poi coprendosi gli occhi e voltandosi: “Metti via quel... quell'arnese!”

“Perché sull'uscio c'è Lloryl anziché Isabel? Come mai filtra così tanta luce dalla finestra? Ho dormito così a lungo?” ti domandi, mentre rimani completamente immobile.

Lloryl sbircia e nuovamente esclama: “Ehi, Ash! Vuoi coprirti oppure no, per Ryor?”

Ti affretti a vestirti, ancora confuso: “Ma che ore sono Lloryl?” chiedi.

“Ora di andare a riscuotere la nostra ricompensa, Ash! Siamo tutti pronti e manchi solo tu!” risponde. Poi prosegue, con voce sdegnata “Scommetto che stanotte ti sei divertito ed ora ne paghi le conseguenze.”

“Fosse vero!” pensi, mentre esci di corsa dalla stanza “Invece ero troppo stanco e mi sono addormentato, maledizione a me!”

Quando arrivi al piano di sotto, i tuoi sospetti vengono confermati: “Come hai osato, Ash?” Isabel ha la fronte aggrottata e gli

occhi gonfi. La voce è carica di collera: “Mi hai preso in giro! Chissà le risate sentendomi bussare... ed io che sono scappata dal letto per venire da te. Non sono mai stata tanto umiliata in vita mia... ma con te ho chiuso!”

A nulla valgono le tue scuse, Isabel non ti sta nemmeno a sentire. Sei costretto ad andartene, o i tuoi compagni si prenderanno anche la tua parte di ricompensa.

Mentre li raggiungi però, non puoi far a meno di pensare a quanto accaduto stamane. Nello sguardo sbigottito di Lloryl hai intravisto una punta d'ammirazione per i... gioielli di famiglia. Il fatto che abbia guardato anche una seconda volta è la conferma del suo interesse. D'altra parte la Sacerdotessa è una bella donna. E soprattutto, il suo ordine non prevede il voto di castità.

“È deciso!” annuisci a te stesso “Da oggi ho un nuovo obbiettivo da raggiungere!”

37

L'oste ti porge la bevanda. Senza staccare gli occhi da Kino, fai una bella sorsata, quindi ti pulisci le labbra col dorso della mano. Bevi ancora, soddisfatto del gusto che hai in bocca e ti godi lo spettacolo.

Modifica i tuoi punteggi come segue, a seconda della bevanda ordinata:

- A. Birra nanica -2 Stanchezza +3 Alcool;
- B. Idromele -2 Stanchezza +2 Alcool;
- C. Vino -1 Stanchezza +2 Alcool;
- D. Birra -1 Stanchezza +1 Alcool.

Una volta terminato lo spettacolo torni al tuo tavolo assieme a Kino, complimentandoti con lui per la perizia dimostrata. Vai al **23**.

38

La maggior parte degli avventori ha pagato ed è tornata a casa o è salita nelle rispettive stanze. I tuoi compagni vorrebbero andare a dormire ma tu hai ben altri progetti, quindi li congedi augurando loro la buona notte.

Lloryl sbuffa, arrabbiata per chissà quale motivo, mentre Styre e Kino ti salutano ridacchiando.

Ormai sarà mezzanotte, la serata è finita e presto Isabel avrà finito di lavorare.

Chiami la cameriera, che si affretta ad arrivare: “Cosa posso fare per te, Ash?” ti sorride, nonostante la stanchezza.

Puoi invitarla subito a passare la notte con te. Se vuoi convincerla che questa per lei è un'occasione irripetibile, vai al **32**. Se invece punti sulla pericolosità della tua vita, vai al **12**.

Altrimenti, se preferisci prima bere un ultimo boccale, vai al **45**.

39

Aspetti qualche momento per dare il tempo a Kino di fare il suo “lavoro”, poi ritorni alla luce. Anche i tuoi avversari fanno lo stesso ma, quando si accorgono di essere solo in due, si guardano alle spalle per vedere dove sono finiti gli altri.

Approfitti della loro esitazione per lanciarti all'attacco: sferri così un pugno in pieno stomaco ad uno dei due. L'uomo si accascia con un rantolo, ma prima di riuscire ad esultare un dolore lancinante al fianco ti fa sussultare.

