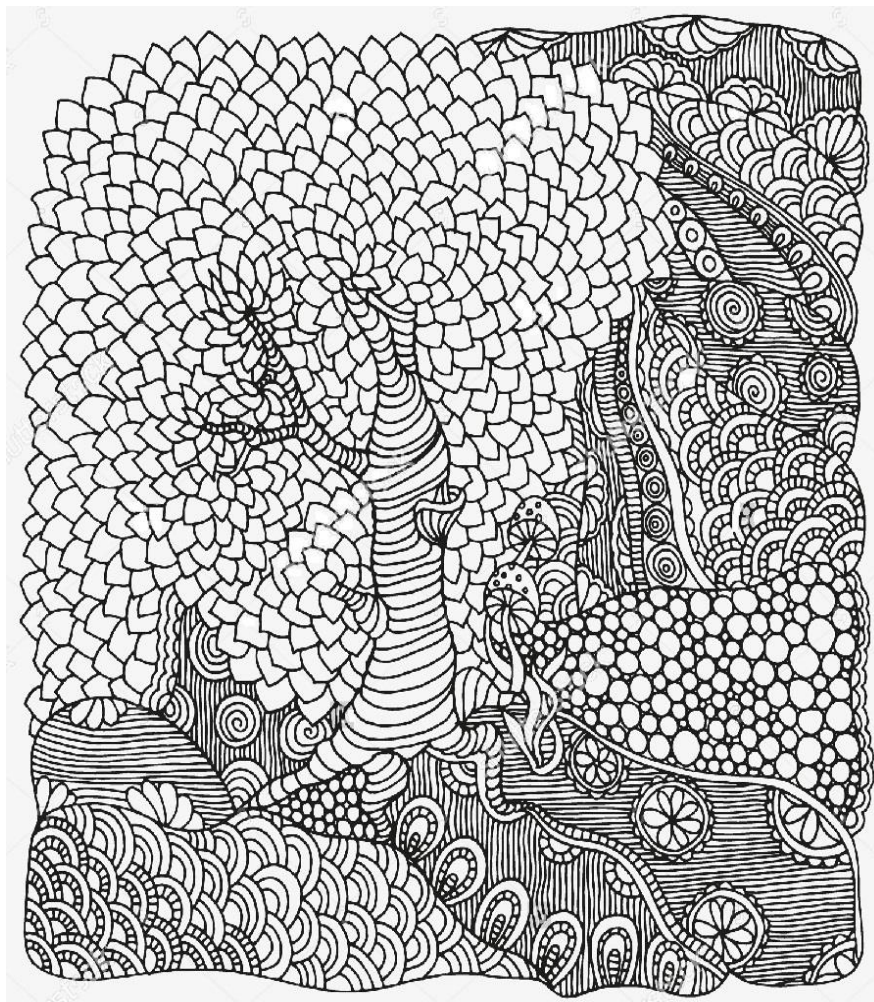
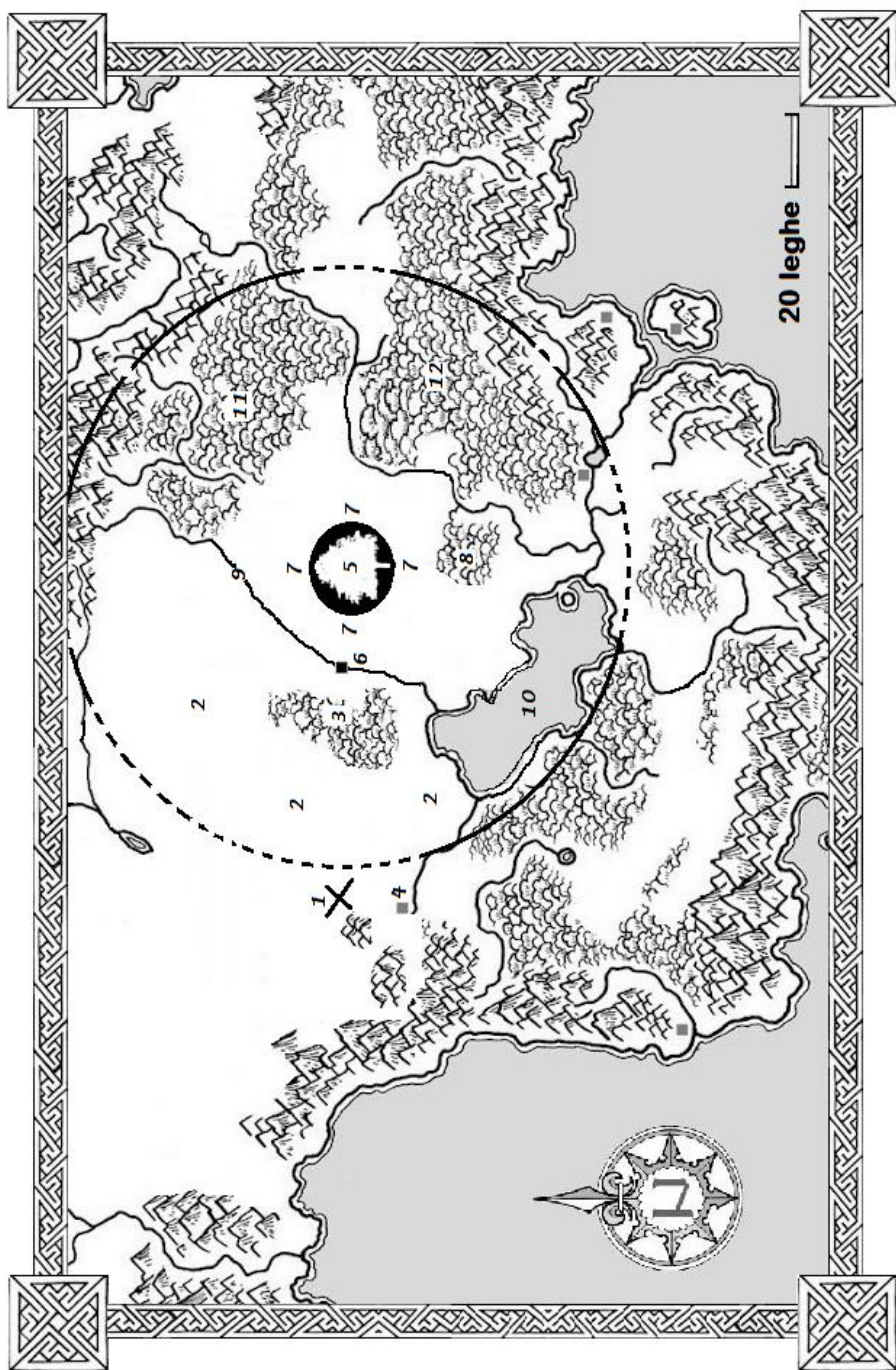

LA SAGA DI JOSTO IL VIGLIACCO
ALL'OMBRA DEL GRANDE NUR





MAPPA DELLA CULLA DELLA MALEDIZIONE

- 1.** Punto di inizio della Prova.
- 2.** Prateria dei Trapassati.
- 3.** Giungla Pungente.
- 4.** Mulino Antico.
- 5. Il Gigante Bianco.**
- 6.** La Città dei Folli.
- 7.** L'Ombra del Gigante Bianco.
- 8.** Boscomanto.
- 9.** Lentofiume.
- 10.** Asprologo.
- 11.** Foresta dei mille ragni.
- 12.** Dolce Foresta.



Foglio del Vigliacco



Vitalità	30
-----------------	-----------

BASE BONUS

Combattività	5	
---------------------	----------	--

Fuga	
Furtività	
Inganno	
Inventiva	
Nascondersi	
Percezione	

Armi	BONUS

Formulario			
BORC		NIBE	
MELK		NULL	
NERV		RABE	

Punti Vita				

Nello Zaino (massimo 10 oggetti)

Oggetti Speciali



IL GRANDE NUR

Il padre ancestrale, il legno eterno, il gigante bianco. Sono tanti i nomi dell'albero più vecchio e maestoso delle *Terre Ostili*, così chiamate perché non soggiogate al dominio dell'Impero degli uomini. In esse vivono indisturbate tutte le razze umanoidi non civilizzate, raggruppandosi in clan e tribù, convivendo con l'ambiente selvaggio. Il *gigante bianco*, inconfondibile per il colore della corteccia e dei rami, è il più antico essere vivente e nonostante abbia raggiunto un'altezza titanica, superando perfino quella di alcune montagne, continua a crescere con una rapidità spaventosa. Si dice che il polline dei suoi fiori possieda un enorme potere. Ogni essere che ne viene colpito subisce una metamorfosi che lo accompagnerà per il resto dei suoi giorni. *Polvere stregata, polline maledetto, la maledizione dell'albero*; comunque lo si chiami, il suo inspiegabile effetto non può essere contrastato: piante che camminano, insetti giganti, uomini deformi, lupi volanti e altro ancora. Perfino l'erba, le rocce e l'acqua dei fiumi non sono immuni alla maledizione. Intorno al gigante bianco, sino a dove il vento riesce a sospingere i granuli, ogni cosa è vulnerabile, perfino gli oggetti inanimati. Questa zona viene chiamata *la culla della maledizione* e nessuno osa addentrarsi durante la stagione della fioritura, ma quando i frutti maturano e i pollini hanno completato la loro magia, trasformando la natura in preziosi manufatti e in bizzarre creature, bande di predoni giungono da ogni dove per farne razzia: fiori e piante, animali, oggetti magici e di valore. Qualunque cosa risulti utile, graziosa o insolita, è rivendibile sul mercato nero.

Tra le razze che raramente osano addentrarsi nella zona stregata c'è quella degli orchi delle *Montagne di Fuoco*. Questi orchi chiamano l'albero *Il Grande Nur*, ma nessuno sa il perché. Quest'anno alcuni di loro hanno preso coraggio, decidendo di esplorare la culla della maledizione...



GLI ORCHI DELLE MONTAGNE DI FUOCO

Tra le terre più ostili delle Terre Ostili c'è la grande pianura racchiusa tra quattro imponenti vulcani attivi: Mokurz, Naakhurz, Akrurz e Flokolgul. Gli orchi che abitano ai loro piedi appartengono all'unica tribù sedentaria della loro razza. Si spostano in piccoli gruppi solo per cacciare o fare razzia nelle terre degli umani. Quest'ultimi non osano avvicinarsi attorno ai vulcani, perché li temono. Eppure sono terre fertili, ricche di alberi da frutta e di boschi pieni di selvaggina. Qui gli orchi hanno vita facile e non se ne andranno fino a quando i vulcani resteranno clementi, limitandosi a piccole eruzioni che gli sciamani della tribù considerano auspici divini. Quando è Akrurz ad eruttare, il vulcano dalla vetta più alta, significa che è giunto il momento della *Grande prova del Guerriero*; un evento importante nel quale i giovani più valorosi di ogni clan vengono scelti per affrontare sfide dure e pericolose.

Chi le supera entra di diritto nella casta dei guerrieri, che è la più importante della tribù. Solo i guerrieri, insieme ai saggi anziani, possono presiedere al gran consiglio, prendendo le decisioni più importanti per la comunità, solo i guerrieri possono dirigere le battute di caccia, guidare razzie o avere il diritto di scegliersi moglie, anche andando contro i voleri della propria famiglia.

I giovani aspiranti sono stati radunati come da tradizione sul *Colle degli Eroi*, così chiamato perché sulla cima vengono accese le pire funebri dei caduti in battaglia. La Grande Prova del Guerriero sta per avere inizio.

Tra i partecipanti c'è un tipetto particolare...

Questo giovane sarai *tu*, caro lettore. Dovrai affrontare un'avventura che ti lascerà senza fiato. Esplorerai luoghi ameni e selvaggi, andrai incontro a pericoli mortali e sfiderai nemici implacabili.



JOSTO IL VIGLIACCO

Da quando sei nato hai assistito a tre eruzioni, per fortuna non abbastanza potenti da spazzar via la tua gente. Ogni volta che guardi le vette dei vulcani sei pervaso dal timore che una catastrofe piombi su di voi quando meno ve lo aspettate, ma ora sei impegnato a squadrare da cima a fondo i tuoi rivali per la Prova del Guerriero. C'è Vardeu del clan dell'*Artiglio Velenoso*, lo spadaccino più promettente dell'intera tribù, e ci sei *tu*, che sai a mala-pena tenere in mano un pugnale. C'è Baster del clan dei *Ragni Verdi*, il più abile cacciatore tra i tuoi coetanei, e ci sei *tu*, che fai fatica a uccidere lucertole con la fionda che ti porti dietro da quando eri bambino. C'è Oudanir del clan dei *Piedi Rossi*, conoscitore dell'arte magica del fuoco, e ci sei *tu*, grande esperto della pratica del sonno. C'è Anderu del clan *Spaccaossa*, una massa di muscoli che giganteggia, e ci sei *tu*, il più esile tra i partecipanti. C'è Coltragor del clan della *Cascata di Ghiaccio*, noto come *ascia letale*, e ci sei *tu*, Josto, detto *Josto il vigliacco*. C'è infine Icirur del clan della *Radice*, il clan più rispettato della tribù, quello che ha sfornato il maggior numero di giovani valorosi entrati a far parte della casta dei guerrieri, e ci sei *tu*, del clan delle *Mosche*. Il tuo è l'unico clan a non aver mai avuto un guerriero. Di voi si dice che *state tra queste montagne perché c'è abbastanza posto per tutti*. Ogni clan ha un nome particolare di antiche radici, il cui significato è andato perduto, ma del vostro non si è persa memoria. Siete chiamati così perché inutili e fastidiosi, come le mosche. Non si può far affidamento sul vostro clan, né in battaglia né in qualsiasi altra impresa che richieda coraggio, forza e determinazione.



LA GRANDE PROVA DEL GUERRIERO

Finalmente, dopo aver terminato un rituale, dando fuoco a un totem fatto di rami secchi, Nazg, il capo supremo, decreta l'inizio della Prova del Guerriero. Vi viene spiegato che dovrete compiere un viaggio a cavallo che durerà circa tre giorni.

Tre giorni che passano lentamente ma non ti annoi affatto. È la prima volta che ti inoltri all'esterno della catena delle Montagne di Fuoco. Ti senti al sicuro, circondato dai guerrieri e da quelli che sicuramente lo diventeranno. Ti godi così il paesaggio, la flora e la fauna dei luoghi. Alle narici giungono nuovi odori, nuovi profumi. Perfino l'aria e il vento sembrano impregnati di mistico rinnovamento. Infine giungete su un suggestivo colle roccioso dal quale si intravede un'immensa prateria. Nazg ordina una sosta. Capisci che la prova inizierà a breve.

A ciascuno di voi viene dato un otre per l'acqua e un piccolo zaino in pelle dove poter conservare le provviste. Al suo interno trovi della carne secca e delle mele che non vedi l'ora di mettere sotto i denti. Vi viene poi ordinato di sedervi in cerchio. Al centro prende posto Urash il monco, uno dei capi guerrieri più rispettati, e vi mostra una vecchia pergamena consumata dal tempo. È appena leggibile ma tu, a differenza degli altri, capisci subito che si tratta di una mappa. Leggi senza difficoltà i nomi e le annotazioni posti su di essa.

«È la cartina di questi luoghi» spiega Urash, «l'abbiamo trovata tra gli averi di una banda di umani che ha avuto la sfortuna di incontrarci qualche mese fa. Da questo punto in poi...» dice indicando la prateria, «comincia il campo magico del Grande Nur.»

A queste parole perfino i giovani orchi più temerari trasaliscono. Nessuno di voi ha mai visto l'albero gigante, ma tutti ne avete sentito parlare. Urash vi invita a dare un'occhiata alla mappa e a memorizzare i suoi contenuti, ma gli animi sono scoraggiati perché nessuno comprende gli scritti, a parte uno: l'orco di nome Josto!



Alcuni anni orsono, infatti, al vostro clan furono *affidati* dei prigionieri umani appartenenti a una nobile famiglia. Vennero chiusi in gabbia, con il minimo d'acqua e cibo per sopravvivere, in attesa che le loro famiglie pagassero il riscatto. L'ultimo dei prigionieri a venir liberato fu un ometto gobbo e malaticcio che trovasti molto simpatico. Nonostante fosse in una situazione difficile, non perdeva mai tempo, pur dentro la gabbia, per attirare la tua attenzione. Hai accettato di fare amicizia e ne hai tratto profitto, insegnandogli la tua lingua e apprendendo la sua. Nessuno ha avuto da ridire sul tuo passatempo e così, in meno di due anni, hai imparato sia a parlare che a leggere e scrivere nell'idioma più usato tra i popoli della razza umana, l'*Uluk*. Quando il prigioniero fu riscattato ti lasciò un grande vuoto e un pensiero fisso: "*come potrò sfruttare questa conoscenza?*".

La risposta è ora davanti ai tuoi occhi ma ti disperi per non poter portare la mappa con te. Cerchi di memorizzarne i dettagli ma i guerrieri anziani vi mettono fretta: «Basta così, procediamo!»

Vi vengono quindi illustrate le regole da seguire durante la Grande Prova: «Chi non le rispetterà non solo verrà squalificato, ma non potrà partecipare alle future Prove. Un guerriero non deve essere solo forte e valoroso, ma anche retto e onesto! Le regole sono queste: non potrete mai ostacolare i vostri sfidanti, dato che non conta arrivare prima, ma semplicemente arrivare; non potrete aiutare i vostri sfidanti, a meno che non si trovino in immediato pericolo di morte; in tal caso chi verrà salvato sarà squalificato; non potrete usare cavalcature, imbarcazioni e nessun altro mezzo di trasporto, dovrete andare avanti con le vostre forze, camminando, correndo, nuotando e arrampicandovi, ma senza l'aiuto di animali o mezzi che viaggino per terra, aria o acqua. Badate bene: noi spieremo ogni vostra mossa. Come? Non ve lo diremo, è un segreto che resterà tra noi capi guerrieri. Ogni vostro passo, ogni vostro respiro sarà sotto il nostro vigile controllo, potete giurarci!



Dovete arrivare alla meta entro *dieci giorni* a partire da ora. Durante quest'impresa potrete morire. La zona magica nasconde molti pericoli. Se volete un consiglio: dormite meno possibile! Ora che conoscete le regole vi spiegherò quale sarà il vostro compito, quello grazie al quale diventerete un guerriero: dovete salire in cima al Grande Nur e cogliere uno dei suoi frutti maturi tra i rami più alti, ma non assaggiateli! Badate bene, contengono un veleno mortale che non vi darà scampo. Prendetene uno e consegnatelo a noi.»

«E come faremo, dato che voi non ci seguirete?» chiede il giovane Icirur, del clan della Radice.

«Daremo a ognuno di voi un fischietto. Dovrete soffiarci dentro quando avrete recuperato il frutto o se sarete in serio pericolo, ma se oserete suonarlo senza motivo, verrete immediatamente squalificati.»

«Ma cosa avverrà dopo che lo suoneremo?»

«Fai troppe domande, ragazzo. Lo saprete al momento giusto. Un vero guerriero deve anche saper essere paziente. Con questo ho finito. Se non ci sono altre domande...Dov'è la mappa?» chiede Nazg guardando sulla bassa roccia dove Urash l'aveva adagiata.

«Forse è volata via col vento» ipotizza qualcuno, ma tu sai bene dove sia finita: dentro il *tuo* zaino! Sarai forse il più debole e vigliacco, ma questa volta hai avuto abbastanza fegato per far tuo un oggetto utile. Con la [mappa](#) sarà difficile perdersi; potrai consultarla durante il viaggio che inizierà non appena avrai finito di leggere il [regolamento](#).



REGOLAMENTO

Questo libro si legge e si gioca contemporaneamente. Per poterlo fare avrai bisogno di una matita, una gomma e *due* dadi a sei facce. In sostituzione ai dadi potrai sfruttare quelli stampati in fondo a ogni pagina di questo volume. Per conoscere il risultato di un lancio è necessario che tu apra una pagina a caso e sommi i numeri dei due dadi presenti.

Il Foglio del Vigliacco. Oltre a interpretare Josto, dovrai riportare sul *Foglio del Vigliacco*, che trovi all'inizio di questo libro, ogni cambiamento importante, segnando gli oggetti che porterai con te, annotando il tuo stato di salute, aggiornando i punteggi relativi alle tue caratteristiche e così via.

Attributi del Vigliacco. Josto ha due attributi primari: *Vitalità* e *Combattività*. Entrambi sono contraddistinti da un punteggio iniziale che troverai già stampato sul Foglio del Vigliacco.

Vitalità. Questo attributo *primario* indica il tuo stato di salute, ovvero il punteggio massimo di Punti Vita che non potrai mai superare; se i Punti Vita dovessero scendere a *zero*, morirai e sarai costretto a ricominciare quest'avventura da capo. Potrai perdere Punti Vita in svariati modi ma potrai anche recuperarli riposandoti, curandoti o nutrendoti a dovere.

Combattività. Questo attributo *primario* indica la tua abilità nei combattimenti. Il tuo punteggio iniziale è 5 ma si alzerà man mano che troverai armi sempre più efficaci. Al momento hai solo un pugnale poco affilato e una fionda. Il tuo punteggio base potrà ricevere anche dei *malus*, a seconda degli eventi.

Quando non potrai fare a meno di iniziare uno scontro, dovrai semplicemente fare una *Prova di Combattività*.



Il procedimento è molto semplice: ogni prova avrà un punteggio relativo, per superarla dovrai effettuare un lancio di due dadi e sommare il risultato ottenuto al tuo punteggio di Combattività, se il totale sarà superiore al punteggio relativo alla prova, significa che l'avrai superata; un risultato pari o inferiore significa invece il fallimento. A seconda della tenacia e pericolosità di un avversario, ti potrà venir chiesto di superare più prove di fila.

