

7

# IL LIBRO DEI CORTI 2015

**lgl**

i corti  
di lgl



libri **NOSTRI**



libri NOSTRI

Prima edizione: novembre 2017

Il testo è stato raccolto dal  
concorso di narrativa a bivi “I corti di  
LGL settima edizione”, svoltosi sul forum di Librogame’s Land.

I racconti sono opera dei rispettivi autori.

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

2017, Librogame’s Land – [www.librogame.net](http://www.librogame.net)

Progetto grafico della copertina a cura di Babacampione

Impaginazione a cura di Anima di Lupo

Illustrazione alle pagine 6 e 7

di Yanez “Monpracem” Servadei

Illustrazioni a pagina 410 e 411 di Raffaella Bertolini

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

# **IL LIBRO DEI CORTI**

**2015**

**7° CONCORSO DI  
NARRATIVA A BIVI  
DI LIBROGAME'S LAND**

**librogame's LAND**  
[www.librogame.net](http://www.librogame.net)

# I CORTI

## 20



# DILGL 015

MILVIUUS?  
VISTO UN  
? EHMM...  
PARLO A VOI!

BIAMO  
RSO?

SI...

INFIN GIUNGEMMO AL  
DESATO DESCO !  
ORSÙ MIEI GAGLIARDI,  
**ENTRIAM!**

EHMM...  
RAGAZZI ZITTI  
E SORRIDETE...

UOMO VESTITO  
SCURO ARRIVARE  
CIBURIE NO?

O... QUI IL PIÙ  
NO IO, CHIARO!?

ATELO BAMBOCIO...  
FICO SONO IO!

OH NO! DI NUOVO  
QUELLA MALEDETTA  
NEBBIA! ORA IL TEMPO  
SI AZZERERÀ... DI NUOVO!

MAH... NON SO... PARE ABbia  
TROVATO UN PO' DI MALTEMPO...

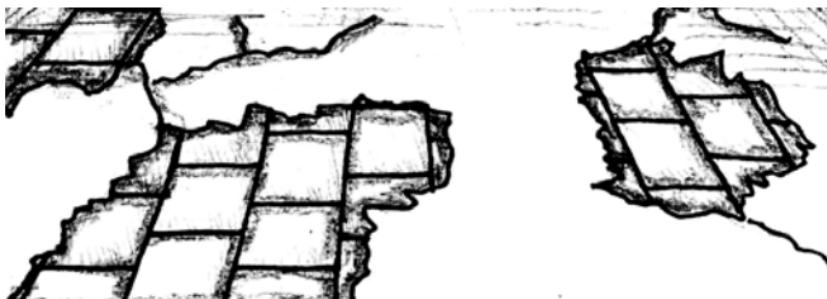
AH-HAAAA!  
SENTO LA PRESENZA DI  
FANTASMI. IL MIO FIUTO  
DA SPETTROMANTE  
NON TRADISCE MA...

ゲームラジ  
クランド

# INDICE

INDICE	<u>8</u>
REGOLAMENTO DEL CONCORSO	<u>9</u>
CLASSIFICHE	<u>21</u>
 <i>I Corti</i>	
LA TRIADE DEI LUDI INFERNALI	<u>28</u>
LEGAMI DI SANGUE	<u>152</u>
LA NEBBIA	<u>210</u>
SPETTROMANTE	<u>248</u>
IN CERCA D'AVVENTURA	<u>308</u>
LA LOCANDA NELLA FORESTA	<u>360</u>
E VENNE IL GIORNO...	<u>412</u>
RE MORTO	<u>446</u>
TRAPPOLA NELLA NEBBIA	<u>480</u>
FANTASMI	<u>556</u>
LA LOCANDA NELLA NEBBIA	<u>592</u>
È UN GIOCO DA RAGAZZI ( <i>Fuori Concorso</i> )	<u>610</u>
IN FUGA TRA LE MONTAGNE ( <i>Fuori Concorso</i> )	<u>688</u>

# **REGOLAMENTO**



Il sito Librogame's Land (<http://www.librogame.net>) bandisce il Concorso “I Corti 2015”, riservato a racconti di letteratura interattiva basati sul genere “Librogame”. Sono ammesse unicamente opere narrative che, anziché essere lette dall'inizio alla fine, presentano possibilità alternative mediante l'uso di paragrafi o pagine numerate e, eventualmente, di un Regolamento di gioco.

Organizzatori dell'Edizione 2015 de “I Corti” sono Davide “Apologeta” Bonvicini, Ivano “Heimdall di Bifrost” Colombo e Mauro “Mornon” Longo.

## **Partecipazione al concorso**

**1.** Può partecipare chiunque, con un numero a piacere di racconti in lingua italiana. Alla classifica finale può accedere un solo racconto per partecipante: in caso si partecipi con più racconti, sarà inserito in classifica quello con più alto punteggio.

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

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

## **Formattazione e dimensioni**

- 3.** I racconti devono essere scritti in un foglio di testo A4 verticale, con carattere “Times New Roman” corpo 10 e interlinea singola. I margini devono essere di 1,5 cm per lato senza alcun rientro. È possibile inserire parti di testo con una differente formattazione, purché tale scelta sia giustificata dalla storia e tali parti siano non preponderanti rispetto alla totalità del racconto.
- 4.** I racconti devono essere presentati come file di testo modificabili, nella fattispecie in uno dei seguenti formati: .doc, .rtf, .docx o .odt.
- 5.** I racconti devono avere un numero di paragrafi di gioco compreso tra un minimo di 30 e un massimo di 50.

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

- 6.** Il limite massimo di battute utilizzabili per lo svolgimento del racconto (spazi compresi) è di 75.000; Prologo, Epilogo e Appendici varie – se presenti - non concorrono al raggiungimento di questo limite (vedi punto 8). Il Regolamento di gioco – se presente – non concorre al raggiungimento di questo limite (vedi punto 7).
- 7.** Il Regolamento di gioco - se presente - non è soggetto a limiti di lunghezza. Il Regolamento dovrà essere completo e pienamente comprensibile ad un generico lettore, e potrà comprendere un’eventuale scheda del personaggio, tabelle o altro materiale utile al racconto.

Non è ammesso rimandare a regolamenti di giochi già esistenti, né usare terminologie o abbreviazioni specialistiche (es: è consentito, nel corso del racconto, abbreviare “Punti Ferita” con la sigla “PF”, ma il significato della sigla deve essere spiegato nel Regolamento).

**8.** Il racconto potrà avere un singolo Prologo, un singolo Epilogo e delle Appendici, oltre al limite dei 50 Paragrafi.

Il Prologo potrà condurre esclusivamente al paragrafo iniziale del racconto e l'Epilogo potrà essere raggiungibile da un solo paragrafo.

Le Appendici possono essere di qualsiasi genere (note di ambientazione, cronologia, elementi narrativi).

Complessivamente, Prologo, Epilogo e Appendici sono soggette a un ulteriore limite di 25.000 battute (spazi compresi).

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

**9.** È consentito inserire illustrazioni soltanto se queste sono originali; non sarà tollerata alcuna violazione del diritto d'autore, pena l'esclusione dal concorso.

Altro requisito è che le illustrazioni siano funzionali alla fruizione del racconto: sono dunque leciti enigmi grafici e mappe soltanto qualora le illustrazioni contengano indizi o informazioni utili, e non siano puramente decorative.

In linea teorica un racconto potrebbe essere composto esclusivamente o quasi da immagini: sono dunque accettati Corti in forma di fumetto o di illustrazioni, purché non

violinò alcun punto del Bando. In particolare a ogni paragrafo deve corrispondere al massimo una vignetta/illustrazione con un massimale quindi di 50 "sezioni" anche per "fumettigame" "avventure grafiche" e simili.

In questo caso, il lettering potrà essere vergato a mano dall'autore e non deve quindi sottostare al parametro editoriale dei testi di altri racconti in gioco, purché sia ben leggibile e non superi comunque le 75000 battute.

## **Tema del concorso**

**10.** In questa edizione gli autori devono scrivere il proprio Corto facendo riferimento a un'ambientazione o a un tema ben preciso: Una locanda nella nebbia.

Per "locanda" si intende qualsiasi tipo di struttura che fornisca cibo e ospitalità ai viaggiatori, con tutti gli ambienti e i servizi annessi e connessi.

Per "nebbia" si intende una foschia o una caligine di qualsiasi natura che riduca sensibilmente la visibilità dell'ambiente circostante la locanda.

La locanda può trovarsi in qualsiasi località, reale o immaginaria, sul nostro pianeta oppure no, in qualunque periodo storico.

Non vi è nessun vincolo sulla provenienza e sulla razza dei viaggiatori eventualmente presenti.

**11.** Non sono ammessi contenuti razzisti, osceni o diffamatori. Più in generale, gli organizzatori si riservano di escludere ogni racconto che, a loro insindacabile giudizio, risulti inadatto al concorso in questione.

## **Obblighi strutturali**

**12.** Il Corto deve contenere elementi fantastici, intendendo con ciò elementi immaginifici, visionari, irreali, irrazionali o anche solo inspiegabili e perturbanti. A titolo di esempio, sono considerati ‘fantastici’ dei racconti inseribili nei generi: horror soprannaturale, weird, gotico, fantasy, ucronico e fantascientifico. Sono pienamente rispondenti al bando anche altri generi, purché l’elemento fantastico risulti nello svolgersi della vicenda.

## **Calendario e consegna dei lavori**

**13.** Il Concorso si apre, ufficialmente, il 17/12/2014. Da tale data e fino alla mezzanotte del 12/04/2015 sarà possibile inviare i racconti presso l’indirizzo e-mail di cui al punto seguente.

**14.** I racconti devono essere inviati all’indirizzo [corti@librogame.net](mailto:corti@librogame.net)

L’invio sarà seguito da conferma di ricezione dell’opera. Gli Organizzatori manterranno l’assoluto riserbo sui nominativi degli autori delle opere fino alla conclusione del Concorso.

Gli autori potranno inviare modifiche ai propri lavori fino alla data indicata.

**15.** Gli organizzatori possono riservarsi di prolungare i tempi consentiti per la consegna dei lavori anche oltre il 12/04/2015, a loro giudizio e rendendolo noto con largo anticipo sui tempi di chiusura del concorso.

**16.** Con la consegna degli elaborati, l’autore dichiara di accettare integralmente e senza riserve il presente Bando e

di considerare insindacabile l'operato degli Organizzatori. In particolare, l'autore dichiara di acconsentire, liberamente e senza riserve, che i suoi racconti vengano inclusi in una raccolta disponibile al pubblico.

## **Racconti fuori concorso**

**17.** Tutti i lavori inviati oltre la data di consegna specificata nel punto 13, giudicati non ammissibili al concorso in base ai punti 3, 4, 5 e 6, ovvero che non presentino un livello di attinenza minima al tema proposto al punto 10, non contenenti l'elemento fantastico come richiesto dal punto 12, verranno considerati “fuori concorso”.

Tali racconti seguiranno a partecipare al concorso e, se il calendario lo consentirà, potranno essere votati parimenti agli altri. Essi verranno però esclusi dalla classifica finale. A discrezione degli organizzatori potranno essere inseriti nella raccolta, esclusi o pubblicati in separato contesto.

## **Votazione e pubblicazione**

**18.** Possono votare liberamente tutti gli utenti registrati sul forum di Librogame's Land.

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

Ogni racconto sarà pubblicato in forma anonima sul forum di Librogame's Land per una settimana, dalla mezzanotte tra domenica e lunedì fino alla mezzanotte tra la domenica e il lunedì successivo. In tale lasso di tempo sarà possibile a tutti

gli utenti votarlo e commentarlo.

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

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

**19.** Al termine della settimana, tutti i voti degli utenti e quelli degli Organizzatori verranno conteggiati e verrà fatta la media aritmetica.

Il voto degli Organizzatori verrà conteggiato allo stesso modo di quello di tutti gli altri utenti.

**20.** I voti vanno espressi numericamente con una scala da 1 (voto più basso) a 10 (voto più alto). Sono ammessi i mezzi punti.

**21.** È obbligatorio che ogni voto sia accompagnato da un giudizio articolato che ne spieghi le ragioni. Qualora il giudizio non dovesse apparire sufficientemente motivato, esso potrà venire escluso dalla valutazione, a discrezione degli Organizzatori.

Dato che l'attinenza al tema è oggetto di valutazione preventiva, e determina l'ammissione o meno dei racconti al concorso, gli Organizzatori si impegnano a non modificare i propri giudizi numerici in base a una maggiore o minore aderenza al tema proposto.

Gli utenti sono invitati a giudicare i racconti attenendosi allo stesso criterio.

**22.** È possibile, ma non obbligatorio, aggiungere in coda al commento al racconto in esame, voti specifici per i seguenti ambiti, utilizzando sempre la scala da 1 (voto più basso) a 10 (voto più alto):

*Giocabilità* (qualità dell'elemento ludico; longevità e rigiocabilità; originalità, efficacia, efficienza e bilanciamento delle opzioni di gioco presentate; sistemi di achievement finali; presenza e apprezzamento di eventuali enigmi; utilizzo corretto di rimandi ipertestuali);

*Divertimento* (presenza di cammei, inside jokes e citazioni; originalità e apprezzamento dell'idea complessiva; appeal emotivo e immediato del racconto);

*Narrazione* (qualità della scrittura; tecnica narrativa; scorrevolezza e piacevolezza del testo e cura editoriale nella presentazione del racconto; utilizzo gradevole di paragrafi “doppi” - ovvero sezioni ripetute o copincollate per motivi tecnici - e raccordo narrativo tra i paragrafi).

I voti specifici non influenzano la classifica finale, determinata dal solo voto complessivo, ma daranno luogo a classifiche secondarie relative – appunto – ai Corti caratterizzati dalla migliore Giocabilità, Divertimento e Narrazione.

È possibile dare un voto specifico anche a uno solo (oppure due) di questi ambiti.

Il voto complessivo è slegato dai voti specifici, e non vi è nessun obbligo che sia la media risultante di tali valori.

**23.** Durante l'intero svolgimento del concorso, i partecipanti non possono divulgare informazioni sulla propria opera, né discuterne con gli altri utenti sul forum identificandosi come

autori della stessa, a pena di esclusione dal Concorso.

L'autore potrà votare il proprio racconto, fermo restando l'obbligo di non fornire, nemmeno indirettamente, informazioni utili a identificarlo come tale. Se l'autore desidera fare delle precisazioni o rispondere ad alcune domande, può farlo solo contattando uno degli organizzatori del concorso, tramite messaggio privato o e-mail. Rimane comunque a discrezione degli organizzatori rendere pubbliche o meno tali indicazioni dell'autore durante la votazione del suo libro, al fine di tutelare il corretto svolgimento del concorso.

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

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

**26.** I racconti partecipanti verranno raccolti in un unico volume e pubblicati nell'apposita sezione del sito Librogame's Land.

## Premiazione

**27.** Grazie alla collaborazione con Origami Edizioni, il racconto primo classificato riceverà come premio uno o più volumi scelti fra i tre libri gioco editi dalla Casa Editrice: “In Cerca di Fortuna”, “Le Valli di Artel”, “Lorcan – la Saga degli Alchimisti”.

Origami Edizioni si riserva inoltre la possibilità di proporre

un contratto di pubblicazione al Corto che, secondo il proprio insindacabile giudizio, ritenga più meritevole, qualora rientri nei generi trattati dalla Casa Editrice, se l'autore dello stesso darà la propria disponibilità a espanderlo fino a una lunghezza complessiva compresa fra le 170.000 e le 200.000 battute. Nel formulare la sua proposta, Origami non è in alcun modo obbligata a tenere in considerazione le classifiche del Concorso.

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

Non sono tuttora previsti premi per i vincitori delle classifiche secondarie relative agli ambiti Giocabilità, Divertimento e Narrazione, ma questa opzione potrebbe essere comunque vagliata al termine del concorso, sempre grazie all'apporto di Origami Edizioni.

## **Proprietà dei racconti**

**28.** Il racconto si intende proprietà dell'autore, che si impegna ad accettare e sostenere la realizzazione della pubblicazione di fine concorso e la sua permanenza a tempo indeterminato sul sito Librogame's Land.

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

Librogame's Land rimane costantemente a disposizione per tutti gli interessati come punto di discussione e chiarimento

delle dinamiche del concorso.

## **Riconoscimenti**

**30.** I Corti di Lgl nasce da un'idea di Giovanni "gpet74" Pettinotti e Alberto "Seven\_Legion" Donda.

# **CLASSIFICHE**



### ***Generale***

1.	La triade dei Ludi Infernali	8,143
2.	Legami di sangue	8,000
3.	La nebbia	7,712
4.	Spettromante	7,352
5.	In cerca d'avventura	7,167
6.	La Locanda nella Foresta	6,735
7.	E venne il giorno...	6,421
8.	Re Morto	6,024
9.	Trappola nella nebbia	5,844
10.	Fantasmi	5,048
11.	La locanda nella nebbia	4,845

### ***Giocabilità***

1.	La triade dei Ludi Infernali	8,143
2.	Legami di sangue	7,900
3.	Spettromante	7,529
4.	In cerca d'avventura	7,344
5.	La nebbia	7,083
6.	E venne il giorno...	6,591
7.	La Locanda nella Foresta	6,450
8.	Re Morto	6,286
9.	Trappola nella nebbia	5,000
10.	Fantasmi	4,607
11.	La locanda nella nebbia	4,294

### ***Divertimento***

1.	La triade dei Ludi Infernali	8,500
2.	Legami di sangue	8,250
3.	Spettromante	7,706
4.	In cerca d'avventura	7,625
5.	La nebbia	7,147
6.	La Locanda nella Foresta	6,850
7.	E venne il giorno...	6,818
8.	Trappola nella nebbia	6,438
9.	Re Morto	6,423
10.	Fantasmi	5,077
11.	La locanda nella nebbia	4,647

*Narrazione*

1.	Legami di sangue	9,100
2.	La triade dei Ludi Infernali	7,893
3.	La nebbia	7,778
4.	La Locanda nella Foresta	7,650
5.	Spettromante	6,765
6.	Re Morto	6,714
7.	In cerca d'avventura	6,438
8.	E venne il giorno...	6,318
9.	Trappola nella nebbia	5,813
10.	Fantasmi	5,357
11.	La locanda nella nebbia	4,441

## ***Identità degli autori***

La triade dei Ludi Infernali: Hieronymus

Legami di sangue: Rygar

La nebbia: Abeas

Spettromante: Firebead\_Elvenhair

In cerca d'avventura: Suaimondi

La Locanda nella Foresta: Anima di Lupo

E venne il giorno...: Adriano

Re Morto: SkarnTasKai

Trappola nella nebbia: Pirata delle Alpi

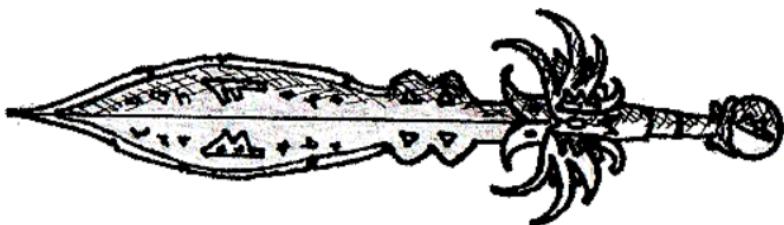
Fantasmi: Kensei

La locanda nella nebbia: Fedewaz

E' un gioco da ragazzi: Apologeta

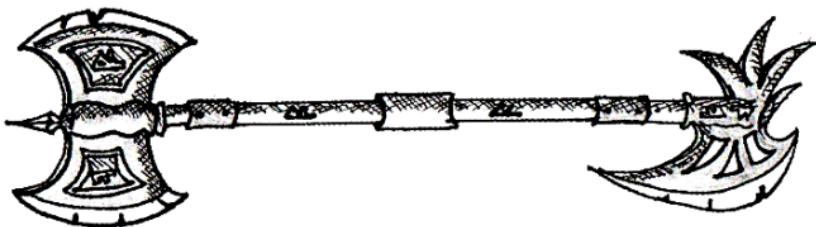
In fuga tra le montagne: SteSco

# I CORTI 2015



# **LA TRIADE DEI LUDI INFERNALI**

Hieronymus



## **Introduzione**

Caro leggiocatore o cara leggiocatrice.

Quella che stai per affrontare è un'avventura che ti lascerà senza fiato, ti consigliamo pertanto di procurarti una bombola di ossigeno. Non si sa mai!

**La Triade dei Ludi Infernali** è un librogioco che si può gustare sia da soli che con uno o due compagni.

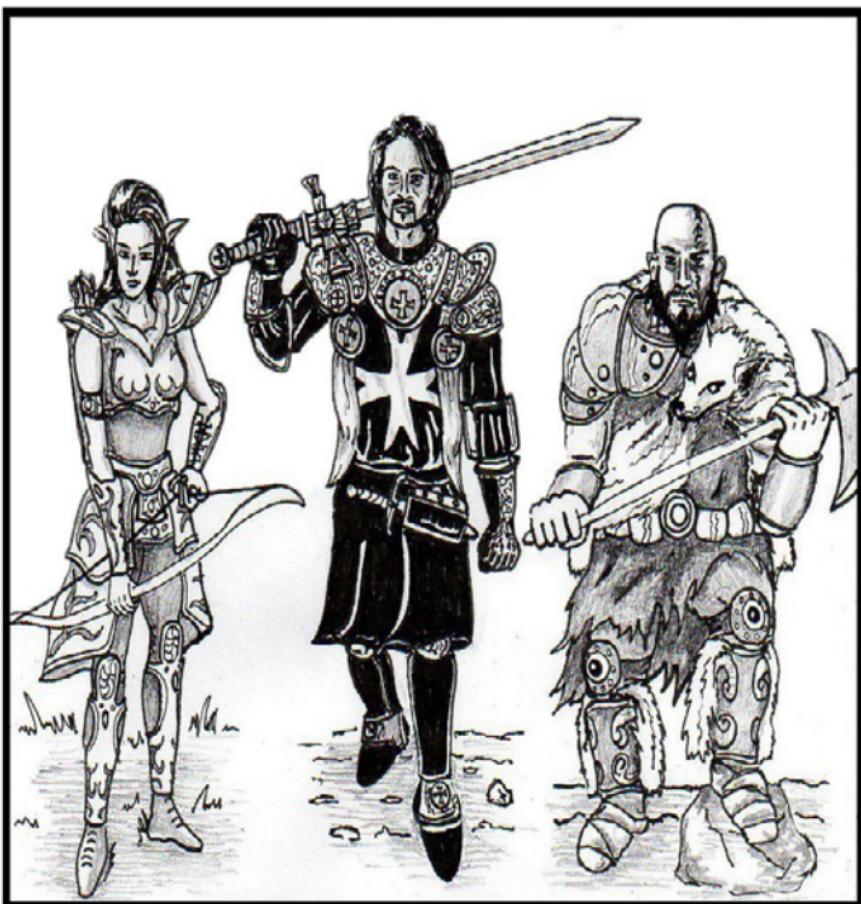
Ti daremo infatti l'opportunità di metterti nei panni di tre personaggi diversi.