Fai un balzo all'indietro per uscire dalla portata del mezzorco, quindi carichi a testa bassa. Impatti sul suo sterno e rotolate a terra. Sferri un paio di pugni ma non riesci a colpirlo bene, poi, improvvisamente, ti ritrovi sotto di lui. L'avversario ti stringe le mani attorno al collo, una morsa d'acciaio che ti mozza il fiato. Afferri i polsi e li strattoni, tiri un paio di ganci ma non riesci a liberarti. La vista ti si sta offuscando quando tenti il tutto per tutto: alzi con violenza il ginocchio e, fortunatamente, lo colpisci ai testicoli.

Il mezzorco lascia la presa e si raggomitola, mentre ti alzi a fatica, ansimando. Dopo aver raccolto le forze per qualche istante, gli assesti un paio di calci sulla mandibola, che sono sufficienti per mandarli ko definitivamente.

In un attimo gli spettatori ti sono addosso, complimentandosi per le tue abilità. Isabel ti avvinghia le braccia al collo e sussurra: “Pensavo non ce l'avresti fatta, invece...”

“Grazie, amico!” ti urla il mezzelfo, per sovrastare il clamore “Ti meriti una bella birra e quel mezzorco meritava una bella lezione! Darmi del semplice tagliaborse... io sono un borsaiolo professionista, altroché!”

Aumenta di 1 punto la Stanchezza e l'Alcool e di 2 il Fascino, quindi vai al **38**.

40

Avendo avuto modo di viaggiare con un Bardo, conosci le doti magiche delle loro canzoni. Hai intenzione di richiedere qualcosa che ammagli Isabel, in modo da rafforzare la sua infatuazione per te.

Attendi che il bardo finisca di cantare, quindi ti rivolgi a lui prima che cominci la prossima: “Ehi, amico! Ottima prova!”

Il bardo, un giovane con un enorme ciuffo che gli conferisce un'aria effeminata, ti ringrazia con un inchino.

“Mi chiedo se eri in grado di usare le tue doti per risolvere... questioni amorose.” continui.

Il ragazzo socchiude gli occhi: “Non è nel mio stile.” risponde “E nemmeno affar mio.”

“Suvvia, amico!” insisti “La vedi quella ragazza? Ho solo bisogno di un aiutino! Forse per una Moneta...”

L'espressione del Bardo cambia improvvisamente: “Facciamo due e mi esibirò ne “La Ballata di Lady Rose”. Lei non avrà scampo.”

Se vuoi pagare, diminuisci di 2 le Monete e vai al **29**. Se non hai i soldi necessari o ti accontenti di una normale canzone, attendi che il Bardo ricominci a cantare e poi vai al **8**.

41

Scuoti la testa deciso e afferri Isabel per un braccio: “Ti prego, non te ne andare” la supplichi “Voglio sentire ancora il melodioso suono della tua voce.”

La ragazza guarda rapidamente verso il bancone: “Mio padre mi uccide se non mi metto al lavoro...” biascica, senza tentare di liberarsi dalla tua stretta.

“Ci penserò io, a proteggerti.” affermi, sfoderando un sorriso disarmante.

Vi sedete al tavolo e prontamente volgi il discorso verso l'impresa che hai compiuto quest'oggi. Le racconti l'avventura vissuta con dovizia di particolari, alcuni spudoratamente inventati. Isabel si rivela un'ottima ascoltatrice: ride alle tue battute, trattiene il fiato nei momenti di suspense e, soprattutto, non ti leva mai gli occhi di dosso.

Modifica il tuo punteggio di Fascino a seconda livello di difficoltà scelto:

Seduttore..... +1

Playboy..... +2

Casanova..... +3

“Ora devo proprio andare” dice Isabel, alzandosi “È un miracolo che mio padre non mi abbia ancora trascinata al lavoro. Ci vediamo più tardi, ok?” Mentre si allontana hai l'impressione che ti faccia l'occhiolino, ma non sei certo: sei stanco e soprattutto a digiuno e la tua vista è annebbiata.

Quando raggiungi i tuoi compagni, hanno finito di mangiare già da un po': “Nemmeno un tozzo di pane mi avete lasciato!” ti lamenti.

“Pensavamo ti cibassi d'amore.” ti risponde Lloyl, alzando un angolo della bocca in una smorfia che dovrebbe essere un sorriso.

“E Kino, dov'è finito?” chiedi.

“È sparito pocho fa” interviene Styre, ancora con la bocca piena.

Ti guardi rapidamente attorno, infine lo vedi: è ai margini della sala comune e, probabilmente, fra poco si esibirà in uno dei suoi numeri.

Vai al paragrafo **31**.