Esempio: affronti un lupo feroce; per sconfiggerlo devi superare una Prova 14. Ammettiamo che il tuo punteggio di Combattività sia in quel momento 8 (5 di base e un'arma con un bonus di +3). Per superare la prova ti basterà ottenere con i dadi un risultato pari o superiore a 7 (totale di 15 o più).

Uso della fionda. Per lanciare i sassi con la fionda non dovrai tener conto del tuo punteggio di Combattività. Qualora il tuo bersaglio sia molto facile da colpire (grande e vicino), non ci sarà bisogno di fare nessuna prova. Questa ti verrà richiesta quando il bersaglio sarà piccolo, distante, o in movimento. Ogni prova avrà un punteggio relativo da superare con un lancio di dadi.

Esempio: per superare una Prova 7 dovrai ottenere 8 o più. In caso contrario mancherai il bersaglio.

Attributi secondari. Per sopravvivere alla durissima Prova, Josto potrà fare affidamento su **tre** fra i seguenti attributi. Essi non hanno un punteggio che li contraddistingue, ma sono peculiarità fisse che non subiranno variazioni.

Fuga. Quale miglior sistema della corsa a gambe levate per evitare i pericoli? Possedere questo attributo non significa solo saper sfuggire ai nemici, ma anche non perdere la concentrazione durante una corsa o un'arrampicata, evitando cadute e impatti contro ostacoli.



Furtività. La furtività ti aiuterà ad agire in rapidità e silenzio. Potrai sfruttarla per rubare un oggetto senza farti notare, per passare inosservato in mezzo a un covo di nemici, per camminare davanti a una belva addormentata senza svegliarla, e così via.

Inganno. Potrai sfruttare l'arte dell'inganno non solo con orchi, umani o altre razze umanoidi, ma anche con animali e creature mostruose. Con quest'attributo sarai abile a improvvisare e a essere credibile.

Inventiva. Quest'attributo farà di te un orco creativo. Sarai abile nell'improvvisare una strategia che ti levi dai guai nelle situazioni pericolose o di stallo, siano esse causate da un nemico, da agenti atmosferici o da ostacoli all'apparenza insormontabili.

Nascondersi. Quando un nemico si rivelerà troppo forte per essere combattuto, troppo veloce per sfuggirgli o troppo intelligente per essere ingannato, la migliore strategia sarà quella di nascondersi. Con quest'attributo sarai abile non solo a mimetizzarti con l'ambiente, ma anche a mantenere la calma e la concentrazione necessarie per non far rumore.

Percezione. Quest'attributo ti farà captare i pericoli qualche istante prima che si manifestino, dandoti il tempo necessario per evitarli. La percezione, inoltre, ti aiuterà a capire quando qualcuno ti mentirà. In tal modo potrai agire d'anticipo facendo il doppiogiochista o semplicemente evitando il malintenzionato.

Fai adesso la tua scelta. Una giusta combinazione di attributi potrà aiutarti a raggiungere facilmente la meta; una sbagliata ti spingerà inesorabilmente verso la morte. Una volta che hai deciso segna con una crocetta, sul Foglio del Vigliacco, i tre attributi che vorrai utilizzare.



Oggetti ed Equipaggiamento. Sul Foglio del Vigliacco dovrai annotare scrupolosamente ogni oggetto che deciderai di portare con te. All'interno del tuo **Zaino**, contraddistinto da un riquadro apposito, potrai inserire non più di *dieci* oggetti. Inizierai il tuo viaggio con 2 porzioni di cibo (segnale a matita). Ogni porzione equivale a un oggetto.

Non avrai invece bisogno di segnare nello zaino la fionda, la mappa dell'area magica, l'otre per l'acqua e il fischietto che ti hanno donato i capi guerrieri. Questi sono **Oggetti Speciali**, e vanno inseriti nell'apposito spazio. Non c'è un limite massimo di oggetti speciali trasportabili, e potrai liberartene solo quando specificato nel testo.

Per quanto riguarda il tuo pugnale, dovrai invece annotarlo, sempre a matita, su **Armi**. Nello spazio apposito potrai segnare al massimo due armi a una mano o un'arma a due mani. Il pugnale con cui inizierai l'avventura ti darà un bonus di +1 alla Combattività (segna anche questo a matita).

Man mano che andrai avanti potrai trovare armi con bonus superiori. In tal caso ti basterà cancellare il pugnale dal Foglio del Vigliacco in favore della nuova arma.

Attenzione: durante un combattimento, qualora tu abbia due armi a una mano, potrai sfruttare solo il bonus combattività di una di esse, a tua scelta.

Formulario del Vigliacco. Sul *formulario* troverai una serie di parole in codice. Dovrai semplicemente porre una crocetta a fianco ad alcune di esse, quando ti verrà indicato dal testo. Ogni parola in codice corrisponde a un particolare evento della storia di cui potrai essere protagonista. Il tuo futuro dipenderà quindi non solo dalle tue scelte e dai tuoi attributi, ma anche dalle parole in codice che registrerai.

Con questo è davvero tutto.

Inizia la tua avventura partendo dal paragrafo [1](#).

Buona fortuna giovane vigliacco...



CAPITOLO 1

LA PRATERIA DEI TRAPASSATI

1

Si parte! È tarda mattinata, il sole picchia e il cielo è limpido, ma non hai la minima idea di come orientarti.

«Per giungere ai piedi del Grande Nur dovete andare verso est» è quello che vi è stato detto, ma tu, non avendo esperienze di viaggio, non sai cosa siano il nord, il sud, l'est e l'ovest.

Compi i primi passi in tutta tranquillità e presto vieni distanziato. Gli altri aspiranti guerrieri sono più bardati di te e impugnano armi pesanti, ma i loro passi sono più spediti dei tuoi.

Acceleri per stare sulla scia di almeno uno di loro, per assicurarti di procedere verso est? Vai al [88](#).

Continui a camminare con calma per non stancarti, sperando di non perderti in questa prateria desolata? Vai al [164](#).

2

Raccogli lo zaino e corri con la massima velocità che le tue gambe secche possono permettersi. Davanti a te vedi l'uomo rana, che anziché aspettarti, compie degli incredibili salti in avanti per poi sparire nell'oscurità. Non ti rammarichi, d'altro canto finora non ti è stato d'aiuto e averlo tra i piedi ti potrebbe procurare altri guai.

La tua fuga continua sino a quando non hai più fiato. Ormai è l'alba e ti guardi intorno. La vegetazione della prateria sembra essere cambiata, i cactus hanno ceduto posto alle felci, e il terreno è umido. Apri lo zaino trovando al suo interno solo la tua fionda e l'otre dell'acqua. Ne bevi un sorso rimpiangendo la mappa (cancellala dagli oggetti speciali, così come ogni eventuale razione di cibo e arma che avevi con te).



Appena recuperi il fiato tiri fuori dalla tasca il lombrico e guardi dove direziona la testa: dalla parte opposta a dove stai andando! Imprechi e riprendi il cammino, stavolta a passi lenti, e dici a te stesso: «Almeno mi sono liberato dei Persecutori» ma proprio mentre finisci la frase odi in lontananza una voce familiare, quella di Darwish, che urla a qualcuno: «Venite! Eccolo lì quel bastardo!»
Riprendi a correre andando al [60](#).

3

Il tuo viso sfiora quello del nemico, lo fissi negli occhi. È giovane e il colore della sua pelle è nero. Non hai mai visto uomini simili. Non sai da quale parte del mondo provenga, ma puoi intuire in quale mondo voglia mandarti. Grazie alla forza della disperazione, più che a quella dell'esperienza, con una mano gli blocchi il braccio con cui tiene la spada ricurva, poi gli sferri una testata sul naso. Il colpo lo stordisce il tanto da darti l'opportunità di divincolarti dal peso del suo corpo. Ti rialzi e lui fa altrettanto; non sarà un avversario facile da battere. Raccogli la tua arma e fai una prova di combattività 16, se hai successo, vai al [143](#).
Se fallisci, vai al [114](#).

4

Compi gli ultimi passi in corsa discendendo il promontorio. Non riesci a frenare l'andatura e il predone ha la tua testa a portata di ascia. Agisci per parossismo gettandoti a terra ai suoi piedi. Assumi una finta espressione di dolore e ti tocchi sulla schiena, poi con aria patetica fissi il panzone negli occhi e gli dici: «Questi bastardi mi hanno colpito con un dardo! Aiutami!»
La sua risposta è la perplessità; d'altro canto sino a qualche attimo fa lanciavi minacce ai suoi compagni. La sua titubanza dura solo qualche istante, ma è quanto ti basta per coglierlo di sorpresa colpendolo a una gamba.



Il predone impreca per il dolore e per essere stato fregato. Ti rialzi e gli lanci negli occhi una manciata di terra che hai raccolto mentre fingevi di essere ferito. Il nemico accusa il nuovo colpo, prima indietreggia, poi dà due colpi di ascia a vuoto.

Lo hai parzialmente accecato e devi approfittarne!

Fai una prova di combattività 15.

Se fallisci, vai al [132](#).

Se hai successo, vai al [104](#).

5

«Si è svegliato, avvisa il capo» senti pronunciare in lingua Uluk da qualcuno che non riesci a vedere. Dopo breve tempo fanno la comparsa gli stivali più insoliti e brutti che tu abbia mai visto. Alti sino alle ginocchia, in pelle verde, con le punte allungate a forma di testa di serpente e le suole altissime, tanto che ti chiedi come faccia a camminare l'uomo che li porta. Per saperlo potresti chiederglielo, dato che è lui stesso a rivolgergli per primo la parola, mentre mastica voracemente uno dei frutti che portavi nello zaino: «Che è sta roba? Ha un sapore strano» ma non ti dà il tempo di rispondere perché prima ti sputa in faccia una porzione masticata del frutto, poi vibra un calcio violento al tuo stomaco facendoti provare un dolore che difficilmente dimenticherai. Perdi 3 Punti Vita.

Alzi lentamente lo sguardo per osservare l'uomo. A differenza dei suoi compagni che gli stanno intorno, è l'unico a portare i capelli lunghi, raccolti in accurate treccine che gli ricadono sino in fondo alla schiena. Sulla guance ha numerose cicatrici, e gli manca più di un dente. Non è anziano, ma pare il meno giovane tra i suoi. Non ha l'aria malvagia, ma resta pur sempre un predone e non ti ha dimostrato buone intenzioni. D'altro canto, nella battaglia appena conclusa, hai scelto di metterti contro di lui e i suoi uomini.



Mentre la tua mente si riempie di ipotesi tragiche su ciò che potrebbero farti, ti rendi finalmente conto di quello che è appena avvenuto: l'uomo dagli stivali ridicoli ti ha parlato nella tua lingua, quella degli orchi delle montagne di fuoco.

Vai al [109](#).

6

L'orso sembra non accorgersi delle tue intenzioni ostili, e con la voce più amichevole che tu abbia mai sentito, ti dice: «Fermati orco, non fare un altro passo in più. Questa giungla è piena di pericoli!»

Non puoi credere alle tue orecchie, ma sta succedendo davvero. Ha l'aria mansueta e lo sguardo intelligente e sembra preoccupato per te. Si leva uno degli strani amuleti che porto al collo e te lo porge: «Indossalo subito! Io sono il guardiano di questa giungla, ed è mio dovere proteggere tutti quelli che vi mettono piede. Devi sapere che è infestata dalle api assassine. Ci sono loro alveari ovunque. Se ti circondano per te è la fine, perché le loro punture sono letali!»

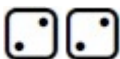
«Gr...gr...grazie» riesci a balbettare a stento.

«Figurati, faccio solo il mio dovere. Finché resterai nella giungla, non levarti l'amuleto per nessun motivo. Esso contiene un potere magico che allontana tutte le api. Ora scusami, ma devo andare, sento la presenza di alcuni esseri. Devo portare l'amuleto anche a loro!»

«Aspetta! » gli urli contro, ma l'orso è troppo veloce e sparisce presto tra la vegetazione. «Non dare l'amuleto ai Persecutori, ti prego...» dici inutilmente a bassa voce, mentre ti rialzi e osservi l'oggetto scoprendo che ha un ciondolo a forma di orso.

Se decidi di indossare l'amuleto anti api, segnalo tra gli oggetti speciali e fai una croce sulla parola in codice RABE.

Vai al [58](#).



7

Osservando il geko noti che stranamente è due volte più grande di quanto lo fosse poco fa. Non vedendo altri suoi *fratelli* nei paraggi, ipotizzi sia sempre lo stesso e temi si tratti di un'altra diavoleria di questi luoghi. Lo afferra senza difficoltà e scopri che i tuoi sospetti erano fondati: a contatto col tuo corpo il rettile ingrandisce a vista d'occhio, come se ti succhiasse l'anima. Per prevenire un eventuale pericolo, lo rinchiudi nello zaino e torni a dormire. Quando ti svegli è ormai l'alba e ti senti riposato. Recupera 2 Punti Vita. Noti che il geko è ancora vivo e per niente cresciuto. Lo liberi tra le rocce e poi riprendi il tuo viaggio, andando al [62](#).

8

Ringrazi calorosamente Sagiagas per i doni e riprendi con ottimismo il viaggio, mentre la giovane cavallerizza si allontana con Cecil, che pare ristabilito. Augurandoti di incontrare altri umani buoni e innocui come lei, adagi il lombrico sul palmo della mano. «Quale è la testa?» ti domandi allarmato. Quando finalmente riesci a capirlo, riprendi il cammino, andando al [41](#).

9

L'ultima cosa che vorresti fare in questo momento è correre, ma non pensi di avere altra scelta. Sfrutti le tue ultime riserve di energia per sgambettare tra radici, rami, cespugli e sassi, infine oltrepassi un ruscello. Ti volti per scoprire se l'orso sia ancora sulle tue tracce e con gran dispiacere lo scorgi a circa cinquanta passi da te, mentre si fa largo tra grovigli di rami spinosi. Riprendi la fuga temendo di crollare esausto da un momento all'altro. Quando proprio non ne puoi più, ti fermi nascondendoti dietro il tronco di un albero dalla corteccia liscia e umida.



Ti affacci scoprendo che l'orso è ancora in vista, sebbene più lontano di prima, e pare disorientato. Forse non sente più il tuo odore.

Se hai *nascondersi*, vai al [105](#).

Altrimenti, vai al [157](#).

10

«Ti ho sentito gridare parole minacciose verso quei mentecatti che abbiamo ucciso. Mi devi spiegare alcune cose: come mai sai parlare in Uluk? Cosa ci facevi qui tutto solo e perché ci hai aiutati in battaglia? Un'altra cosa...ma da dove provieni? Non ho mai visto orchi così gracili. »

L'ultima domanda ti fa adirare non poco ma non sei certo nella posizione di poter fare delle rimostanze. Prima di pensare a una qualsiasi risposta osservi nuovamente la scena davanti a te. Alcuni predoni neri continuano ad ammassare il loro bottino mentre altri accendono un fuoco per bruciare i cadaveri delle loro vittime. Più distante scorgi due corpi senza vita del gruppo dei vittoriosi, il prezzo che hanno dovuto pagare per compiere questo massacro. Nessuno pare piangerli, anzi, si respira un clima gioioso, come se nessuno tra i presenti si aspettasse un successo così schiacciante. Tu li hai aiutati, e questo aumenterà sicuramente le tua possibilità di sopravvivenza, ma sei pur sempre in mezzo a dei sanguinari che potrebbero fare di te qualunque cosa, se solo ti comporterai in maniera sbagliata.

Abbozzi un sorriso ipocrita in direzione del tuo interlocutore, che senza ombra di dubbio è il capo dei predoni, ma tremi come una foglia, temendo di dire qualcosa che ti metta in una situazione inopportuna. Decidi quindi di prendere tempo ponendo tu stesso alcune domande, sforzandoti di sembrare più disinvolto possibile.



«Anzitutto piacere, io sono Josto, e sì, è vero, sono un orco mingherlino, ma abbastanza forte da mettere al tappeto uomini come quelli che ho combattuto per voi, che sono riusciti a stendermi solo con un colpo alle spalle. Proprio dei vigliacchi. Voi invece mi date l'impressione di sapere il fatto vostro. Da dove venite, e quale è il tuo nome, amico?»

Il capo dei predoni sorride compiaciuto, dandoti l'impressione di essere contento di aver trovato un orco più in gamba di quanto potesse immaginare, e ti risponde così: «Suvvia, non parliamo più in orchesco, altrimenti i miei uomini penseranno che stiamo tramando alle loro spalle. Solo io conosco la tua lingua, dato che ho avuto a che fare con la tua gente diversi anni fa. Io sono Uglak, capo di questa marmaglia. Siamo noti come i Persecutori. Veniamo dal piccolo regno di Kuardish, di cui dubito tu abbia mai sentito parlare. Un tempo eravamo schiavi, ma poi ci siamo ribellati e dopo un breve periodo da mercenari ci siamo messi in proprio, appena abbiamo scoperto questa fantastica zona magica, ricca di bottini di ogni tipo, come gli stivali che indosso. Hai per caso trovato anche tu degli oggetti strani da queste parti? Per esempio, questa polverina, che roba è? » ti chiede mostrandoti il sacchetto che ti ha donato Sagiagas, che deve averti sottratto mentre eri privo di sensi.

È giunto il momento di rispondere a Uglak.

Se hai inganno, vai al [119](#).

Se non hai inganno, e vuoi mentire a tutto campo, vai al [39](#).

Se vuoi rispondere dicendo la verità, vai al [84](#).

11

Appena la polvere sfiora le scaglie del gecko gigante, questo si rimpicciolisce. Ora è identico al gecko che ti ha svegliato per primo. Forse è sempre lo stesso, che a causa degli effetti della magia del Grande Nur è ingigantito. Per precauzione lo acchiappi e lo rinchiudi nello zaino.



Dormi un sonno tranquillo; quando ti svegli sei riposato e recuperi 2 punti Vita.

Dopo aver liberato il piccolo rettile tra le rocce, saluti questo luogo andando al [64](#).

12

Sai bene che col tuo pugnale puoi far ben poco contro le braccia scheletriche, ma non ti viene in mente nessun'altra idea se non quella di attaccarle per poi arrivare indenne da Coltragor e la sua ascia. Il tentativo si rivela vano, la lama metallica non riesce a scalfire le ossa. Ci vorrebbe qualcosa di più efficace, come una mazza o un'altra arma da botta.

«Fai presto» ti implora Coltragor, ormai avvinghiato dalle braccia scheletriche. Balzi dentro al cerchio e corri verso il poveretto fallendo miseramente. A pochi passi dall'ascia, una mano scheletrica ti afferra a una caviglia procurandoti una lieve slogatura. Perdi 2 Punti Vita. In qualche modo ti liberi e arrivi a un passo dall'ascia ma le braccia scheletriche dimostrano di avere un'intelligenza propria, dato che ti anticipano sollevando l'arma per usarla contro di te. Preso dallo sconforto torni sui tuoi passi senza per fortuna farti avvinghiare.

Non puoi far altro che rammaricarti per non aver potuto aiutare Coltragor. Egli urla disperatamente, chiedendo nuovamente il tuo aiuto, mentre le sue ossa si spezzano emettendo un suono che non ti scorderai mai. Del valoroso orco rimane ben presto solo il cadavere. La giovane promessa del Clan della Cascata di Ghiaccio è la prima vittima della Grande prova del Guerriero. Chi sarà la prossima?

In preda allo sconforto ti allontani dal cerchio infestato dalle braccia scheletriche. Dopo aver camminato per un breve tratto, ti fermi per riposarti e ristorarti. Apri il tuo zaino per prendere un boccone da buttare nello stomaco.

Vai al [18](#).



13

Sei pronto a compiere l'impossibile pur di non morire in questo campo di battaglia, ma sconfiggere un uomo esperto nell'uso delle armi non è ancora alla tua portata. Cerchi la fuga, ma appena compi i primi passi nella direzione opposta a quella del tuo nemico, qualcuno alle tue spalle ti colpisce violentemente alla nuca con un oggetto pesante. Tutto si fa buio. Perdi immediatamente i sensi e 7 Punti Vita.

Se sei ancora vivo, vai al [59](#).

14

Sei arrivato sino a questo punto dimostrando coraggio e forza di volontà, ma il tuo percorso finisce qui. Darwish ti pianta l'accetta in gola prima che tu riesca a sferrare un nuovo colpo.

Sei morto con onore, ma sei pur sempre morto.

15

Non sai se essere felice o meno di aver ritrovato quest'essere buffo e strambo, ma lui lo è di sicuro. Ti abbraccia e poi si mette a saltellare di gioia agitando la spada in modo agile ed esperto. Interrompi questo momento gioioso ponendo un dubbio: «Ma come fai a dire che è la tua spada, se hai perso la memoria?»

L'uomo rana si blocca di colpo e sembra deluso, poi i suoi occhi brillano di speranza perché gli è venuta un'idea: «Provo a infilarla nel fodero» e così dicendo la inserisce sino in fondo, dimostrando che aveva ragione.

«La mia spada! La mia spada! Finalmente!» esulta riprendendo a saltellare mentre tu ti abbandoni esausto sull'umido sottobosco. Solo un pericolo imminente ti darebbe la forza di rialzarti e purtroppo questo pericolo si manifesta subito.

Vai al [81](#).



16

Annota la parola in codice NIBE.

«Allerta! Siete sotto attacco!» urli a squarciagola in direzione dell'accampamento. I predoni già in piedi ti vedono e sembrano dubbiosi, mentre quelli dentro le tende sgusciano fuori preoccupati. Per fortuna termini la tua corsa in discesa senza essere bersagliato da frecce. Sei ormai a pochi passi dalla tenda più vicina e ti acquatti dietro una bassa roccia per poi sporgerti a guardare verso il promontorio che hai ridisceso.