Starà a te decidere se giocare questa avventura in solitario, provando tutti i personaggi uno per volta, o se rendere questa esperienza più esaltante giocando in contemporanea con i tuoi amici. In quest'ultimo caso ognuno dovrà usare un personaggio diverso e a vincere sarà chi per primo porterà a termine l'avventura.

Questo librogioco ha delle regole ben precise ma non è ancora giunto il momento di impararle.

Intanto procurati almeno un foglio, una gomma, una matita e tre dadi a sei facce (o uno solo che dovrà lanciare tre volte).

Se non vuoi sprecare carta, consumare la punta della matita o rovinare gli spigoli dei dadi, sei libero di leggiocare in maniera più moderna sfruttando tutti i mezzi informatici di cui sei a disposizione.



Scegli adesso in quale di questi personaggi ti vorrai immedesimare e, se sei in compagnia, fai scegliere i restanti ai tuoi sfidanti. Ogni personaggio ha i suoi punteggi e le sue peculiarità.

## **TONY IL PALADINO**

**Vitalità:** 30



**Combattività:** 5

**Evitare Trappole:** 6

**Orientamento:** 60

## **NATASHA L'ELFA**

**Vitalità:** 28



**Combattività:** 4

**Evitare Trappole:** 5

**Orientamento:** 64

## **MANLIO IL BARBARO**

**Vitalità:** 33



**Combattività:** 6

**Evitare Trappole:** 4

**Orientamento:** 56

Una volta che avrai fatto la tua scelta vai direttamente al paragrafo 1.

Dovrai consultare il regolamento solo quando ti verrà indicato.

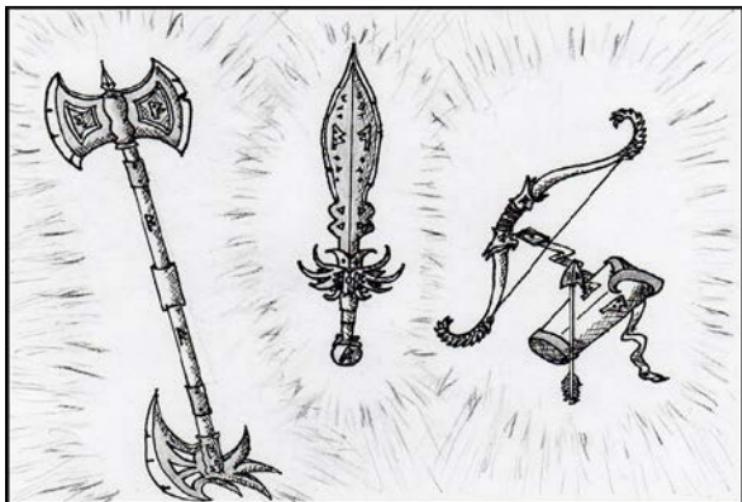
Buona fortuna e buon divertimento!

## Regolamento

Cara vittima della Triade dei Ludi Infernali.

Adesso che dovrai affrontare i pericoli della Locanda è bene che tu impari alla perfezione il regolamento che abbiamo studiato per te.

Questo non è un comune librogiooco basato su narrazione a bivi, esso è composto da numerose illustrazioni che raffigurano gli interni della locanda. Partendo dal **5** sino al **44**, ad ogni paragrafo corrisponde infatti una stanza diversa. Ognuna di esse sarà accessibile da uno o più passaggi, che potranno essere semplici porte, scale o botole. La locanda è inoltre divisa in più piani, starà a te scoprire quanti sono e da quante stanze sono composti. Per superare il gioco mortale a cui ti ha costretto la Triade dovrai esplorare il maggior numero di ambienti possibili alla ricerca dell'oggetto che ti hanno indicato. Esso è uno tra questi che vedi illustrati qui sotto:



Guardalo bene ed immaginalo diviso in tre parti diverse, dovrai essere abile a scovare ognuna di queste parti nelle varie stanze che esplorerai. Aguzza bene gli occhi e non farti distrarre troppo da tutto ciò che troverai, sia esso qualcosa che respira o meno.

Purtroppo per te la ricerca non sarà affatto semplice: ti attendono avversità come trappole mortali e mostri aggressivi e dovrai riuscire a trovare il sistema per aprire porte o passaggi segreti che ti porteranno in nuovi ambienti.

Ma i tuoi problemi non finiscono qui! Il veleno che ti hanno somministrato sta iniziando lentamente a fare effetto, devi quindi agire velocemente e senza esitazioni. Se supererai il tempo limite per te sarà la fine!

Ma per capire più a fondo il sistema di gioco, leggi gli approfondimenti a partire dalla prossima pagina.

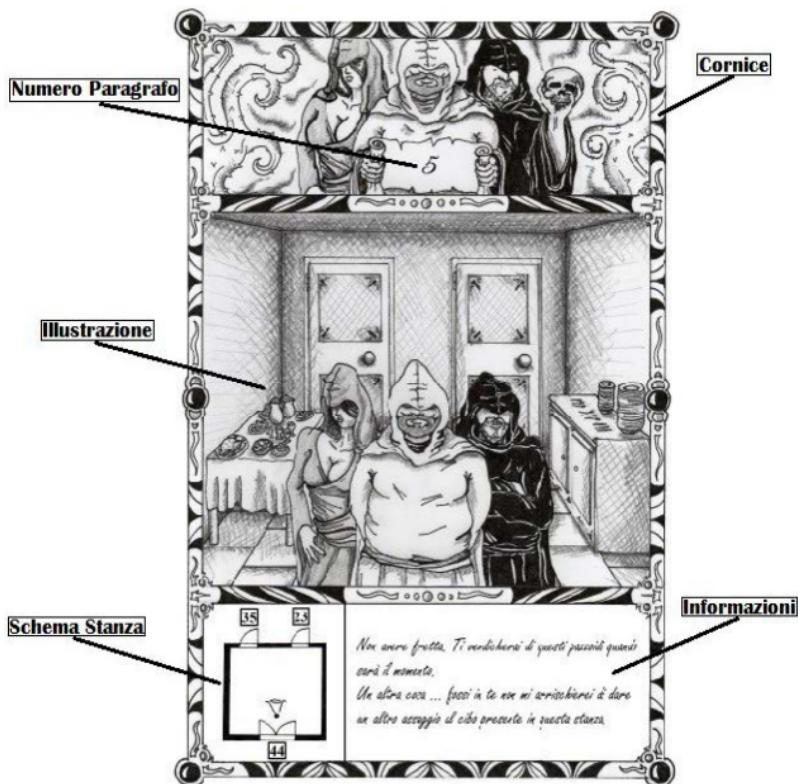
### **Stanze e spostamenti.**

Inizierai la tua avventura dal paragrafo **5** che corrisponde non solo alla stanza dove inizierai i Ludi Infernali, ma anche alla stanza dove la Triade ti attenderà. E' qui infatti che dovrai tornare appena avrai trovato le tre parti dell'oggetto che ti hanno assegnato.

Partendo da questa stanza, sarai libero di spostarti a tuo piacimento attraverso tutte le altre stanze accessibili da porte aperte o da porte chiuse che riuscirai ad aprire in qualche modo. Potrai trovare anche semplici corridoi, scale che portano sia ai piani alti che a quelli bassi, botole e perfino passaggi segreti.

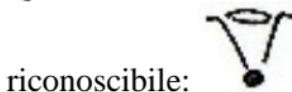
Ogni stanza-paragrafo è contraddistinta da:

1. Un'illustrazione che descrive l'ambiente da un determinato punto di vista;
2. Il numero del paragrafo corrispondente alla stanza;
3. Uno schema della stanza che ti indicherà ogni sua uscita con relativi numeri di paragrafo;
4. Informazioni riguardanti le situazioni precise che si presenteranno stanza per stanza.



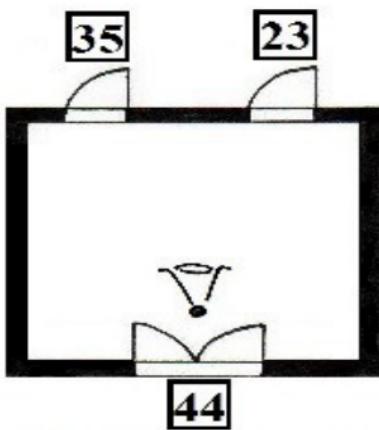
**L'illustrazione** di una stanza ti permette di osservarne il contenuto. Per ognuna di esse abbiamo scelto un punto di vista diverso che colga una porzione più vasta possibile dell'ambiente interno. In ogni illustrazione ci sarà sempre una piccola parte che non sarà visibile, essa corrisponderà alla zona di spalle rispetto al punto di vista.

Questo viene indicato sullo schema di ogni stanza ed è così



riconoscibile:

Come nell'esempio qui sotto, avremo un punto di vista di spalle rispetto alla porta che immette al paragrafo **44**.



Nell'illustrazione sarà quindi visibile tutto quello che si trova davanti a tale porta.

**Attenzione:** non sempre il punto di vista corrisponderà al "tuo" punto di vista, ovvero a quello che avresti nel momento in cui entrerai in una determinata stanza. Molte di esse sono infatti accessibili da più porte. Il punto di vista, quindi, non indica la tua posizione all'interno della stanza,

ma semplicemente ti aiuta a comprendere meglio l'illustrazione.

**Il numero del Paragrafo** è sempre situato nel riquadro che si trova sopra quello dell'illustrazione della stanza. Si troverà esattamente all'interno di una pergamena srotolata da Andrew Little Angel, come nell'esempio qui sotto.



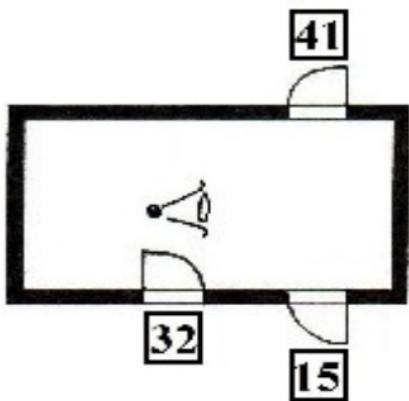
Per passare da un paragrafo all'altro dovrai semplicemente seguire le indicazioni sullo schemino della stanza in cui ti troverai.

### **Schema di Una stanza.**

Oltra che dal Punto di Vista, lo schema di una stanza, come nell'esempio seguente, è caratterizzato da:

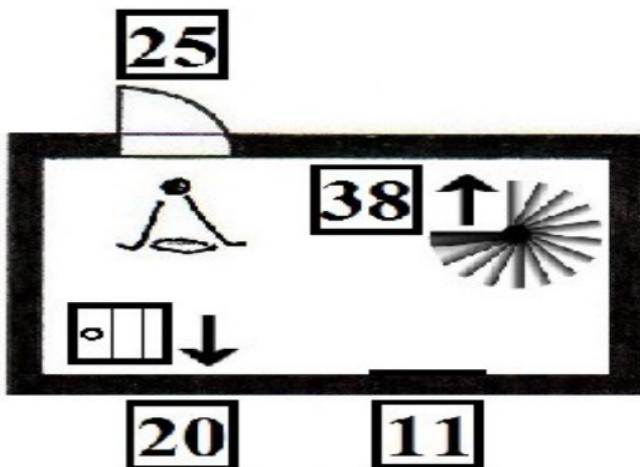
pareti (che ti danno un'idea della forma e della dimensione della stanza );

aperture (che possono essere porte, scale, botole o passaggi segreti).



Nello schema qui sopra abbiamo una stanza rettangolare con tre porte diverse. Ognuna di esse ci porterà ad un paragrafo differente il cui numero è segnato all'interno di un quadratino situato in prossimità della porta di riferimento.

Questo sistema vale anche per botole, scale o passaggi segreti, come nell'esempio qui sotto.



Ovviamente una freccia puntata verso l'alto in prossimità di una scala sta ad indicare che quella scala porta ad un piano superiore; una freccia verso il basso indica il contrario.

Lo stesso vale per le botole o per i buchi nel pavimento o nel soffitto.

Una volta che avrai finito di esplorare una stanza potrai decidere verso quale paragrafo dirigerti tenendo conto, ovviamente, di quali vie hai già percorso, onde evitare di tornare in ambienti già esplorati se non sarà necessario ai tuoi scopi.

## **Il Foglio del personaggio.**

Per tua comodità abbiamo inserito il Foglio del Personaggio alla fine di questo libro in modo che tu non debba perdere tempo a cercarlo ogni volta che dovrà usarlo. Esso ti servirà per annotare l'andamento della tua missione.

Ma procediamo con ordine.

Inizia a compilare il tuo Foglio scrivendo anzitutto il nome del personaggio che hai scelto, dopodiché riporta a matita tutti i suoi punteggi relativi alle caratteristiche come li hai trovati nella parte iniziale di questo libro.

Andiamo adesso ad illustrarti ogni singola caratteristica.

## **Vitalità.**

La Vitalità del tuo personaggio equivale al suo stato di salute e, nello specifico, al punteggio massimo di Punti Vita che non potrai mai superare. Durante l'avventura potrai infatti sia perdere che recuperare Punti Vita ma essi non potranno mai e poi mai essere superiori al tuo punteggio di Vitalità. Se invece i tuoi Punti Vita dovessero scendere a zero significa che il tuo personaggio è morto e sarai costretto a ricominciare questa avventura da capo.

Come vedremo più avanti, i Punti Vita potranno essere persi a causa di combattimenti o trappole nascoste. Per recuperarli dovrai invece trovare ed usare degli oggetti specifici detti "curativi".

## **Combattività.**

Il tuo punteggio di Combattività indica la tua abilità negli scontri all'ultimo sangue. Potrai aumentare il tuo punteggio iniziale grazie all'uso di eventuali armi che dovessi trovare durante l'esplorazione della locanda.

Quando entrerai in stanze occupate da feroci avversari non potrai mai scappare né chiedere loro di farti passare. Sarai sempre costretto a combatterli sino a quando uno di voi finirà all'altro mondo.

Come nell'esempio seguente, capirai di doverti scontrare con un avversario se troverai, nel riquadro sottostante l'illustrazione, la scritta "COMBATTIMENTO" seguita dal nome del tuo nemico e dai suoi punteggi.



La Vitalità di un avversario, così come la tua, indica il punteggio massimo, e quindi iniziale, dei suoi Punti Vita. Se riuscirai a portarli a zero significa che avrai vinto lo scontro.

La Combattività indica ovviamente la sua abilità negli scontri.

Il combattimento procede nel seguente modo: lancia tre dadi a sei facce e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio di Combattività. Poi confronta questo punteggio totale con la Combattività del tuo avversario. Se il punteggio da te ottenuto sarà più alto significa che avrai ferito il tuo nemico. In questo caso dovrai sottrargli tanti Punti Vita pari alla differenza tra il punteggio che hai ottenuto e la sua Combattività. Segui lo stesso procedimento anche quando il tuo punteggio sarà inferiore alla Combattività del tuo avversario. In questo caso sarai tu a perdere Punti Vita.

Per chiarirti le idee ti facciamo un esempio.

Accedi in una stanza imbattendoti in un **MOSTRO DI PIETRA** che ha Vitalità 26 e Combattività 18. Ammettiamo che il tuo punteggio di Combattività, considerando eventuali bonus derivanti da armi, sia in quel momento 8. Dai il via allo scontro lanciando i tre dadi a sei facce. Ipotizziamo che il risultato del primo lancio sia 13 che, sommato al tuo punteggio di Combattività, ti conferirà un punteggio totale di 21. Confrontato con il punteggio di Combattività del Mostro di Pietra, che è 18, sarai in vantaggio di 3 punti. Significa che dovrai sottrarre 3 Punti Vita al tuo avversario che da 26 Punti Vita iniziali scenderà a 23 e così via. Ottenendo con i dadi un risultato di 10 ti ritroverai invece in una situazione di parità, nello specifico: 18 contro 18. In questo caso nessuno perderà Punti Vita.

Procedi in questo modo fino a che tu o il tuo avversario non scenderete a zero Punti Vita.

Nota importante: come già detto, dovrai affrontare obbligatoriamente ogni avversario che incontrerai ma, allo

stesso tempo, se tu dovessi tornare nella stanza-paragrafo occupata da un avversario già eliminato, non dovrà ripetere il combattimento contro di esso. Ogni avversario sconfitto rimarrà nella sua stanza privo di vita, considera quindi ognuno di essi come un cadavere e non più come un ostacolo da superare. Inoltre, come spiegheremo dettagliatamente più avanti, potrai interagire con gli oggetti presenti in una stanza occupata da un nemico, o perfino con oggetti equipaggiati da esso, solo dopo aver terminato lo scontro.

### **Evitare Trappole.**

Il tuo punteggio in questa caratteristica indica la tua capacità nell'evitare tutte le simpatiche trappole che la Triade dei Ludi Infernali ha piazzato in varie stanze della Locanda.

Capirai di avere davanti una trappola se nella parte sottostante l'illustrazione della stanza in cui entrerai troverai la scritta "TRAPPOLA" seguita da una breve descrizione di essa, da un punteggio di "PROVA" e da un punteggio di "DANNO".

Qui sotto ti mostriamo un esempio:



Le trappole che troverai nel tuo percorso, salvo rari casi, se specificato, non potranno essere evitate. Appena entrerai in una stanza dotata di trappola dovrà fare una “Prova per Evitare Trappole”.

Il procedimento è molto semplice: lancia tre dadi a sei facce e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio di Evitare Trappole; se il punteggio totale sarà superiore al punteggio della Prova relativo alla trappola che stai affrontando, significa che la avrai evitata senza riportare conseguenze; al contrario, se otterrai un punteggio totale pari o inferiore al valore della Prova, perderai tanti Punti Vita quanto sarà il punteggio indicato relativo al Danno.

Esempio: entri in una stanza occupata da una trappola i cui punteggi sono Prova 14 e Danno 4.

Ammettiamo che il tuo punteggio di Evitare trappole sia 5 e che otterrai col lancio dei dadi un 7. Avrai così un punteggio totale di 12. La prova di Evitare Trappole sarà fallita, essendo 12 un risultato inferiore a 14. A questo punto dovrà toglierti 4 Punti Vita come indicato dal punteggio di Danno.

Nota bene: dovrà evitare ogni trappola che incontrerà solo una volta. Questo significa che, se tornerai più volte nello stesso paragrafo-stanza contenente una trappola, non dovrà più tenerne conto, a prescindere che la trappola in questione ti abbia precedentemente preso in pieno o meno.

Per quanto riguarda ogni altro tipo di azione che vorrai compiere in una stanza che ospita una trappola (esplorare l'ambiente, sistemare gli equipaggiamenti, raccogliere oggetti, ecc.) dovrà attendere il termine della prova di Evitare Trappole.

## **Orientamento.**

Questo punteggio si riferisce alla tua capacità di movimento all'interno del grande intrico di stanze, corridoi e passaggi segreti della locanda. Il tuo punteggio di Orientamento indica esattamente il tempo che potrai sfruttare prima che il veleno che ti hanno somministrato ti mandi al creatore. In questo librogiooco, infatti, il tempo è regolato dagli spostamenti che farai di stanza in stanza. In poche parole uno spostamento equivale a un cambio di paragrafo.

Esempio: se passi dal paragrafo **5** al paragrafo **23** e da questo al paragrafo **17**, significa che hai effettuato tre cambi, ovvero tre spostamenti.

Effettuare un cambio totale di paragrafi superiore al tuo punteggio di Orientamento significa sforare il tempo limite consentito dal veleno. Se il tuo personaggio ha un punteggio di Orientamento pari a 60, significa che devi portare a termine la missione compiendo un massimo di 60 spostamenti. Al sessantunesimo cambio di paragrafo il tuo personaggio sarà considerato morto.

Durante l'avventura dovrai assolutamente annotare progressivamente sul foglio del personaggio, nello spazio in cui è riportata la dicitura “PERCORSO”, tutti i numeri dei paragrafi in cui finirai, senza omettere quelli in cui capiterai più di una volta.

Questa operazione ti risulterà forse noiosa, ma ti aiuterà non solo a capire quanto “tempo” ti rimarrà ancora a disposizione per terminare la tua missione, ma anche ad orientarti meglio.

## **Oggetti ed Equipaggiamenti.**

Adesso che hai imparato a cosa servono le caratteristiche del tuo personaggio, potrai occuparti degli oggetti che raccoglierai all'interno della locanda. Alcuni di essi potranno avere uno o più utilizzi, altri si riveleranno totalmente inutili ma, quello che più conta, è che potrai portarne con te solo in quantità limitata.

Per questo motivo abbiamo inserito sul foglio del personaggio lo "ZAINO", la "MANO DESTRA" e la "MANO SINISTRA".