42

Non riesci a staccare gli occhi da Isabel, sempre più estasiata d'innanzi alle evoluzioni di Kino. Come una valanga travolge il fianco di una montagna, la gelosia ti assale il petto. Pensi rapidamente quello che puoi fare, finché non trovi la soluzione.

“Styre! Ehi, Styre!” chiami a mezza voce il tuo amico.

Lo Stregone ti guarda distrattamente: “Mmh?”

“Ti va di fare un bello scherzo a Kino?” chiedi, ridacchiando. Styre sorride a sua volta e si piega in avanti per sentirti meglio.

“Usa uno dei tuoi trucchetti per farlo scivolare! Facciamoci due risate!” prosegui, lanciando un'occhiata a Lloryl, che non sembra essersi accorta di nulla.

“I miei non sono trucchetti!” esclama, corruciando la fronte “È alta scuola di magia, cosa credi? Ripensandoci, non credo di voler utilizzare i miei incantesimi per...”

“Se lo farai, saremo pari con quella palla di fuoco che ha centrato anche me!” lo interrompi.

Styre ci pensa un momento, quindi annuisce: “E sia! Così la pianterai di lamentarti per un insignificante errore di calcolo.”

Lo Stregone bisbiglia alcune incomprensibili parole, mentre in aria disegna invisibili ghirigori con un dito. Kino sta camminando a testa in giù sul corrimano delle scale che portano al piano di sopra, quando Styre termina di pronunciare l'incantesimo. Sul passamano compare improvvisamente una patina d'olio che fa perdere la presa a Kino.

Il Ladro tende i muscoli allo spasimo e con un colpo di reni tenta di cadere in piedi ma non ci riesce. La rotazione che aveva impresso al proprio corpo lo fa cadere col sedere a terra, fra le risate dei presenti. Rialzatosi, si massaggia una natica e torna a testa bassa al proprio posto, fulminandovi con un'occhiata che però non ferma le vostre sghignazzate.

Dopo pochi minuti, sembra che tutti, soprattutto Isabel, abbiano dimenticato l'accaduto e il vociare della taverna torna ad essere quello di sempre.

Vai al **23**.

Isabel annuisce e va a preparare la tua ordinazione. Torna dopo poco con la tua bevanda in mano: “Ecco qua! Posso fare altro per te?”

Modifica i tuoi punteggi come segue, a seconda di quanto ordinato:

- A. Birra nanica -2 Stanchezza +3 Alcool;
- B. Idromele -2 Stanchezza +2 Alcool;
- C. Birra -1 Stanchezza +1 Alcool.

Annuiisci alla domanda di Isabel, ma prima finisci di bere. La cameriera rimane in attesa di una tua risposta. È il momento di fare la tua mossa. Se vuoi convincerla che questa per lei è un’occasione irripetibile, vai al **32**. Se invece punti sulla pericolosità della tua vita, vai al **12**.

44

Ti schiarisci la voce e appoggi un gomito sul tavolo, sporgendoti in avanti. Attirata così l’attenzione di Isabel, alzi un sopracciglio e le rivolgi un sorriso: “Volevo finalmente ammirarti da vicino. Ho rischiato la vita parecchie volte in questi giorni e ho capito quanto fosse importante per me poterti guardare ancora una volta.”

Isabel sgrana gli occhi, poi le sue guance assumono un colore che ricorda le fragole mature. Accenna un sorriso e distoglie lo sguardo: “Io... no-non so che dire” balbetta, poi alza di scatto il volto e sorride raggianti “Beh... grazie Ash!”

“Ora mi alzo e le dico qualcosa di irresistibile!” pensi, ma non fai in tempo.

“Adesso devo andare a servire i tavoli, o mio padre...” afferma Isabel, indicando l’oste. Mentre si allontana, ti lancia un ultimo sguardo e si passa una mano sui lunghi capelli.

“Ben fatto!” esclama Styre, facendoti tornare alla realtà “Un giorno mi devi insegnare qualche trucco per far colpo sulle donne.”

“Non mi sembra che te la cavi male, con i tuoi incantesimi” replichi. “Ehi dov’è andato Kino?” chiedi improvvisamente.

“Si è defilato mentre facevi il filo alla locandiera” interviene Lloryl, agitando una mano.

Ti guardi rapidamente attorno, infine lo vedi: è ai margini della sala comune e, probabilmente, fra poco si esibirà in uno dei suoi numeri.

Aumenta di 1 punto il Fascino, poi vai al **31**.