Scopri che uno dei predoni attaccanti era alle tue calcagna. Non fai in tempo a vederlo in faccia; distingui a malapena la sagoma di un uomo dal fisico slanciato, bardato con un corpetto di cuoio. La figura ti salta addosso, con la velocità di un sasso scagliato da una fionda. L'impatto col suo corpo ti fa cadere all'indietro; picchi violentemente la schiena e perdi 4 punti Vita.

Se sei ancora vivo, fai una prova di combattività 15; se hai successo, vai al [3](#).

Se fallisci, vai al [72](#).

17

Darwish ti guarda con aria di superiorità e questo non lo accetti. Ora più che mai prometti a te stesso di andare sino in fondo alla Prova del Guerriero. Non puoi certo perdere contro un simile avversario. Devi essere disposto a fare sacrifici se vuoi riscattare te stesso e il tuo clan.

C'è una cosa che ti viene in mente in questo momento: estrarre dalla spalla il coltellaccio ed usarlo per combattere Darwish.

Se sei così pazzo da volerlo fare, vai al [162](#).

Se preferisci continuare lo scontro usando il tuo rametto secco, vai al [155](#).



18

Metti la mano dentro lo zaino ma anziché venire a contatto col cibo, tocchi qualcosa di caldo e peloso. Quello che tiri fuori ti fa saltare all'indietro dallo spavento. Hai davanti a te una creatura grande come un coniglio, ma col corpo di topo e la testa di lucertola. Ha appena divorato tutta la carne secca che avevi nello zaino, e non contenta, tiene tra le zampe anteriori anche una delle tue mele.

«Questo è troppo! Qualunque cosa tu sia, ridammi la mia cena!» le urla mentre fugge rapida tra l'erba alta.

Cerchi di colpirla usando la fionda? Vai al [85](#).

Ti limiti a inseguirla? Vai al [110](#).

19

Il lupo è più rapido di te. Le tue urla di dolore riecheggiano nella prateria dopo che vieni morso sull'avanbraccio sinistro. Perdi 4 Punti Vita. L'animale ti si scaglia contro facendoti cadere e le sue fauci ti sfiorano il viso. Senti il fetore del suo alito mentre gocce della sua bava ti cadono sul collo. Vedi la morte in faccia, ma quando pensi di essere spacciato, la belva si blocca per poi crollare su di te esanime. Ti divincoli veloce da sotto il suo cadavere e scopri che ha un dardo conficcato in mezzo alla testa. Ti guardi intorno e a circa venti passi da te noti un cavallo nero, fiero e possente, cavalcato da un uomo alto più di sei piedi, ricoperto da un'armatura in cuoio e con un inquietante elmo ricavato dal teschio di qualche grande erbivoro. Tra le mani tiene una balestra, e prima che tu possa parlare, si avvicina sino quasi a sfiorarti col cavallo. La sua ombra incombe.

«Mi passeresti gentilmente Cecil?» è quello che ti chiede con una vocina stridula ed effeminata.

Incerto se ridere o ringraziare il cielo per essere ancora vivo, ti limiti a chiedere: «Cecil? Chi o cosa è Cecil?»

«Lui!» dice indicando la creatura metà topo e metà lucertola.



«Vedo che è ferito. È stato quel lupo tartaruga, vero? Tu l'hai salvato da morte certa, perciò sono in debito con te. Cecil è il mio animale da compagnia.»

Ringrazi gli dei. A quanto pare questo omone non ti ha visto mentre cercavi di acciuffare Cecil.

Senza pensarci due volte sollevi delicatamente la bestiolina per passarla nelle mani del suo padrone. Mentre l'accarezza pensi a come sfruttare l'inaspettata situazione.

Vai al [100](#).

20

Hai la vescica piena e non vuoi svuotarla dentro la gabbia, ma svegliare Darwish per chiedergli di farti uscire non ti pare una saggia idea. Ogni sforzo per trattenerci è vano, perché te la fai letteralmente addosso quando davanti a te, ad appena un palmo dalle fessure della gabbia, appare l'ennesima creatura bizzarra plasmata dal polline del Grande Nur: un essere umanoide con la faccia da rana, appena più basso di te.

Trattieni a stento un urlo e cadresti all'indietro, se la gabbia ti desse lo spazio per farlo. L'uomo ranocchio è vestito come un nobile. I suoi abiti vellutati sono di ottima fattura, sebbene sporchi e strappati in più punti, e porta un lungo e caldo mantello blu. Sulla vita spicca un cinturone con una grande fibbia dorata.

Ti sorprende rivolgendoti a te in Uluk, con una voce che potrebbe provenire da qualsiasi umano *normale*:

«Ciao, che strana casa la tua, hai per caso visto la mia spada?»

Gli fai cenno di abbassare la voce, pensando a cosa potrebbero fargli i Persecutori se lo notassero, e gli rispondi sussurrando:

«Mi prendi in giro? Questa non è una casa, sono stato fatto prigioniero da dei pazzi sanguinari, e faresti meglio a far silenzio, perché se ti prendono, il meglio che ti può capitare è che ti mettano in gabbia con me»

«Capisco!»



«Diamine, ti ho detto di abbassare la voce» rispondi seccato guardando in direzione di Darwish, che per fortuna continua a russare.

«Hai visto la mia spada?»

«Come faccio a sapere se l'ho vista se non so com'è?»

«Hai ragione, non ci avevo pensato, ma neanche io so com'è fatta»

«Ma allora come diavolo puoi riconoscerla tu stesso?!»

«Parla a voce bassa. Altrimenti svegli i pazzi sanguinari di cui mi stavi parlando. Comunque una spada la dovevo avere per forza. Guarda qui» dice indicandoti un fodero vuoto che porta legato alla cintura. «Se ho questo significa che prima avevo anche una spada, non trovi?»

Pensi di aver davanti un uomo ranocchio imbecille e un tantino smemorato, e dubiti che possa esserti utile.

Se decidi di svegliare Darwish, sperando che fare la spia possa procurarti la fiducia di Uglak e i suoi, offrendo loro il ranocchio in cambio della tua libertà, vai al [101](#).

Se invece vuoi chiedere all'uomo rana di tirarti fuori dalla gabbia, vai al [56](#).

21

Sagiagas ti fa omaggio di una lancia dalla punta in ferro molto affilata. Se vuoi tenerla per usarla come arma, ti darà un bonus di +3 Combattività, ma ti costringerà a occupare entrambe le mani. In tal caso liberati del pugnale, oppure ponilo dentro lo zaino per adoperarlo come un semplice coltello quando sarà necessario. Oltre alla lancia ricevi tre grandi frutti dalla buccia grigia e spessa. Ognuno di essi vale come una razione di cibo. Inseriscili nello zaino insieme all'unica mela che Cecil ha risparmiato. Cancella invece le altre razioni di cibo che avevi in precedenza.

Infine, ricevi quello che consideri il dono più interessante: un sacchetto contenente della polvera bianca.



«Lanciando una piccola manciata di questa polvere contro un qualsiasi essere trasformato dal polline del Gigante Bianco, lo farai tornare alle sue sembianze originarie. Non chiedermi il segreto del suo potere, questa polvere mi è stata regalata, ma te ne cedo volentieri un sacchetto. Usala solo quando sarai in difficoltà. Non sprecarla.»

Segna il *lombrico direzionale* e la *polvere magica* tra gli oggetti speciali. La polvere ha in tutto 5 dosi. Ricordati di cancellarne una ogni volta che la userai.

Se vuoi chiedere a Sagiagas informazioni sulla zona magica, vai al [36](#).

Se vuoi chiederle perché porta un elmo tanto inquietante, vai al [93](#).

Altrimenti continua il tuo viaggio andando al [8](#).

22

Lasci che la creatura viva. Ti accontenti di averle fatto male e di aver recuperato la mela, che a quanto pare sarà il tuo unico pasto. Purtroppo ora non potrai darle neanche un morso, perché fa la sua comparsa un possente e fiero cavallo nero, cavalcato da un omone alto più di sei piedi, ricoperto da un'armatura di cuoio e con un inquietante elmo ricavato dal teschio di qualche grande erbivoro. Tra le mani tiene una balestra e prima che tu possa dire qualcosa avvicina il suo cavallo sino a sfiorarti. La sua ombra incombe, mentre pensi a come sfuggire a un nemico così imponente. «Cosa hai fatto a Cecil?» ti chiede con un'inaspettata voce stridula ed effeminata.

Se hai *Inganno*, vai al [137](#).

Altrimenti vai al [117](#).



23

Risali di corsa il pendio senza voltarti, ma inciampi sbattendo con violenza un ginocchio sulle rocce. Perdi 2 Punti Vita, ma non è il momento di fermarsi a piagnucolare. Ti vengono scagliate contro altre frecce che per fortuna mancano il bersaglio. Giungi quasi in cima, ormai ti basta solo un passo per essere fuori dalla portata dei predoni, ma succede qualcosa che ti fa restare immobile. Vai al [121](#).

24

Le api non ti danno il tempo di fuggire, ma per qualche motivo nessuna ti punge. Ai Persecutori non va invece meglio. Li vedi contorcersi a terra dopo aver tentato invano di scappare. La pun-tura degli insetti è stata loro fatale.

Decidi che sia meglio allontanarsi, temendo di diventare il prossimo bersaglio. Ripercorri il letto del fiume a ritroso sino a quando ti reputi abbastanza lontano dalle api assassine. Tiri un po' il fiato ed estrai il lombrico dalla tasca.

Segui le sue indicazioni andando al [160](#).

25

Percepisci una presenza tra le fronde, ma fai finta di non notarla per poter giocare a tuo favore l'effetto sorpresa. Un'ombra balza fuori per colpirti alle spalle ma tu sei lesto e fai uno sgambetto al tuo aggressore. Egli cade ma si rialza subito e dice: «Complimenti orchetto, ti abbiamo sottovalutato fin troppo, ma è ora di farti abbassare la cresta!»

A parlare è Darwish, è il primo Persecutore ad averti raggiunto, ma qualcosa ti dice che gli altri non sono lontani. Devi sbarazzarti di lui e riprendere la fuga prima possibile. C'è però un problema: Darwish ha come armi un coltellaccio e un'accetta, mentre tu hai solo la forza di volontà.

Vai al [47](#).



26

La tua avventura finisce miseramente qui, divorato da un geco che tu stesso hai contribuito a far crescere.

27

Ti volti e scappi per non diventare il prossimo pasto del lupo col carapace. Purtroppo la tua fuga viene interrotta da una nuova comparsa. Davanti a te si erge un possente cavallo nero, montato da un uomo alto più di sei piedi, ricoperto da un'armatura in cuoio e con un inquietante elmo ricavato dal teschio di qualche grande erbivoro. Tra le mani regge una balestra con la quale spara un dardo che si conficca in mezzo alla fronte del lupo, che cade esanime a terra. L'esserino metà topo e metà lucertola è salvo ma ancora stordito. Il cavaliere si rivolge a te con una vocina stridula ed effeminata, e sembra proprio adirato.

«Come mai non hai aiutato Cecil? Quel lupo tartaruga lo stava per divorare!»

Se hai *inganno*, vai al [38](#).

Altrimenti vai al [117](#).

28

«Scusami tanto, giovane orco. Non era mia intenzione farti del male, ma se non ti fermavo subito avresti corso un serio pericolo!»

A parlare, con tua grande meraviglia, è l'enorme orso che ti ha appena travolto. Ha l'aria amichevole e lo sguardo intelligente e sembra preoccupato per te. Si leva uno degli strani amuleti che porto al collo e te lo porge: «Indossalo subito! Io sono il guardiano di questa giungla, ed è mio dovere proteggere tutti quelli che vi mettono piede. Devi sapere che è infestata dalle api assassine. Ci sono loro alveari ovunque e se ti circondano per te è la fine. Le loro punture sono letali!»

«Gr...gra...grazie» riesci a balbettare a stento.



«Figurati, faccio solo il mio dovere. Finché resterai nella giungla, non levarti l'amuleto per nessun motivo. Esso contiene un potere magico che allontana tutte le api. Ora scusami, ma devo andare, sento la presenza di alcuni esseri. Devo portare l'amuleto anche a loro!»

«Aspetta! » gli urla contro, ma l'orso è troppo veloce e sparisce presto tra la vegetazione. «Non dare l'amuleto ai Persecutori, ti prego...» dici inutilmente a bassa voce, mentre ti rialzi e osservi l'oggetto scoprendo che ha un ciondolo a forma di orso.

Se decidi di indossarlo, segna l'amuleto anti api tra gli oggetti speciali e fai una croce sulla parola in codice RABE.

Vai al [58](#).

29

Sfregando il metallo della tua arma su una pietra di quarzite, dopo svariati tentativi riesci ad accendere un fuoco che isoli all'interno di un cerchio di pietre. Le zanzare ne restano attratte e tu puoi tornare a dormire, stavolta perfino al calduccio. Durante la notte solo alcuni insetti riescono a far breccia sotto la coperta per infastidirti, ma non abbastanza da rovinarti il sonno.

Quando ti svegli è alba inoltrata e ti senti più energico che mai. Recuperi 2 Punti Vita e vai al [62](#).

30

Rimani immobile aspettando che il grande rapace piombi in picchiata su di te. Stringi la lancia e quando arriva il momento giusto attacchi, prima che le enormi zampe possano avvinghiarti. Il tuo colpo è preciso e la lancia ferisce un artiglio dell'aquila prima che possa stringerti a sé. L'uccello si rialza in volo girando in tondo, progettando la prossima mossa. Dopo attimi di indecisione tenta di nuovo, ma tu sei pronto.

Fai una prova di Combattività 15, se fallisci, vai al [80](#).

Se hai successo, vai al [106](#).



31

Per quanto ti sforzi, non riesci ad avere la meglio sul nemico che con uno sforzo sovrumano riesce parzialmente a divincolarsi. Rotolate per un breve tratto; alla fine mollate entrambi la presa dal braccio avversario. Vi rialzate con le armi in pugno, ma lui è più lesto e ti ferisce a un polpaccio con la punta della sciabola. Perdi 3 Punti Vita. Il terrore di essere ucciso ti assale; parti comunque all'attacco urlando. All'improvviso, si fa buio. Qualcuno alle tue spalle ti ha colpito violentemente alla nuca con un oggetto pesante. L'impatto è tremendo: perdi i sensi e 7 Punti Vita.

Se sei ancora vivo, vai al [59](#).

32

Prima che Darwish possa sferrare altri attacchi, ti getti di peso su di lui facendolo cadere con la schiena a terra. Hai un gran colpo di fortuna, perché atterri appoggiando la mano destra su un sasso. Lo afferri senza indugio e colpisci il nemico alla testa una prima volta e poi tante altre, fino a quando il suo volto si tramuta in una maschera di sangue.

Ti abbandoni a terra esausto, questo nuovo scontro ti ha definitivamente sfiancato, ma hai poco tempo per riposarti. Il tuo sesto senso ti dice che gli altri Persecutori potrebbero raggiungerti da un momento all'altro.

Vai al [35](#).

33

Segui i movimenti dell'erba spostata dalla creatura per capire verso quale punto mirare. Scagli il sasso ma in risposta odi solo il suono dell'impatto col terreno. Non ti dai per vinto e corri in direzione dell'erba smossa, poi senti un lamento. Avvicinandoti trovi l'esserino metà topo e metà lucertola stordito sotto la posente zampa di una nuova temibile creatura.



Davanti a te si erge un lupo famelico, ricoperto da un carapace tale e quale a quello di una tartaruga. Ormai hai smesso di stupirti, più che altro temi che la belva ti si scagli contro, ma al contrario, essa è interessata solo alla piccola creatura che poco fa ti ha privato della cena.

Se decidi di salvarla attaccando il lupo, vai al [122](#).

Se lasci che finisca nelle sue fauci mentre te la dai a gambe, vai al [27](#).

34

Oggi non è il tuo giorno fortunato, ma stai tranquillo, non ce ne saranno di peggiori. Sferri un attacco goffo, il tuo avversario ti blocca con la mano libera l'avanbraccio con cui impugnò l'arma, mentre con l'altra mano ti pianta in gola la punta della spada. Muori in modo cruento senza poter regalare al tuo clan la gioia di potersi riscattare.

35

Hai i crampi alle gambe ma in qualche modo ti rialzi e osservi la tua vittima provando quasi compassione. Raccogli la sua accetta che potrai usare come arma (bonus combattività +2).

Rimetti sulle spalle lo zaino e continui la tua fuga andando al [152](#).

36

La ragazza forzuta ti spiega che sino a oggi ha osato addentrarsi solo in questa prateria, e mai oltre.

«Più ci si avvicina al Gigante Bianco, più i suoi effetti si manifestano. I pericoli che puoi incontrare in questo mare d'erba sono niente in confronto a quelli che si celano nei luoghi limitrofi al grande albero.»

Se vuoi chiederle perché porta un elmo tanto inquietante, vai al [93](#).

Altrimenti continua il tuo viaggio andando al [8](#).



37

Ripercorri il letto del torrente imbattendoti in coloro che non avresti mai voluto incontrare: Uglak, Yugol e altri cinque Persecutori, e sono tutti armati. Prima che possano fare o dire qualcosa, corri all'impazzata verso la parete rocciosa, anche se sai bene che ti metterai in trappola. Giunto alla sua base guardi in ogni direzione sperando di trovare degli appigli per arrampicarti, ma vedi solo roccia liscia e umida. La tua ultima salvezza potrebbe essere la spada. Impugni l'elsa con entrambe le mani e tiri più forte che puoi. Riesci ad estrarla solo con molta fatica, giusto in tempo per l'arrivo dei tuoi nemici.

Vai al [154](#).

38

Presumendo che Cecil sia la creaturina metà topo e metà lucertola, dai la tua risposta al cavaliere, ma non è delle più credibili:

«La stavo aiutando eccome! Ho indietreggiato solo per prendere meglio la mira con la fionda per colpire il lupo!».

Egli incredibilmente pare credere alla tua balla colossale, rivelandosi meno sveglio di quanto pensassi.

«Sono in debito con te, giovane orco. Cecil è il mio animale da compagnia e non permetto che nessuno gli faccia del male.»

Dentro di te esulti e ringrazi gli dei per averti aiutato in questa brutta situazione. Ora pensi a come sfruttare la gratitudine che il cavaliere sembra volerti dimostrare.

Vai al [100](#).

39

Mentire risultando credibili non è da tutti, tantomeno da te. Tremi e balbetti in continuazione, grondando sudore dalla fronte.

Ti inventi che sei stato rapito in tenera età dai predoni che i Persecutori hanno appena massacrato.



Racconti che per anni ti hanno costretto a servirli, e hai sempre sperato che arrivasse il giorno in cui qualcuno ti liberasse dal loro giogo. Giorno che è arrivato oggi, grazie a Uglak e i suoi. Infine assicurati che sarai di grande aiuto in questi luoghi stregati, perché li conosci come le tue tasche, anche se al momento non sai dire nulla a proposito di oggetti insoliti e di gran valore.

Uglak pare perplesso, e questo ti fa pensare che dubiti fortemente della tua sincerità. Inaspettatamente, tira fuori da una tasca la mappa che portavi con te.

«Come mai nessun predone ne aveva una di simile, ma solo tu, un misero orco schiavo?»

«Oh, questo era il mio piccolo segreto, nessuno di loro lo sapeva, l'ho trovata più di un anno fa, mentre depredavamo una carovana sfortunata...»

«Questa, se non ti dispiace, la tengo io» dice con aria di sfida, poi ordina ai suoi uomini di slegarti, mentre si dimentica del sacchetto di polvere magica, che con destrezza infila rapidamente in una tasca. Uglak non lo nota ma, per altri motivi, ti sferza un cazzotto che a momenti ti fracassa la mascella (perdi 2 Punti Vita).

«Sei solo uno stupido bugiardo, ma sei comunque prezioso. Ti venderemo a qualche castellano che non vede l'ora di avere a corte un orco giullare che sa parlare l'Uluk. Sei una rarità, e ci farai guadagnare una bella sommetta, ne sono sicuro.»

Detto ciò, ti fa rinchiusere nella gabbia insieme alle piccole creature catturate dai predoni sconfitti. Un Persecutore la chiude con catena e lucchetto e con aria di sfottò ti dice: « Qui dentro ci sarai utile, perché se tra queste bestioline ce ne fossero di pericolose, lo scoprirai sulla tua pelle, e noi eviteremo di metterle in commercio.»

Questo simpaticone si presenta come Darwish, ed è lui che viene messo di guardia alla gabbia, mentre gli altri se la spassano tranquilli.

Giunge il tramonto e assisti a qualcosa di incredibile, vai al [98](#).



Distanzi l'animale il tanto da non essere a portata delle sue fauci. In un'altra situazione avresti potuto esultare, ma purtroppo ti rendi conto di essere finito dalla padella alla brace: davanti a te riappare il grande felino da cui ti eri allontanato. Sei circondato da due esseri famelici, uno mostruoso, l'altro... l'altro si rivela finalmente per quello che è: un felino con i denti da erbivoro che sta ruminando. Appena ti vede cambia espressione; sembra molto spaventato. Capisci che non sei tu la causa del suo terrore, ma l'antilope carnivora. Ti getti a terra da una parte. Il felino diventa la nuova preda del tuo inseguitore e in breve scompaiono entrambi dalla tua vista. Ringrazi il cielo e il micione erbivoro, augurandoti che si possa salvare. Col cuore che batte all'impazzata ti rendi conto di quali pericoli e creature bizzarre sia pieno questo luogo. Una parte di te consiglia di usare subito il fischietto, un'altra di non demordere e di andare avanti. Nell'indecisione, apri lo zaino per mettere qualcosa sotto i denti.