### **Zaino.**

Dentro lo zaino che ti è stato donato potrai inserire un numero limitato di oggetti, scegli quindi con cura quali raccogliere dalle varie stanze che esplorerai. Avere a disposizione un determinato oggetto in una determinata situazione potrebbe salvarti la vita.

Per aiutarti a capire quale è la capienza massima del tuo, zaino abbiamo deciso di dividere gli oggetti che potrai trovare in due diverse categorie:

oggetti piccoli (ingombro 1);

oggetti medi (ingombro 5).

Il tuo zaino potrà sopportare una quantità massima di oggetti per un valore totale di **ingombro 30**.

Esempio: se metterai dentro lo zaino 11 oggetti piccoli (ingombro totale 11) e 2 oggetti medi (ingombro totale 10), esso avrà un ingombro totale di 21. Avrai quindi ancora spazio per una quantità di oggetti con un ingombro massimo di 9.

Gli oggetti piccoli sono quelli che hanno una dimensione approssimativamente pari o inferiore a una mela. Esempio: penna, moneta, chiave, cacciavite, candelotto di dinamite, pozzone in provetta, accendino ecc.

Gli oggetti medi sono tutti quegli oggetti che hanno una dimensione superiore agli oggetti piccoli, ma che non siano tanto grandi da non poter stare dentro lo zaino. Esempio: una bottiglia di vetro, una fune arrotolata, un pugnale, un libro ecc.

Annota accuratamente sul foglio del tuo personaggio, nel riquadro “ZAINO”, tutti i nomi degli oggetti che deciderai di portare con te, stando bene attento a: scrivere il numero del paragrafo in cui li avrai trovati; scrivere il loro valore di ingombro.

Come detto prima, conoscere l’ingombro degli oggetti ti servirà a capire quando il tuo zaino sarà pieno. Dovrai invece annotare i numeri dei paragrafi relativi ad ognuno di essi per il seguente motivo: quando tornerai in una stanza in precedenza già esplorata potrai non ricordarti quanti e quali oggetti tu abbia preso da essa. Ogni tua azione all’interno della locanda avrà effetti permanenti: questo significa che se raccoglierai una mela dal tavolo di una stanza , non ritroverai quella mela nel caso tu debba ripassare per la stessa stanza in un momento successivo.

Ma non finisce qui! Durante l’avventura ti potrà capitare di doverti liberare di qualche oggetto dallo zaino, per fare spazio ad altri oggetti che reputerai più utili. Quando lo farai, l’oggetto di cui ti disferai non sparirà nel nulla, ma rimarrà nella stanza in cui ti troverai in quel momento. Questo sistema ti permetterà di recuperare eventuali oggetti di cui ti sei liberato, nel momento in cui ti dovessi rendere conto di averne bisogno.

Per ricordarti dove avrai lasciato ogni oggetto, basterà sfruttare il foglio delle “NOTE” che si trova subito dopo il Foglio del Personaggio. Su di esso dovrai scrivere semplicemente il nome dell’oggetto di cui ti libererai, seguito dal numero del paragrafo in cui lo avrai abbandonato.

Esempio: ascia in **38**; noce di cocco in **17**; pergamena in **6**; pinze in **29** ecc.

### **Mano sinistra e Mano Destra.**

Durante l’avventura, come ogni essere umano non mutilato, potrai contare anche sulle tue mani. Non le userai solo per interagire con gli oggetti, ma anche per trasportare quelli che non potrai infilare nello zaino. L’esempio più tipico sono le armi, ma potrai impugnare anche altri oggetti che potrebbero rivelarsi utili, come per esempio: torce accese, funi, catene, specchi, secchi, ecc.

Sul Foglio del Personaggio dovrai annotare su Mano Destra e Mano Sinistra gli oggetti che vorrai impugnare, senza dimenticare di riportare il numero del paragrafo da cui li avrai sottratti. Non avrai però bisogno di scrivere il loro valore di ingombro, specialmente se si tratta di oggetti che non puoi o non vuoi inserire dentro lo zaino.

Presta però attenzione a quegli oggetti che per forma, peso o dimensione, potrai mantenere solo usando entrambe le mani. Esempio: uno spadone, un martello da guerra, un piccone ecc.

In questo caso annota semplicemente lo stesso nome dell’oggetto sia su Mano destra che su Mano Sinistra.

## **Interazione con gli ambienti e gli oggetti della Locanda.**

In questo librogioco illustrato non ti verrà sempre detto cosa potrai o non potrai fare. Nei vari paragrafi in cui capiterai, ti verranno date solo alcune informazioni per risolvere situazioni particolari, ma per quanto riguarda tutto il resto, avrai totale libertà d'azione. Sarai tu a decidere come interagire con i contenuti delle illustrazioni di ogni stanza.

Vedi un oggetto che ti interessa? Segnalo nel dovuto modo sul Foglio del Personaggio come ti abbiamo spiegato prima.

C'è una leva su una parete? Sei libero di azionarla.

C'è un tavolo in una posizione che non ti piace? Sei libero di spostarlo.

C'è un contenitore di vetro che racchiude qualcosa che ti interessa? Sei libero di infrangerlo.

Un avversario che hai appena ucciso ha addosso un oggetto che ti attrae? Sei libero di sottrarglielo.

Potrai fare qualsiasi cosa, tenendo però conto di alcuni fattori importanti che ora ti andremo ad elencare e spiegare.

## **Onestà.**

Come dovresti fare in ogni librogioco, sii onesto in ogni azione che compi. Se commetti qualche errore, non fare finta di niente! La riuscita finale in questa avventura sarà mille volte più gratificante se ottenuta senza barare. In questo librogioco barare significa interagire con gli ambienti e gli oggetti della locanda senza rispettare il regolamento spiegato finora.

Non infilare nello zaino un oggetto di dimensioni eccessive; non usare come arma qualcosa di improponibile; non attraversare porte chiuse senza prima aver trovato il modo di aprirle; non usare oggetti che non possiedi ecc.

### **Logica.**

Agisci sempre secondo logica, rispettando le leggi della fisica e tenendo conto dei limiti del tuo personaggio, che è pur sempre un essere umano. Non potrai certo pensare di spostare mobili troppo grandi, o tagliare con un seghetto delle colonne di marmo, o compiere dei salti da atleta olimpionico.

Tieni anche conto del fattore tempo. Esso come ben sai è relazionato al numero dei cambi di paragrafo ma, ovviamente, non potrai svolgere azioni che ti porterebbero via svariati minuti o perfino ore, come per esempio: incendiare una porta, fare una torre di libri, preparare trappole sofisticate ecc.

Per quanto riguarda l'interazione con gli oggetti, non preoccuparti se sul Foglio del Personaggio dovesse risultare che tu abbia entrambe le mani occupate. Quando esplorrai una stanza, usando la logica, potrai considerare gli oggetti che tieni in mano come adagiati sul pavimento o su un tavolo. In questo modo potrai agire liberamente, afferrando, lanciando o rompendo, tutto quello che vorrai.

Tieni infine conto del tipo di materiale degli oggetti che troverai: un oggetto di vetro si può rompere, uno di metallo no.

Se dovessi avere difficoltà nel riconoscere un oggetto o il suo materiale dalla sua illustrazione, sarai libero di interpretarla a tuo piacimento, anche senza avere la sicurezza al 100%. L'importante è che tu sia onesto e

razionale.

Per quanto concerne gli oggetti o arredamenti che si rivelino dei contenitori chiusi (es. armadi, scrigni, scatole ecc.), considerali sempre come vuoti o contenenti oggetti di nessun utilizzo.

## **Inventiva.**

Per terminare nel migliore dei modi questo librogioco, devi assolutamente chiedere alla tua fantasia di fare gli straordinari. Il giusto utilizzo di alcuni oggetti, in determinate situazioni, potrà essere fondamentale per il proseguo della tua avventura. Cerca di intuire quali utensili o arredamenti siano totalmente inutili e quali invece possano trasformarsi in una risorsa.

Ricordando di essere onesto e di usare la logica sarai liberissimo di mettere in pratica ogni tua idea!

Vuoi legare una fune a una sporgenza su una parete? Fai pure.

Vuoi spostare un comodino per tappare un buco? Procedi senza chiedere il permesso a nessuno.

Non solo, per rendere il tutto ancora più realistico, è importante che tu **prenda nota** di tutto quello che farai all'interno delle stanze. Sul foglio delle Note dovrai per forza segnare ogni spostamento/modifica di un oggetto, senza dimenticare il numero del paragrafo relativo. Es: rovesciato una botte al **16**; azionato una leva al **28**; bruciato della paglia al **9** ecc.

Questo è essenziale affinché alcune situazioni possano concretizzarsi. In alcuni paragrafi, infatti, ti potrà venir

chiesto se hai compiuto una determinata azione. Aver fatto o meno qualcosa, pregiudicherà il proseguo della tua avventura.

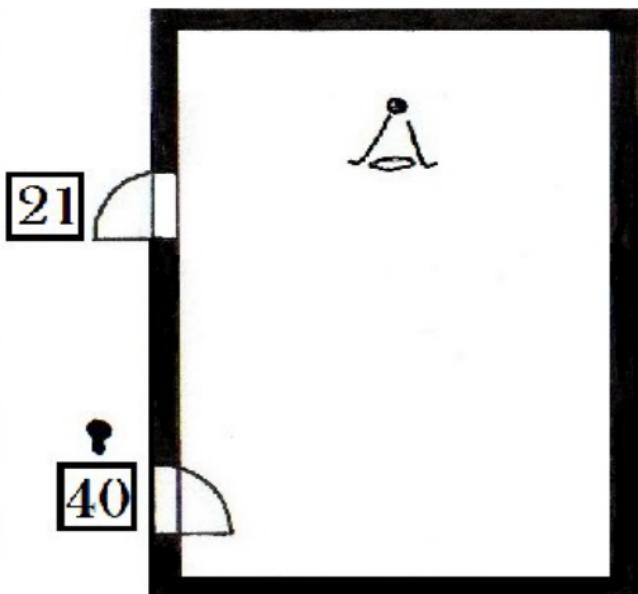
### **Porte aperte e porte chiuse.**

Le porte delle stanze della locanda, sono per la stragrande maggioranza porte apribili con un semplice giro di maniglia. Alcune di esse saranno però chiuse a chiave.

Le riconoscerai se, sullo schemino della stanza di appartenenza, le troverai affiancate da questo simbolo:



Nell'esempio qui sotto abbiamo una stanza con due porte, di cui una chiusa a chiave.



Potrai incontrare due tipi di porte chiuse: quelle contenenti figure (es. incise o in bassorilievo) e porte senza nessuna

figura o decorazione particolare.

Le prime potranno essere aperte solo ed esclusivamente con chiavi apposite, che abbiano l'impugnatura della stessa forma della figura sulla porta. Esempio: una porta con una figura di gufo, potrà essere aperta solo con una chiave dall'impugnatura a forma di gufo.

Stai quindi ben attento ad individuare chiavi insolite all'interno delle stanze che esplorrai!

Potrai invece aprire le porte chiuse prive di figure solo ed esclusivamente usando la forza, ovvero sfondandole con qualcosa di adatto che potrebbe essere un oggetto pesante che possa fungere da ariete o qualsiasi altro oggetto che risulti adatto allo scopo e che rispetti le regole sulla logica.

### **Armi e loro Bonus.**

Inizierai la tua missione a mani vuote, ma, con un po' di fortuna e determinazione, dovresti riuscire facilmente a procurarti delle vere armi o degli oggetti che possano essere usati come tali. Questi ultimi potrebbero essere per esempio dei soprammobili di materiale duro e pesante, delle bottiglie di vetro rotte o dei pezzi di legno scheggiati. Sta a te usare anche in questo senso la tua inventiva, rispettando le regole sulla logica e l'onestà.

Eccoti un elenco di ogni arma possibile con relativo bonus alla tua Combattività. Ricorda che tale bonus potrà essere sfruttato in combattimento solo se avrai già in mano l'arma nel momento in cui inizierai uno scontro. Inoltre, sarai libero di impugnare due armi contemporaneamente, ma potrai sfruttare il bonus di Combattività solo da una di esse, a tua scelta.

Oggetti usati come arma: +1 Combattività;

Armi piccole (coltelli, pugnali, tirapugni ecc.) : +2 Combattività;

Armi medie (daghe, spade, mazze ferrate, asce ecc.): +3 Combattività;

Armi a due mani (spadoni, alabarde, picche ecc.): +5 Combattività.

Oltre alle armi potrai sfruttare gli scudi. Anch'essi ti conferiranno un bonus alla Combattività ma, bada bene, potrai sfruttare il bonus di uno scudo solo se con l'altra mano impugnerai un'arma. Avere due scudi, o uno scudo e una mano libera, o uno scudo e una mano occupata da un oggetto che non sia un'arma, non ti darà nessun vantaggio in combattimento.

Uno scudo occuperà una "Mano" sul Foglio del Personaggio. Inutile dirti che se userai un'arma a due mani non potrai equipaggiare uno scudo.

Ad ogni modo eccoti un elenco del tipo di scudi che potrai usare con i relativi bonus.

Oggetti usati come scudo (es. uno sgabello di legno): +1 Combattività;

Scudo di legno: +2 Combattività;

Scudo di ferro: +3 Combattività.

Attenzione: in questa avventura non potrai sfruttare indumenti e protezioni varie per cercare di ottenere un ulteriore bonus in Combattività. Denudare un avversario

ucciso per impossessarti dei suoi vestiti ti porterebbe via troppo tempo e non è detto che il tuo personaggio abbia la stessa taglia delle sue vittime.

### **Oggetti curativi.**

Ci sono pochi tipi di oggetto che potranno permetterti di recuperare Punti Vita durante la tua avventura.

Uno di questi è il cibo, qualsiasi esso sia, ma potrai sfruttarlo solo una volta durante tutto il tuo percorso. Scegli quindi bene il tuo momento di “ristoro”. Un qualsiasi oggetto-cibo, sia esso una frutta o un pezzo di carne, ti farà recuperare 10 Punti Vita.

Oltre al cibo potrai sfruttare fortunatamente anche le **pozioni**. Esse occuperanno 1 Ingombro sul tuo Zaino e sarai libero di usarle quando vorrai, tranne che durante un combattimento. Ogni pozione conta come una dose che ti farà recuperare 5 Punti Vita.

Le pozioni in provetta sparse per la locanda sono tutte uguali e sono così riconoscibili:



### **Acido.**

Girando per la locanda potrai trovare un particolare tipo di acido all'interno di alcune bocce di vetro.



Esse sono così riconoscibili:

Ogni boccia di acido vale come una dose che potrai sfruttare in combattimento.

Potrai usarle nel seguente modo solo se le avrai in MANO quando incontrerai un nemico: togli 7 Punti Vita al tuo avversario prima di iniziare il combattimento.

Potrai usare solo una boccia di acido per scontro.

### **Gli oggetti della Missione.**

Il compito a cui ti ha costretto la Triade sarà quello di recuperare le tre parti dell'oggetto che hanno selezionato per te.

Aguzza bene gli occhi! Queste tre parti saranno sempre visibili ma, allo stesso tempo, ben mimetizzate tra gli arredamenti e gli oggetti delle varie stanze. Quando troverai le parti che cerchi, dovrà semplicemente riportarle sul foglio delle note. Non dovrà considerarle come dei veri oggetti, non occuperanno quindi spazio né nello Zaino né tra le tue Mani.

Ricorda che quando le avrai trovate tutte e tre, dovrà correre a ritroso sino alla stanza del paragrafo **5**.

Se ci riuscirai entro il tempo limite dettato dal tuo punteggio di orientamento, significa che avrai portato a termine la missione.

Nel caso che ciò avvenga **dovrai dirigerti subito al paragrafo 45.**

Se invece ti arrenderai e non vorrai più tentare questa impresa potrai consultare il paragrafo **50**.

In esso ti verranno svelati i paragrafi dove sono nascoste le parti degli oggetti speciali scelti dalla Triade. Potrai consultare questo paragrafo anche se porterai a termine la missione, giusto per scrupolo, per assicurarti di aver visto giusto.

E con questo è veramente tutto.

Adesso potrai finalmente cimentarti in questa folle impresa.

Ti auguriamo di nuovo buon divertimento e buona fortuna!

Vai al **5**.

## **La Triade dei Ludi Infernali**

### **1.**

Se hai deciso di intraprendere l'avventura di Manlio il Barbaro vai al **2.**

Se vuoi interpretare Natasha l'Elfa vai al **3.**

Se invece preferisci seguire le orme di Tony il Paladino vai al **4.**

### **2.**

Tu sei Manlio, un trentottenne che ama tenersi in forma.

Dopo un'infanzia e un'adolescenza trascorse prevalentemente davanti ai giochi di ruolo e ai videogiochi, hai deciso di cambiare vita, abbandonando quello che definisci il “mondo dei nerd”, per dedicarti al tuo aspetto esteriore. Hai così iniziato a spendere sempre più soldi in abiti che tu definisci eleganti, ma che altri considerano “da tamarro”. Non solo, ti sei segnato in una palestra frequentandola così spesso che hanno iniziato a chiamarti “l'eremita dei pesi”.

Del ragazzino basso e gracile è rimasto solo il basso, sei diventato ormai un ammasso di muscoli. Vorresti essere altrettanto fiero dei tuoi capelli, ma la cruda realtà è che sei pelato da parecchio tempo. Ed è a questa tragedia che hai sempre dato la colpa per i tuoi continui insuccessi con le donne ma, il vero motivo invece, è che sei un egocentrico mitomane e che vivi ancora a casa di tua madre.

Per fortuna almeno sul piano lavorativo non ti puoi lamentare. Alcuni anni fa, è entrato in palestra un ometto

grasso sulla cinquantina, dicendo che voleva una volta per tutte mettersi in forma. Ti giunse voce che questo signore fosse un pezzo grosso di una catena di supermercati e allora hai iniziato a fargli da personal trainer gratuito, sperando in un ritorno che magicamente c'è stato. Hai così firmato un contratto a tempo indeterminato come caporeparto all'ortofrutta del supermercato più frequentato della città.

Dopo esserti comprato un'auto, che hai ovviamente fatto modificare, hai iniziato a fare un pensierino su un Harley Davidson di seconda mano. Ma proprio quando stavi per decidere di acquistarla, hai notato su Facebook un post riguardante un live fantasy: giochi di ruolo dal vivo all'interno di una foresta non troppo distante dalla tua città.

Hai pensato che fosse giunta l'ora di tornare alle tue vecchie passioni, senza allo stesso tempo dover rimanere chiuso in casa come uno sfigato. Ti sei iscritto al live con un anticipo di due mesi e hai deciso senza indugio di farti crescere la barba per ottenere un vero aspetto da barbaro! Fortunatamente hai trovato su internet un'ascia e un costume adatti a questa occasione. Ti sono costati un occhio della testa, ma sempre meno di quanto ti sarebbe costata l'Harley Davidson.

Il giorno è finalmente giunto!

Ti presenti al live con un'ora di ritardo, per esserti perso in una stradina di campagna e per aver accuratamente riempito parte della tua testa con delle rune di cui non conosci nemmeno il significato. Gli altri giocatori, per la maggior parte a te sconosciuti, hanno già fatto un briefing generale e nessuno sembra avere molta voglia di spiegarti tutto quello che c'è da sapere per questo live. Una ragazza più gentile degli altri ti dà delle indicazioni frettolose prima di abbandonarti per raggiungere il suo gruppo di avventurieri.

Ti aspettavi un inizio migliore, ma non te ne importa. Sei venuto qui principalmente per dimostrare la tua abilità con le armi (seppur finte) e per sfoggiare i tuoi muscoli. Ti senti un barbaro in tutto e per tutto e, per fortuna, non verrai mai a sapere che gli altri si sono convinti che tu stia interpretando un nano, dato che sei alto appena un metro e sessanta. Con quell'ascia, la testa pelata e la barba che porti, non hanno poi tutti i torti.

Il Master principale dà l'avvio al live e ti ritrovi in solitudine a dover vagare in una zona del bosco troppo fitta per i tuoi gusti. Non hai capito praticamente nulla di quello che devi fare e dove tu debba andare. Hai un unico pensiero a guidarti e questo pensiero ti dice: << Appena becchi qualcosa che respira massacrala a colpi di ascia!>>

Ma dopo dieci minuti di camminata non solo non hai incontrato anima viva, ma sei piombato nel più profondo silenzio interrotto soltanto dal gracchiare di alcune ghiandaie. Non odi la voce di nessun giocatore. Dove saranno finiti tutti? O forse sarebbe meglio dire: dove sei finito tu?

Proprio mentre inizi ad ipotizzare che sarebbe meglio tornare sui tuoi passi, una fitta nebbia inizia a circondare gli alberi intorno a te. Una cosa insolita dalle tue parti, e proprio nel momento sbagliato. Cominci a gridare, ma nessuno sembra sentirti. Insisti imperterrita mentre cerchi di seguire il sentiero a ritroso, ma non ottieni nessuna risposta.

La nebbia non ti molla, anzi, adesso è così fitta che sembra quasi uscire da una gigantesca macchina del fumo usata per un concerto metal. Dopo alcuni minuti che ti sembrano un'eternità, ti si presenta davanti agli occhi una maestosa quercia cava, che non avevi assolutamente notato quando hai percorso questo stesso sentiero nel senso inverso. Non

avrai per caso preso un'altra via senza accorgertene?

Le tue grida per richiamare l'attenzione di qualcuno lasciano spazio alle bestemmie. Se nei paraggi ci fosse una suora, probabilmente ti scambierebbe per l'Anticristo.

La foga e l'entusiasmo che avevi quando hai iniziato il live si tramutano prima in rabbia, poi in disperazione, quando ti accorgi che i minuti sono diventati sicuramente ore e che la nebbia non solo non ti ha lasciato mai tregua, ma è diventata ancora più impenetrabile. Hai paura perfino di camminare a passo spedito per non sbattere o inciampare su rami, rocce o radici che in questa situazione sono visibili solo quando li hai letteralmente a portata di mano. Maledici di non aver portato con te il cellulare per non contravvenire alle regole del gioco e cominci a provare non solo stanchezza, ma anche fame e sete.