45

“Vorrei qualcosa da bere, per favore. Che cosa vi è rimasto?” ti limiti a dire, anche se in realtà hai pensato a tutt’altro.

Puoi scegliere fra le seguenti bevande:

- A. Birra nanica – 2 Monete
- B. Idromele – 2 Monete
- C. Birra – 1 Moneta

Se non hai Monete a sufficienza, o se non c’è nulla che ti aggradi, puoi fare subito la tua proposta. Se vuoi convincerla che questa per lei è un’occasione irripetibile, vai al **32**. Se invece punti sulla pericolosità della tua vita, vai al **12**.

Altrimenti annota sulla Scheda dell’Abbordaggio la tua scelta, sottrai le Monete corrispondenti e vai al **43**.

46

Hai ancora lo stinco indolenzito per la botta ricevuta, quando prima sei uscito e hai sbattuto sul palo. Ora però, quella dolorosa scoperta può risultarti estremamente utile. Arrivi al posto dove lo avevi lasciato, è appena al di fuori delle luci delle lanterne, a tastoni lo afferrì.

“Ehi dove sei scappato?” grida uno dei tuoi avversari “Hai così fifa che te la sei fatta sotto?”

Soppesi il palo: è abbastanza resistente, ma anche piuttosto sbilanciato. Grazie alla tua forza, tuttavia, riuscirai ad usarlo come una discreta arma improvvisata. Quando i quattro vengono nella tua direzione, li aggiri in modo da trovarti alla loro destra. Corri a tutta velocità verso il più vicino e lo colpisci sulla schiena. L’uomo rotola a terra, un paio di metri più avanti e non si rialza più, ma tu sei già addosso al secondo. Colto di sorpresa, alza un braccio in un estremo gesto di difesa, ma inutilmente: la forza con cui cali l’asta è tale da spezzarglielo. Con un altro avversario fuori combattimento, ti getti sul terzo. Questi, tuttavia, si volta e scappa a gambe levate, sparendo nel buio.

Con una risata, ti volti verso il mezzorco. Vi scrutate per qualche secondo, poi getti a terra il palo e partite contemporaneamente all’attacco. Le vostre mani si incontrano a mezzaria, due lottatori avvinghiati in un’immobile danza. Tendi i muscoli allo spasimo ma ben presto il peso e la forza del tuo nemico si rivelano determinanti. Inesorabilmente, ti sovrasta costringendoti a mettere un ginocchio a terra. I polsi ti fanno male, sembra quasi che stiano per rompersi, le braccia ti dolgono e, per giunta, il mezzorco deve aver mangiato topi morti a colazione.

Tenti quindi una mossa disperata: rilassi di colpo le braccia e ti alzi di scatto. Le mani ti si torcono innaturalmente, ma sbatti

con violenza la fronte sul mento dell'avversario, che si lascia scappare un rantolo e stramazza, svenuto. Quando vieni sommerso dagli avventori festanti, ti stai ancora massaggiando i polsi doloranti. Isabel si avvinghia al tuo torace e non riesci a far a meno di pensare che, purtroppo, non puoi fare altrettanto. "Grazie, amico!" ti urla il mezzelfo, per sovrastare il clamore "Mi hai salvato dalle grinfie di quel tipo, quindi ti offro da bere! Mai visto nessuno di così permaloso però... una tale confusione solo perché gli ho sgraffignato il borsello..." Aumenta di 1 punto la Stanchezza, l'Alcool e il Fascino, quindi vai al **38**.