Vai al [18](#).

La *prateria dei trapassati*, che sinora si è manifestata sotto forma di mare d'erba, cambia lentamente fisionomia. Il paesaggio si fa più frastagliato, mostrando colline rocciose e anfratti. In uno di questi potresti passare la notte, ma prima di decidere ti accorgi di una strana presenza a un centinaio di passi di distanza. Avvicinandoti fai una macabra scoperta: i cadaveri di un mulo e di un uomo, probabilmente un contadino, e i resti di un carretto a due ruote. La loro morte sembra sopraggiunta di recente, sicuramente non più di un giorno fa. La causa è evidente, dato che i corpi sono trafitti da frecce. Chiedendoti cosa mai ci facesse in luoghi così pericolosi un contadino tutto solo, frughi nel suo carretto, trovando qualcosa che fa al caso tuo: una coperta!



Un vero colpo di fortuna, dato che i capi guerrieri vi hanno vietato di portare con voi tende e coperte, ma senza limitarvi l'uso di oggetti reperibili durante la Prova. Felice dell'ennesimo colpo di fortuna, pensi che il destino stia protendendo dalla tua parte.

«Gli dei vogliono che io diventi un guerriero!» esclami al cielo.

Un improvviso ruggito proveniente da lontano ti fa perdere d'un colpo tutto l'ottimismo, ricordandoti che questo non è un posto tranquillo. Dove passerai la notte?

Se decidi di sistemarti dentro uno degli anfratti tra le rocce, vai al [64](#).

Se preferisci un punto a caso in mezzo all'erba, vai al [91](#).

42

Cauto e agile come un predatore, percorri decine di passi in discesa tra le rocce fino a quando giungi in un punto da cui intravedi ogni dettaglio del piccolo accampamento. Sopra uno dei carretti scorgi una gabbia chiusa da una catena, al cui interno si trovano alcune piccole e insolite creature. Sono tutte vittime della magia di Nur, e non ne hai mai viste di simili prima d'ora. Provi pena per queste bestioline, perché sai che verranno vendute a uomini senza scrupoli che amano abbellire le proprie ville con animali di ogni tipo. Su un altro carretto due uomini sistemano le tende smontate, su un altro ripongono armi e vari utensili. Una parte di te vorrebbe uccidere tutti questi loschi individui e liberare le creature dalla gabbia, ma l'altra parte di te sconsiglia di fare mosse avventate. È questa a prendere il sopravvento, appena ti accorgi che uno dei predoni porta una faretra le cui frecce sono identiche a quelle che hai notato sui cadaveri del contadino e del suo mulo. Decidi sia meglio tornare indietro ma qualcosa fa cambiare i tuoi piani.

Vai al [121](#).



43

Ogni nuovo passo ti sembra un'impresa. Non sei mai stato così prossimo allo svenimento. Sei stanco, ferito e affamato, e in più devi districarti tra i rovi, mentre i moscerini della giungla continuano a pungerti sul viso e sulle braccia. La tua situazione attuale ti fa quasi rimpiangere di non essere rimasto dentro la gabbia.

Ormai allo sfinimento, inciampi su un sasso perdendo l'equilibrio. La tua nuova spada ti sfugge e cade in terra. Fai per raccoglierla ma una mano viscida ti anticipa.

«Caspita Josto! Hai trovato la mia spada, grazie!»

Hai davanti a te un uomo rana che conosci bene.

Vai al [67](#).

44

Appena lo colpisci, il rettile emette un forte lamento per poi dileguarsi dall'anfratto. Resti in guardia, temendo un suo ritorno che per fortuna non avviene. Ancora scosso torni a dormire, risvegliandoti all'alba ben riposato. Recuperi 2 Punti Vita.

Riprendi il tuo viaggio andando al [62](#).

45

Torni indietro, ma anziché raggiungere il ruscello che hai guadato poco fa, devii immergendoti tra due file di cespugli, ma mentre ti infili nella fitta vegetazione resti impigliato tra i rovi (perdi 2 Punti Vita per le ferite) che ti tormentano fino a quando giungi in quello che sembra il vecchio letto di un torrente. Decidi di seguirlo, facendo attenzione a non inciampare sui sassi ricoperti di muschio che lo compongono. Vai avanti fino a che il percorso termina in un'alta e ripida parete di roccia liscia che probabilmente in passato ospitava una cascata.

Fai per tornare indietro, ma qualcosa attira il tuo sguardo.

Vai al [163](#).



46

Pari un nuovo fendente e contemporaneamente sfoderi un calcio sul ventre del predone, che accusa il colpo. Negli attimi in cui gli manca il respiro ti getti contro di lui, con tutto il tuo peso. Cadete uno sull'altro, e per tua fortuna, non ti ritrovi con la schiena a terra.

Fai una prova di combattività 14, se hai successo, vai al [66](#).

Se fallisci, vai al [135](#).

47

Darwish parte all'attacco. Per guadagnare tempo ti sfilì lo zaino e lo usi prima come scudo, poi glielo lanci contro. Ti regali così attimi preziosi che sfrutti per raccogliere da terra un ramo secco abbastanza robusto da poter usare come arma. Esso ti darà un bonus di +1 per questo combattimento.

Fai una prova di combattività 13.

Se hai successo, vai al [90](#).

Altrimenti, vai al [134](#).

48

Prima che l'immenso uccello scenda in picchiata, ti dirigi su un gruppo di rocce dal colore molto simile a quello della tua coperta. Ti rannicchi sotto di essa e resti immobile per un lungo lasso di tempo, fino a quando ti fai coraggio e metti il muso fuori dalla coperta. Guardi in cielo in ogni direzione, ma del rapace non c'è più traccia. Tiri un sospiro di sollievo, hai superato un altro pericolo indenne.

Continua il viaggio andando al [97](#).



Sbatti duramente il capo sul terreno e perdi i sensi. Quando ti svegli non sai quanto tempo sia passato, ma guardandoti intorno capisci che è ancora giorno. Ti alzi a fatica e scopri i cadaveri di Uglak e dell'uomo rana. Il tuo nemico implacabile non ti darà più problemi, ma piangi l'amico che si è sacrificato per te. Ti avvicini a lui e gli parli come se fosse ancora vivo: «Maledizione. Mi hai salvato la vita, e io non sono riuscito a salvare la tua. Non finirò mai di esserti grato. Se solo ti avessi dato un nome che ti fosse piaciuto, ora potrei scriverlo sulla tua tomba.»

«Va bene uno qualsiasi, basta che sia corto» ti risponde inaspettatamente.

Gridi di gioia e lo abbracci, come fosse tuo fratello.

«Piano, mi fai male! Sono tutto ammaccato, riesco a stento a muovere mani e piedi.»

«Ma cos'è successo?»

«Non ne ho idea, dopo che le nostre spade si sono scontrate è come se su di noi si fosse abbattuto un fulmine. Lui ha avuto la peggio, io per fortuna sono ancora vivo.»

Guardi meglio e constati che Uglak, almeno lui, è morto per davvero, ed ha testa e braccia parzialmente carbonizzate. Per terra c'è l'*affettatrice*, che raccogli ed impugni per la prima volta. Scopri che è leggera quanto un pugnale. Il suo peso è dato quasi esclusivamente dall'elsa, mentre la lama, sebbene solida e tagliente, sembra quasi fatta d'aria. La brandisci e immagini quanto potrà esserti utile in un combattimento futuro. Segna l'*affettatrice* su Armi, essa potrà essere usata, a tua scelta e a seconda dei casi, a due mani (bonus +6 Combattività) o a una mano (bonus + 4 Combattività).

Infine i tuoi occhi si posano sugli stivali di Uglak, che sembrano non aver riportato danni. Sono i più brutti che tu abbia mai visto, ma ti viene voglia di provarli.

Se lo fai, vai al [144](#).

Se preferisci lasciarli per sempre sui piedi di Uglak, vai al [55](#).



50

Guardate tutti la fessura sulla roccia dalla quale hai estratto la spada. Da essa fuoriescono a frotte delle piccole ma minacciose creature: le api assassine!

Se hai la parola in codice RABE, vai al [24](#).

Se non la hai, mai hai *fuga*, vai al [158](#).

Altrimenti vai al [96](#).

51

Canti vittoria, immaginandoti in cima al Grande Nur, scortato da tutti i Persecutori, ma i tuoi sogni di gloria svaniscono quando dopo una lunga attesa Uglak torna da te con un'espressione sconsolata stampata sul viso.

«Mi dispiace ragazzo, io ho fatto di tutto per convincerli, ma i miei uomini non se la sentono di andare oltre. Abbiamo recuperato un buon bottino, e tu sei il pezzo forte. Dopo una votazione abbiamo deciso di venderti a qualche castellano. Un orco che sa parlare l'uluk è il giullare perfetto; sborseranno sicuramente grosse cifre per te. Non preoccuparti, i miei uomini ti tratteranno con riguardo per tutto il viaggio» e così dicendo ti fa slegare per farti però chiudere in gabbia insieme alle piccole creature catturate dai predatori sconfitti. Ti vengono ripresi i tuoi oggetti, ma si dimenticano della polvera magica, che conservi gelosamente insieme al lombrico, rimasto miracolosamente illeso nonostante gli ultimi avvenimenti.

Un Persecutore chiude la gabbia con catena e lucchetto e con aria di sfottò ti dice: «Qui dentro ci sarai utile, perché se tra queste bestioline ce ne fossero di pericolose, lo scoprirai sulla tua pelle, e noi eviteremo di metterle in commercio.»

Questo simpaticone si presenta come Darwish, ed è lui che viene messo di guardia alla gabbia, mentre gli altri se la spassano tranquilli.

Giunge il tramonto e assisti a qualcosa di incredibile; vai al [98](#).



52

Pari un primo colpo, ma non riesci a evitare un agile calcio portato alla tua caviglia e perdi l'equilibrio. Subisci contemporaneamente un fendente che per fortuna termina sul tuo zaino, appena sotto il collo. Sei però costretto a parare altri due colpi in successione, il secondo dei quali ti ferisce a una mano. Perdi 3 punti Vita.

Se sei ancora vivo, fai una prova di combattività 15.

Se hai successo, vai al [46](#).

Se fallisci, vai [69](#).

53

La lingua lunga dell'uomo rana ti fa venire un'idea. La chiave del lucchetto della gabbia si trova sulla pancia di Darwish, che continua a russare, e non è stato così premuroso da legarsela alla cintola. Proponi al tuo amico anfibio di prenderla; la distanza non è tanta.

«Posso provarci» ti risponde, ma prima che tu possa raccomandargli di fare attenzione a non ingoiare la chiave, spara la sua lingua afferrandola al primo colpo. Fatto ciò te la porge, imbrattata del suo muco, ma poco ti importa. Senza pensarci due volte la inserisci nel lucchetto che per fortuna si apre al primo tentativo.

«Ora fuggiremo da qui. Non voltarti indietro; seguimi e basta. Non fare baccano o i Persecutori ci prenderanno e ci faranno tante brutte cose»

«Chi sono i Persecutori?» ti chiede l'uomo rana guardandosi intorno preoccupato.

«Lascia perdere, scappiamo e basta. Seguimi» gli dici a bassa voce mentre sciogli delicatamente la catena. Tra voi e la libertà c'è solo un passo, ma devi essere lesto e silenzioso.

Se hai *furtività*, vai al [113](#).

Altrimenti, vai al [86](#).



Tenendo ben stretto il pugnale e sperando di non doverlo usare, corri in direzione delle grida d'aiuto giungendo rapidamente alla loro fonte. Davanti a te si presenta un cartello di legno con il seguente avviso, scritto nella lingua degli uomini: *Attenzione! Pericolo braccia! Stare alla larga dal cerchio*. Un avvertimento che parrebbe assurdo, se non fosse giustificato da quello che si para davanti ai tuoi occhi. Oltre il cartello c'è in effetti un cerchio sul terreno, di circa venti passi di diametro, delimitato da dei sassi posti probabilmente dagli stessi uomini che hanno approntato il cartello. All'interno del cerchio, anziché erba alta, spuntano braccia scheletriche animate! Il povero orco che stavi seguendo ne è circondato ed è stato afferrato alle gambe e a un braccio. Con quello libero sferra degli inutili colpi per districarsi. Si tratta di Coltragor, *l'ascia letale*, ma la sua arma preferita si trova in terra ad alcuni passi da lui. Si accorge del tuo arrivo e ti implora: «Al diavolo la prova! Qui ci lascio la pelle. Aiutami, mi stanno spezzando le ossa!»

La situazione è inaspettata. È la prima volta che qualcuno ti chiede di salvargli la vita. Tra te e Coltragor ci sono circa dieci passi, mentre la sua ascia si trova a metà strada tra voi. Devi riuscire a dargliela ma senza farti aggredire dalle braccia scheletriche.

Se hai *inventiva*, vai al [123](#).

Altrimenti vai al [12](#).

Nonostante sia tu che l'uomo rana siate in pessime condizioni fisiche, non vedi l'ora di muoverti per uscire da questa giungla maledetta. Non ne puoi più dei moscerini e temi di poter fare altri incontri sgraditi.

Il tuo compagno si riprende lentamente e con gran forza di volontà si rimette in piedi. Impugna la sua spada e dice stupito: «Che strano, la sento molto più leggera di prima.»



«Agita quella *cosa* lontana da me, non vorrei restare fulminato. Rimettila nel fodero, ti prego.»

Fai appena in tempo a finire la frase che il tuo stomaco inizia a rumboreggiare.

«Hai per caso fame? » chiede l'uomo rana.

«Sì, molta.»

«Potevi dirlo prima, guarda cos'ho preso prima di incontrarti» dice mentre estrae da una piccola sacca un frammento di miele grande quanto un arancio.

Glielo strappi di mano come fossi un selvaggio e lo divori in breve tempo. È il miele più buono che tu abbia mai mangiato (recuperi 4 Punti Vita). Ringrazi il ranocchio mentre ti lecchi le dita imbrattate, dopodiché decidi che sia tempo di rimettersi in cammino ed estrai il lombrico dalla tasca. Appena lo adagi delicatamente sul palmo della mano, una lingua lunga e appiccicosa si avventa su di lui per trasportarlo all'interno di una bocca molto grande.

«No! Che cos'hai fatto?! Hai mangiato il mio lombrico! Era l'unico mezzo che avevo per orientarmi! Ora come farò a raggiungere il Grande Nur?»

Vai al [165](#).

56

Spieghi al ranocchio che l'uomo che dorme vicino alla gabbia ha le chiavi per aprire il lucchetto che la tiene chiusa. Gli chiedi di prenderle e liberarti, promettendo in cambio di aiutarlo a trovare la sua spada, ovunque essa sia, dovessi immergerti nelle profondità di un lago per cercarla.

«Ho capito, sei molto gentile, vado subito a prendere le chiavi» e così dicendo compie i passi necessari per giungere al cospetto di Darwish, che per fortuna continua a dormire.

«Signore, ehi signore!» dice l'uomo ranocchio mentre colpisce con dei deboli calci il petto di Darwish. «Si svegli! Mi servono le sue chiavi per liberare un amico.»



Non puoi credere a quello che vedi e che senti, il ranocchio non ha capito minimamente la situazione, o forse sei tu che non ti sei spiegato bene.

Darwish si sveglia spaventato, ma poi trova il coraggio per sferrare un pugno in pieno viso al ranocchio, che cade svenuto. Il Persecutore chiama a gran voce i suoi compagni che non si fanno attendere.

Vai al [75](#).

57

Resti incantato ad ammirare questi esserini volanti mentre divorano le fiamme come se fossero noccioline. Il loro ventre si gonfia vistosamente dopo ogni boccone. Poi ha luogo un'improvvisa esplosione: una delle creature salta in aria ma non è la sola, anche le altre subiscono lo stesso destino. Non finisce qui. Tutto il fuoco che avevano in pancia viene sparato in ogni direzione, come piccoli dardi. Vieni investito in pieno. Lancia due dadi e perdi tanti Punti Vita pari al risultato ottenuto. Ustionato e spaventato noti che il sacrificio delle bestioline volanti è servito almeno a domare l'incendio. Puoi tornare a dormire ma senza aver nessun rimedio contro le zanzare.

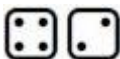
Quando ti desti è l'alba e non sei riposato (perdi 2 Punti Vita).

Riprendi il viaggio dopo una notte che difficilmente dimenticherai, vai al [62](#).

58

Gli ultimi avvenimenti ti hanno sfiancato, e in più hai una gran fame, ma non vuoi fermarti fino a quando non sarai sicuro di essere abbastanza lontano dai Persecutori.

Riprendi in mano il lombrico e segui le sue indicazioni andando al [87](#).



Ronzio, solletico all'orecchio, ronzio, prurito sul collo, voci, ronzio, voci sconosciute, luce...

Ti risvegli troppo stanco e stordito per poter urlare al mondo il tuo terrore. Sei coricato su un fianco sulla terra arida e calda, con dei mosconi fastidiosi che se ne vanno via dispiaciuti, dopo aver atteso invano che ci lasciassi le penne. Così non è stato: sei vivo e vegeto. Hai affrontato i pericoli di una battaglia improvvisa, tu che non ti sei mai interessato all'arte della guerra, tu che non hai mai impugnato un'arma prima di questi giorni, se non per gioco.

Sarai anche Josto il vigliacco, ma hai combattuto i predoni e sei ancora vivo. Sarebbe un'impresa da festeggiare se non fosse che hai caviglie e polsi legati. Intorno a te scorgi degli individui che hanno tutti in comune il colore della pelle, il più scuro che tu abbia visto tra gli uomini. Sono giovani e fieri, e a quanto pare hanno concluso il loro agguato massacrando i predoni che erano accampati, di cui vedi i cadaveri ammassati. Non lontano noti un altro cumulo, stavolta di armi, armature e utensili. Più distante intravedi dei carretti carichi di cibo e casse di legno, contenenti chissà quali tesori. I trionfatori stanno scrupolosamente sistemando il loro bottino.

Cosa ne sarà di te? Che la tua fine sia solo stata rimandata?

Se hai la parola in codice NIBE, vai al [5](#).

Altrimenti vai al [78](#).

La tua milza e i tuoi polmoni reclamano pietà, ma non puoi certo fermarti, i Persecutori ti hanno ormai a vista. Corri a più non posso saltando cespugli e basse rocce, fino a trovarti circondato da una vegetazione che ricorda quella di una giungla. Sei sfinito, ma la consapevolezza di poterti nascondere tra gli alberi ti rasserenava. Pensi di fermarti, ma un nuovo incredibile incontro ti fa cambiare idea.

Vai al [92](#).



61

L'ultima cosa che vorresti fare in questo momento è continuare a correre, ma non pensi di avere altra scelta. Sfrutti le tue ultime riserve di energia per sgambettare tra radici, rami, cespugli e sassi, infine oltrepassi un ruscello. Ti volti per capire se l'orso sia ancora sulle tue tracce e con gran dispiacere scopri che è proprio dietro di te e ti salta addosso.

Le tue urla di terrore vengono coperte dall'ammasso di ciccia e peli dell'animale che ti fa cadere con la schiena a terra (perdi 2 Punti Vita).

L'orso ti fissa negli occhi e spalanca la bocca. Capisci che per te ormai è la fine.

Vai al [28](#).

62

Nonostante i pericoli incontrati, sei riuscito a sopravvivere un giorno e una notte a questa prateria che sembra non finire mai. Scrutando l'orizzonte vedi solo erba, cactus e colline rocciose. Lungo il tragitto ti fanno compagnia piccoli animali che spuntano da ogni angolo. Sembrano tutti innocui e mansueti, e non sai dire quanti tra loro siano sotto la metamorfosi magica del Grande Nur. Hai ormai imparato che ogni effetto è diverso e non tutti si manifestano a prima vista. Devi sempre stare in guardia, anche ora che transiti non lontano da una piccola mandria di bisonti. Sembrano pacifici e intenti a brucare, ma è sempre meglio essere cauti. In cielo scorgi un punto nero che si fa sempre più grande. Guardando meglio scopri che si tratta di un'aquila reale dalle ali verdi. Si avvicina sempre di più e i bisonti diventano inquieti. Appena il rapace è ormai sopra di loro, corrono spaventati verso un'unica direzione, per fortuna opposta alla tua. Ti meravigli che dei bestioni temano un uccello molto più piccolo di loro, ma appena il rapace scende in picchiata verso la mandria, scopri che è in realtà molto più grande di quanto pensassi.



L'aquila afferra a colpo sicuro un giovane bisonte per poi trascinarlo in volo verso morte certa. Provi prima pena per il povero erbivoro, e un infinito terrore quando vedi arrivare un'altra aquila, che sembra puntare a te.

Se hai *nascondersi*, vai al [48](#).

Se non hai *nascondersi*, e vuoi usare la lancia (se la hai), vai al [71](#).

Se non hai *nascondersi* e vuoi usare la fionda, vai al [148](#).

Se non hai *nascondersi*, e vuoi usare una dose della polvere magica, vai al [111](#).

63

Corri in discesa tra le rocce brandendo la tua arma e urlando in direzione dell'accampamento: «Predoni assassini, ora ve la vedrete con me!»