Ti riposi sedendoti su una comoda roccia ricoperta interamente di muschio. Quando ti rialzi non sai quanto altro tempo sia passato, sai solo che l'unica idea che ti sia venuta in mente è di abbandonare il sentiero che hai seguito finora, per procedere verso un'unica direzione. Andando sempre dritto prima o poi arriverai in mezzo alla civiltà, questo è quello che speri.

Quando ti fermi nuovamente per tirare il fiato il sole sta ormai tramontando. Se solo non ci fosse questa nebbia potresti prendere coraggio e arrampicarti su uno degli alberi più alti per cercare di capire dove sei. Non sai veramente più che fare. Riprendi il cammino chiedendoti come mai tieni ancora in mano la tua ascia da guerra in lattice. Sinora non ti è servita proprio a niente.

Ma quando ormai alla nebbia si aggiungono anche le ombre del crepuscolo, ti pare di scorgere una luce artificiale. Corri

all'impazzata verso di essa fregandotene di ogni eventuale radice che potrebbe farti ruzzolare a terra. Hai visto bene: davanti a te appare un cancello di legno, aperto e illuminato da due lampioni.

Solo in questo momento ti rendi conto di trovarsi su un sentiero abbastanza largo da poter essere percorso da un'automobile. Senza indugiare oltre varchi il cancello e, dopo un centinaio di metri, gli alberi lasciano posto a uno spiazzo erboso che circonda un antico edificio di pietra a più piani che parrebbe essere stato ristrutturato di recente. L'ingresso è facilmente riconoscibile da un grande portone preceduto da una breve passerella di legno. Prima di essa noti però un cartello. Avvicinandoti leggi con chiarezza questa scritta: *Locanda*.

Una locanda in mezzo a questo bosco?!

Non ne avevi mai sentito parlare. E poi, al massimo, ti saresti aspettato un agriturismo, o un b&b. La parola Locanda ti suona antica o forse... che non sia semplicemente un luogo di ristoro per i partecipanti al live? Per la prima volta da quando è iniziata questa disavventura ti scappa un mezzo sorriso. Pieno di speranza corri verso il portone bussando così forte che sembrerebbe tu lo voglia sfondare.

Nessuno viene ad aprire e, in preda alla fatica, alla fame, alla sete e adesso anche al freddo della sera, prendi coraggio e spingi il portone che con tua grande sorpresa si spalanca. Piombi dentro una stanza calda ed illuminata. Qui dentro pare non esserci anima viva. Non senti ne voci ne rumori.

<< Permesso?! C'è nessuno?!>> ma non ottieni risposta.

Ti accasci su una sedia, gettando a terra la tua ascia in lattice, chiedendoti con quale pazienza tu abbia potuto

portartela dietro fino a qui. Ti guardi intorno e noti con piacere una tavola imbandita con del cibo ancora fumante. Ci sono degli spaghetti al sugo, della frutta fresca, del formaggio, una zuppa di pesce, ma ti senti attratto soprattutto da un pollo arrosto che sembra implorarti di mangiarlo. Proprio mentre pensi a come comportarti noti che sul tavolo c'è anche un cartellino bianco con su scritto: *torniamo tra poco servitevi pure.*

Non ti serve sapere o vedere altro.

Forse qualcuno al tuo posto avrebbe prima esplorato gli altri interni della locanda, ma la tua fame non ti da tregua. La plachi velocemente dando un assaggio praticamente a tutto. E anche la tua sete scompare alla svelta, dopo aver liquidato mezza brocca di un ottimo vino rosso. Finalmente soddisfatto dopo una giornata terribile, ti lasci andare su un comodo divano con ancora in mano quel che resta dell'ultima coscia di pollo che hai divorato.

Inizi ad aver sonno e non te ne meravigli. Forse una bella dormita è quel che ci vuole, sperando che i padroni di questa locanda, al loro rientro, non ti scambino per un ladro. Ma non riesci a pensare ad altro perché i tuoi occhi si chiudono da soli e ti addormenti di colpo.

Quando ti risvegli, punzecchiato da qualcosa o qualcuno, anziché riposo, ti senti stordito e confuso.

Ti viene spontaneo gettare un urlo appena ti accorgi di essere in compagnia di tre strani individui.

Ma dalla tua bocca non può uscire niente. Ti hanno imbavagliato e perfino legato le gambe e i polsi ad una sedia.

Cosa mai sarà successo?! Chi sono questi personaggi e cosa vogliono da te?!

La stanza dove vi trovate è la stessa dove hai fatto gozzoviglia, ma non sai dire quanto tempo sia passato da quando ti sei addormentato. Osservi meglio queste persone e noti che portano degli insoliti abiti con cappuccio che tengono abbassato, celando così la parte superiore del viso. Se fossero dei personaggi di un videogioco li scambieresti per dei negromanti.

C'è una donna che potrebbe avere circa la tua età, con un seno prosperoso e una folta chioma corvina. In altre occasioni ci avresti provato, ma non ti sembra questo il caso. Ella è vestita completamente di rosso, mentre l'abito di un uomo più anziano e grassoccio che sta al suo fianco, è interamente bianco.

Egli ha una barba rossa incolta e anche se non puoi vedere i suoi occhi, hai come l'impressione che ti stia squadrando da cima a fondo.

L'ultimo dei presenti è un individuo che potrà avere al massimo quarant'anni. E' completamente vestito di nero e per qualche ignoto motivo, tiene in mano un macabro teschio umano che ti auguri sia finto. Ma quello che ti colpisce di più è il suo mento: è il più lungo che hai mai visto in vita tua, secondo solo a quello del wrestler giapponese Antonio Inoki.

Riflettendo un attimo potrebbero essere anche loro dei giocatori di ruolo dal vivo. Quali altre persone potrebbero vestirsi in questo modo, proprio in questa foresta, proprio in questo giorno? Se tu avessi la bocca libera ti verrebbe voglia di sorridergli e di dire: << Su dai! Un gioco è bello quando dura poco. Slegatemi e ditemi cosa sta succedendo!>>

Ma purtroppo non puoi far altro che attendere una loro mossa.

Il primo a parlare è l'uomo vestito di bianco. Sembra una persona molto pacata e con tono altrettanto pacato, tenendo le braccia dietro la schiena, esordisce in questo modo: << Non sappiamo chi tu sia, ma sicuramente stavi giocando a un gioco di ruolo dal vivo e stavi facendo il nano. Ottimo costume e bella anche l'ascia. Ma fattelo dire: quelle rune scritte a casaccio...>>

<< Saresti meno ridicolo con un Pokemon tatuato sulla fronte!>> interviene la donna, che fa sganasciare dalle risate l'uomo vestito di nero.

Il “bianco” riprende a parlarti restando impassibile : << Ma qui, caro mio, non sei in mezzo a una tipologia di gioco ormai superata. In questa locanda io e i miei compagni abbiamo deciso di ospitare il gioco di ruolo definitivo!>>

<< Mio Dio ma chi sono questi pazzi e cosa vogliono da me?!>> è questo che urli dentro la tua testa.

<< Capo. Perché prima non ci presentiamo?>> suggerisce il “nero”.

<< Si. Giusto. Caro nano pelato e barbuto, io sono Andrew Little Angel, creatore di giochi da tavolo, giornalista e scrittore. Al mio fianco Media Eva, blogger appassionata di letteratura e giochi di ruolo fantasy. Ed infine il nostro Necromauro, Archeologo autore di librigame e giochi di ruolo nonché creatore di mondi fantastici ucronicci>>.

Dopo questa presentazione ti senti ancora più spaventato. Questi sono platealmente nomi inventati. Significa che vogliono nascondere la loro vera identità e hai paura di

scoprire il perché.

<< La cena è stata di tuo gradimento?>> ti chiede Necromauro soffocando a stento una risata.

<< E a quanto pare ci ha dato dentro con il vino>> gli fa eco Media Eva.

Ma Andrew resta sempre impassibile, non badando ai suoi compagni, e la cosa lo rende sempre più inquietante.

<< Dicevo... caro nano muscoloso... che in questa locanda, con grande fatica e dedizione...>>

<< E con spese folli!>> precisa Media Eva.

<< Abbiamo ristrutturato questo edificio antico trasformandolo in un'accogliente locanda, se la si vede solo dall'esterno, ma al suo interno si celano tante di quelle macabre sorprese che se te le raccontassi non mi crederesti mai. E' per questo che ti faremo girare liberamente per le stanze che abbiamo preparato per te e per gli altri sfortunati come te>>.

Mentre Andrew finisce quest'ultima frase, scopri che la tavola su cui hai mangiato è di nuovo imbandita con pietanze simili e non meno invitanti di quelle che hai divorato poco fa. Questi individui si aspettano forse altre visite?

Ma il "bianco" riprende il suo discorso.

<< Tra poco ti slegheremo e ti leveremo il bavaglio dalla bocca, ma non pensare minimamente di vendicarti!>>

A queste parole noti con terrore che sia Necromauro, che

Media Eva, non riescono a nascondere un sorriso maligno.  
Cosa mai staranno architettando questi folli?

<< Caro il nostro nano...>> prosegue Andrew. << Nel vino che hai bevuto c'era del sonnifero. E se avessi preferito l'acqua non ti sarebbe andata meglio. Hai dormito poco meno di un'ora, ma adesso è tempo che tu ti dia da fare!>>

<< Per il nostro macabro divertimento!>> aggiunge Necromauro.

<< Non gli abbiamo ancora spiegato del veleno!>>

<< Una cosa per volta cara Eva>> risponde Andrew.

<< Come forse avrai capito dalla nostra presentazione, siamo amanti sia dei giochi, che del fantasy, e siamo stufi dei soliti rolegame, siano essi da tavolo o dal vivo. Abbiamo quindi inventato i Ludi Infernali!>>

<< Anche se io avrei preferito chiamarli Ludi Funebri!>> precisa Necromauro.

<< Per fortuna non gli abbiamo dato ascolto, vero Eva? Ad ogni modo, caro nano , non metterti strane idee in testa. E' inutile che tu cerchi di fuggire da qui. Non c'era solo sonnifero in quel vino, ma anche un potente veleno che per tua fortuna agisce a scopo ritardato>>

<< Ma neanche troppo!>> aggiunge Media Eva scoppiando in una risata sadica.

Non sai perché, ma credi a tutto quello che ti dicono e inizi a tremare dal terrore. A che possono servire i tuoi muscoli in una situazione come questa? Potresti massacrari di botte una volta che ti avranno liberato, ma se lo farai, questo trio

di psicopatici potrebbe non aiutarti a fermare il veleno.

E pensi bene, perché Andrew precisa: << Noi e solo noi abbiamo l'antidoto per questo veleno. Sei libero di scappare, ma prima che tu giunga in mezzo alla civiltà per chiedere aiuto, sarai già bello che morto. Non hai altra scelta che fare quello che ti stiamo per chiedere. Necro, diglielo tu!>>

<< Noi, la Triade dei Ludi Infernali, ti invitiamo a partecipare al nostro gioco di ruolo definitivo, i Ludi Infernali, appunto. Devi esplorare l'interno di questa locanda affrontando trappole mortali e nemici terribili che abbiamo assoldato per rendere la tua esperienza ludica più entusiasmante che mai!>>

<< Direi epica!>> esclama Media Eva con aria sarcastica.

<< Ma non dovrai solo andare a zonzo per le stanze>> continua Necromauro. << Il tuo vero scopo sarà quello di trovare le tre parti di una doppia ascia da guerra. Non come quella che ti sei portato dietro. Un'ascia vera in metallo, che se usata in battaglia farebbe strage di teste!>> e mentre il “nero” dice questo, Andrew Little Angel srotola davanti ai tuoi occhi una pergamena sulla quale è illustrata una doppia ascia.

<< Guardala bene>> precisa. << Dentro la locanda potrai trovare altre armi, ma solo quest'ascia possiede queste rune e ha l'asta fatta in questo modo.>>



Fatto ciò mette via la pergamena e, battendo le mani, chiede ai suoi compagni di liberarti. Media Eva, mentre aiuta Necromauro a slegarti, ti sussurra a un orecchio: << Se ancora non lo avessi capito... noi non stiamo scherzando. Non osare farci del male o non ti daremo mai l'antidoto>>.

Questi ti sembrano totalmente pazzi e dopo che ti tolgono il bavaglio dalla bocca rimani comunque muto. Non sai proprio cosa dire.

<< Bene bene>> dice sollevato Little Angel. << Ti stai dimostrando più sveglio di quanto pensassimo. Hai già capito che qui facciamo sul serio. Ma non perdiamo altro tempo, non vedo l'ora di vedere se sei in grado di superare veramente i Ludi Infernali. Tieni questo!>> ti dice porgendoti uno zaino in pelle grande quanto quelli che usavi per andare a scuola.

<< Portalo con te, ti tornerà sicuramente utile. Dentro la locanda non troverai soltanto trappole e nemici, ma anche oggetti che potrebbero salvarti la vita. E fai presto a rimediare qualche arma. E non parlo di armi in lattice, ma di armi vere e proprie. Se ancora ti fosse poco chiaro... i nemici che incontrerai cercheranno di ucciderti! Se non vuoi fare una brutta fine attaccali con tutta la foga che puoi!>>

Quello che stai sentendo ti giunge così surreale e allo stesso tempo terrificante. Non sei preparato a una situazione del genere. Ma d'altronde, chi altri lo sarebbe al tuo posto? Vorresti che fosse solo un incubo ma, dato che non lo è, non puoi far altro che partecipare a questo folle gioco che loro chiamano “I Ludi Infernali”.

Seguono attimi di silenzio dove l'unica cosa che fai è sistemarti lo zaino sulle spalle.

Per la prima volta Andrew Little Angel sorride e, colpito da un lampo di fierezza, ti dice: << Bravo ragazzo. Non sei certo uno che si tira indietro. Procedi pure. Muoviti liberamente in questa locanda e torna da noi solo quando avrai trovato tutte e tre le parti della doppia ascia. Ricorda di sbrigarti, non sappiamo quando il veleno farà definitivamente effetto. Saremo lieti di salvarti la vita e di lasciarti andare. Dipende tutto da te. Vai ora! Fai uscire l'eroe che porti dentro!>>

<< Questo nano sembra fare sul serio!>> fa notare Media Eva. Ma tu finalmente trovi il coraggio di reagire e prima di “partire” per la tua nuova avventura tieni a precisare: << Un barbaro! Sono un barbaro luridi bastardi! E prima o poi ve la farò pagare! >>

Manlio il Barbaro, i tuoi Ludi Infernali iniziano qui.

Procedi leggendo il **regolamento** dove troverai tutto quello che ti servirà per affrontare questa missione.

Buona fortuna.

### 3.

Tu sei Natasha, trentaquattrenne di origini russe che di

mestiere fa l'impiegata postale.

Detesti il tuo lavoro, ma per fortuna rimedi a questa insoddisfazione con le tue passioni. Oltre ad essere vegana ed amante degli animali (specialmente dei gatti che tieni in casa), sei un sfegatata di qualsiasi cosa abbia a che fare col fantasy, sia esso un romanzo, un gioco di ruolo o un film. Dalla tua vita hai escluso solo i videogiochi online, perché hai avuto una brutta esperienza con uno di essi, di ambientazione fantasy, appunto. Ti sei letteralmente drogata di questo gioco perdendo il contatto con la realtà per quattro lunghi anni che ti sono sembrati quaranta.

La tua vita sentimentale è un disastro. Non fai che frequentare ragazzi che hanno le tue stesse passioni, ma allo stesso tempo sei attratta solo da uomini rudi e rozzi, che il fantasy non sanno neanche cosa sia. Ti sei lasciata di recente con un ragazzo più giovane di te che si è rivelato troppo appiccicoso. In compenso, la breve storia con lui, a qualcosa è servita: ti ha fatto conoscere i giochi di ruolo dal vivo presentandoti il folto gruppo di persone con cui condivide questo interesse.

Sei ormai al tuo decimo live e sei nota a tutti come “l’elfa scarlatta”, dato che porti dei bei capelli rossi, ovviamente tinti.

Ma oggi hai voluto sorprendere i tuoi compagni di gioco presentandoti con una parrucca di capelli neri. Il tuo costume è favoloso ed apprezzato da tutti. Hai perfino un arco con tanto di faretra e frecce dalle punte rigorosamente in gommapiuma.

Negli ultimi live tu e altri conoscenti avete consolidato un gruppo che sta facendo figuroni. Con te c’è Tony, il titolare di una fumetteria, che interpreta un paladino, poi c’è Marco,

un meccanico che ha scelto per se un mezz'orco dal nome impronunciabile, ed infine Marisa, una studentessa universitaria molto timida che riveste i panni di una maga.

Terminato il briefing generale, Tony, il leader del vostro gruppo, vi chiede di riunirvi per discutere sul piano che ha in mente per questo live. Ma tu sei distratta dall'arrivo di un ritardatario, un ragazzo basso e pelato dai bicipiti esplosivi. Lo vedi in difficoltà e, presa da un impeto di altruismo, inizi a rispondere alle sue domande. A quanto pare è la prima volta che partecipa a un gioco di ruolo dal vivo.

Ma Tony e gli altri ti richiamano ai tuoi doveri di elfa e sei costretta, pur con dispiacere, a congedarti dal nuovo arrivato.

<< Non perdere tempo con quel niubbo pelato >> ti rimprovera Tony sottovoce appena raggiungi il tuo gruppo. Dopo di ché, infogato e competitivo come suo solito, inizia a parlarvi di quello che ha in mente per oggi. E quando finalmente vi inoltrate nel bosco, ti accorgi che siete tra gli ultimi ad essere entrati in gioco.

I tuoi compagni, compresa la timida Marisa, oggi sembrano più spericolati del solito. Procedono speditamente tra sentieri, cespugli, sassi, e perfino rovi. Ben presto resti indietro, ma non fai in tempo a chiedere agli altri di aspettarti, che una grande lepre bianca ti balza davanti e appena ti nota si dilegua tra la flora in un batter d'occhio.

<< Una lepre!>> gridi entusiasta.

Ma da lontano, Marco, che sembra un po' seccato, ti risponde: << E chi se ne frega!>>

Tony pare pensarla come lui: << Dai sbrigati Crisalide!>> ti

riprende usando il nome che hai scelto per l'elfa che interpreti.

Non dai retta ai tuoi compagni e compi alcuni rapidi passi nella direzione in cui hai visto sparire l'animale. Ma il tuo tentativo di raggiungere la lepre risulta vano, non la vedi e non senti nessun ramo o cespuglio che vengono mossi. A quanto pare la bestiolina ha deciso di non mostrarsi più. Un po' delusa torni in direzione dei tuoi compagni chiamandoli uno ad uno ma, stranamente, non ottieni risposta.

<< I soliti stronzi. Sono andati avanti senza aspettarmi!>> diresti volentieri se fossi una pazza che parla da sola.

Cerchi di procedere speditamente per raggiungerli e li richiami una, due, tre volte, ma pare proprio che non ti sentano, o forse ti stanno facendo uno scherzo. In entrambi i casi gliene canterai quattro appena sarai di nuovo tra loro.

Intanto, una nebbia inizia a penetrare timidamente nel bosco. Un fatto insolito da queste parti.

Passano altri venti minuti e di Tony, Marco e Marisa non vedi neanche l'ombra. Non basta, temi proprio di esserti persa. Oltre loro non hai incontrato neanche altri giocatori. Inizi a pensare di aver preso un sentiero sbagliato che ti abbia portata ben oltre l'area di gioco. Maledicendo la lepre, ti accorgi che la nebbia si sta facendo sempre più fitta.

<< Così non va proprio bene>> stavolta parli da sola per davvero.

Imprecando contro il regolamento del live, che vieta l'uso del telefonino, non puoi far altro che procedere nel bosco gridando di tanto in tanto i nomi dei tuoi amici. Tutto è vano. Sono passate sicuramente almeno due ore e non hai

incontrato anima viva.

A farti compagnia ci sono solo la nebbia, che ormai ti fa distinguere ogni cosa solo a due metri di distanza, e il gracchiare fastidioso di alcune ghiandaie.

Sei parecchio preoccupata e inizi a tremare letteralmente dalla paura. Vestita leggera come sei, non puoi permetterti di passare la notte in questo bosco. Devi prendere una decisione saggia e alla svelta.

Potresti arrampicarti su uno degli alberi più alti che ti circondano per capire dove ti trovi, ma non solo non sei un'abile arrampicatrice, ma soffri anche di vertigini. Potresti accendere un fuoco per attirare l'attenzione, ma non hai visto abbastanza programmi TV di sopravvivenza e quindi non hai la minima idea di come fare.

Non ti resta che procedere spedita verso un'unica direzione senza badare ai sentieri. Procedendo sempre dritta dovrà pur finire in mezzo alla civiltà, questo è almeno quello che speri e che ti da la forza per compiere un passo dopo l'altro.

Le tue speranze scemano presto. Si avvicina l'ora del tramonto e la tua situazione non è migliorata di una virgola, anzi, ora alla preoccupazione si aggiungono stanchezza, fame e sete. La tua camminata si fa barcollante, più che un'elfa sembri ormai uno zombie.

Giunge infine il crepuscolo. In tutto questo tempo la nebbia non ti ha mai abbandonata.

Incocchi una freccia, tendi l'arco e la spari nel buio tra gli alberi e con tutta la rabbia e la disperazione che hai in corpo getti prima l'arco a terra e poi delle urla disumane verso la boscaglia: << Fanculoooooooooooooo!! Foresta di

mer...ma cosa diavolo è quella?!>>

Di colpo si riaccendono le speranze. Scorgi chiaramente non molto distante da te una luce artificiale, che né la nebbia, né il buio, riescono a nasconderti. Raccogli il tuo arco e lo guardi con aria contrita, quasi che gli volessi chiedere scusa, poi procedi spedita verso la luce.