47

Attendi solo qualche istante, solo per dare a Kino il tempo di agire, quindi ritorni alla luce. Anche i tuoi avversari fanno lo stesso ma, quando si accorgono di essere solo in due, si guardano a più riprese alle spalle per vedere dove sono finiti gli altri. "Bene, due sono già scappati!" li dileggi "Voi, cosa aspettate a correre dalla mamma?" Uno tentenna, ma il mezzorco ringhia e si lancia all'attacco. Gli corri incontro, caricando il destro, ma scarti all'ultimo momento: il tuo bersaglio non è lui, ma è l'uomo qualche metro più in là, ancora impietrito. Quando lo raggiungi e lo colpisci alla mandibola, un dente schizza e cade a terra dopo un volo di un paio di metri. L'uomo crolla un momento dopo, svenuto. Dalla folla giunge un avvertimento. Ti volti giusto in tempo per schivare un colpo del tuo ultimo avversario rimasto. Rimani sulla difensiva e, grazie alla tua rapidità, rendi vani gli sforzi del tuo nemico che, con un grugnito, aumenta freneticamente il ritmo. Continui così, in attesa di un varco che non tarda ad arrivare: fingi di inciampare e il mezzorco non perde tempo, buttandosi su di te. Tu però non cadi e invece lo colpisci al fianco sguarnito con un calcio che gli mozza il fiato. Ora che ne hai l'occasione non hai intenzione di sprecarla: lo tempesti di colpi finché non stramazza con un rantolo. Alzi un pugno e subito tutti gli spettatori ti sono addosso, dandoti pacche sulle spalle e stringendoti le mano. Isabel ti ammira con tanto d'occhi, umettandosi le labbra quando le sorridi. "Grazie, amico!" ti urla il mezzelfo, per sovrastare il clamore "Ti meriti una birra per avermi salvato le chiappe!" poi indica il mezzorco a terra "Tanto paga lui!" Aumenta di 1 punto il Fascino e l'Alcool, quindi vai al **38**.

48

Ti lanci alla carica e, quasi te ne stupisci, i tuoi avversari sono troppo assorti nella spiegazione per accorgersene finché non gli sei praticamente addosso. Spicchi un balzo e, con entrambi i pugni in aria, colpisci in pieno volto due di loro. Entrambi stramazzano, svenuti ancora prima di toccare terra. Il mezzorco e il suo compare ti si scagliano contro, ma riesci ad evitarli. Ti concentri su quest'ultimo, sei sicuro di poterlo sistemare con un colpo solo. Fai una finta che fa andare a vuoto un altro colpo, quindi gli assesti un calcio sullo sterno che lo fa ruzzolare qualche metro più indietro. L'unico avversario rimasto ringhia e questa volta ti afferra la gamba. Ti tira per qualche passo, poi te la torce, costringendoti a lasciarti cadere. Il nemico non aspettava altro: da un pestone mirando al tuo volto, ma tu riesci a rotolare, fuggendo dalla sua portata. Ti rialzi di scatto ma ancora una volta vieni acciuffato dal tuo avversario, che ti stringe, avvinghiandoti in un abbraccio da dietro. Dai qualche strattone ma la sua presa non ti consente di muovere le braccia, così vieni trascinato verso la locanda. "Vuole sbattermi sul muro!" pensi, allarmato "Poi come faccio a rimorchiare Isabel se ho la faccia ridotta ad una poltiglia?" Attendi di essere ormai a ridosso della parete, quindi alzi le gambe e ti spingi su di essa, facendo cadere il mezzorco. Sorpreso dalla tua mossa, lascia andare la presa. Ti ritrovi libero e, soprattutto, nella posizione ideale per colpirlo allo stomaco con il tacco dello stivale. Lo calci per tre volte, prima che il mezzorco riesca a prenderti la gamba. A questo punto termini il combattimento con un pugno sul naso, che lo tramortisce definitivamente. Appena ti fermi, il pubblico accorre per complimentarsi con te. Isabel ti bacia e ti tasta i bicipiti, impressionata dalla tua prova. "Grazie, amico! Una bella birra non te la toglie nessuno. Avrei voluto dargli io una lezione, ma madre natura mi ha dotato di altre... abilità!" ti urla il mezzelfo, mentre lancia in aria un borsello tintinnante. Aumenta di 2 punti la Stanchezza e il Fascino e di 1 l'Alcool, quindi vai al **38**.

49

Il contraccolpo ti coglie impreparato ma reagisci all'istante, tendendo i nervi e i muscoli della schiena. Kino ondeggia impercettibilmente, allarga le braccia e fa un profondo inchino su un piede solo. Gli spettatori, che finora erano rimasti col fiato sospeso, esplodono in grida di gioia. Anche Isabel esulta e quando capisce che stai salutando proprio lei, con un ampio gesto ti manda un bacio. Kino nel frattempo ti ha messo una mano in testa e, lentamente, si è messo gambe all'aria, rimanendo così in precario equilibrio. Allarghi le braccia a tua volta e restate così per qualche secondo, giusto il tempo per ricevere altri applausi. Infine dai una mano a Kino, che scende con un aggraziato volteggio. Avete giusto il tempo di darvi la mano: subito un paio di avventori vi corrono incontro, dandovi sonore pacche sulle spalle e offrendovi da bere. Isabel riesce ad avvicinarsi a te solo per un momento, ma ricevi un bacio sulla guancia che ti fa ben sperare per il resto della serata. Aumenta di 1 punto l'Alcool, il Fascino, e segna il codice KINO sulla Scheda dell'Abbordaggio, poi vai al **23**.