Pochi istanti dopo ti ritrovi bersagliato da tre frecce, che per fortuna terminano la loro traiettoria sulle rocce. Stai rischiando grosso, ma pensi che la cosa migliore da fare sia stare dalla parte dei predoni attaccanti. Sei ormai in prossimità delle prime tende e da una di esse esce un uomo barbuto e pelato, con pettorali prominenti e braccia possenti, ma col ventre di un apprezzatore di birra e bistecche. Sembra colto di sorpresa da quello che sta avvenendo ed è quasi nudo, se non fosse per il perizoma e gli stivali che indossa. Impugna un'ascia bipenne e si dirige verso di te, gettandoti uno sguardo carico d'odio.

Ingaggiare uno scontro con questo predone panciuto si potrebbe rivelare fatale, ma se fuggissi potresti non guadagnare la fiducia dei nuovi arrivati. Sembra proprio che tu debba dare il meglio di te, usando il cervello o quel poco di forza brutta che possiedi.

Se hai *inganno* e vuoi sfruttarlo, vai al [4](#).

Se hai *inventiva* e vuoi usarla, vai al [153](#).

Se non hai né l'uno né l'altra, vai al [142](#).



64

Prima di fare qualsiasi altra cosa, decidi di mangiare alcune provviste. Cancella due razioni di cibo e recupera 3 Punti Vita. Se preferisci non mangiare, perdi invece 4 Punti Vita.

Cerchi con cura un anfratto adatto a trascorrere la notte. La tua scelta cade su uno che si rivela largo e con due vie di fuga. Ti sistemi sotto la coperta usando lo zaino come cuscino e ti abbandoni a un sonno profondo.

Dopo un po' ti svegli disturbato da qualcosa che ti cammina sulla testa. Intravedi la sagoma di un piccolo geco.

«Dato che mi hai svegliato, proteggimi almeno dalle zanzare» gli dici come se potesse capirti, e torni a dormire. Di tutta risposta ti salta in faccia appena ti riaddormenti.

Se hai *percezione*, vai al [7](#).

Altrimenti, vai al [82](#).

65

Quando il lupo sta per calare i denti aguzzi sul tuo avanbraccio sinistro, riesci a conficcargli in gola la punta del pugnale. La belva emette atroci versi di dolore per poi stramazza al suolo esanime. Con un colpo solo hai messo fine alla sua vita. Ti senti fiero, anche se un po' ti dispiace, perché questo strano essere metà lupo e metà tartaruga stava solo cercando di mettere qualcosa sotto ai denti, così come tu stavi per fare quando hai cercato le tue provviste nello zaino.

La creaturina metà topo e metà lucertola è stordita ma integra. Mentre raccogli la mela che ti aveva rubato, vedi un'ombra che incombe. Ti volti di scatto: in tutta la sua imponenza e fierezza, appare un cavallo nero cavalcato da un uomo alto più di sei piedi, ricoperto da un'armatura di cuoio e con un inquietante elmo ricavato dal teschio di qualche grande erbivoro. Tra le mani tiene una balestra e prima che tu possa dire qualcosa avvicina il suo cavallo sino a sfiorarti.



Ti tieni pronto alla fuga ma il cavaliere ti interpella con una voce stridula ed effeminata: «Sei tu che hai salvato Cecil da quel lupo tartaruga? Bravo. Sono in debito con te. Cecil è il mio animale da compagnia e non tollero che nessuno gli faccia del male.»

Dentro di te esulti e ringrazi gli dei per averti aiutato in questa brutta situazione, poi pensi a come sfruttare la gratitudine che il cavaliere sembra volerti dimostrare.

Vai al [100](#).

66

Risvegli il tuo spirito assassino. Il predone cerca di colpirti con il pomello metallico della sciabola, ma tu sei lesto e gli conficchi in gola la punta della tua arma.

Il tuo avversario parte per l'altro mondo mentre il suo sangue ti macchia il viso.

I tuoi momenti di gloria purtroppo finiscono qui, perché subisci un colpo violentissimo alla nuca. Non distingui né chi te lo abbia dato, né con cosa. Perdi 6 punti vita.

Se sei ancora vivo, vai al [59](#).

67

Non sai se essere felice o meno di aver ritrovato quest'essere buffo e strambo, ma lui lo è di sicuro. Ti abbraccia e poi saltella allegramente brandendo la spada in modo agile ed esperto. Interrompi questo momento gioioso ponendo un dubbio: «Ma come fai a dire che è la tua spada, se hai perso la memoria?»

L'uomo rana si blocca di colpo deluso, poi i suoi occhi brillano di speranza perché gli è venuta un'idea: «Provo a infilarla nel fodero» e così dicendo la inserisce sino in fondo, dimostrando che aveva ragione.



«La mia spada! La mia spada! Finalmente! Grazie ancora. A proposito Josto, lo sai che ho incontrato un simpatico orso parlante che mi ha regalato questo bell'amuleto? Mi ha spiegato che serve per proteggersi dalle api assassine!» Dice mostrandoti l'oggetto che porta al collo, uguale a quelli che aveva l'orso da cui sei inutilmente sfuggito. Resti a bocca aperta, pensando a quanto hai rischiato sinora percorrendo la giungla senza una protezione dalle api.

L'uomo rana riprende a saltellare mentre tu ti abbandoni esausto sull'umido sottobosco. Solo un pericolo imminente ti darebbe la forza di rialzarti, e purtroppo questo pericolo si manifesta subito. Vai al [81](#).

68

Non concedi a Darwish l'opportunità di contrattaccare. Raccogli un sasso e lo colpisci alla testa una prima volta e poi tante altre, fino a quando il suo volto si tramuta in una maschera di sangue.

Cadi esausto a terra, questo nuovo scontro ti ha definitivamente sfiancato, ma hai poco tempo per riposarti. Il tuo sesto senso ti dice che gli altri Persecutori potrebbero raggiungerti da un momento all'altro.

Vai al [35](#).

69

Pari il primo fendente ma non il successivo, che ti provoca un grande dolore, aprendo una profonda ferita sul torace. Perdi 8 Punti Vita. Se sei ancora vivo, fai una prova di combattività 14; se hai successo, vai al [46](#).

Se fallisci, vai al [120](#).



Coltragor non smette di ringraziarti, ma allo stesso tempo è abbattuto perché non potrà continuare la Grande Prova del Guerriero. «Le regole sono regole» dice, «anche se nessuno ci avesse visti, devo abbandonare l'impresa e suonare il fischietto... A dire il vero mi vergogno un po', e mi secca passare per una nullità totale. Ho fallito troppo presto. Mi accamperò qui e lo suonerò domani.» Fai cenno di essere d'accordo e lo saluti, ma prima che tu vada via, ti blocca «Aspetta Jisco!»

«Josto, mi chiamo Josto.»

«Dunque, tu sei una Mosca e nessuno tra voi è mai diventato un guerriero. Perché partecipi? Speri di arrivare in fondo?»

«Sono stato estratto. Fosse per me starei volentieri a casa.»

Coltragor ti interrompe con una fragorosa risata: «Estratto! Pensa che nel nostro clan ho dovuto sgomitare per essere scelto tra tutti. Per me è un onore partecipare a questa prova. Spero andrà meglio in futuro. Comunque mi stai simpatico Losco, mi hai salvato la vita e ti voglio dare in dono la mia ascia» dice porgendoti la sua bellissima arma. Sai bene che per lui deve essere come una figlia e ti senti onorato di riceverla in dono. Appena l'afferri ti cade però di mano. Coltragor ride più di prima: «Losto, sei proprio deboluccio! Se diventi guerriero giuro che ti faccio una statua!»

E così, nell'imbarazzo totale, saluti *l'ascia letale*, precisando nuovamente che il tuo nome è Josto. Ti augura buona fortuna e ti lascia in dono il suo pugnale: «Questo almeno saprai sollevarlo, spero!» e scoppia nell'ennesima risata.

Se vuoi tenere il nuovo pugnale, segnalo in Armi. Esso ti conferirà un bonus di +2 Combattività.

Continui il viaggio seguendo la direzione che sperì corrisponda all'est. Quando sei abbastanza lontano da Coltragor, ti lasci cadere sull'erba per riposarti. Apri il tuo zaino per prendere qualcosa da mangiare.

Vai al [18](#).



71

Fai una prova di combattività 14.

Se hai successo, vai al [30](#).

Se fallisci, vai al [83](#).

72

Il tuo viso sfiora quello del nemico; lo fissi negli occhi. È giovane e il colore della sua pelle è nero. Non hai mai visto uomini simili. Non sai da quale parte del mondo provenga, ma puoi intuire in quale mondo voglia mandarti. Grazie alla forza della disperazione, più che a quella dell'esperienza, con la mano sinistra gli blocchi l'avanbraccio prima che possa colpirti con la sua spada ricurva. Tuttavia, in risposta ti sferra una testata sul naso. Perdi 4 punti Vita. Accusi il colpo, il tanto necessario da dargli l'opportunità di divincolarsi dalla tua presa. Riesci miracolosamente a rialzarti prima che possa colpirti ancora, ma lui fa altrettanto; non sarà un avversario facile da battere.

Raccogli la tua arma e fai una prova di combattività 16; se hai successo, vai al [143](#).

Se fallisci, vai al [114](#).

73

Ti muovi con decisione, indirizzando la punta dell'arma sul collo del tuo avversario, ma ti anticipa con un colpo violento che ti ferisce gravemente a un braccio. Perdi 6 Punti Vita.

Se sei ancora vivo, fai una prova di combattività 17; se hai successo, vai al [104](#).

Se fallisci, vai al [145](#).



Oggi non è il tuo giorno fortunato, ma stai tranquillo, non ce ne saranno di peggiori. Sferri un attacco scomposto che il tuo avversario schiva prima di piantarti in gola la punta della sua spada. Le tue speranze finiscono qui; muori in modo cruento senza poter regalare al tuo clan la gioia di potersi riscattare.

Uglak e gli altri, sebbene infastiditi per essere stati svegliati, ritrovano l'allegria nel vedere il nuovo pezzo del loro bottino: l'uomo ranocchio vestito da nobile.

«Sarà mica un re?» ipotizza il Persecutore più ubriaco tra tutti.

«Re, principe, duca o quel che sia, quest'essere ci farà fruttare tanto oro, forse anche più del ragazzo orco» e così dicendo Uglak lo fa rinchiudere in gabbia con te. «Faremo conoscenza domani, caro ranocchietto» gli promette con aria sarcastica, per poi tornare a dormire come tutti gli altri.

Dentro la gabbia state stretti, tu sei più scoraggiato che mai, ma l'uomo rana non pare preoccupato, anzi, ti parla a raffica come se vi trovaste dentro una calda locanda a sorseggiare birra. Da quel che racconta capisci che ha perso la memoria, e che da giorni sta vagando in questa zona alla ricerca della sua spada e di qualcuno o qualcosa che possa aiutarlo a recuperare i ricordi.

«Comunque piacere, io sono Josto» gli dici porgendogli la mano. Egli la stringe alla sua, che si rivela più viscida che mai.

«Io purtroppo non ricordo il mio nome. Se vuoi, dammene uno tu, quello che preferisci»

«Mi piacerebbe chiamarti Salvatore, se mai dovessi trovare il modo per uscire da questa gabbia» gli rispondi mentre ti accorgi che Darwish è ripiombato in un sonno profondo.

«No, Salvatore non mi piace, è troppo lungo.»



Così passi il tempo sino all'alba, con l'uomo rana che rifiuta tutti i nomi che gli proponi, e con la scimmia a otto zampe che non fa che ripetere il suo verso fastidioso.

A un certo punto una grossa zanzara svolazza appena fuori dalla vostra piccola prigione. Il tuo compagno spalanca la bocca da cui fuoriesce una lingua lunghissima che oltrepassa le fessure della gabbia e acchiappa l'insetto senza dargli scampo.

«Non c'è male» dice l'uomo rana mentre gusta la sua preda.

Se hai *Inventiva*, vai al [53](#).

Altrimenti, vai al [136](#).

76

La maestosa figura dell'aquila in picchiata ti terrorizza, ma riesci a mantenere il sangue freddo per colpirla a un artiglio con un sasso, prima che possa afferrarti. L'uccello spaventato sale in cielo e gira in tondo mentre pianifica la prossima mossa. Parte di nuovo all'attacco ma tu l'attendi con la fionda carica.

Fai un altro lancio di dadi.

Se ottieni 8 o meno, vai al [126](#).

Se ottieni 9 o più, vai al [147](#).

77

Mentre il bestione si avvicina afferra il primo ramo che hai a portata di mano e lo spezzi sperando che possa dimostrarsi una valida arma, ma quando l'orso è ormai a due passi da te, ti senti più patetico che mai e pensi che avresti fatto meglio a scappare.

L'animale si alza in piedi su due zampe, spalanca la bocca e...ti parla.

Vai al [6](#).



«Si è svegliato, avvisa il capo» senti pronunciare in lingua Uluk da qualcuno che non riesci a vedere. Dopo breve tempo fanno la comparsa gli stivali più insoliti e brutti che tu abbia mai visto. Alti sino alle ginocchia, in pelle verde, con le punte allungate a forma di testa di serpente e le suole altissime, tanto che ti chiedi come faccia a camminare l'uomo che li porta. Per saperlo potresti chiederglielo, dato che è lui stesso a rivolgerti per primo la parola, mentre mastica voracemente uno dei frutti che portavi nello zaino: «Che è sta roba? Ha un sapore strano» e mentre attende una tua risposta che non arriva, ti fa slegare polsi e caviglie e ti porge l'altro frutto che avevi nello zaino. Debole e affamato lo divori così velocemente da non fare caso al suo sapore squisito. Recupera 4 Punti Vita.

Alzi lentamente lo sguardo per osservare l'uomo. A differenza dei suoi compagni che gli stanno intorno, è l'unico a portare i capelli lunghi, raccolti in accurate treccine che gli ricadono sino in fondo alla schiena. Sulla guance porta numerose cicatrici, e gli manca più di un dente. Non è anziano, ma pare il meno giovane tra i suoi. All'apparenza non sembra malvagio, ma resta pur sempre un predone e il tuo sesto senso ti dice di non fidarti nonostante ti stia dimostrando intenzioni amichevoli.

Mentre la tua mente si riempie di ipotesi su ciò che potrebbe accaderti da un momento all'altro, ti rendi finalmente conto di quello che è appena successo: l'uomo dagli stivali ridicoli ti ha parlato nella tua lingua, quella degli orchi delle montagne di fuoco.

Vai al [10](#).

Risali il pendio con tale velocità da non lasciare ai predoni il tempo di prendere la mira con i loro archi. Giungi quasi in cima e ti basterebbe fare un altro passo per essere fuori dalla loro portata, ma qualcosa ti costringe a restare immobile.

Vai al [121](#).



80

Stavolta il tuo colpo è debole. La lancia ti cade dalle mani mentre gli artigli dell'aquila ti stringono in una presa da cui non puoi fuggire. La tua vita finisce miseramente poco dopo, tra le bocche di due cuccioli di aquila gigante.

81

A fare la sua apparizione è Uglak, il capo dei Persecutori. Tra tutti loro sembra l'unico sopravvissuto all'assalto delle api assassine. Vorresti chiedergli come ha fatto a salvarsi, ma non ti sembra il caso.

Il suo sguardo sprizza fiamme d'ira e d'odio nei tuoi confronti. Ti rialzi ma cadi all'indietro. Sei colto dal panico perché Uglak ha in mano la spada di Yugol, la temibile *affettatrice*, di cui porta sulla schiena anche il fodero.

Se hai un'accetta, vai al [151](#).

Altrimenti vai al [94](#).

82

Hai troppo sonno per prendertela con un rettile innocuo, ma esso, per la terza volta, ti sveglia camminandoti sopra. Anziché alzarti ti limiti a nascondere la testa sotto la coperta, ma subito qualcosa ti morde a un piede. Il dolore è forte e perdi 2 Punti Vita. Ti alzi brandendo la tua arma e scopri con orrore di aver davanti un nuovo gecko, che a differenza del precedente, ha le dimensioni di un varano adulto, e non sembra avere buone intenzioni.

Se vuoi lanciargli contro una dose di polvere magica, vai al [11](#).

Se hai *fuga* e vuoi scappare, vai al [146](#).

Altrimenti vai al [115](#).



83

Resti immobile aspettando che il grande rapace piombi in picchiata su di te. Stringi forte la lancia e parti all'attacco subito prima che le enormi zampe possano avvinghiare il tuo corpo, ma il colpo è debole e la lancia ti cade dalle mani mentre gli artigli dell'aquila ti stringono in una presa da cui non puoi fuggire.

La tua vita termina poco dopo, tra le bocche di due cuccioli di aquila gigante.

84

Dire la verità è il miglior modo per non destare sospetti, ma decidi che non sia il caso di spifferare proprio tutto. Eviti di raccontare di Sagiagas e dei suoi doni e dai una spiegazione poco convincente sul perché hai aiutato i Persecutori durante l'agguato ai predoni accampati.

«Mi sono fatto prendere dalla smania di combattere» ti limiti a dire.

Uglak dà l'impressione di credere alla tua storia.

«Ho sentito parlare della Grande Prova del Guerriero degli orchi delle Montagne di Fuoco, ma sinceramente non mi aspettavo che potessero partecipare elementi esili e gracili come te. Gli orchi che ho incontrato nella mia vita erano ben più prestanti, e dallo sguardo feroce e determinato. In te vedo dell'altro; mi stai simpatico, ma non potresti mai esserci utile, saresti solo una palla al piede, quindi ti venderemo come schiavo a qualche castellano. Un orco che parla l'uluk...già ti vedo come giullare di corte. Ne sono certo, ci farai guadagnare una bella sommetta.»

Detto ciò ti fa rinchiudere nella gabbia insieme alle piccole creature catturate dai predatori sconfitti. Ti vengono ripresi i tuoi oggetti, ma si dimenticano della polvera magica, che infili furtivamente in tasca.



Un Persecutore chiude la gabbia con catena e lucchetto e con aria di sfottò ti dice: «Qui dentro ci sarai utile, perché se tra queste bestioline ce ne fossero di pericolose, lo scoprirai sulla tua pelle, e noi eviteremo di metterle in commercio.»

Questo simpaticone si presenta come Darwish, ed è lui che viene messo di guardia alla gabbia, mentre gli altri se la spassano tranquigiando alcolici.

Giunge il tramonto e assisti a qualcosa di incredibile, vai al [98](#).

85

Lancia i dadi.

Se ottieni un risultato superiore a 9, vai al [131](#).

Altrimenti vai al [33](#).

86

L'uomo rana, almeno stavolta, si rivela affidabile, camminando silenzioso nella direzione opposta al dormiente Darwish. Anche le altre creature prigioniere sfruttano l'occasione per ritrovare la libertà. Speri che la scimmia a otto zampe non faccia baccano, ma fai male a pensare a lei, perché sei tu stesso a combinare un guaio. Inciampi su un grosso oggetto e cadi in avanti sbattendo la faccia in terra (perdi 2 Punti Vita). Non riesci a trattenere un piccolo urlo di dolore, il tanto che basta a svegliare Darwish. Ti rialzi più veloce che puoi accorgendoti con stupore che l'oggetto su cui sei inciampato non è altro che il tuo zaino! I Persecutori lo hanno abbandonato proprio a pochi passi dalla gabbia. Lo raccogli e lo carichi sulle spalle e poi pensi solo a correre. Davanti a te l'uomo ranocchio compie dei lunghissimi salti svanendo presto nell'oscurità. Forse lo hai perso per sempre, ma non te ne rammarichi; in fondo non ti sembra il compagno di viaggio ideale.

Nel mentre Darwish ha dato l'allarme risvegliando i suoi compagni che escono dalle tende e preparano il tuo inseguimento.

Vai al [140](#).



87

Verso qualunque direzione tu guardi, vedi solo fitta vegetazione che ti copre sia il sole che l'orizzonte, ma grazie al lombrico sei sicuro di andare nella direzione giusta. L'aria è umida e dei fastidiosi moscerini ti tormentano senza tregua, ma dopo tutto quello che hai passato non ci fai nemmeno caso.

Continui il tuo percorso nonostante la fame e la stanchezza ti suggeriscano di fermarti.

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

Altrimenti vai al [128](#).

88

Il tuo equipaggiamento sarà anche leggero, ma camminare a passo spedito non è tra i tuoi passatempi preferiti. I piedi si gonfiano e anche il fiato risente della faticata. Dopo aver percorso una lega, resti sulla scia di uno solo degli altri sei orchi, ma questi diventa presto un puntino nero e non riesci a stargli dietro. Maledici la situazione e pensi seriamente di abbandonare l'impresa, soffiando il fischietto prima di trovarti in qualche pericolo.

«Non ho nessuna speranza di diventare guerriero. Non è nelle mie possibilità» dici a te stesso, ma mentre ti stai piangendo addosso, odi delle grida d'aiuto che paiono provenire proprio dal *punto nero*.

Corri in suo aiuto? Vai al [54](#).

Resti egoisticamente sul posto per riposarti? Vai al [124](#).

89

Noti che le bestioline volanti si ingrossano ogni volta che ingurgitano una porzione di fuoco. La loro pancia sembra sul punto di esplodere, così decidi per precauzione di allontanarti. La tua scelta si rivela fondata: i poveri esseri saltano in aria uno dopo l'altro, sparando dei proiettili di fiamma in tutte le direzioni. Se fossi rimasto vicino saresti rimasto investito da una pioggia di fuoco.



Hai però poco da rallegrarti, perché quando l'ultimo di loro esplode, del fuoco che avevi acceso non rimane nulla e non hai nessuna intenzione di accenderne un altro. Sei così costretto a dormire senza nessuna protezione dalle zanzare, che ti tormenteranno per tutta la notte. Quando albeggia sei esausto. Perdi 2 punti Vita, ma almeno le maledette zanzare se ne sono andate.

Vai al [62](#).