Dopo meno di un minuto, ti ritrovi su un largo sentiero, che ti porta davanti a un cancello di legno spalancato e illuminato da due lampioni. Rieccoti finalmente in mezzo alla civiltà! Ma forse è ancora troppo presto per cantar vittoria.

Senza pensarci due volte varchi il cancello e inizi a pensare a come comportarti e a cosa dire se dovessi incontrare i proprietari di questo terreno. Dopo un centinaio di metri, gli alberi lasciano posto a uno spiazzo erboso che circonda un antico edificio di pietra a più piani che parrebbe essere stato ristrutturato di recente. L'ingresso è facilmente riconoscibile da un grande portone preceduto da una breve passerella di legno. Prima di essa noti però un cartello e avvicinandoti leggi con chiarezza questa scritta: *Locanda*.

Una locanda in mezzo a questo bosco?! Non ne avevi mai sentito parlare.

Ma quel che ti importa, adesso, è bussare al portone di questo edificio, sperando che ti accolga qualche persona gentile, magari un'anziana signora che non ti reputi una malintenzionata. D'altro canto sei in abiti da elfa e con un arco in mano, cosa potrebbe pensare di te uno sconosciuto, per giunta a quest'ora, per giunta in mezzo a questa nebbia?

Ma nessuno si fa vivo. Bussi e ribussi sempre più forte senza ottenere nulla. Purtroppo non intravedi né campanelli,

né citofoni e tantomeno luci provenienti dall'edificio. Sospetti che i padroni non siano presenti e la cosa ti turba non poco. Chi potrà aiutarti ora?

Ti fai coraggio e provi a spingere con forza il portone che magicamente si spalanca. Piombi dentro una stanza calda ed illuminata. Qui dentro pare non esserci anima viva, non senti ne voci ne rumori.

<< Permesso?! C'è nessuno?!>> ma non ricevi risposta.

Ti accaschi su una sedia liberandoti del peso dell'arco e della faretra. Ti guardi intorno e noti con piacere una tavola imbandita con del cibo ancora fumante: ci sono degli spaghetti al sugo, un pollo arrosto, del formaggio, una zuppa di pesce ma da brava vegana, ti senti attratta soprattutto da un cesta di frutta fresca.

Proprio mentre pensi a come comportarti, noti sul tavolo un cartellino bianco con su scritto: *torniamo tra poco servitevi pure*.

Non ti serve sapere o vedere altro. Forse qualcuno al tuo posto avrebbe prima esplorato gli altri interni della locanda, ma la tua fame non ti da tregua. La plachi velocemente divorando due mele, una pera e un pomodoro . Ti basta solo questo per riempirti lo stomaco, abituata come sei a una dieta rigorosa. E anche la tua sete scompare alla svelta dopo aver liquidato mezza brocca d'acqua.

Finalmente soddisfatta dopo una giornata terribile, ti lasci andare su un comodo divano. Inizi ad aver sonno e non te ne meravigli. Forse una bella dormita è proprio quel che ci vuole, sperando che i padroni di questa locanda, al loro rientro, non ti scambino per una ladra. Questi sono i tuoi ultimi pensieri prima di cadere di colpo in un sonno

profondo.

Quando ti risvegli, punzecchiata da qualcosa o qualcuno, anziché riposata, ti senti stordita e confusa.

Ti viene spontaneo gettare un urlo appena ti accorgi di essere in compagnia di tre strani individui.

Ma dalla tua bocca non può uscire niente. Ti hanno imbavagliata e perfino legato le gambe e i polsi ad una sedia.

Cosa mai sarà successo?! Chi sono questi personaggi e cosa vogliono da te?!

La stanza dove vi trovate è la stessa dove ti sei ristorata, ma non sai dire quanto tempo sia passato da quando ti sei addormentata. Osservi meglio queste persone e noti che portano degli insoliti abiti con cappuccio che tengono abbassato, celando così la parte superiore del viso. Se fossero dei personaggi di un videogioco li scambieresti per dei negromanti.

C'è una donna che potrebbe avere giusto qualche anno più di te, con un seno prosperoso e una folta chioma corvina. Ella è vestita completamente di rosso, mentre l'abito di un uomo più anziano e grassoccio che sta al suo fianco, è interamente bianco.

Egli ha una barba rossa incolta e anche se non puoi vedere i suoi occhi, hai come l'impressione che ti stia squadrando da cima a fondo.

L'ultimo dei presenti è un individuo che potrà avere al massimo quarant'anni. E' completamente vestito di nero e per qualche ignoto motivo, tiene in mano un macabro

teschio umano che ti auguri sia finto. Ma quello che ti colpisce di più è il suo mento: è uno dei più lunghi che tu abbia mai visto.

Riflettendo un attimo potrebbero essere anche loro dei giocatori di ruolo dal vivo. Quali altre persone potrebbero vestirsi in questo modo, proprio in questa foresta, proprio in questo giorno? Se tu avessi la bocca libera ti verrebbe voglia di sorridergli e di dire: << Su dai! Un gioco è bello quando dura poco. Slegatemi e ditemi cosa sta succedendo!>>

Ma purtroppo non puoi far altro che attendere una loro mossa.

Il primo a parlare è l'uomo vestito di bianco. Sembra una persona molto pacata e con tono altrettanto pacato, tenendo le braccia dietro la schiena, esordisce in questo modo:

<< Non sappiamo chi tu sia, ma sicuramente stavi giocando a un gioco di ruolo dal vivo e stavi interpretando un'elfa. Ottimo costume e bello anche l'arco ...>>

<< Ma questa parrucca è davvero orribile!>> interviene la donna tenendo in mano la tua finta chioma di capelli neri.

L'uomo vestito di nero sghignazza mentre tu scoppi a piangere in preda al terrore. Hai capito di trovarti davanti a tre psicopatici.

Temi di essere caduta in una trappola organizzata da questi individui e quello che senti dire dall'uomo vestito di bianco te lo conferma: << Bel costume dicevo. Ma qui, cara mia, non sei in mezzo a una tipologia di gioco ormai superata. In questa locanda io e i miei compagni abbiamo deciso di ospitare il gioco di ruolo definitivo!>>

<< Mio Dio! Ma chi sono questi pazzi e cosa vogliono da

me?!>> è questo che urli dentro la tua testa.

<< Capo. Perché prima non ci presentiamo?>> suggerisce il "nero".

<< Si. Giusto. Cara elfetta, io sono Andrew Little Angel, creatore di giochi da tavolo, giornalista e scrittore. Al mio fianco

Media Eva, blogger appassionata di letteratura e giochi di ruolo fantasy. Ed infine il nostro Necromauro, archeologo autore di librigame e giochi di ruolo nonché creatore di mondi fantastici ucronici>>.

Dopo questa presentazione ti senti ancora più spaventata. Questi sono platealmente nomi inventati, significa che vogliono nascondere la loro vera identità e hai paura di scoprire il perché.

<< La cena è stata di tuo gradimento?>> ti chiede Necromauro soffocando a stento una risata.

<< A quanto pare la ragazza ci tiene alla forma>> gli fa eco Media Eva alludendo a quel poco di frutta che hai mangiato. Ma Andrew resta sempre impassibile, non badando ai suoi compagni, e la cosa lo rende sempre più inquietante.

<< Dicevo, cara elfa, che in questa locanda, con grande fatica e dedizione...>>

<< E con spese folli!>> precisa Media Eva.

<< Abbiamo ristrutturato questo edificio antico trasformandolo in un'accogliente locanda, se la si vede solo dall'esterno, ma al suo interno si celano tante di quelle macabre sorprese che se te le raccontassi non mi crederesti

mai. E' per questo che ti faremo girare liberamente per le stanze che abbiamo preparato per te e per gli altri sfortunati come te>>.

Mentre Andrew finisce quest'ultima frase, scopri che la tavola su cui hai mangiato è di nuovo in ordine e c'è del nuovo cibo fumante. Questi individui si aspettano forse nuove visite?

Ma il "bianco" continua il suo discorso.

<< Tra poco ti slegheremo e ti leveremo il bavaglio dalla bocca, ma non pensare minimamente di vendicarti!>>

A queste parole noti con terrore che sia Necromauro, che Media Eva, non riescono a nascondere un sorriso maligno.

Cosa mai staranno architettando questi folli?

<< Cara la nostra elfa>> Prosegue Andrew. << Nell'acqua che hai bevuto c'era del sonnifero. Hai dormito poco meno di un ora, ma adesso è tempo che tu ti dia da fare!>>

<< Per il nostro macabro divertimento!>> aggiunge Necromauro.

<< Non le abbiamo ancora spiegato del veleno!>>

<< Una cosa per volta cara Eva>> riprende Andrew.

<< Come forse avrai capito dalla nostra presentazione, siamo amanti sia dei giochi, che del fantasy, e siamo stufi dei soliti rolegame, siano essi da tavolo o dal vivo. Abbiamo quindi inventato i Ludi Infernali!>>

<< Anche se io avrei preferito chiamarli Ludi Funebri!>>

precisa Necromauro.

<< Per fortuna non gli abbiamo dato ascolto, vero Eva? Ad ogni modo, cara elfa , non metterti strane idee in testa. E' inutile che tu cerchi di fuggire da qui. Non c'era solo sonnifero in quell'acqua, ma anche un potente veleno insapore che per tua fortuna agisce a scopo ritardato>>

<< Ma neanche troppo!>> aggiunge Media Eva scoppiando in una risata sadica.

Non sai perché, ma credi a tutto quello che ti dicono e tremi sempre di più. Cosa mai potresti fare in una situazione come questa? Potresti ribellarti una volta che ti libereranno, ma se lo farai questo trio di psicopatici potrebbe non aiutarti a fermare il veleno.

E pensi bene perché Andrew precisa:

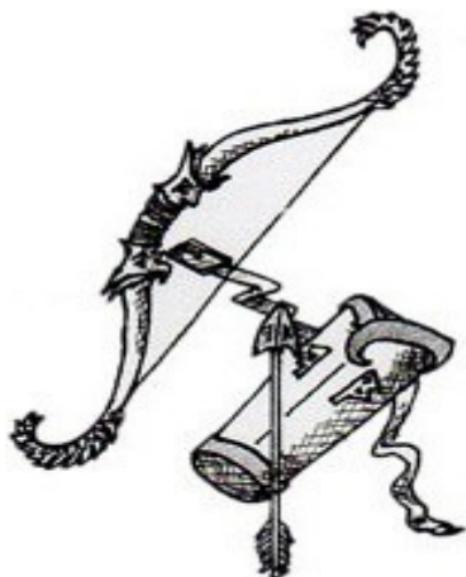
<< Noi e solo noi abbiamo l'antidoto per questo veleno. Sei libera di scappare, ma prima che tu giunga in mezzo alla civiltà per chiedere aiuto, sarai già bella che morta. Non hai altra scelta che fare quello che ti stiamo per chiedere. Necro, diglielo tu!>>

<< Noi, la Triade dei Ludi Infernali, ti invitiamo a partecipare al nostro gioco di ruolo definitivo, i Ludi Infernali, appunto. Devi esplorare l'interno di questa locanda affrontando trappole mortali e nemici terribili che abbiamo assoldato per rendere la tua esperienza ludica più entusiasmante che mai!>>

<< Direi epica!>> esclama Media Eva con aria sarcastica.

<< Ma non dovrai solo andare a zonzo per le stanze>> continua Necromauro. << Il tuo vero scopo sarà quello di trovare le tre parti di un arco. Non come quello che ti sei

portata dietro, ma un vero arco con una faretra come si deve e delle vere frecce che se usate in battaglia farebbero una strage!>> e mentre il “nero” dice questo, Andrew Little Angel srotola davanti ai tuoi occhi una pergamena sulla quale sono illustrati un arco, una faretra e una freccia.



<< Guarda con attenzione>> precisa. << Dentro la locanda potrai trovare altre armi, ma solo questo arco è fatto in questo modo. E presta attenzione alle rune sulla faretra. Memorizza tutto per bene. >>

Fatto ciò mette via la pergamena e battendo le mani chiede ai suoi compagni di liberarti.

Media Eva, mentre aiuta Necromauro a slegarti, ti sussurra ad un orecchio: << Se ancora non lo avessi capito... noi non stiamo scherzando. Non osare farci del male o non ti daremo mai l’antidoto.>>

Questi ti sembrano totalmente pazzi! Qualcuno dovrebbe

rinchiuderli in un manicomio criminale.

Dopo che ti tolgono il bavaglio dalla bocca riesci solo a chiedere singhiozzando: << Perché mi fate tutto questo?>> ma non ottieni risposta.

<< Ti ricordo che il veleno è dentro il tuo corpo, ti consiglio quindi di smetterla di tremare. Fai come diciamo. La tua salvezza dipende solo da te!>> ti rimbrocca Media Eva.

Dopo lunghi attimi di silenzio ti rassegni a questo incubo e annuisci timidamente per far capire che asseconderai i loro desideri.

<< Bene bene>> dice sollevato Little Angel. << Ti stai dimostrando più sveglia di quanto pensassimo. Hai già capito che qui facciamo sul serio. Ma non perdiamo altro tempo, non vedo l'ora di vedere se sei in grado di superare veramente i Ludi Infernali. Tieni questo!>> ti dice porgendoti uno zaino in pelle grande quanto quelli che usavi per andare a scuola.

<< Portalo con te, ti tornerà sicuramente utile. Dentro la locanda non troverai soltanto trappole e nemici, ma anche oggetti che potrebbero salvarti la vita. E fai presto a rimediare qualche arma. E non parlo di armi in lattice, ma di armi vere e proprie. Se ancora ti fosse poco chiaro... i nemici che incontrerai cercheranno di ucciderti! Se non vuoi fare una brutta fine attaccali con tutta la foga che puoi!>>

Tutto quello che stai sentendo ti giunge così surreale e allo stesso tempo terrificante. Non sei preparata a una situazione del genere. Ma d'altronde, chi altri lo sarebbe al tuo posto? Vorresti che fosse solo un brutto sogno ma, dato che non lo è, non puoi far altro che partecipare a questo folle gioco che loro chiamano "I Ludi Infernali".

Seguono attimi di silenzio dove l'unica cosa che fai è sistemarti lo zaino sulle spalle.

Per la prima volta Andrew Little Angel sorride e, colpito da un lampo di fierezza, ti dice: << Brava ragazza. Non sei certo una che si tira indietro. Procedi pure. Muoviti liberamente in questa locanda e torna da noi solo quando avrai trovato l'arco, la faretra e la freccia. Ricorda di sbrigarti, non sappiamo quando il veleno farà definitivamente effetto. Saremo lieti di salvarti la vita e di lasciarti andare. Dipende tutto da te. Vai ora. Fai uscire l'eroina che porti dentro!>>

<< Questa elfa finalmente si è decisa!>> fa notare Media Eva, ma tu non la senti perché ormai sei già “partita” per la tua nuova avventura.

Natasha l'elfa, i tuoi Ludi Infernali iniziano qui.

Procedi leggendo il **regolamento** nel quale troverai tutto quello che ti servirà per affrontare questa missione.

Buona fortuna.

## 4.

Tu sei Antonio, ma tutti ti chiamano Tony e la cosa non ti dispiace.

Hai quasi quarant'anni e sei il titolare di una fumetteria-ludoteca dal nome “Leggenda Urbana”. Nella tua città il tuo negozio è l'unico nel suo genere ed è assiduamente frequentato da giovani che amano i fumetti e ogni tipo di gioco da tavolo.

Adori il tuo lavoro e guadagni abbastanza bene, ma essendo

uno spendaccione nato i soldi non ti bastano mai. Ti lamenti non poco quando non riesci ad averne abbastanza per acquistare cose che desideri ma di cui puoi fare effettivamente a meno. Tra queste, armi o abiti per la tua passione più grande: i giochi di ruolo dal vivo.

Nel tuo negozio organizzi spesso eventi ma, quando si tratta dei live fantasy, non hai la minima voglia di dirigere il gioco. Vuoi assolutamente prenderne parte come giocatore perché ami sfoggiare i tuoi fantastici costumi e, specialmente, ami fare bella figura in finte battaglie o in ricerche appassionanti di luoghi, oggetti o personaggi.

In questo ambiente sei molto conosciuto e apprezzato ma c'è qualcuno che riesce sempre a farti innervosire: si tratta di Matteo, meglio noto come Boris, che è il nome del suo personaggio (un laido mercante). Nella vita reale è un viscido parassita da cui ti devi sempre guardare le spalle e nei live fantasy non è affatto diverso.

Oggi giocherete in una foresta in cui sei stato altre volte, ma la zona di gioco che gli organizzatori hanno scelto è situata all'interno di un'area che non hai mai esplorato prima. Nonostante ciò non ti perdi d'animo. Vuoi onorare il tuo nuovissimo costume che a detta di tutti è perfetto. E' interamente nero ma con una grande croce bianca sulla zona toracica.

Rappresenterebbe un crociato ma, dato che siete in ambito fantasy, hai precisato che interpreterai un paladino.

Terminato il briefing generale inizi a chiamare i tuoi compagni di gruppo per illustrargli quale strategia di gioco hai in serbo per oggi. Vuoi assolutamente dare una lezione a Boris e a quei quattro idioti che lo seguono. Ti chiedi sempre come facciano a sopportarlo.

Dalla tua parte hai Marco, un meccanico nel ruolo di mezz'orco; Marisa, una timida studentessa universitaria che interpreta una maga ed infine Natasha...ma dove è Natasha? Ti accorgi che la tua amica Natasha, che si è personificata in un'elfa, sta perdendo tempo rispondendo alle domande di un nuovo giocatore. Un ragazzo muscoloso e pelato che data la sua bassa statura non poteva che scegliersi un costume da nano.

Richiami Natasha all'ordine quasi fossi il suo sergente di battaglione. Tu non lo sai, ma i tuoi compagni, pur rispettandoti, ti prendono in giro per l'eccessiva foga che metti in questi giochi.

Una volta che hai finito di illustrare i tuoi piani vi immergete nella foresta. Ti accorgi da subito che siete uno degli ultimi gruppi ad essere entrati in gioco e per questo motivo inizi a farti prendere dalla fretta per individuare prima possibile Boris e la sua comitiva. Segui un sentiero sconosciuto fidandoti del tuo intuito. I tuoi compagni ti seguono diligentemente ma presto sorge un problema: Crisalide, ovvero l'elfa interpretata dalla tua amica Natasha, inizia a lamentarsi per l'andatura troppo veloce che state tenendo.

Non le dai ascolto e poco dopo la odi di nuovo. Stavolta non si sta lamentando, ma sta dicendo a gran voce di aver visto una lepre. Tu e Marco la riprendete spiegandole che siete qui per compiere azioni molto più epiche che seguire uno stupido animale del bosco. Crisalide risponde seccata che vi raggiungerà subito. Non capisci se intenda dire che si allontanerà un attimo oppure il contrario.

La prima ipotesi si rivela giusta ma lo capisci troppo tardi. Morwen, la maga interpretata da Marisa, ti avverte che

Crisalide è rimasta sicuramente indietro dato che non riesce né a vederla né a sentirla. Vi fermate per chiamarla ma non ottenete risposta.

Molto infastidito chiedi gentilmente a Morwen di andare a cercarla mentre tu e Marco resterete qui ad aspettarle. Ma Kormoshdrom, questo il nome assurdo che il tuo amico ha scelto per il suo mezz'orco, decide di andare con Morwen.

Resti momentaneamente solo e non ti dispiace perché in effetti senti il bisogno di fare i bisogni. Una volta che li hai espletati, ti riallacci i pantaloni, accorgendoti che è apparsa la nebbia. Lentamente sta circondando tutta l'area boschiva in cui ti trovi, fatto insolito da queste parti, che speri non pregiudichi il tuo divertimento a questo live.

Mentre attendi i tuoi compagni ti siedi su quel che resta di un grande albero tagliato da tempo. Passano svariati minuti ma i tuoi amici non fanno ritorno.

Inizi a preoccuparti e li chiami uno per uno a gran voce ma, non ricevendo risposta, decidi di seguire i loro passi badando a non uscire dal sentiero che la nebbia rende sempre meno visibile. Dopo una camminata di dieci minuti, giungi nel punto in cui vi siete fermati quando Crisalide ha avvistato la lepre. Intorno a te non c'è però anima viva. Richiami nuovamente i tuoi amici ma è tutto vano.

Cominci a imprecare e per la rabbia sferri un calcio a una bottiglia di plastica che qualche zozzone ha abbandonato su questo sentiero. Non ti resta altro da fare che tornare indietro. Arrivando al campo base dove ci sono alcuni degli organizzatori farai forse brutta figura, ma almeno non resterai solo come un idiota in mezzo a questo bosco.

Purtroppo per te le cose non vanno per il verso giusto: forse

per la nebbia, forse per la sfortuna, ti rendi conto, dopo altri venti minuti di camminata, di essere finito fuori dal sentiero che stavi seguendo. Maledici il regolamento del live che vieta l'uso dei telefonini. Tu stesso sei sempre stato d'accordo nel non portarli all'interno delle aree di gioco, ma in questo caso ti farebbe proprio comodo. E anche una bussola ti sarebbe sicuramente d'aiuto ma non hai avuto la saggia idea di comprarne una.

Non ti resta altro da fare che procedere in un'unica direzione sperando di incrociare un altro sentiero. La cosa più assurda non è solo che ti sei perso, ma anche che sinora non hai incontrato nessun altro giocatore da quando questa maledetta nebbia ha iniziato a circondarti.

Passano ormai almeno due ore e sei ancora dentro il bosco, più stanco e nervoso che mai.

Adagi delicatamente a terra la tua bellissima spada di lattice che ti è costata un occhio della testa e fai una cosa che non avresti mai voluto fare: provare ad arrampicarti sull'albero più alto tra quelli nei paraggi. Per quanto possa risultare pericoloso non vedi alternative: da una posizione più elevata dovresti riuscire a capire dove diavolo ti trovi.