Isabel scatta in piedi, portandosi una mano al petto: “Ma come ti permetti, brutto perversito?” urla “È tutta la sera che ci provi con me, ma fra di noi non c’è niente! Ed ora ti prendi pure la libertà di chiedermi se voglio venire a letto con te? PAPÀ!”

Non fai nemmeno in tempo ad obiettare che il locandiere ti si para davanti: “Fuori di qui, giovanotto!” bofonchia “Mia figlia non è una squaldrinella da quattro soldi, come quelle che sei abituato a farti un giorno sì e uno no!”

“Non era mia intenzione mancarle di rispetto, davvero!” assicura “Volevo soltanto mostrarle il mio apprezzamento, non ce ne sono molte di ragazze così...”

“Fuori di qui!” tuona l’uomo. Ti alzi e, spintonato, sei costretto ad uscire nonostante le tue rimostanze.

“Ma... almeno datemi un posto dove dormire!” esclami, una volta fuori.

“Puoi andare nella stalla, scommetto che ti troverai bene con altri animali!” ti urla Isabel, prima che suo padre ti sbatta la porta in faccia.

Non è andata come speravi e sei pure costretto a passare la notte in un posto sporco e puzzolente... com’è potuto accadere? Mentre rimugini su quel che può essere andato storto, non puoi fare a meno di pensare ai tuoi compagni, ormai addormentati nei loro comodi letti.

Epilogo

La forte luce che filtra nella camera ti annuncia che è ora passata di alzarsi. Ti stiracchi, infili le pantofole e ti avvii verso la cucina.

“Ben svegliato tesoro.” ti saluta Martina, la tua compagna “Vuoi fare colazione? Ormai è quasi ora di pranzo...” È intenta ad innaffiare alcune piante sulla finestra del salotto.

Scuoti la testa: “No, aspetterò.”

“Com’è andata la partita a «Draghetti», ieri sera?” ti chiede “Hai fatto tardi, eh?”

“Ahahah!” in un momento ti torna in mente quanto accaduto alla sessione di Dungeons & Dragons “Sì, uno spasso!”

Martina non risponde, quindi prosegui: “Pensa che siamo stati tutto il tempo in una taverna: il mio personaggio ha fatto il filo alla bella cameriera e alla fine se l’è pure portata a letto!”

Martina si volta verso di te: “Come, scusa?”

“Sì, sì!” prosegui “Il master ha addirittura rollato per vedere se l’avevo messa incinta... Che sorpresa avrà la cameriera fra nove mesi! Ma tanto il mio personaggio si voleva solo divertire! Ahahah!”

Ma la tua compagna non sta affatto ridendo. Anzi, è rimasta impietrita alle tue parole.

“Martina, cosa c’è?” chiedi, con una punta di preoccupazione nella voce.

“Brutto porco, pervertito, menefreghista!” urla all’improvviso, correndo in camera “Voi maschi siete tutti uguali!”

“Ma che dici? È soltanto un gioco...”

“Soltanto un gioco, eh?” sbraita, mentre apre l’armadio e ne estrae una valigia “Per voi uomini è sempre tutto un gioco! Ma poi siamo noi donne a piangere e soffrire! Stronzo!” Martina apre di scatto i cassetti, prende degli indumenti a caso e li caccia senza tante cerimonie nella valigia.

“Ma.. ma... che fai?” chiedi. Stai ancora sognando, non c’è altra spiegazione alla follia a cui stai assistendo.

“Me ne vado, caro mio!” strilla, affondando un dito nel tuo petto “Perché lo so che, come hai fatto con la cameriera, così farai con me! Quindi è meglio che sia io a lasciarti prima che lo faccia tu!”

Martina chiude la valigia, prende le chiavi della macchina ed esce di casa sbattendo la porta, mentre tu guardi sbigottito la scena.

Ed ora? Vuoi provare a correrle dietro, tentando di farla ragionare? Oppure preferisci farla sbollire e chiamarla con calma più tardi? O ancora, telefoni la tua vecchia amica Luana e ti consoli con la sua lussuosa presenza?

Qualunque sia la tua scelta non sarò certo io a dirlo, perché questa è un'altra storia, e si dovrà raccontare un'altra volta.