90

Darwish finge di ripartire all'attacco, ma invece fa un passo all'indietro e ti lancia contro il coltellaccio. La sua strategia non ha successo perché eviti l'arma che si perde tra la vegetazione. Prendi fiducia e fai la prossima mossa. Simuli un attacco col ramo mentre invece dai un calcio a una gamba di Darwish che perde parzialmente l'equilibrio. Gli dai una gomitata su una tempia e poi cerchi di colpirlo alla gola con la punta del ramo. Il tentativo non va a buon fine perché lo respinge con un colpo di accetta che spezza il ramo a metà. Rispondi con una poderosa ginocchiata allo stomaco che lo piega in due. Fai una prova di combattività 10 (ma senza sfruttare il bonus del ramo).

Se hai successo, vai al [68](#).

Se fallisci, vai al [130](#).

91

Prima di fare qualsiasi altra cosa decidi di mangiare alcune delle provviste: cancella due razioni di cibo e recupera 3 Punti Vita; se preferisci non mangiare perderai invece 4 Punti Vita.

Ormai è il crepuscolo e ti sistemi sotto la coperta, usando lo zaino come cuscino. Staresti comodo se non fosse per le zanzare che non ti danno tregua. Forse la luce di un fuoco le attirerebbe facendole allontanare da te, ma non hai molta voglia di accenderlo.

Se hai *inventiva* vai al [29](#).

Se non hai *inventiva* ma vuoi accendere un fuoco, vai al [133](#).

Se non hai *inventiva* e vuoi dormire subito, vai al [103](#).



92

Inoltrandoti in quello che sospetti sia un sentiero battuto da bestie selvatiche, passi a fianco a un orso bruno adulto che sta seduto su un tronco sradicato. Quando ti vede si alza subito e ti insegue. Tu che avevi intenzione di fermarti riprendi a correre più veloce di prima. Sei terrorizzato e poco ti importa se l'enorme orso che ti insegue porta al collo una gran quantità di amuleti d'orati, uno sopra l'altro. Non hai tempo da dedicare a certi dettagli insoliti. In questo momento pensi solo a sopravvivere.

Se hai *fuga*, vai al [9](#).

Se non hai *fuga*, ma vuoi provare ugualmente a sfuggire al bestione, vai al [61](#).

Se non hai *fuga*, e preferisci fermarti ad affrontarlo, vai al [77](#).

Se non hai *fuga*, ma hai *inganno*, e vuoi far finta di essere morto, vai al [118](#).

93

«Ho ricavato il mio elmo da un teschio animale per mettere paura a quante più creature possibili, e non solo a loro. Se c'è qualcuno che bisogna temere, sono i predoni. Prega di incontrarne il meno possibile, sono senza scrupoli.»

Ringrazi per le informazioni ricevute e prometti a te stesso di seguire il suo esempio, appena avrai modo di ottenere un aspetto terrificante. Segna la parola in codice NERV.

Se vuoi chiedere a Sagiagas informazioni sulla Culla della Maledizione, vai al [36](#).

Altrimenti continua il tuo viaggio andando al [8](#).

94

Il capo dei Persecutori avanza, ma anziché mirare a te, taglia di netto il tronco di un giovane albero, come se volesse mostrarti quello che sta per succederti, ma a quanto pare qualcuno non è d'accordo.



L'uomo rana si fa avanti frapponendosi tra te e il vostro nemico, stringendo la sua spada con aria determinata. Capisci che vuole fare sul serio; sembra diverso dall'uomo rana che hai conosciuto finora, e spera che non ti deluda di nuovo.

«Dovrai vedertela con me, pazzo sanguinario!» dice con sguardo fiero e risoluto.

«Davvero? E cosa vorresti farmi con quella spada normale? Non hai speranze contro l'*affettatrice*.»

«Non è la spada a fare di te uno spadaccino!»

«A sì? E allora che cosa?»

«Te lo mostro subito!» e così dicendo l'uomo rana compie un balzo dei suoi verso Uglak, che seppure colto di sorpresa riesce ad avere un guizzo che gli permette di parare il fendente del tuo amico anfibio.

Appena le lame delle due spade si scontrano, si ode un fortissimo frastuono e vieni investito prima da una luce abbagliante, poi da una forte folata di vento che ti scaraventa all'indietro di qualche passo.

Vai al [49](#).

95

Il predone cerca nuovamente di colpirti con una testata, ma prevedendo l'azione lo anticipi torcendo il busto all'indietro. Eviti il colpo ma il movimento permette al tuo nemico di divincolarsi. Rotolate per alcuni istanti, prima di mollare entrambi la presa dal braccio avversario. Vi rialzate con le armi in pugno, ma lui è più lesto e ti ferisce a un polpaccio con la punta della sciabola. Perdi 3 Punti Vita. Il terrore di essere ucciso ti assale; parti comunque all'attacco urlando. All'improvviso, si fa buio. Qualcuno alle tue spalle ti ha colpito con un oggetto pesante sulla nuca. L'impatto è tremendo: perdi i sensi e 7 Punti Vita.

Se sei ancora vivo, vai al [59](#).



Resti fermo ad osservare gli insetti che ti vengono addosso. Dopo la prima puntura subita, che è dolorosissima, finalmente ti decidi a darti una mossa, ma presto tutto intorno a te appare sfocato e ti senti molto debole. Cadi a terra di peso, mentre il veleno che ti è entrato in circolo pone fine alla tua vita. Ti consola il fatto che ai Persecutori non sia andata meglio.

Seguendo le indicazioni del lombrico, cammini senza sosta per tutta la mattinata. I tuoi piedi sono più gonfi che mai e la borraccia è quasi vuota. Noti una colonna di fumo, non abbastanza grande da far pensare a un incendio, ergersi da dietro un basso promontorio. Ipotizzi possa provenire da un fuoco acceso da un fratello orco, ma per non correre rischi ti avvicini con precauzione. Scopri con dispiacere che a essersi accampato nella piccola vallata sottostante è un gruppo di uomini, e sei pronto a scommettere che siano dei predoni. Sul fuoco cuociono resti di un animale, forse un cucciolo di antilope. C'è un solo uomo addetto alla cottura, mentre altri due stanno smontando delle tende per caricarle su un carretto. Conti dieci cavalli e tre carretti, ma non sai dire con certezza quanti siano i predoni, dato che alcune tende sono ancora montate. Da una di esse esce un individuo assonato; a quanto pare si sono svegliati tardi e stanno per fare colazione. Vorresti vederli meglio da vicino e sentire i loro discorsi, ma avvicinandoti potresti farti notare.

Se hai *furtività*, vai al [42](#).

Altrimenti vai al [116](#).



Mentre passi il tempo a osservare le bizzarre creaturine con cui condividi la gabbia, Darwish scruta il cielo con aria preoccupata. I suoi timori si rivelano fondati, perché odi l'improvviso verso di un rapace. Non puoi sbagliarti, è lo stesso delle aquile giganti da cui sei scampato per miracolo. Darwish segue con attenzione i movimenti dell'immenso uccello, e quando questo pare prendere di mira il vostro accampamento, chiama a gran voce: «Yugol, avvicinati, c'è un nuovo lavoro per te!»

Pochi istanti dopo fa la sua apparizione un Persecutore che non avevi ancora notato. Un tipo basso e dall'aria pigra, non di certo quello che si direbbe di un predone sanguinario. Ma osservandolo meglio noti con stupore che sulla schiena porta legato il fodero di spada più grande che tu abbia mai visto. Largo quanto lo è una tua coscia e lungo sino a sfiorare terra. Ti chiedi come faccia questo Yugol a trasportare una spada così grande e pesante. Egli sembra non essere troppo preoccupato della gigantesca aquila che si getta in picchiata su di lui. Con nonchalance estrae la spada che si rivela in tutta la sua bellezza. La lama è di un metallo così lucente che quasi ti abbaglia. Yugol stringe le mani sull'elsa e quando il rapace arriva alla sua portata sferra un fendente a colpo sicuro sulle sue zampe, tranciandole di netto. Infine dà il colpo di grazia staccando la testa dell'aquila, forse l'ultimo esemplare di questa bizzarra specie creata dal polline del Grande Nur. Yugol va via con aria annoiata, mentre dal nulla appare Uglak, che gode nel vederti a bocca aperta per lo spettacolo a cui hai appena assistito. Ti si avvicina e sussurra: «Hai visto quella spada? Yugol è stato molto fortunato. L'ha trovata durante la nostra prima esplorazione in questa zona. È lunga ma leggera come una piuma, ed è più tagliente di un rasoio. La chiamiamo l'*Affettatrice*. Con quella chiunque può diventare un pericoloso combattente. Io invece mi devo accontentare di questi orribili e inutili stivali. Spero di trovare qualcosa di meglio prima o poi...» e così dicendo, senza attendere una tua risposta, torna dai compagni a fare baldoria.



Vorresti dirgli che anche tu invidi quella spada, perché con essa affronteresti con molto più coraggio quel che ti resta della Prova del Guerriero, ma adesso hai cose più importanti a cui pensare. Vai al [150](#).

99

Afferri la bestiolina con una mano mentre con l'altra cerchi di sgozzarla col pugnale. Il tentativo fallisce perché qualcuno alle tue spalle mette fine alla tua vita. Un dardo lanciato da breve distanza ti penetra in gola. Non saprai mai chi ti abbia ucciso, ma una cosa è certa: te lo sei meritato. La tua avventura finisce qui.

100

Il cavaliere scende dal suo destriero e dopo essersi assicurato delle condizioni di Cecil, si toglie il suo macabro elmo rivelando il viso di una giovane dalla lunga chioma bionda. Non ti aspettavi di certo che un fisico così possente appartenesse a una ragazza. Pensi che sia una delle tante vittime del polline del Grande Nur, ma vieni smentito appena si presenta col nome di Sagiagas, principessa di Castel Grifone, luogo che non hai mai sentito nominare. Pare meravigliata dal fatto che un orco conosca la sua lingua, l'*Uluk*. Le racconti della Grande prova del Guerriero e le spieghi che hai una mappa ma non sai come orientarti. La principessa estrae da una sacca un insolito oggetto piccolo e rossastro. Osservandolo ti accorgi che si muove: è un lombrico.

«Appartiene a una specie che vive solo da queste parti. Quando lo tieni in mano, questo esserino punta la testa sempre in direzione del Gigante Bianco, quindi non hai bisogno di sapere quale sia l'est. Cerca piuttosto di non spappolarlo.»

Vorresti ringraziare Sagiagas ma non te ne dà il tempo, perché ti offre altri doni.

Per scoprire di cosa si tratta, vai al [21](#).



101

Ti senti un po' in colpa. In fondo il nuovo arrivato non ti ha fatto nulla di male, ma decidi comunque di fare la spia. Ti volti verso Darwish e sei sul punto di chiamarlo quando vieni preceduto dalla piccola scimmia a otto zampe: «Kigù! Kigù!»

I versi della creaturina sono così forti da svegliare il Persecutore che, adirato più che mai, si alza bruscamente e tenendo in mano le chiavi del lucchetto, esclama: «Ora ne ho le scatole piene! Gli taglio la testa a questa scimmietta fastidiosa» ma non fa in tempo ad aprire la gabbia perché l'uomo rana gli si pone davanti, e con calma totale gli dice: «Oh. Salve buon uomo, le conviene parlare a voce bassa. L'orco qui dentro mi ha detto che nei paraggi ci sono dei pazzi sanguinari che potrebbero farci del male»

Non puoi credere a quello che vedi e che senti, e probabilmente neanche Darwish, che inizialmente quasi perde l'equilibrio per lo spavento, poi trova il coraggio per sferrare un pugno in pieno viso al povero ranocchio, che cade svenuto. Il Persecutore chiama a gran voce i suoi compagni che non si fanno attendere.

Vai al [75](#).

102

Nonostante il colpo subito, riesci a mantenere la posizione di vantaggio. Il predone ti guarda dal basso in alto mentre cerca di divincolarsi. Con la sua mano libera ti blocca il braccio con cui tieni l'arma. D'istinto gli dai una testata sul naso. Perdi 1 Punto Vita ma il tuo avversario ha subito danni maggiori; infatti sembrano venirgli meno le forze. Non puoi esitare ora, liberati dalla sua presa e uccidilo!

Fai una prova di combattività 14, se hai successo, vai al [141](#).

Se fallisci, vai al [31](#).



103

Non chiudi occhio per tutta la notte. Anche se sei rannicchiato sotto una coperta, non riesci a difenderti dai fastidiosi insetti che ti pungono ovunque. Quando ti svegli, ti senti esausto.

Perdi 2 Punti Vita, ma almeno è giunta l'alba e le maledette zanzare se ne sono andate.

Vai al [62](#).

104

Vai a segno con un affondo che perfora il ventre scoperto del predone. Non gli restano neppure le forze per insultarti. Cade faccia a terra, pesante come una colonna di marmo che crolla dopo un terremoto. È la prima volta che uccidi un uomo, ma non hai il tempo né di esultare, né di sentirti in colpa. Intorno a te è battaglia! Appena ti volti per discernere la scena, la lama di una sciabola si abbatte su di te. Compì una torsione istintiva all'indietro, grazie alla quale la lama si limita ad accarezzarti il collo. Sei vivo per miracolo, ma devi combattere il nuovo nemico. È appena più alto e robusto di te, ma il tuo sesto senso ti dice che è molto più esperto negli scontri corpo a corpo. Il cuore ti batte all'impazzata ma resti concentrato, non badando a quello che avviene intorno. Il tuo avversario scatta, con la sciabola in mano e con la sua folta chioma di capelli neri, che col movimento si gonfia dandogli l'aria di un demone.

Fai una prova di combattività 17, se hai successo, vai al [129](#).

Se fallisci, vai al [52](#).

105

Adagi in terra lo zaino e compi silenzioso alcuni passi in avanti per poi nasconderti tra un gruppo di alte felci. Da questa postazione spii l'orso che raggiunge il tuo zaino, lo annusa e dopo alcuni attimi di indecisione se ne torna da dove è venuto. Sei riuscito nel tuo intento; lo hai depistato e posizionandoti in un punto col vento in faccia, hai nascosto il tuo odore.



Tiri un sospiro di sollievo. Sei più stanco che mai ma almeno ti sei liberato di un grande problema. Adesso rimane quello dei Persecutori che ti stanno seguendo.

Augurandoti che abbiano perso le tue tracce, riprendi a seguire le indicazioni del lombrico, andando al [87](#).

106

Colpisci nuovamente l'immenso rapace. Stavolta accusa il colpo ed emette un assordante verso di dolore. Si alza in cielo per non tornare mai più. Ha capito che è meglio cercare una nuova preda. Tiri un sospiro di sollievo; hai superato un altro pericolo indenne. Continua il viaggio andando al [97](#).

107

Tiri con entrambe le mani ma la spada non si stacca. Non ti dai per vinto e provi ancora, riuscendo pur con molta fatica ad estrarla. È una spada molto pesante, ma è la più bella che tu abbia mai visto, e ti chiedi chi possa essere stato così stolto da abbandonarla. Resti incantato a guardarla ma hai poco tempo per godertela, perché qualcuno alle tue spalle ti ha appena raggiunto. Ti volti scoprendo con orrore la presenza di alcune facce a te ben note: Uglak, Yugol e altri cinque Persecutori, e sono tutti armati. Vai al [154](#).

108

Appena riprendi il cammino qualcuno grida alle tue spalle: «Venite! L'ho trovato!»

Il tuo cuore è come se venisse trafitto da uno spillo. Voltandoti scopri che ad appena venti passi da te c'è un Persecutore, uno di cui non sai il nome, ma quello che t'importa è che ha in mano una sciabola, e quello che ha urlato ti fa capire che i suoi compagni sono molto vicini.



Combatterlo non avrebbe senso, perché se anche dovessi vincere, regaleresti agli altri Persecutori il tempo di raggiungerti e non avresti più scampo. Ti metti quindi a correre verso una direzione a caso, sbavando per la fatica. Il Persecutore ti insegue con affanno, anche lui è stanco, ma le tue energie sono proprio al limite. Attraversi un ruscello rischiando di scivolare su dei sassi lisci, poi percorri un breve sentiero in salita pungendoti le braccia con le spine di una pianta rampicante, infine giungi in un piccolo spiazzo tra gli alberi. Guardando in terra noti qualcosa che si muove: si tratta di migliaia e migliaia di formiche, le più strane che tu abbia mai visto. Sono grosse come calabroni e di colore blu. Dalla parte opposta alla tua c'è un sentiero battuto da qualche bestia. Per raggiungerlo dovrai per forza passare sulle formiche.

Hai poco tempo per scegliere cosa fare.

Se hai *nascondersi*, vai al [149](#).

Altrimenti puoi calpestare le formiche per raggiungere il sentiero, andando al [161](#).

Oppure puoi tornare indietro sui tuoi passi, rischiando di imbatterti nel tuo inseguitore; vai al [45](#).

109

«Non sei in una buona posizione, stronzetto. È solo grazie a me se sei ancora vivo. I miei uomini avevano intenzione di torturarti e bruciarti vivo, ma noi siamo predoni, e dobbiamo pur guadagnarci qualcosa da te. Quindi, prima che prenda una decisione definitiva, devi rispondere a queste domande: come mai sai parlare in Uluk e facevi parte della banda di incapaci che abbiamo appena massacrato? Un'altra cosa...ma da dove provieni? Non ho mai visto orchi così gracili. »

L'ultima domanda ti fa adirare non poco ma non sei certo nella posizione di poter fare delle rimostranze. Prima di dare una qualsiasi risposta, osservi nuovamente la scena davanti a te. Alcuni predoni neri continuano ad ammassare il loro bottino, mentre altri accendono un fuoco per bruciare i cadaveri delle loro vittime.



Più distanti scorgi due corpi senza vita del gruppo dei vittoriosi, il prezzo che hanno dovuto pagare per compiere questo massacro. Nessuno pare piangerli, anzi, si respira un clima gioioso, come se nessuno tra i presenti si aspettasse un successo così schiacciante. Tu hai osato combatterli, e questo non aumenterà di certo le tua possibilità di sopravvivere. Abbozzi un sorriso ipocrita in direzione del tuo interlocutore, che senza ombra di dubbio è il capo dei predoni, ma temi di dire qualcosa che ti metta in una situazione peggiore di quella che è già. Decidi quindi di prendere tempo ponendo tu stesso alcune domande, sforzandoti di sembrare più disinvolto possibile: «Anzitutto piacere, io sono Josto, e sì, è vero, sono un orco mingherlino, ma abbastanza forte da essere sopravvissuto a uno scontro con valorosi guerrieri come voi. A proposito, da dove venite, e quale è il tuo nome, amico?»

Il capo dei predoni sorride compiaciuto, dandoti l'impressione di essere contento di aver trovato un orco più in gamba di quanto potesse immaginare, e ti risponde così: «Suvvia, non parliamo più in orchesco, altrimenti i miei uomini penseranno che stiamo tramando alle loro spalle. Solo io conosco la tua lingua, dato che ho avuto a che fare con la tua gente diversi anni fa. Io sono Uglak, capo di questa marmaglia. Siamo noti come i Persecutori, e veniamo dal piccolo regno di Kuardish, di cui dubito tu abbia mai sentito parlare. Un tempo eravamo schiavi, ma poi ci siamo ribellati e dopo un breve periodo da mercenari ci siamo messi in proprio, appena abbiamo scoperto questa fantastica zona magica, ricca di bottini di ogni tipo, come gli stivali che indosso. Hai per caso trovato anche tu degli oggetti strani da queste parti? Per esempio, questa polverina, che roba è? » ti chiede mostrandoti il sacchetto che ti ha donato Sagiagas, che deve averti sottratto mentre eri privo di sensi.

È giunto il momento di rispondere a Uglak.

Se hai *inganno*, vai al [119](#).

Se non hai *inganno*, e vuoi mentire a tutto campo, vai al [39](#).

Se vuoi rispondere dicendo la verità, vai al [125](#).



110

Segui i movimenti dell'erba mossa dalla creatura sino a quando senti un lamento. Avvicinandoti al punto di provenienza trovi l'esserino metà topo e metà lucertola stordito, sotto la possente zampa di un animale ben più temibile: un lupo famelico ricoperto da un carapace tale e quale a quello di una tartaruga. Non ti stupisci più di quello che vedi ma temi che il bestione si scagli contro di te. Dopo qualche attimo di stallo, ti rendi conto che è interessata solo alla piccola creatura che poco fa ti ha privato della cena.

Se decidi di salvarla attaccando il lupo, vai al [122](#).

Se lasci che finisca nelle sue fauci mentre te la dai a gambe, vai al [27](#).

111

Tieni pronta una manciata di polvere sperando che basti per una creatura così grande. Tremi come una foglia ma quando l'ombra dell'aquila incombe, lanci la polvere colpendo un artiglio un attimo prima che ti afferri. La metamorfosi però non avviene istantanea, e la sua massa ti investe facendoti cadere. Perdi 2 Punti Vita. Quando ti rialzi, al posto del gigantesco rapace, trovi un'innocua farfalla dalle ali gialle e verdi che svolazza allegramente. Ti rendi conto che ogni essere trasformato dal polline del Grande Nur può assumere sembianze completamente diverse da quelle originarie.

Tiri un sospiro di sollievo per il pericolo scampato e riprendi il viaggio andando al [97](#).

112

Indietreggi lesto e cerchi, per quanto difficile, di smuovere meno erba possibile. Distanzi il felino il tanto giusto da sentirti al sicuro. In qualche modo sei riuscito a non farti scoprire, ma quando compi l'ultimo passo all'indietro, sbatti contro qualcosa.