Essendo un abile arrampicatore arrivi facilmente a tre metri di altezza ma, al quinto metro, succede l'irreparabile: un ramo a cui ti tenevi si spezza e cadi nel vuoto urlando dal terrore.

Trovi la fortuna nella sfortuna: il tuo mantello si impiglia in un ramo più basso e ti ritrovi a penzolare a testa in giù a brevissima distanza dal terreno. Con una difficile contorsione riesci a rimetterti in piedi e ringrazi il cielo perché poteva davvero andarti molto peggio.

Ti accasci sul fogliame secco del sottobosco in attesa di riprenderti dalla brutta esperienza e, con gran sorpresa, noti a due passi da te il porcino reale più grande che abbia mai visto. Avresti fatto salti di gioia se fosse stato uno di quei giorni in cui vai a cercare funghi ma, purtroppo, oggi è solo il giorno delle vicissitudini e della beffa.

Ti riposi forse troppo perché quando ti rialzi ti accorgi che il sole è quasi al tramonto. Ormai la rabbia ha lasciato spazio alla preoccupazione. La nebbia è sempre più insidiosa e tu adesso sei affamato e assetato: devi assolutamente trovare un'uscita da questo dedalo verde prima che cali la notte.

Decidi di puntare in una direzione a caso cercando, per quanto difficile a causa della nebbia, di andare sempre dritto. In questo modo dovrai pur arrivare in mezzo alla civiltà. Questa foresta non è poi così grande, ma da oggi forse inizierai a pensarla diversamente.

Cala il crepuscolo. Alla nebbia si aggiungono ombre e versi di rapaci notturni. Sei nello sconforto più totale. Ormai non credi più di poter trovare un'uscita ma, proprio quando inizi a pensare a come passare la notte in mezzo agli alberi, scorgi distintamente una luce artificiale che la fittissima nebbia non riesce a nasconderti.

Gridi di gioia anche se non puoi dire con certezza che la nuova scoperta porterà a qualcosa di buono.

Corri a perdifiato rischiando di inciampare malamente su una radice sporgente. Ti basta meno di un minuto per giungere alla fonte della luce: due lampioni che illuminano un cancello di legno spalancato.

Sei arrivato all'ingresso di una proprietà privata? Non può essere altrimenti, pensi fiducioso mentre scopri di avere i

piedi sul sentiero più largo che hai incontrato finora.

<< La civiltà è vicina!>> dici a te stesso, o forse alla spada che non hai mai pensato di abbandonare durante questa disavventura.

Oltrepassi il cancello e dopo un centinaio di metri gli alberi lasciano posto a uno spiazzo erboso che circonda un antico edificio di pietra a più piani che parrebbe essere stato ristrutturato di recente. L'ingresso è facilmente riconoscibile da un grande portone preceduto da una breve passerella di legno. Prima di essa noti però un cartello. Avvicinandoti leggi con chiarezza questa scritta: *Locanda*.

Una locanda in mezzo a questo bosco?! Non ne avevi mai sentito parlare. E poi al massimo ti saresti aspettato un agriturismo, o un b&b. La parola locanda ti suona antica o forse... che non sia semplicemente un luogo di ristoro per i giocatori del live?

Come mai gli organizzatori, che sono anche tuoi cari amici, non ti hanno detto niente a riguardo?

Per la prima volta da quando è iniziata questa disavventura ti scappa un mezzo sorriso. Pieno di speranza corri verso il portone.

Inizi a bussare energicamente senza badare al fatto che se questa fosse una locanda gestita da persone “normali”, queste potrebbero spaventarsi non poco nel vedere uno sconosciuto vestito da crociato e con tanto di spada.

Nessuno viene ad aprire e, in preda alla fatica, alla fame, alla sete e adesso anche al freddo della sera, prendi coraggio e spingi il portone che con tua grande sorpresa si spalanca. Piombi dentro una stanza calda e illuminata. Qui dentro pare

non esserci anima viva. Non senti né voci né rumori.

<< Permesso?! C'è nessuno?!>> ma non ottieni risposta.

Ti accasci su una sedia dopo aver adagiato delicatamente la tua spada in lattice su una parete. Ti guardi intorno e noti con piacere una tavola imbandita con del cibo ancora fumante. Ci sono degli spaghetti al sugo, della frutta fresca, del formaggio e una zuppa di pesce, ma ti senti attratto soprattutto da un pollo arrosto che sembra implorarti di mangiarlo.

Proprio mentre pensi a come comportarti, noti che sul tavolo c'è anche un cartellino bianco con su scritto: *torniamo tra poco servitevi pure*. Non ti serve sapere o vedere altro.

Forse qualcuno al tuo posto avrebbe prima esplorato gli altri interni della locanda, ma la tua fame non ti da tregua. La plachi velocemente dando un assaggio praticamente a tutto. E anche la tua sete scompare alla svelta, dopo aver liquidato mezza brocca di un ottimo vino bianco.

Finalmente soddisfatto dopo una giornata terribile, ti lasci andare su un comodo divano con ancora in mano la forchetta che hai usato per divorare gli spaghetti. Inizi ad aver sonno e non te ne meravigli. Forse una bella dormita è quel che ci vuole, sperando che i padroni di questa locanda, al loro rientro, non ti scambino per un ladro. Ma non riesci a pensare ad altro perché i tuoi occhi si chiudono da soli e ti addormenti di colpo.

Quando ti risvegli, punzecchiato da qualcosa o qualcuno, anziché riposato, ti senti stordito e confuso. Ti viene spontaneo gettare un urlo appena ti accorgi di essere in compagnia di tre strani individui.

Ma dalla tua bocca non può uscire niente. Ti hanno imbavagliato e perfino legato le gambe e i polsi ad una sedia.

Cosa mai sarà successo?! Chi sono questi personaggi e cosa vogliono da te?!

La stanza dove vi trovate è la stessa dove hai fatto gozzoviglia, ma non sai dire quanto tempo sia passato da quando ti sei addormentato.

Osservi meglio queste persone e noti che portano degli insoliti abiti con cappuccio che tengono abbassato, celando così la parte superiore del viso. Se fossero dei personaggi di un videogioco li scambieresti per dei negromanti.

C'è una donna che potrebbe avere circa la tua età, con un seno prosperoso e una folta chioma corvina. Ella è vestita completamente di rosso, mentre un uomo più anziano e grassoccio che sta al suo fianco, di bianco.

Egli ha una barba rossa incolta e anche se non puoi vedere i suoi occhi, hai come l'impressione che ti stia squadrando da cima a fondo.

L'ultimo dei presenti è un individuo che potrà avere al massimo quarant'anni. E' completamente vestito di nero e per qualche ignoto motivo, tiene in mano un macabro teschio umano che ti auguri sia finto. Ma quello che ti colpisce di più è il suo mento: è il più lungo che abbia mai visto in vita tua, secondo solo a quello del wrestler giapponese Antonio Inoki.

Riflettendo un attimo potrebbero essere anche loro dei giocatori di ruolo dal vivo. Quali altre persone potrebbero vestirsi in questo modo, proprio in questa foresta, proprio in

questo giorno? Se avessi la bocca libera ti verrebbe voglia di sorridergli e dire: << Su dai! Un gioco è bello quando dura poco. Slegatemi e ditemi cosa sta succedendo!>>

Ma purtroppo non puoi far altro che attendere una loro mossa.

Il primo a parlare è l'uomo vestito di bianco. Sembra una persona molto pacata e con tono altrettanto pacato, tenendo le braccia dietro la schiena, esordisce in questo modo:

<< Non sappiamo chi tu sia, ma sicuramente stavi giocando a un gioco di ruolo dal vivo e stavi facendo il crociato. Ottimo costume e bella anche la spada. Ma fattelo dire: con quel mantello tutto strappato...>>

<< Sembreresti più un ex crociato caduto in disgrazia che chiede l'elemosina!>> interviene la donna, che fa sganasciare dalle risate l'uomo vestito di nero.

Il “bianco” riprende a parlarti restando impassibile : << Ma qui, caro mio, non sei in mezzo a una tipologia di gioco ormai superata. In questa locanda io e i miei compagni abbiamo deciso di ospitare il gioco di ruolo definitivo!>>

<< Mio Dio! Ma chi sono questi pazzi e cosa vogliono da me?!>> è questo che urli dentro la tua testa.

<< Capo. Perché prima non ci presentiamo?>> suggerisce il “nero”.

<< Si. Giusto. Caro crociato, io sono Andrew Little Angel, creatore di giochi da tavolo, giornalista e scrittore. Al mio fianco Media Eva, blogger appassionata di letteratura e giochi di ruolo fantasy. Ed infine il nostro Necromauro, archeologo autore di librigame e giochi di ruolo nonché creatore di mondi fantastici ucronici>>.

Dopo questa presentazione ti senti ancora più spaventato. Questi sono platealmente nomi inventati. Significa che vogliono nascondere la loro vera identità e hai paura di scoprire il perché.

<< La cena è stata di tuo gradimento?>> ti chiede Necromauro soffocando a stento una risata.

<< E a quanto pare ci ha dato dentro con il vino>> gli fa eco Media Eva.

Ma Andrew resta sempre impassibile, non badando ai suoi compagni, e la cosa lo rende sempre più inquietante.

<< Dicevo...caro crociato...che in questa locanda, con grande fatica e dedizione...>>

<< E con spese folli!>> precisa Media Eva.

<< Abbiamo ristrutturato questo edificio antico trasformandolo in un'accogliente locanda, se la si vede solo dall'esterno, ma al suo interno si celano tante di quelle macabre sorprese che se te le raccontassi non mi crederesti mai. E' per questo che ti faremo girare liberamente per le stanze che abbiamo preparato per te e per gli altri sfortunati come te>>.

Mentre Andrew finisce quest'ultima frase, scopri che la tavola su cui hai mangiato è di nuovo imbandita con pietanze simili e non meno invitanti di quelle che hai divorato poco fa. Questi individui si aspettano forse altre visite?

Ma il "bianco" continua il suo discorso.

<< Tra poco ti slegheremo e ti leveremo il bavaglio dalla

bocca, ma non pensare minimamente di vendicarti!>>

A queste parole noti con terrore che sia Necromauro, che Media Eva, non riescono a nascondere un sorriso maligno. Cosa mai staranno architettando questi folli?

<< Caro il nostro crociato...>> prosegue Andrew. << Nel vino che hai bevuto c'era del sonnifero. E se avessi preferito l'acqua non ti sarebbe andata meglio. Hai dormito poco meno di un'ora, ma adesso è tempo che ti dia da fare!>>

<< Per il nostro macabro divertimento!>> aggiunge Necromauro.

<< Non gli abbiamo ancora spiegato del veleno!>>

<< Una cosa per volta cara Eva>> riprende Andrew.

<< Come forse avrai capito dalla nostra presentazione, siamo amanti sia dei giochi, che del fantasy, e siamo stufi dei soliti rolegame, siano essi da tavolo o dal vivo. Abbiamo così inventato i Ludi Infernali!>>

<< Anche se io avrei preferito chiamarli Ludi Funebri!>> precisa Necromauro.

<< Per fortuna non gli abbiamo dato ascolto, vero Eva? Ad ogni modo, caro crociato, non metterti strane idee in testa. E' inutile che tu cerchi di fuggire da qui. Non c'era solo sonnifero in quel vino, ma anche un potente veleno che per tua fortuna agisce a scopo ritardato>>

<< Ma neanche troppo!>> aggiunge Media Eva, scoppiando in una risata sadica.

Non sai perché, ma credi a tutto quello che ti dicono e inizi a

tremare dal terrore. A che può servire la tua esperienza nei combattimenti corpo a corpo in una situazione come questa? Potresti massacrari di botte una volta che ti avranno liberato, ma se lo farai, questo trio di psicopatici potrebbe non aiutarti a fermare il veleno.

E pensi bene, perché Andrew precisa: << Noi e solo noi abbiamo l'antidoto per questo veleno. Sei libero di scappare, ma prima che tu giunga in mezzo alla civiltà per chiedere aiuto, sarai già bello che morto. Non hai altra scelta che fare quello che ti stiamo per chiedere. Necro, diglielo tu!>>

<< Noi, la Triade dei Ludi Infernali, ti invitiamo a partecipare al nostro gioco di ruolo definitivo, i Ludi Infernali, appunto. Dovrai esplorare l'interno di questa locanda affrontando trappole mortali e nemici terribili che abbiamo assoldato per rendere la tua esperienza ludica più entusiasmante che mai!>>

<< Direi epica!>> esclama Media Eva con aria sarcastica.

<< Ma non dovrà solo andare a zonzo per le stanze>> continua Necromauro. << Il tuo vero scopo sarà quello di trovare le tre parti di una fantastica spada di bronzo. Non come quella che ti sei portato dietro. Una vera spada che se usata in battaglia farebbe strage di teste!>> e mentre il "nero" dice questo, Andrew Little Angel srotola davanti ai tuoi occhi una pergamena sulla quale è illustrata una spada.



<< Guardala bene>> recisa. << Dentro la locanda potrai

trovare altre armi, ma solo questa spada possiede queste particolari rune e ha lama, impugnatura e pomello fatti in questo modo>>.

Fatto ciò mette via la pergamena e, battendo le mani, chiede ai suoi compagni di liberarti. Media Eva, mentre aiuta Necromauro a slegarti, ti sussurra a un orecchio: << Se ancora non lo avessi capito... noi non stiamo scherzando. Non osare farci del male o non ti daremo mai l'antidoto.>>

Questi ti sembrano totalmente pazzi e dopo che ti tolgono il bavaglio dalla bocca rimani comunque muto. Non sai proprio cosa dire.

<< Bene bene>> dice sollevato Little Angel. << Ti stai dimostrando più sveglio di quanto pensassimo. Hai già capito che qui facciamo sul serio. Ma non perdiamo altro tempo, non vedo l'ora di vedere se sei in grado di superare veramente i Ludi Infernali. Tieni questo!>> ti dice porgendoti uno zaino in pelle grande quanto quelli che usavi per andare a scuola.

<< Portalo con te, ti tornerà sicuramente utile. Dentro la locanda non troverai soltanto trappole e nemici, ma anche oggetti che potrebbero salvarti la vita. E fai presto a rimediare qualche arma. E non parlo di armi in lattice, ma di armi vere e proprie. Se ancora ti fosse poco chiaro... i nemici che incontrerai cercheranno di ucciderti! Se non vuoi fare una brutta fine, attaccali con tutta la foga che puoi!>>

Quello che stai sentendo ti giunge così surreale e allo stesso tempo terrificante. Perché tutto questo è capitato a te e non a quell'odioso di Boris? Non sei preparato a una situazione del genere. Ma d'altronde, chi altri lo sarebbe al tuo posto?

Vorresti che fosse solo un incubo ma, dato che non lo è, non

puoi far altro che partecipare a questo folle gioco che loro chiamano “I Ludi Infernali”.

Seguono attimi di silenzio dove l'unica cosa che fai è sistemarti lo zaino sulle spalle.

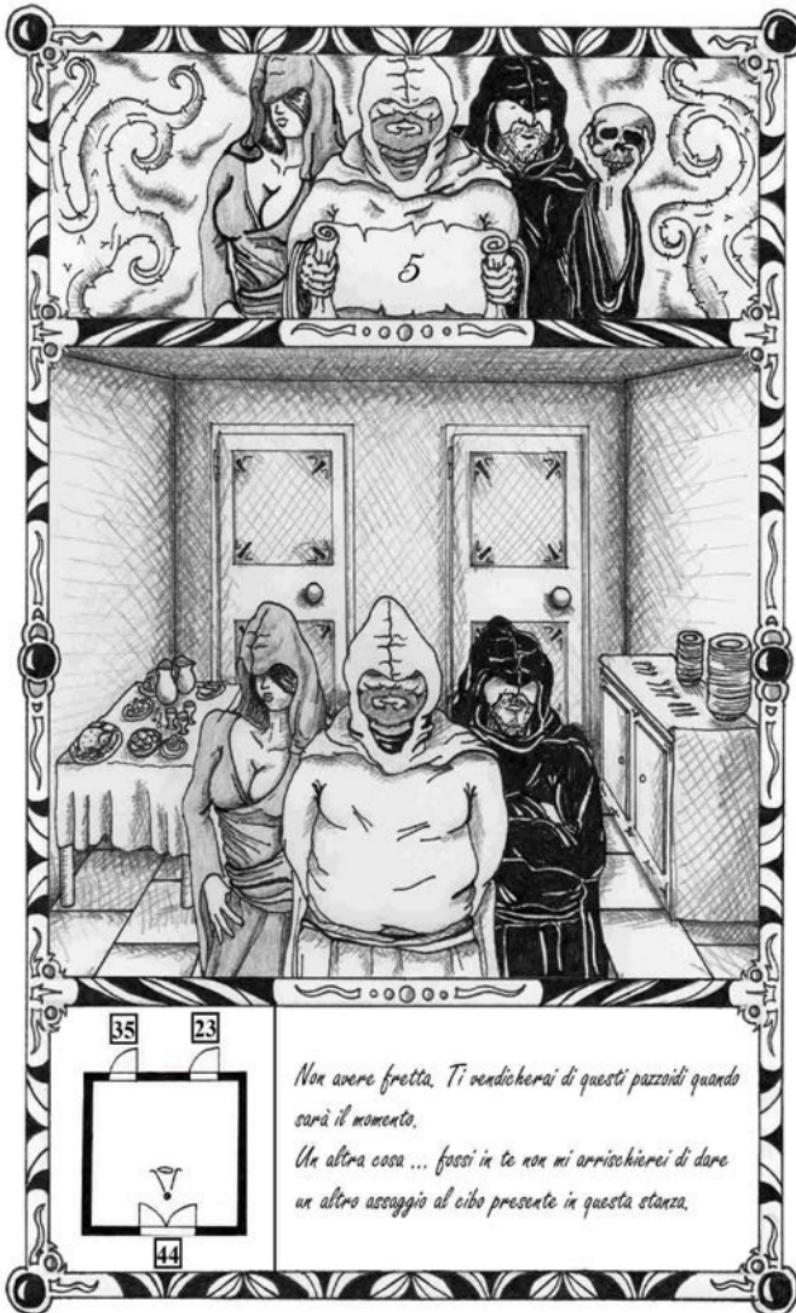
Per la prima volta Andrew Little Angel sorride e, colpito da un lampo di fieraZZza, ti dice: << Bravo ragazzo. Non sei certo uno che si tira indietro. Procedi pure. Muoviti liberamente in questa locanda e torna da noi solo quando avrai trovato tutte e tre le parti della spada. Ricorda di sbrigarti, non sappiamo quando il veleno farà definitivamente effetto. Saremo lieti di salvarti la vita e di lasciarti andare. Dipende tutto da te. Vai ora. Fai uscire l'eroe che porti dentro!>>

<< Questo crociato sembra fare sul serio!>> fa notare Media Eva. Ma tu prendi coraggio e prima di “partire” per la tua nuova avventura le gridi dietro: << Paladino! Sono un paladino brutta stronza sadica che non sei altro! Prima o poi la pagherete, luridi bastardi!>>

Tony il Paladino, i tuoi Ludi Infernali iniziano qui.

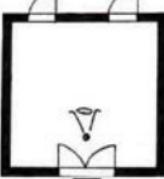
Procedi leggendo il **regolamento** nel quale troverai tutto quello che ti servirà per affrontare questa missione.

Buona fortuna.



Non avere fretta. Ti vendicherai di questi pazzoidi quando sarà il momento.

Un'altra cosa... fossi in te non mi arrischierei di dare un altro assaggio al cibo presente in questa stanza.



44

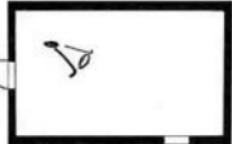


## COMBATTIMENTO VAMPIRO

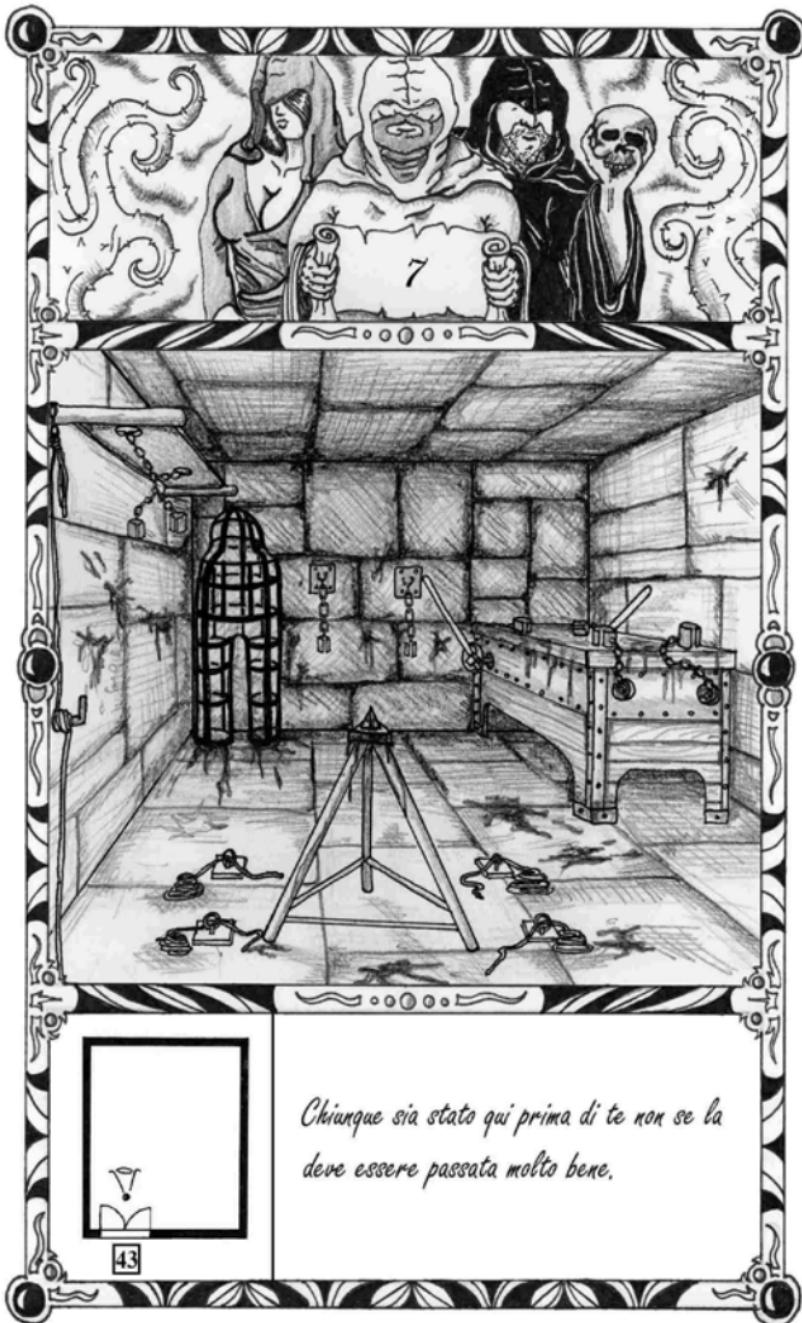
Combattività 17  
Vitalità 22

Se picchi di almeno una TESTA d'AGLIO  
sotterranei +4 Combattività per tutta  
la durata di questo combattimento.