Ti volti di scatto scoprendo di aver urtato un animale ben diverso dal primo: un antilope. Tiri un sospiro di sollievo e dato che la creatura non scappa, cerchi di accarezzarla sulla testa, ma essa spalanca la bocca rivelando una dentatura spaventosa: quella di un carnivoro! Non puoi far altro che fuggire. Corri a gambe levate nella stessa direzione da cui sei venuto.

Se hai *fuga*, vai al [40](#).

Altrimenti vai al [138](#).

113

Sembra troppo bello per essere vero. Sia tu che l'uomo rana riuscite ad allontanarvi dalla gabbia senza svegliare Darwish. Anche le altre creature prigioniere si fiondano fuori ritrovando la libertà. Per fortuna la scimmia sta muta, ma non fidandoti di lei fai cenno all'uomo rana di accelerare il passo. Lui ti prende troppo alla lettera e compie dei lunghissimi balzi in avanti. "In fondo è una rana", dici a te stesso mentre sparisce avvolto dall'oscurità. Non sai se rattristarti o meno, dato che finora il ranocchio si è dimostrato un imbranato, ma in fondo ti stava simpatico.

Mentre compii un altro passo in avanti urti contro un oggetto per terra. Non puoi credere ai tuoi occhi, si tratta del tuo zaino! I Persecutori lo hanno abbandonato proprio vicino alla gabbia. Senza pensarci due volte lo raccogli e te lo carichi sulle spalle. Ti volti un'ultima volta verso Darwish scoprendo con orrore che si è svegliato ed è in piedi. La scimmia gli sta tirando i capelli!

«Maledizione!» urla il Persecutore liberandosi dalla bestia pestifera, ma accortosi della gabbia aperta, mette in allarme i suoi compagni che in breve tempo escono dalle loro tende. Tu non stai certo ad aspettarli ma corri a perdifiato verso la direzione in cui hai visto dileguarsi l'uomo rana.

Vai al [140](#).



114

Il predone attacca con la spada ricurva e pari il colpo, ma non sei abbastanza lesto da evitare un pugno alla mascella che ti sferza con la mano libera. Perdi 3 Punti Vita.

Se sei ancora vivo, fai una prova di combattività 14; se fallisci, vai al [74](#).

Se hai successo, vai al [127](#).

115

Fai una prova di combattività 16.

Se fallisci, vai al [139](#).

Se hai successo, vai al [44](#).

116

Cauto e agile come potrebbe esserlo un elefante dentro una vetreria, percorri un lungo tratto in discesa tra le rocce, inciampando e rischiando più volte di fare un capitombolo. Giungi infine in un punto da cui intravedi ogni dettaglio del piccolo accampamento.

Spiando i predoni, reputi che non ti abbiano né visto né sentito.

Sopra uno dei carretti scorgi una gabbia chiusa da una catena, al cui interno si trovano alcune piccole e insolite creature. Sono tutte vittime della magia di Nur, e non ne hai mai viste di simili prima d'ora. Provi pena per queste bestioline, perché sai che verranno vendute a uomini senza scrupoli che amano abbellire le proprie ville con animali di ogni tipo. Su un altro carretto due uomini sistemano le tende smontate, su un altro ripongono armi e vari utensili. Una parte di te vorrebbe uccidere tutti questi loschi individui e liberare le creature dalla gabbia, ma i tuoi sogni di gloria terminano appena una freccia scagliata a sorpresa ti ferisce di striscio sull'orecchio. Urli dal dolore, perdi 4 Punti Vita e anche le speranze, mentre osservi i predoni lasciare le loro faccende per correre verso la tua posizione.



Uno di essi chiama a gran voce quelli che stanno ancora dentro le tende: «Uscite tutti! C'è un cane orco!»

Maledici la tua incapacità nel non farti scoprire e fai dietrofront, chiedendoti se sia il caso di usare il fischietto o di affidarti alle gambe.

Se hai *fuga*, vai al [79](#).

Altrimenti, vai al [23](#).

117

Sei nel panico totale. Balbetti frasi senza senso nel tentativo di giustificarti, mentre l'uomo carica la balestra e ti spiega che Cecil, la creaturina metà topo e metà lucertola, è il suo animale da compagnia, e che non perdona chiunque osi fargli del male.

Stai per aprire bocca di nuovo, ma un dardo partito dalla balestra del cavaliere ti trapassa la gola, mettendo termine alla tua vita.

La tua avventura finisce qui, nella desolata Prateria dei Trapassati.

118

Corri per un breve tratto e poi ti getti su un comodo cespuglio emettendo un finto urlo di dolore, infine resti a terra immobile, fingendo di essere morto.

Il bestione arriva pochi istanti dopo e inizia ad annusarti, poi, forse sospettando che tu sia morto per davvero, ti tocca con le zampe in più parti del corpo, quasi volesse smuoverti, infine se ne va via, ma non prima di aver fatto qualcosa di inaspettato: ti infila uno dei suoi amuleti al collo.

Quando pensi che l'orso sia ormai lontano, ti rialzi ed osservi l'amuleto scoprendo che ha un ciondolo a forma di orso. Non hai la minima idea di cosa possa significare tutto ciò. Se decidi di tenerlo con te, segnale sugli oggetti speciali e poi fai una croce sulla parola in codice RABE.

Vai al [58](#).



Devi fare due cose, e devi farle bene: inventare una storia che possa aiutarti ad uscire vivo da questa situazione e essere convincente nel raccontarla. Tu sei speciale, e riesci ad andare oltre, raccontando qualcosa che non solo potrebbe salvarti la pelle, ma anche darti modo di sfruttare l'aiuto inconsapevole dei Persecutori durante la Prova del Guerriero.

Rilassando il corpo e mettendo a freno le tue emozioni, procedi con la tua favola, che ha come protagonista un piccolo orco di nome Josto, che viene rapito da alcuni umani senza scrupoli: i predoni che sino a poco fa erano accampati in questo luogo. Narri che hai passato la tua vita intera con loro, costretto con la violenza e col ricatto a sottostare agli ordini e a seguirli durante razzie e scorribande. Questo fino a quando il loro capo ha deciso di intraprendere un'avventura rischiosa: dirigersi verso il Gigante Bianco, per cogliere i suoi frutti che secondo molti contengono un'immensa forza magica, che dona grandi poteri a chi li mangia. Ogni frutto avrebbe un potere diverso e tra essi ci sarebbe perfino quello dell'immortalità!

Una storia assurda, ma acquista credibilità raccontata in questi luoghi influenzati dalla magia del grande albero, e Uglak sembra non mettere in dubbio quello che esce dalla tua bocca.

Egli ti indica e si rivolge ai suoi uomini: «Ridate a quest'orco tutte le sue cose. Appena terminerete di sistemare il bottino, faremo una votazione»

«Votazione su cosa?» osa domandare uno dei presenti.

«Ho voglia di andare sino in fondo. Questa volta non me ne andrò da queste terre magiche solo con degli stivali strambi come trofeo. Grazie al giovane orco qui presente avremo la possibilità di cambiare le nostre vite per sempre...»

Vai al [51](#).



120

Il tuo avversario si dimostra troppo forte. Cerchi di anticipare il suo attacco indirizzandogli l'arma alla gola ma lui la schiva facilmente e ti colpisce di taglio sul braccio sinistro. Perdi altri 4 Punti Vita. Se sei ancora vivo, vai al [13](#).

121

Agili e silenziosi come formiche, dalle rocce sopra la tua posizione sbucano degli uomini, ben diversi dai predoni che stavi spiando sino a un attimo fa. I nuovi arrivati sono interamente vestiti di cuoio, il che li rende difficilmente visibili da lontano, perché si mimetizzano tra le rocce. Tu li noti comunque, dato che sei a pochissimi passi da quelli in testa al gruppo. Sono equipaggiati con armi da taglio leggere, sicuramente per agire veloci e silenziosi. Presumi si tratti di un'altra banda di predoni che abbia intenzione di attaccare l'accampamento agendo di sorpresa.

Sei colto tra due fuochi; escludi di poterti nascondere o di poter fuggire, e devi scegliere da che parte stare.

Avvisi a gran voce i predoni dell'accampamento che stanno per cadere in un agguato? Vai al [16](#).

Cerchi di precedere i nuovi arrivati, andando disperatamente all'attacco dei predoni accampati? Vai al [63](#).

122

Ti avventi sul lupo brandendo il pugnale. La belva si rivela più lesta del previsto, schiva il tuo colpo e passa al contrattacco cercando di morderti a un braccio.

Fai una prova di combattività 14.

Se hai successo vai al [65](#).

Se fallisci, vai al [19](#).



123

Il tempo che hai a disposizione è poco, ma grazie alle tue doti di improvvisatore lo sfrutti al meglio: in un lampo svuoti il tuo zaino e ci infili una dozzina di sassi tra quelli usati per delimitare il cerchio, poi afferrì lo zaino facendolo roteare come una mazza e colpisci! Come previsto, le ossa delle braccia scheletriche si spezzano, schiacciate dal peso dell'arma improvvisata. Fai però fatica a farti strada sino all'ascia di Coltragor.

«Fai presto!» urla disperato mentre le mani scheletriche si avvincono intorno al suo ultimo arto libero. Potresti far cadere lo zaino per afferrare l'ascia, ma preferisci non rischiare. Con il poco di fiato che ti rimane apri un varco sino a Coltragor, liberandolo dalle grinfie delle braccia scheletriche.

«Finalmente!» grida esaltato, mentre tu quasi vomiti per la fatica. Ti dà una pacca sulla spalla, afferra il tuo zaino e dice «ora ci penso io!» e si dimostra di parola schiacciando ossa da tutte le parti. Finalmente raggiunge la sua arma e inizia ad usarla a dovere. Mentre lo guardi colpire tutte le braccia scheletriche ancora integre, capisci il perché del suo soprannome. Tu e *l'ascia letale*, stanchi ma vivi, potete tirare un sospiro di sollievo quando all'interno del cerchio restano solo ossa spezzate, e non si tratta delle vostre.

Segna la parola in codice MELK e poi vai al [70](#).

124

Con incredibile egoismo ti distendi sulla soffice erba per riprendere fiato e far riposare i piedi. Intorno a te volano allegramente farfalle e altri insetti innocui, mentre in lontananza senti delle urla strazianti che farebbero raggelare il sangue a chiunque.

«Perdonami fratello, ma non avrei potuto aiutarti, sono soltanto una Mosca» dici al vento mentre pensi a quale tragico destino sia andato incontro l'aspirante guerriero che in questo momento chiede aiuto.



«Dovevi pensarci prima, io invece non ho potuto scegliere, mi ci hanno costretto» continui a parlare da solo dicendo il vero, dato che il tuo è stato l'unico tra i clan a non aver avuto degli aspiranti guerrieri. Sei stato estratto, per la gioia degli altri tuoi coetanei e per la tua disperazione.

Le urla del poveretto cessano presto: forse è passato a miglior vita. Ti rialzi dopo esserti riposato a dovere e ti chiedi se sia il caso di usare il fischietto. Intanto apri lo zaino per mangiare qualcosa.

Vai al [18](#).

125

Dire la verità è il miglior modo per non destare sospetti, ma decidi che non sia il caso di spifferare proprio tutto. Eviti di raccontare di Sagiagas e dei suoi doni e dai una spiegazione poco convincente sul perché hai deciso di combattere i Persecutori durante l'agguato ai predoni accampati.

«Mi sono fatto prendere dalla smania del momento» ti limiti a dire.

Uglak dà l'impressione di credere alla tua storia.

«Ho sentito parlare della grande Prova del Guerriero degli Orchi delle Montagne di Fuoco, ma sinceramente non mi aspettavo che potessero partecipare elementi esili e gracili come te. Gli orchi che ho incontrato nella mia vita erano ben più prestanti, e dallo sguardo feroce e determinato. In te vedo dell'altro, mi stai simpatico ma non potresti mai esserci utile, saresti solo una palla al piede, quindi ti venderemo come schiavo a qualche castellano. Un orco che parla l'uluk...già ti vedo come giullare di corte. Ne sono certo, ci farai guadagnare una bella sommetta.»

Detto ciò ti fa rinchiudere nella gabbia insieme alle piccole creature catturate dai predoni sconfitti. Ti vengono ripresi i tuoi oggetti ma si dimenticano della polvera magica, che infili furtivamente in tasca.



Un Persecutore chiude la gabbia con catena e lucchetto e con aria di sfottò ti dice: «Qui dentro ci sarai utile, perché se tra queste bestioline ce ne fossero di pericolose, lo scoprirai sulla tua pelle, e noi eviteremo di metterle in commercio.»

Questo simpaticone si presenta come Darwish, ed è lui che viene messo di guardia alla gabbia, mentre gli altri se la spassano trangugiando alcolici.

Giunge il tramonto e assisti a qualcosa di incredibile, vai al [98](#).

126

Prendi la mira ma l'aquila è troppo veloce. Scagli il sasso e manchi il bersaglio. Gli artigli del rapace ti stringono in una presa da cui non puoi fuggire.

La tua vita termina poco dopo, tra le bocche di due cuccioli di aquila gigante.

127

Il predone simula un affondo per poi colpirti con un calcio al basso ventre, ma tu intuisci il suo scopo e lo anticipi afferrandogli la gamba. Lo fai così cadere su un fianco sfruttando il peso del tuo corpo. Rotolate in terra uno aggrappato all'altro e nella furia dei movimenti lo ferisci di striscio sul naso con la lama della tua arma.

Finalmente ti liberi dalla sua presa, rialzandoti con una fievole speranza di vincere lo scontro. Anche il tuo nemico è rapido a rimettersi in piedi e sembra più deciso che mai a porre fine al tuo respiro.

Fai una prova di combattività 15, se hai successo, vai al [109](#).

Se fallisci, vai al [34](#).



128

Mentre ti inoltri in un nuovo sentiero che serpeggia tra acacie e mimose, un'ombra balza fuori dal fogliame per colpirti alle spalle. Sei colto di sorpresa ma riesci a schivare parzialmente l'attacco. Una lama ti colpisce di striscio sul collo. Sei stato a un passo dalla morte; perdi 4 Punti Vita.

Ti volti verso il nemico che esclama: «Complimenti orchetto, ti abbiamo sottovalutato fin troppo, ma è ora di farti abbassare la cresta»

A parlare è Darwish, è il primo Persecutore ad averti raggiunto, ma qualcosa ti dice che gli altri non sono troppo lontani. Devi sbarazzarti di lui per riprendere la fuga prima possibile. C'è però un problema: Darwish ha come armi un coltellaccio e un'accetta, mentre tu hai solo la forza di volontà.

Vai al [47](#).

129

Non sei ancora stato nominato guerriero della grande tribù degli orchidi delle montagne di fuoco, ma ti stai comportando come il più esperto dei combattenti, grazie al tuo semplice istinto di sopravvivenza.

Pari il fendente del tuo nemico e contemporaneamente sfoderi un calcio poderoso sul suo ventre, facendogli molto male. Negli attimi in cui gli manca il respiro, ti getti contro di lui con tutto il tuo peso. Cadete uno sull'altro, e per fortuna, non sei tu a finire con la schiena a terra.

Fai una prova di combattività 14; se hai successo, vai al [66](#).

Se fallisci, vai al [135](#).



130

Colpisci Darwish alla testa col ramo, ma questa mossa si rivela un errore perché il legno non è abbastanza duro da procurargli danni seri. Egli si rialza colpendoti prima con un pugno sul mento, poi con l'accetta ti ferisce all'avambraccio sinistro. Perdi 4 punti Vita.

Se sei ancora vivo fai una prova di combattività 12.

Se hai successo vai al [32](#).

Altrimenti vai al [14](#).

131

Segui i movimenti dell'erba mossa dalla creatura per capire in quale punto mirare. Effettui il lancio e in risposta senti i lamenti dell'animale. Lo hai colpito! Ti avvicini al punto in cui è caduto il sasso, trovando l'esserino metà topo e metà lucertola stordito.

Se vuoi dargli il colpo di grazia vai al [99](#).

Se lo risparmi vai al [22](#).

132

Forse per l'inesperienza, forse per l'agitazione che ti invade, mandi a vuoto due colpi di fila, rischiando perfino di perdere l'equilibrio. Il tuo avversario, benché ancora stordito, riesce a colpirti in pieno mento col manico dell'ascia. Perdi 3 Punti Vita.

Fai una prova di combattività 16; se hai successo, vai al [104](#).

Se fallisci, vai al [73](#).



133

Dopo svariati tentativi riesci ad accendere un fuoco sfregando il metallo della tua arma su una pietra di quarzite. Hai perso molto tempo e svieni per la stanchezza, abbandonandoti in un sonno profondo sotto la tua nuova coperta. Le zanzare sembrano attratte dalla luce del fuoco ma presto sorge un problema ben più grave dei fastidiosi insetti: il fuoco stesso. Non ti sei preoccupato di isolare il falò che presto diviene incendio, bruciando l'erba aiutato dal vento. Hai combinato un disastro e stai per fuggire tormentato dal fumo, quando accade qualcosa di incredibile.

Attratti dalle fiamme, giungono da ogni direzioni degli strani esseri volanti rossi: grandi come piccioni ma dalle ali da pipistrello e il muso simile a quello di una volpe. Si accaniscono sul fuoco cibandosene.

Se hai *percezione*, vai al [89](#).

Altrimenti vai al [57](#).

134

Darwish finge di ripartire all'attacco, ma invece fa un passo all'indietro e ti lancia contro il coltellaccio. La sua strategia ha successo perché la punta dell'arma ti si conficca parzialmente sulla spalla destra. Il dolore è grande e perdi 5 Punti Vita.

Se sei ancora vivo vai al [17](#).

135

Il predone sferra un colpo con il pomello metallico della sciabola; cerchi di anticiparlo, indirizzando la punta della tua arma verso la sua gola. Il tuo avversario è più veloce e subisci un duro colpo alla mascella che ti fa veder le stelle. Perdi 4 Punti Vita. Se sei ancora vivo fai una prova di combattività 16; se hai successo, vai al [102](#).

Se fallisci, vai al [159](#).



Non ti viene in mente niente che possa farvi ritrovare la libertà prima che albeggi. Temi di arrivare al punto di dover soffiare il fischiello ma il destino ti regala una chance.

L'uomo rana ti fa notare che la scimmia a otto zampe ti ha appena rubato qualcosa dalle tue tasche. La guardi preoccupato, temendo che si sia presa il lombrico per divorarselo, ma noti con sollievo che ha in mano il sacchetto di polvera magica.

«Ridammelo subito» comandi alla creatura pestifera, che sembra capirti ma non obbedisce. L'afferri per il collo con una mano mentre con l'altra cerchi di sottrargli il sacchetto, ma questo cade in testa al coniglio grasso dalle orecchie lunghissime. Recuperi l'oggetto ma da esso fuoriesce una minima quantità di polvere (non c'è bisogno di cancellare una dose). Il coniglio la annusa e poi la lecca.

Quel che succede dopo non lo dimenticherai facilmente. La polvere magica fa il suo effetto trasformando il coniglio in quello che era in passato: un bisonte maschio adulto.

La sua massa corporea schiaccia te e l'uomo rana sulle pareti della gabbia che viene distrutta. Siete finalmente liberi, voi e tutti gli altri esseri che erano prigionieri, ma la pressione del bisonte sul tuo corpo ti fa perdere 4 Punti Vita.

Ti manca per un attimo il respiro ma sai che non puoi perdere tempo. Ti rialzi e l'uomo rana fa altrettanto.

«Scappiamo!» gli urla correndo in una direzione a caso.

Darwish si sveglia e per poco non viene investito dal bisonte che si imbestialisce. Dagli altri angoli dell'accampamento i Persecutori si svegliano ed escono dalle tende.

Decidi di non voltarti e continui la tua corsa, ma urti accidentalmente con un oggetto che ti fa cadere con la faccia in terra. Il nuovo dolore ti fa perdere 2 Punti Vita ma quando ti rialzi scopri con gioia di essere inciampato sul tuo zaino, che i Persecutori hanno abbandonato proprio a due passi dalla gabbia.

Vai al [2](#).



137

Presumendo che Cecil sia la creaturina metà topo e metà lucertola, dai la tua risposta al cavaliere, ma non è delle più credibili: «Non è come pensi! Gli ho salvato la vita! Poco fa è stato aggredito da una volpe, ma io l'ho scacciata lanciandole un sasso con la fionda. Purtroppo Cecil è rimasto scioccato, ma si riprenderà, ne sono certo!».

L'omone pare credere alla tua balla colossale rivelandosi meno sveglio di quanto pensassi.

«Sono in debito con te, giovane orco. Cecil è il mio animale da compagnia e non permetto che nessuno gli faccia del male.»

Dentro di te esulti e ringrazi gli dei per averti salvato da questa brutta situazione, poi cominci a pensare a come sfruttare la gratitudine che il cavaliere sembra volerti dimostrare.

Vai al [100](#).

138

L'immonda bestia ti raggiunge e ti morde a una gamba. Perdi 3 Punti Vita. Continui la tua corsa disperata fino a quando ti accorgi di essere finito dalla padella alla brace: davanti a te riappare il grande felino da cui ti eri allontanato. Sei circondato da due esseri famelici, uno mostruoso, l'altro... l'altro si rivela finalmente per quello che è: un felino con i denti da erbivoro che sta ruminando. Appena ti vede cambia espressione; sembra molto spaventato. Capisci che non sei tu la causa del suo terrore, ma l'antilope carnivora. Ti getti a terra da una parte. Il felino diventa la nuova preda del tuo inseguitore e in breve scompaiono entrambi dalla tua vista. Ringrazi il cielo e il micione erbivoro, augurandoti che si possa salvare. Col cuore che batte all'impazzata ti rendi conto di quali pericoli e creature bizzarre sia pieno questo luogo. Una parte di te consiglia di usare subito il fischietto, un'altra di non demordere e di andare avanti. Nell'indecisione, apri lo zaino per mettere qualcosa sotto i denti.

Vai al [18](#).



139

Il gecko è più lesto e ti morde a un braccio facendoti perdere altri 3 Punti Vita. Scopri con orrore che subito dopo averti colpito è divenuto più grande. Hai un forte sospetto che si tratti dello stesso rettile che ti ha svegliato per primo. Probabilmente cresce ogni volta che ti morde o ti sfiora.

Se vuoi lanciargli contro una dose di polvere magica, vai al [11](#).

Altrimenti fai una prova di combattività 17; se fallisci, vai al [26](#).

Se invece hai successo, vai al [44](#).

140

La tua fuga continua sino a quando non hai più fiato. Ormai è l'alba e ti guardi intorno. La vegetazione della prateria è cambiata, l'erba alta e i cactus hanno ceduto posto alle felci e il terreno è molto più umido. Apri lo zaino trovando al suo interno solo la fionda e l'otre d'acqua. Ne bevi un sorso rimpiangendo la mappa (cancellala dagli oggetti speciali, così come ogni eventuale razione di cibo e arma che avevi con te).

Appena recuperi il fiato tiri fuori dalla tasca il lombrico e guardi dove direziona la testa: dalla parte opposta a dove stavi andando!

Imprechi e riprendi il cammino, stavolta a passi lenti, e dici a te stesso: «Almeno mi sono liberato dei Persecutori», ma la fortuna non è dalla tua parte. Proprio mentre finisci la frase odi in lontananza una voce familiare, quella di Darwish, che urla a qualcuno: «Venite! Eccolo lì quel bastardo!»

Riprendi a correre andando al [60](#).



141

Ti lanci in avanti, riuscendo a portare le tue ginocchia sopra le braccia del predone, bloccandolo definitivamente. Per quanto si sforzi, non riesce a divincolarsi. Lo colpisci con una serie di ginocchiate sul mento, sulla tempia e sulla mandibola. Pensi che da un momento all'altro possa svenire ma all'improvviso tutto intorno a te si fa buio. Qualcuno alle tue spalle ti ha colpito con un oggetto pesante sulla nuca. L'impatto è tremendo e perdi i sensi. Perdi 6 Punti Vita. Se sei ancora vivo, vai al [59](#).

142

Compi gli ultimi passi in corsa discendendo il promontorio. Non riesci a frenare l'andatura e il predone ha così la tua testa a portata di ascia. Agisci per parossismo, sfruttando la velocità acquisita nella discesa per scagliarti sul nemico. Egli, sebbene non possieda un fisico atletico, schiva con facilità l'affondo che gli sferri con impeto ma con poca precisione. Perdi l'equilibrio e gli dai le spalle per alcuni istanti, sufficienti per subire un violento colpo al tuo zaino! Sei stato fortunato, senza questo la tua schiena avrebbe subito seri danni.

Ti volti di scatto colpendo fortunatamente il mento del tuo nemico con una gomitata involontaria. Pur stordito, reagisce d'istinto tracciando un'arcata con l'ascia che ti ferisce a un braccio. Perdi 4 Punti Vita. Entrambi doloranti, vi preparate a uno scontro che potrebbe rivelarsi mortale.

Fai una prova di combattività 17; se hai successo, vai al [104](#). Se fallisci, vai al [132](#).



143

Il nemico scatta, ma appena compie i primi movimenti, alzi una misera quantità di terra con la punta di un piede. Egli si blocca e ti guarda con compassione, quasi si stesse chiedendo come tu faccia a essere così incapace, ma non sa che la tua intenzione era solo quella di distrarlo, infatti gli lanci negli occhi una manciata di terra che hai raccolto mentre ti rialzavi. Non riesci di certo ad accecarlo, ma lo rallenti il tempo necessario per colpirlo sul collo, una delle poche parti scoperte del suo corpo. Perde sangue e urla dal dolore, poi passa immediatamente al contrattacco con una rabbia tale da farti venir voglia di fuggire.

Fai una prova di combattività 15; se hai successo, vai al [109](#).

Se fallisci, vai al [114](#).

144

Sfili a fatica gli stivali con le punte a forma di testa di serpente dai piedi di Uglak. Essi si rivelano ben più grandi dei tuoi, ma quando li infili, questi come per magia si rimpiccioliscono calzandoti a pennello. Li trovi molto comodi nonostante le suole alte e la forma bizzarra. Se decidi di tenerli, segnali su oggetti speciali e fai una croce sulla parola in codice BORC.

Vai al [55](#).

145

Purtroppo per te, essere un guerriero significa saper combattere. Il tuo attacco è lento e impreciso; il predone ciccione ti conficca nel collo la lama dell'ascia bipenne e lo trancia a metà. I tuoi sogni di gloria finiscono qui.



146

Scaraventi lo zaino contro il rettile per guadagnare tempo, poi afferri la coperta e te la dai a gambe levate verso una delle uscite dell'anfratto. Nonostante il buio riesci a correre senza inciampare, aiutato dalla tua vista di orco, capace di penetrare maggiormente nell'oscurità rispetto a quella degli uomini.

La creatura sembra non averti inseguito e puoi tirare un sospiro di sollievo. Sei uscito indenne da una situazione molto pericolosa, ma sei costretto a dormire con un occhio mezzo aperto. Ti sistemi dentro un altro anfratto a due uscite, ma non avendo lo zaino da usare come cuscino, dormi scomodo. Quando ti svegli, anziché fresco e riposato, ti senti stanco e stordito. Perdi 2 Punti Vita.

Facendoti coraggio ti avvicini al punto dove hai lasciato lo zaino, scoprendo con sollievo che il geco gigante se n'è andato. Al suo posto ne trovi uno piccolo, perfettamente identico al primo che ti aveva svegliato. Senza perdere tempo a fare delle ipotesi a riguardo, prendi le tue cose e riprendi il viaggio andando al [62](#).

147

Prendi la mira e sebbene l'aquila sia veloce come un fulmine, la colpisci in piena fronte un attimo prima che possa afferrarti con gli artigli. L'uccello sembra averne abbastanza di te e si allontana. Tiri un sospiro di sollievo per aver superato un altro pericolo indenne.

Continua il viaggio andando al [97](#).

148

Mentre l'immenso rapace scende in picchiata verso di te, la prima cosa che ti viene in mente è caricare la fionda con un sasso. Non riuscirai certo a uccidere l'aquila con così poco, ma potresti perlomeno scoraggiarla.

Fai un lancio di dadi.

Se il risultato è 7 o meno, vai al [126](#).

Se è 8 o più, vai al [76](#).



Ti viene un'idea e la metti subito in pratica. Cammini all'indietro calpestando le tue stesse orme, sperando che basti per far credere al tuo inseguitore che tu abbia proseguito verso il sentiero, poi ti nascondi dietro un cespuglio e resti immobile.

Tutto va a buon fine. Il Persecutore giunge presto, si ferma davanti ai formicai e dopo un attimo di esitazione ci passa sopra noncurante degli insetti. Quel che gli accade è qualcosa di raccapricciante. Le formiche gli si gettano contro arrampicandosi con una velocità impressionante su tutto il corpo. Le sue urla di terrore e di dolore riecheggiano nella giungla. Tremi come una foglia pensando che al suo posto potevi esserci tu.

Esci dal nascondiglio e torni sui tuoi passi, ma anziché dirigerti al ruscello che hai superato poco fa, devii per un sentiero che ti porta a quello che sembra il vecchio letto di un torrente. Lo segui facendo attenzione a non inciampare sui sassi ricoperti di muschio che lo compongono. Vai avanti fino a che il percorso termina in un'alta e ripida parete di roccia liscia, che probabilmente in passato ospitava una cascata.

Fai per tornare indietro, ma qualcosa attira il tuo sguardo.

Vai al [163](#).

Giunge la notte e fa freddo, ma per fortuna i Persecutori, per quanto malvagi, ti forniscono una coperta di lana. Cerchi di dormire ma non ci riesci, perseguitato da brutti pensieri. Ti chiedi se sia il caso di usare il fischietto per scampare alla prigionia, o se tentare una fuga appena se ne presenterà l'opportunità. Dopo i pericoli che hai superato finora, ti sembra un peccato abbandonare la Prova del Guerriero.



Dentro la gabbia, oltre a te, altri esseri paiono tristi e desiderosi di libertà. C'è un bellissimo pappagallo con quattro ali e dai colori sgargianti, un coniglio grasso con le orecchie più lunghe che tu abbia mai visto, un bruco giallo lungo quanto un tuo braccio e col muso da pipistrello, una civetta che anziché far roteare la testa, ruota continuamente il suo ventre, un grosso ragno peloso ed innocuo che tesse continuamente una tela per poi disfarla e rifarla da capo, all'infinito, emettendo insoliti versi di rabbia. Ma la creatura che fa sentire di più la sua presenza è una piccola scimmia con otto zampe, dal pelo nero e corto, che non fa che fissarti negli occhi, e con sguardo dolce e supplichevole sembra chiederti aiuto, ma quello che riesce a dirti è solo: «Kigù! Kigù!» Questo verso ti assilla per tutta la notte e non chiudi occhio. Perfino Darwish, che diligente fa da guardia alla gabbia, ne è infastidito, ma alla fine, almeno lui, riesce a prendere sonno, seppur non dovrebbe. Tutt'intorno è silenzio, interrotto solo dal sussurrare di altri due Persecutori che tengono acceso un fuoco poco più avanti, e fanno da sentinelle.

È notte inoltrata e sei più stanco e triste che mai, ma accade qualcosa di incredibile e inaspettato, vai al [20](#).

151

Sai che non avresti la minima speranza di vittoria se tentassi di combatterlo, così tenti una mossa disperata lanciandogli contro l'accetta, ma Uglak è un osso duro e la respinge con un colpo di piatto dell'*affettatrice*.

Cancella l'accetta dalle Armi, poi vai al [94](#).



152

Le forze che ti sono rimaste ti concedono di camminare con un'andatura appena più veloce di quella che avrebbe un orco centenario. Continui a seguire le indicazioni del lombrico ma la giungla sembra non avere mai fine. Ti trovi in un dedalo verde, e spesso sei costretto a cambiare direzione per evitare rovi impenetrabili o pozzanghere profonde.

Percorri mezza lega senza incontrare anima viva, moscerini a parte, infine calpesti lo scheletro di un enorme felino, forse una tigre. Ti auguri che sia morta per cause naturali, perché se fosse diversamente dovresti preoccuparti non poco.

Aumenti l'andatura sperando di trovare al più presto l'uscita da questa giungla, ma quello che trovi sono solo nuovi guai.

Vai al [108](#).

153

Compi gli ultimi passi in corsa discendendo il promontorio. Non riesci a frenare l'andatura e il predone sta per avere la tua testa a portata di ascia. Agisci per parossismo facendo la prima cosa che ti viene in mente, ed è una trovata geniale. Appena realizzi che tra te e il nemico c'è una bassa roccia, ti liberi della tua arma scagliandola violentemente contro il predone, dopodiché, senza frenare la corsa, raccogli un grosso sasso da terra, infine balzi sulla roccia usandola come trampolino. Quel che avviene dopo è frutto dei calcoli che hai compiuto in pochi attimi, appena ti sei accorto di avere il sole alle tue spalle. Mentre sei in volo con la pietra in mano, il tuo avversario alza lo sguardo verso di te restando abbagliato dai raggi solari. Con tutta la poca forza che hai, scagli il sasso sulla sua fronte. L'impatto è violento, il ciccione barcolla all'indietro e perde sangue. Atterri e raccogli la tua arma gettandoti contro l'uomo prima che abbia il tempo di riprendersi.

Fai una prova di combattività 13; se hai successo, vai al [104](#).

Se fallisci, vai al [132](#).



154

I tuoi nemici paiono sfiancati dall'inseguimento, ma Uglak non perde l'occasione per fare del sarcasmo: «Oh, oh. Eccolo qui il nostro simpatico orchetto. Si è organizzato bene per farci la pelle, guardate che bella spadina si è procurato.»

I suoi compagni ridono malignamente dandoti l'impressione di voler fare a gara a chi ti ucciderà per primo. Sei in una situazione disperata e giochi un'ultima carta dicendo con aria fiera: «Non so come abbiate fatto a raggiungermi, siete dei bravi inseguitori, lo ammetto, ma se siete dei combattenti scadenti come il vostro amico Darwish, vi conviene fare un passo indietro o farete la sua stessa fine.»

I Persecutori esplodono in una fragorosa risata e Yugol prende l'iniziativa avvicinandosi a te con l'*affettatrice* in pugno. Sai bene che non hai speranze, ma mentre ti metti in guardia stringendo la tua spada, Uglak interviene dicendo: «Ehi! Lo sentite anche voi questo forte ronzio?»

Vai al [50](#).

155

Parti all'attacco, ma il coltellaccio conficcato nella spalla ti rallenta i movimenti del braccio. Darwsih ne approfitta piantandoti l'accetta in gola.

Sei morto con onore, ma sei pur sempre morto.

156

Indietreggi per allontanarti dalla belva, ma fai rumore muovendo l'erba. Il felino si volta di scatto notando la tua presenza. Non fuggi perché scopri la vera natura dell'animale: una bizzarra creatura col corpo da predatore e i denti da erbivoro! Mentre ti osservava preoccupata, continua a ruminare. Pare intimorita da qualcosa che sta sopraggiungendo alle tue spalle. Ti giri e scopri la presenza di un'antilope.



Non sembra badare a te; difatti si mette a correre verso il felino erbivoro. Non credi ai tuoi occhi: quest'antilope ha invece la dentatura di un carnivoro! Assisti alla scena sbalordito, fino a quando i due animali non scompaiono alla tua vista. Ti auguri che il micio riesca a cavarsela e inizi a pensare che questa prova sarà più dura del previsto. Quali altre bizzarre creature incontrerai? Sarà il caso di usare il fischiello?

Nell'indecisione ti fermi per mangiare qualcosa.

Vai al [18](#).

157

Decidi di riprendere la corsa ma questa non dura molto. Le tue energie sono finite, devi assolutamente riposarti. Ti volti con la speranza di non intravedere più l'orso, e invece scopri che è proprio dietro di te. Ormai ti ha raggiunto e ti salta addosso!

Le tue urla di terrore vengono coperte dall'ammasso di ciccia e peli dell'animale, che ti fa cadere con la schiena a terra (perdi 2 Punti Vita).

L'orso ti fissa negli occhi e spalanca la bocca. Capisci che per te ormai è la fine.

Vai al [28](#).

158

Sei il più reattivo di tutti e corri come un pazzo passando in mezzo ai Persecutori che non badano a te, talmente sono in preda al panico. Alle tue spalle senti le loro urla di terrore. Non ti serve voltarti per capire che sono stati travolti dallo sciame di api assassine. Ripercorri il letto del fiume e quando pensi di esserti allontanato abbastanza, ti fermi per tirare fiato.

Dopo una brevissima pausa estrai il lombrico dalla tasca e segui le sue indicazioni andando al [43](#).



159

Nonostante il colpo subito riesci a mantenere la posizione di vantaggio. Il predone cerca inutilmente di divincolarsi mentre con la mano libera ti blocca il braccio con cui impugni l'arma, poi ti dà una testata abbastanza forte da farti perdere 4 Punti Vita. La vista ti si annebbia ma tieni duro e riesci a mantenere la tua posizione. Non puoi titubare, devi finire il tuo avversario, ora o mai più! Fai una prova di combattività 15; se hai successo, vai al [141](#). Se fallisci, vai al [95](#).

160

Ogni nuovo passo ti sembra un'impresa. Non sei mai stato così prossimo allo svenimento in vita tua. Sei stanco, ferito e affamato, e in più devi districarti tra i rovi mentre i moscerini della giungla continuano a pungerti sul viso e sulle braccia. La tua situazione attuale ti fa quasi rimpiangere di non essere rimasto dentro la gabbia. Ormai allo sfinimento, inciampi su un sasso perdendo l'equilibrio. La tua nuova spada ti sfugge e cade a terra. Fai per raccoglierla ma una mano viscida ti anticipa. «Caspita Josto! Hai trovato la mia spada, grazie!» Hai davanti a te un uomo rana che conosci bene. Vai al [15](#).

161

Se i tuoi fratelli orchi potessero vederti non ti chiamerebbero Josto il vigliacco, ma Josto lo stupido. Questo perché appena calpesti le formiche, esse ti si gettano contro all'unisono, arrampicandosi con una velocità impressionante su tutto il tuo corpo. Le tue urla di terrore e di dolore riecheggiano nella giungla mentre vieni divorato. Sei morto, e in un modo che non si augura neanche al proprio peggior nemico.



162

Afferri l'impugnatura del coltellaccio e con un netto strattone tiri fuori la lama dalla tua spalla. Il dolore è lancinante (perdi 3 Punti Vita) ma non vuoi darlo a vedere al tuo nemico. Lo fissi con aria fiera e trionfale e parti all'attacco. Il Persecutore ha un attimo di esitazione che gli risulta fatale. La sua reazione è lenta e riesci a piantargli in gola il suo stesso coltellaccio col quale pochi attimi fa ha rischiato di ucciderti.

Cadi esausto a terra. Questo nuovo scontro ti ha definitivamente sfiancato, ma hai poco tempo per riposarti. Il tuo sesto senso ti dice che gli altri Persecutori potrebbero raggiungerti da un momento all'altro.

Vai al [35](#).

163

Sulla roccia, all'altezza della tua testa, c'è una spada conficcata per metà. La sua elsa è di ottima fattura e la lama risplende senza nemmeno un punto di ruggine. Questo ti fa pensare che sia stata messa qui di recente. Ti chiedi chi possa averlo fatto e specialmente perché. Rimani incantato a guardarla dimenticandoti di essere inseguito dai Persecutori.

Se vuoi lasciar perdere la spada, e tornare indietro in cerca di un'altra via di fuga, vai al [37](#).

Se invece vuoi provare ad estrarla, vai al [107](#).

164

Rallenti l'andatura, d'altro canto non ha senso impegnarsi: qualunque cosa tu faccia non diventerai mai un guerriero, quindi meglio non prendere rischi e non stancarsi. Sai bene che gli altri partecipanti sono stati selezionati tra tanti giovani valorosi dei loro clan. Ognuno di essi ha sgomitato per poter essere qui, tu invece sei stato estratto, perché nessuno tra voi Mosche ama cacciarsi in sfide rischiose. Il destino ha scelto te, e non puoi che maledirlo.



I tuoi passi si fanno sempre più lenti e alla fine ti lasci andare, distendendoti sull'erba alta di cui è colma questa prateria. Ti ripari gli occhi dai raggi del sole mentre riprendi fiato, ma un improvviso fruscio ti fa rimettere in piedi. Ti guardi intorno e scopri la presenza, a circa trenta passi da te, di un grande animale. Pelo corto e giallo, fisico lungo e slanciato; non puoi sbagliarti, si tratta di un grande felino. Il cuore ti batte forte e preghi affinché non ti noti. In questo momento ha lo sguardo rivolto al terreno e pare stia mangiando qualcosa, forse una preda appena catturata tra l'erba.

Se hai *furtività*, vai al [112](#).

Altrimenti vai al [156](#).

165

L'uomo rana è mortificato, ma allo stesso tempo ingurgita con gusto il povero lombrico.

«Scusami tanto Josto, pensavo me lo stessi offrendo come spuntino. È molto buono, sai? Comunque chi è questo Grande Nur?»

«Cosa è, semmai. Si tratta dell'albero più alto e antico del mondo. Lo devo raggiungere prima possibile.»

«Capisco, per caso ha la corteccia e le foglie bianche come l'avorio?»

«Proprio così.»

«Allora deve essere quello» dice indicandoti qualcosa alle tue spalle.

Segui il suo dito che mira oltre la vegetazione della giungla che inizia a diradarsi, e resti a bocca aperta. In lontananza, ad almeno cinque leghe di distanza, si erge in tutta la sua magnificenza l'albero più grande e bello che tu abbia mai visto. Si staglia prepotentemente verso il cielo, con la cima ricoperta in parte dalle nuvole.



«È incredibile » è l'unica cosa che riesci a dire.

«Non ho nient'altro da fare Josto, ti seguirò volentieri sino a quell'albero bianco, ma penso che dovrai aiutarmi finché non mi sarò ripreso del tutto.»

E così, sorreggendovi a vicenda, riprendete il cammino, uno più barcollante dell'altro, ma sei felice per la tua nuova spada e perché capisci che siete ormai giunti alla fine della giungla.

«Senti, caro messere ranocchio, credo sia ora di darti un nome.»

«Sono d'accordo.»

«Che ne dici di Waku?»

«Va bene, ma cosa significa?»

«Nella mia lingua Waku sta per *spadaccino*.»

«Oh! Grazie Josto, non potevi scegliere un nome migliore, e poi è corto, come piace a me.»

In realtà Waku significa *imbranato*, ma non glielo dirai mai.

La prima parte della tua grande avventura finisce qui.

Nuove imprese ti attendono nel secondo capitolo: ***La Città dei Folli***.



LA SAGA DI JOSTO IL VIGLIACCO

ALL'OMBRA DEL GRANDE NUR

Un'avventura mozzafiato che ti porterà ad affrontare la grande Prova del Guerriero della tribù degli orchi delle Montagne di Fuoco.

Armati di coraggio, volontà e... una matita, una gomma e due dadi.

In questo libro il protagonista sei tu

Lo leggi come un libro,
lo giochi come un gioco,
lo vivi come un'avventura,
lo rivendi per specularci.

9 Ducati e 5 Taleri