31



10



*Chiunque sia stato qui prima di te non se la deve essere passata molto bene.*



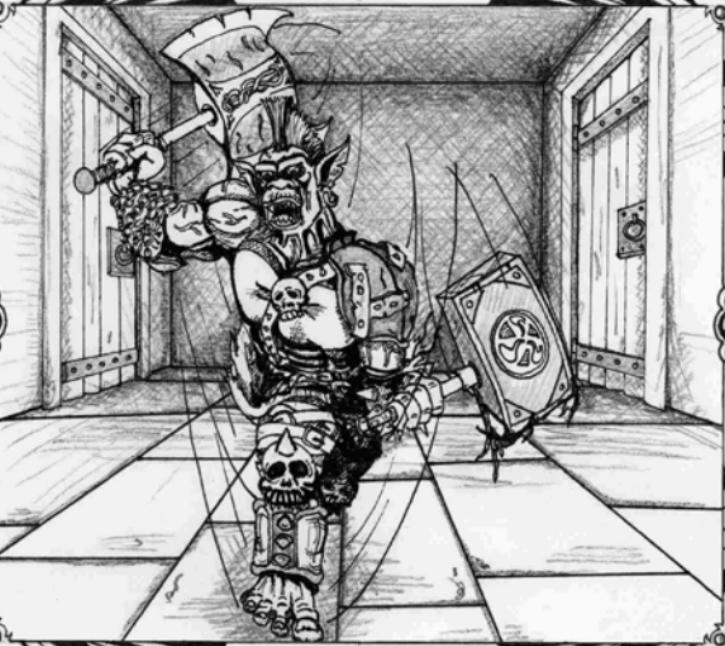
39



29

Se trovi che non sia una cattiva idea azionare questo ingranaggio  
consulta le informazioni riportate qui sotto leggendo da destra  
verso sinistra partendo dall'ultima parola sino alla prima.

? efortimil eznats ni omsinaccem chelaug otavitta osae  
rep iarvA .ertlo esrof o iterap elled onretnillad  
crinevorp icillatem inous ied idO



## COMBATTIMENTO

### ORCO GUERRIERO

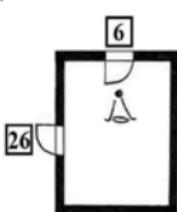
Combattività 18  
Vitalità 17

41

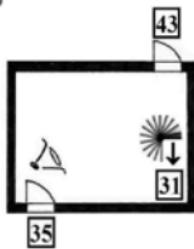


32

15



*Se ci tieni alla tua vita evita di girare per questa stanza con una torcia accesa.*



*Qui c'è qualche quadro che non cosa.*

43



31

35

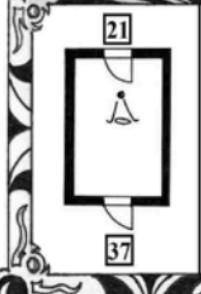


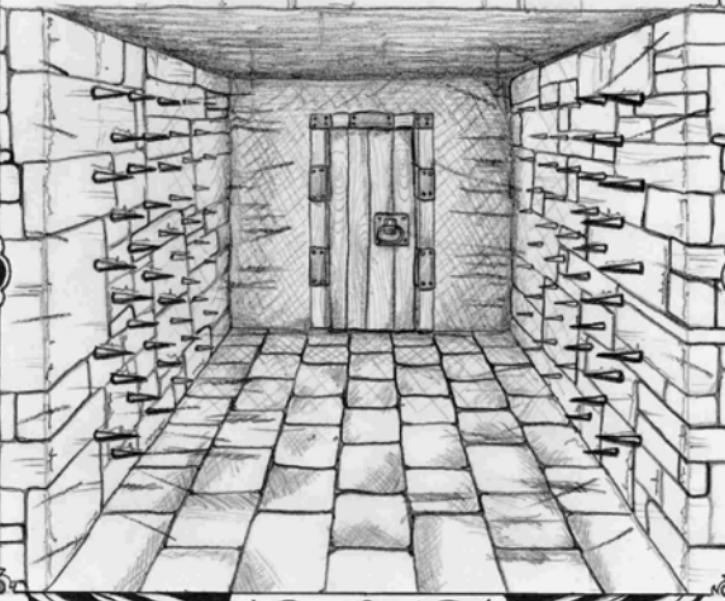
## TRAPPOLA

FIAMME

Prova 16

Danno 5





## TRAPPOLA

PARETI SEMOVENTI CON PUNTE ACUMINATE

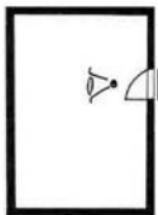
Prova 14  
Danno 9



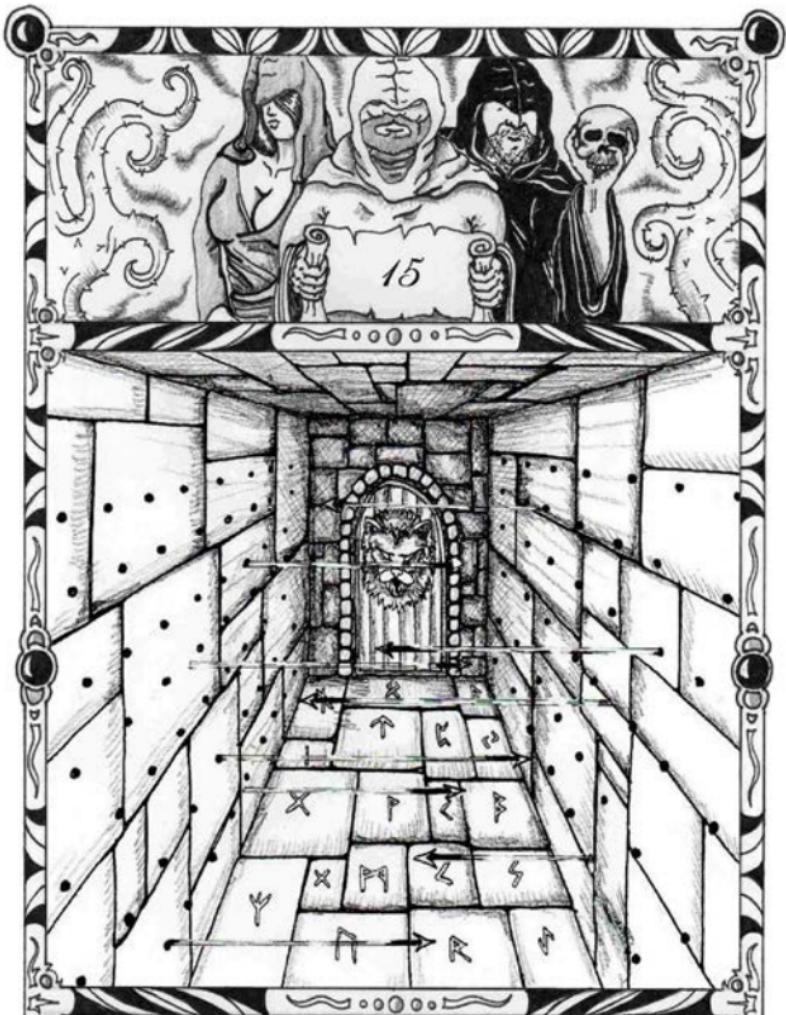


## TRAPPOLA GAS TOSSICO

Prova 16  
Danno 1



*Attenzione: se non riuscirai ad evitare questa trappola perderai 1 Punto Vita ad ogni prossimo cambio di paragrafo per una durata totale di 10 cambi.*



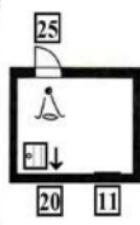
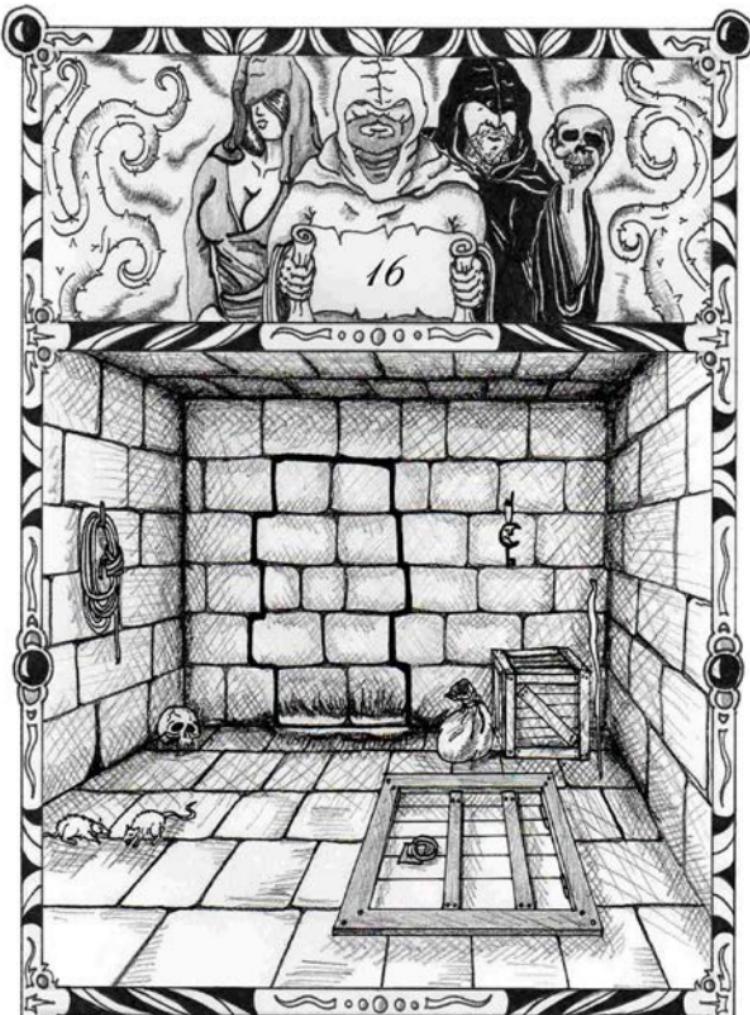
## TRAPPOLA DARDI DALLE PARETI

Prova 18  
Danno 5

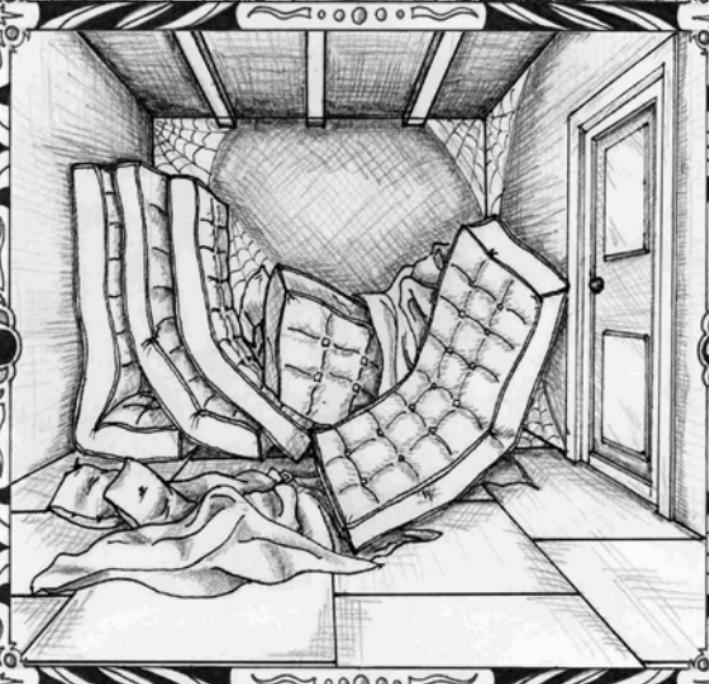
Attenzione: se hai trovato una lastra di pietra con delle rune incise e conosci l'alfabeto ruoso, considera questa prova di Evitare Trappole come risolta.

9

28



Se preferisci, potrai calarti oltre la botola anche senza usare una fune, ma evita per cortesia di considerare i ratti come una possibile fonte nutritiva per recuperare Punti Vita.  
E non far finta di non aver notato il passaggio quasi segreto.

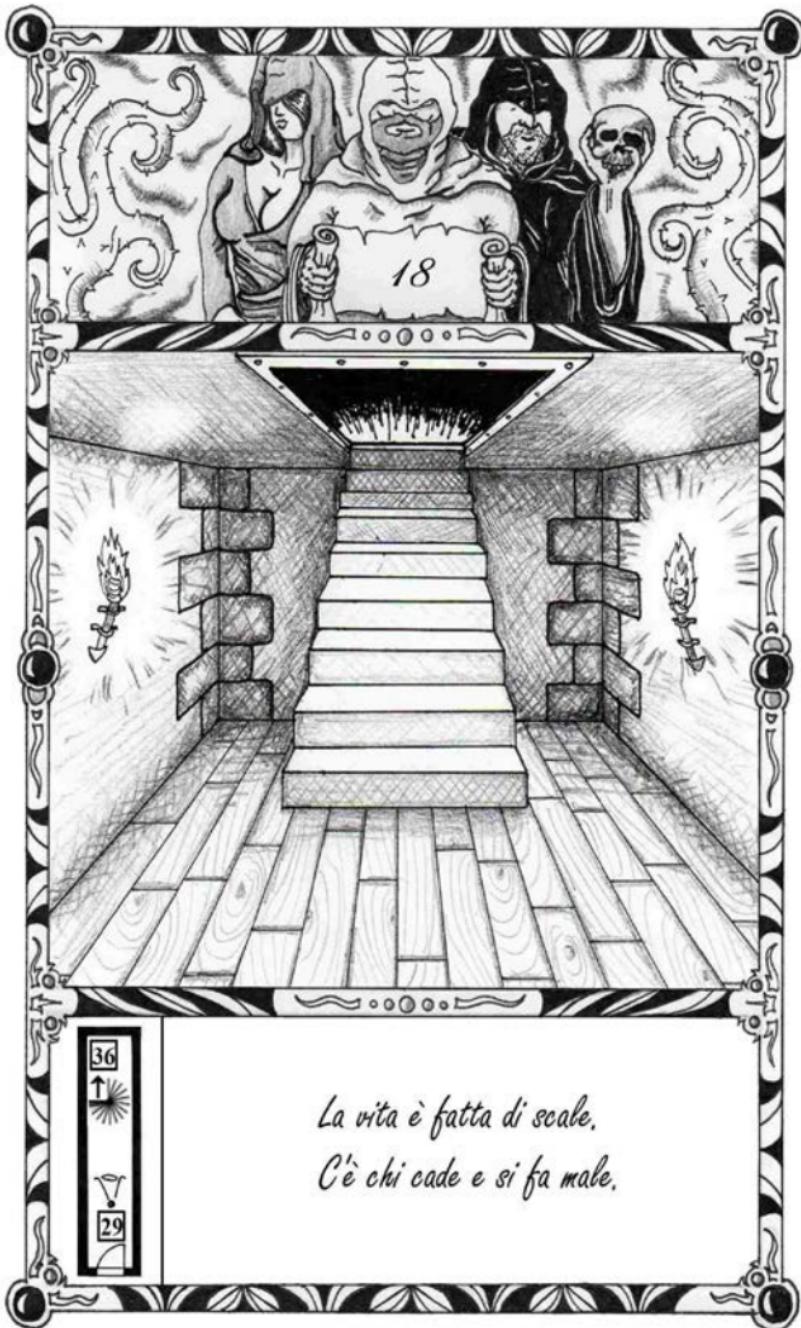


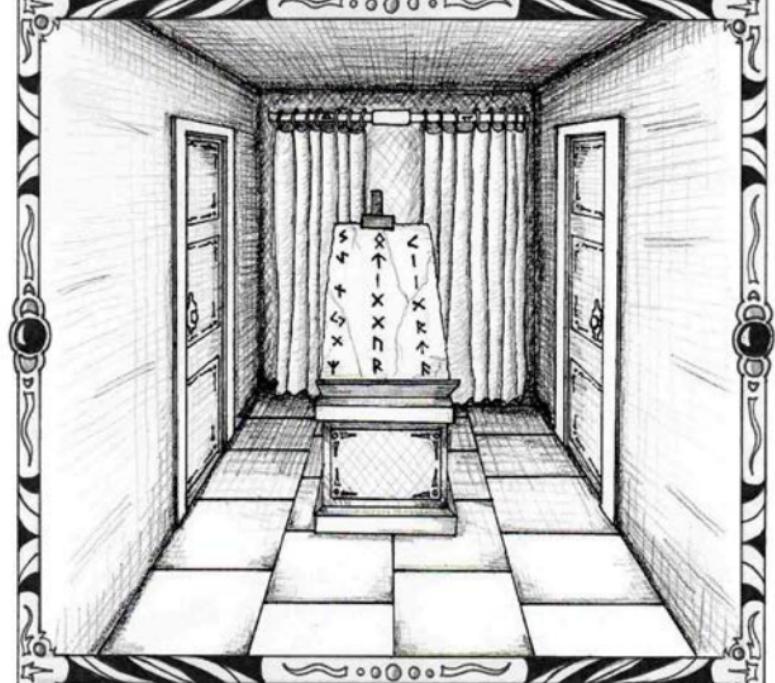
36



A meno che tu non voglia intraprendere una guerra contro eserciti di acari, evita di smuovere troppo questi materassi.

21





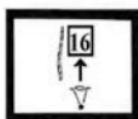
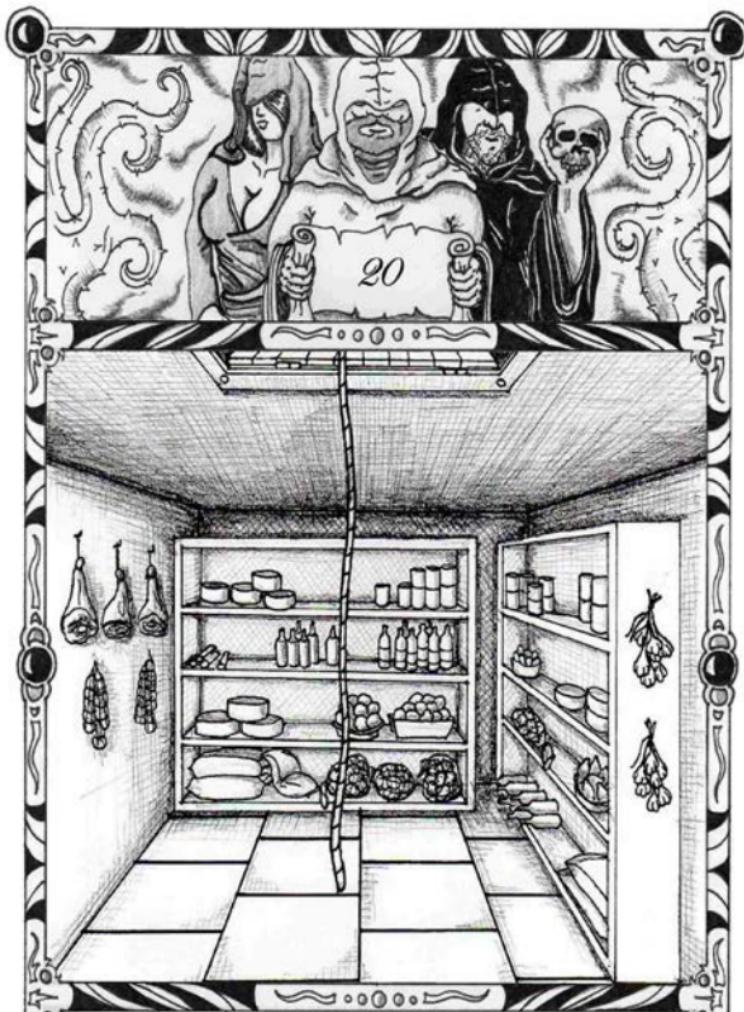
24



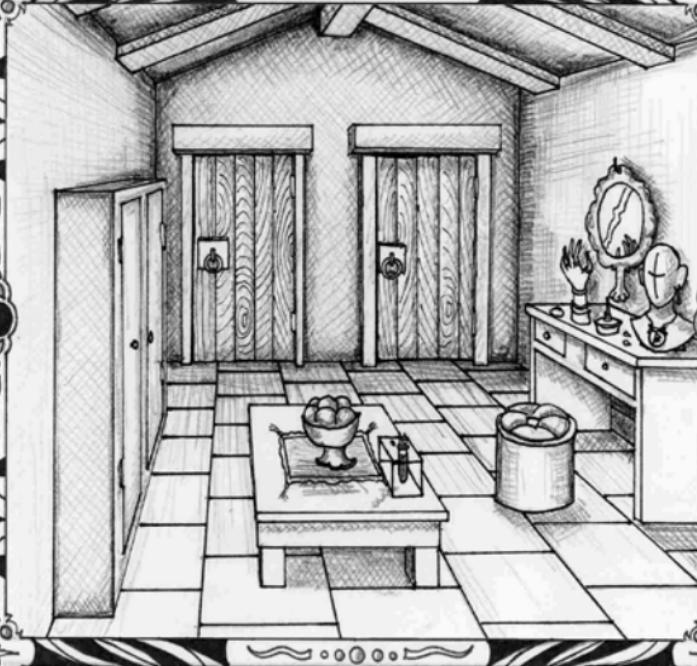
41

Se stavi pensando di infilarti nello zaino questo foglio con le rune te lo puoi anche scordare:  
è in realtà una lastra di pietra.

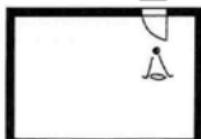
32



Se hai avuto la brillante idea di calarti dalla botola senza usare una fune inizia ad attivare alla svelta i tuoi neuroni per ideare un sistema che ti permetta di risalire, a meno che tu non voglia restare qui ad ingozzarti fino a che il veleno non ti manderà alle dispense dell'aldilà.



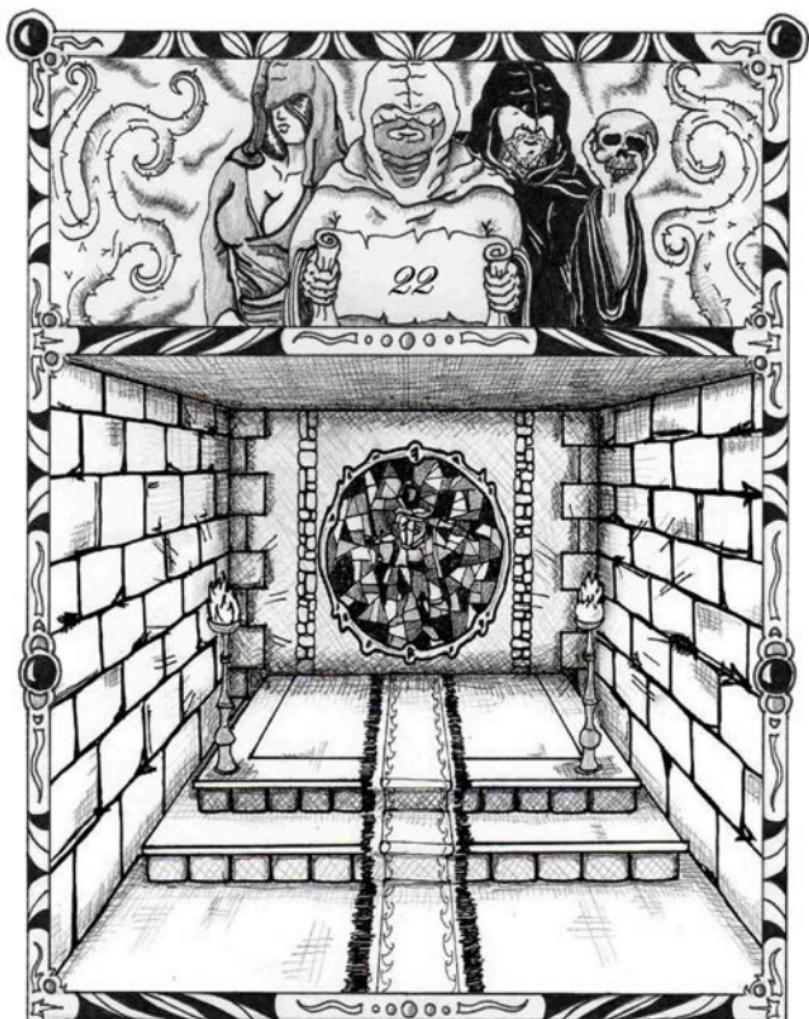
17



33

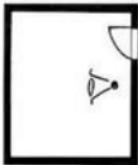
12

O specchio delle mie brame...  
se mangio una di queste mele  
mi passerà la fame?



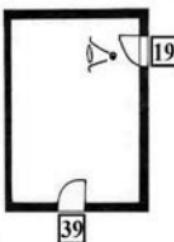
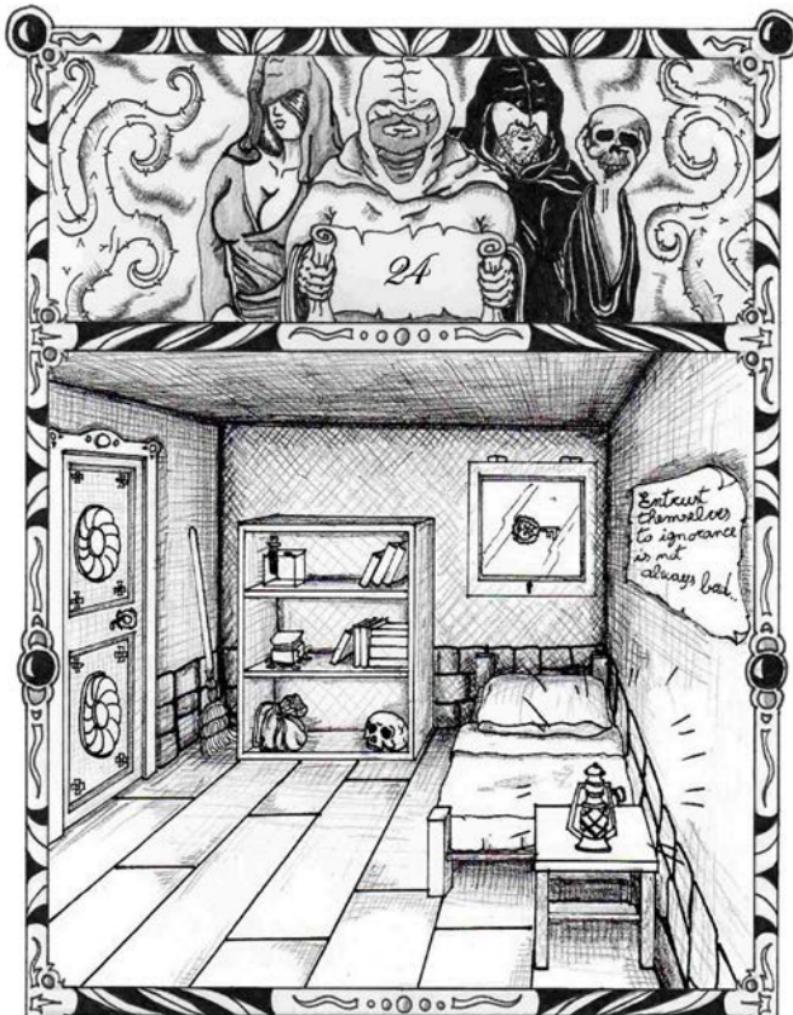
22

Sforzando un pò la vista, se fai  
attenzione, scoprirai che sul  
pavimento c'è un lungo tappeto.  
Ma come? Lo avevi già notato?



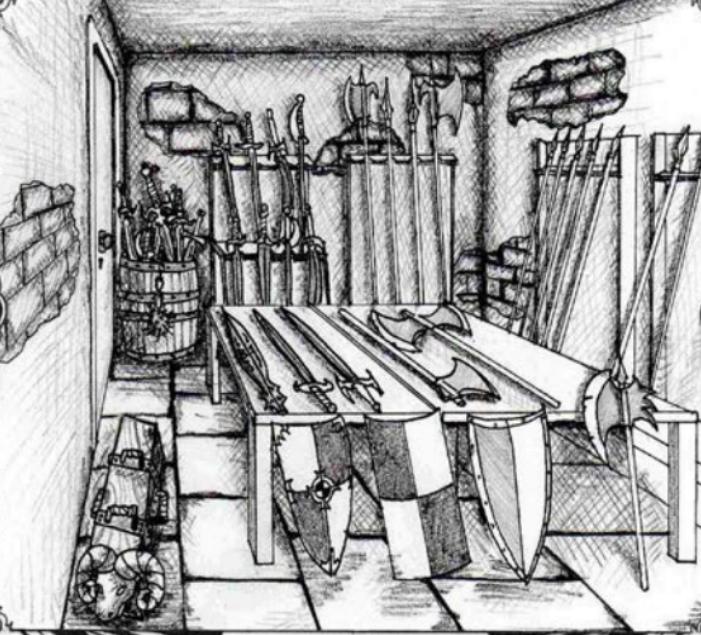
28



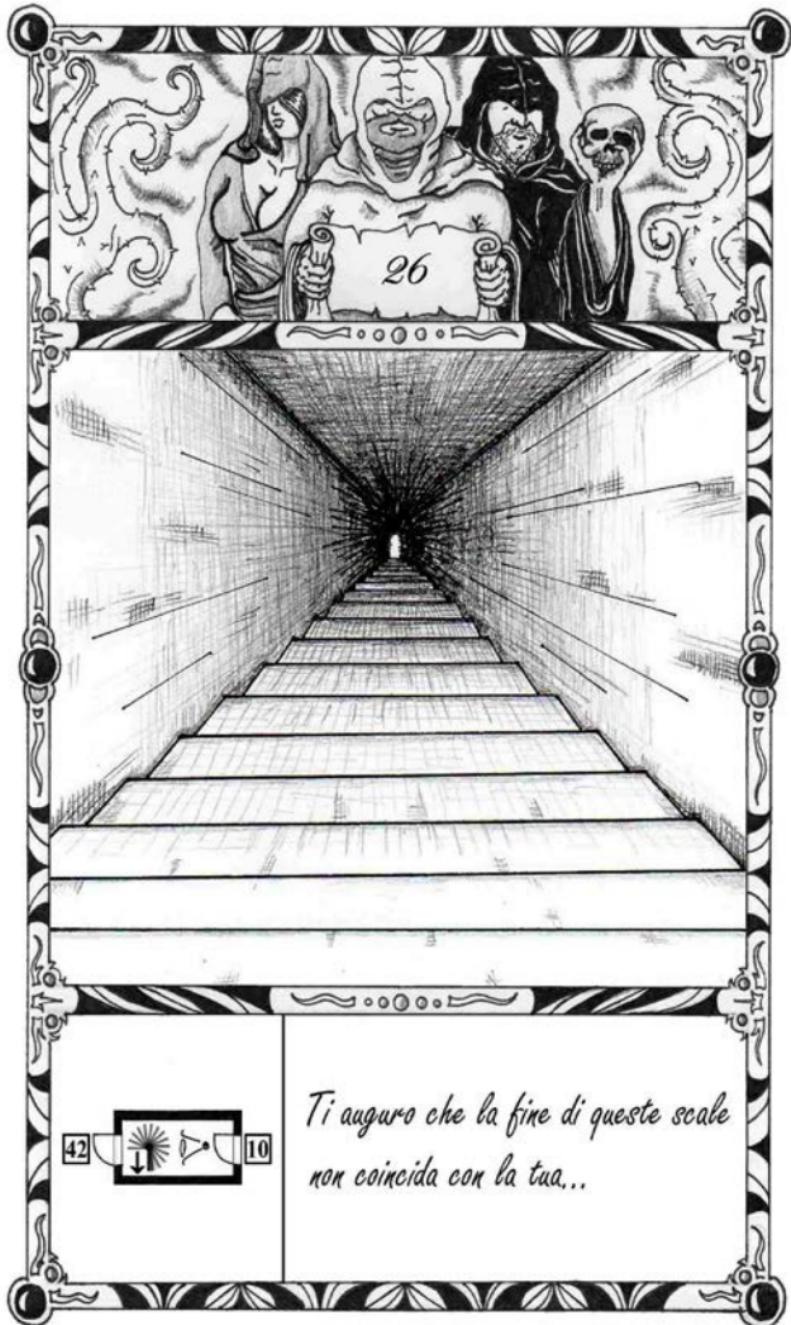


39

La teca sulla parete è di vetro infrangibile. Potrai aprirla solo se hai almeno una piccola e insignificante chiave.



*Non ti starai per caso gasando?*



26

*Ti auguro che la fine di queste scale  
non coincida con la tua...*





## COMBATTIMENTO

### MOSTRO GELATINOSO

Combattività 16

Vitalità 24



Se hai in mano una TORCIA ACCESA otterrai +3 Combattività per tutta la durata di questo combattimento.

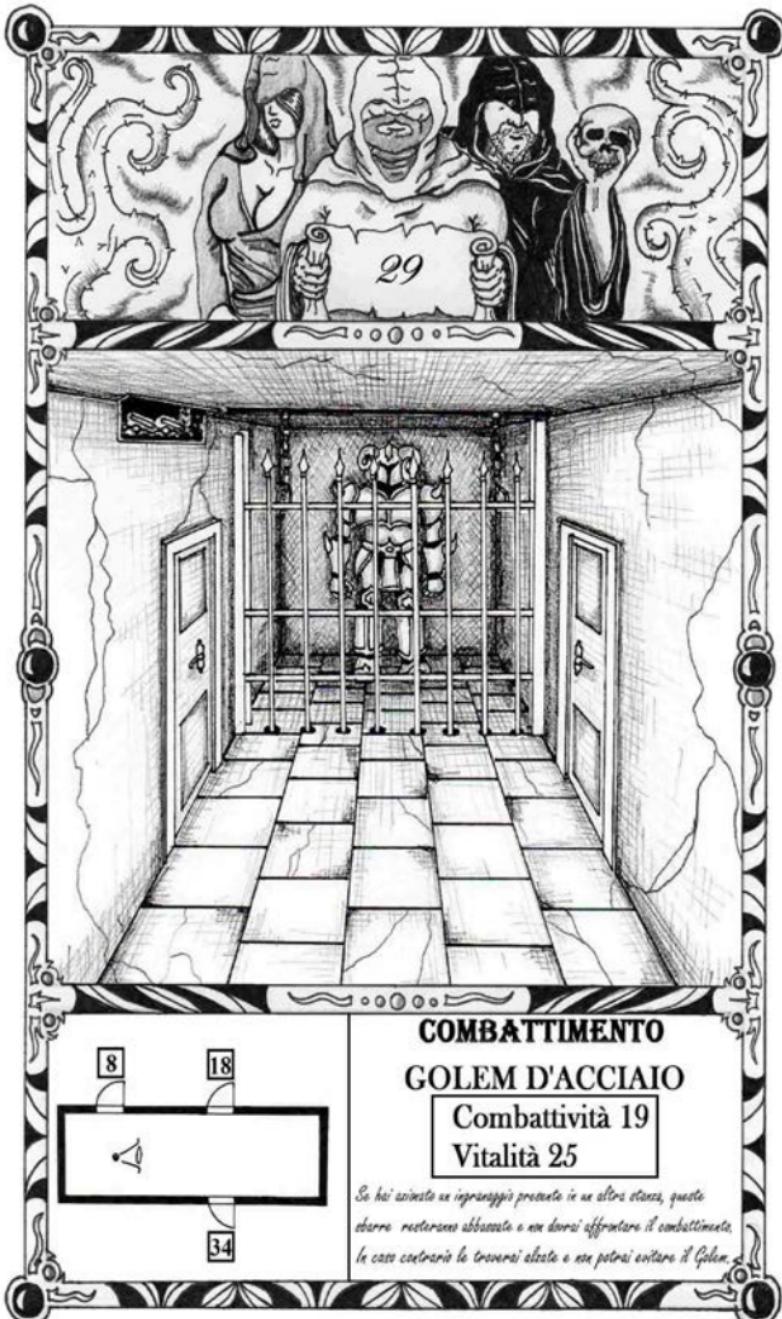
28

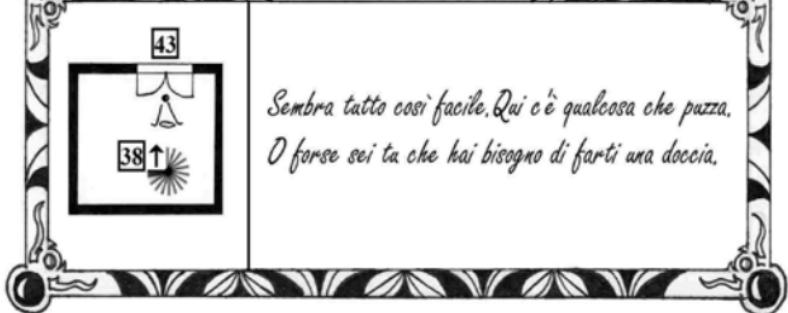
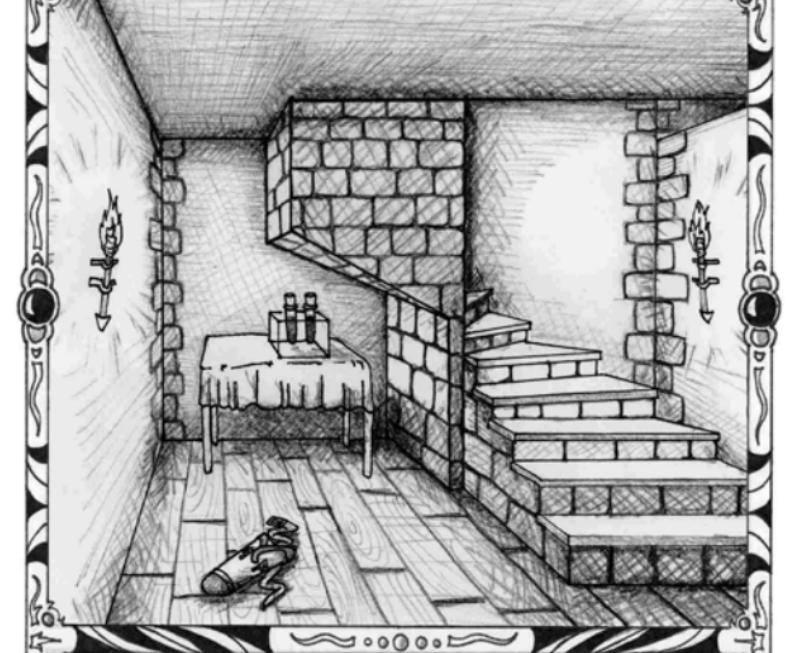


15

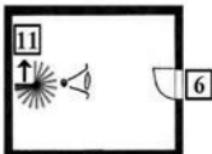
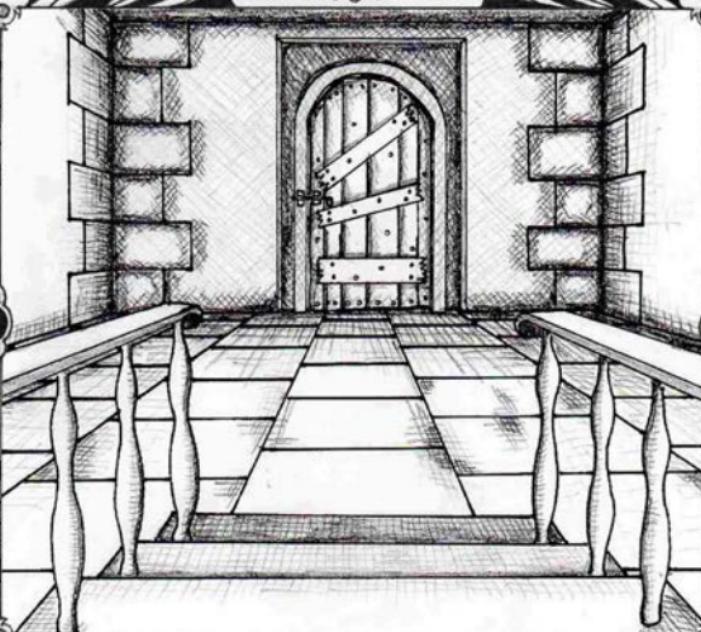
Se sei entrato in questa stanza alla maniera di Babbo Natale,  
ovvero passando dal camino, perderai immediatamente  
5 Punti Vita a meno che tu non sia già stato qui ed abbia  
spento il fuoco.

22





Sembra tutto così facile. Qui c'è qualcosa che pazzo.  
O forse sei tu che hai bisogno di farti una doccia.



*Proprio una stanza triste.*





## COMBATTIMENTO

### GORGONE

Combattività 19

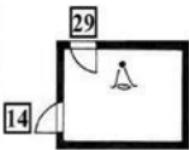
Vitalità 18



*Se hai almeno uno SPECCHIO e una mano libera con cui poterlo impugnare otterrai +6 Combattività per tutta la durata di questo combattimento.*



Se pensi che volga la pena rischiare di tirare la leva potrai scoprire cosa accadrà leggendo le informazioni riportate qui sotto sostituendo ogni Z con la A e ogni Y con la E.



Tirzndo lz lyvz si spostyrz' unz pzrty dylz  
pzryty zd yssz sottostznty sylzndo un  
pzsszggio sygryto chy ti fzrz' zccydyry zd un  
czmino trzmyti il quzly, sy lo vorrzi, potrzi  
zndry dirytzmynty zi pzrzgrzfo 28.



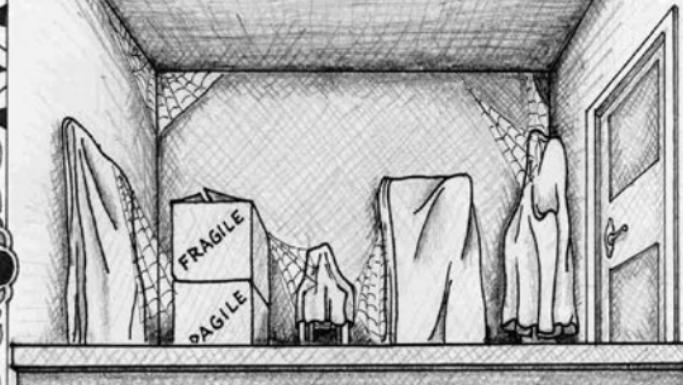
11

5

27

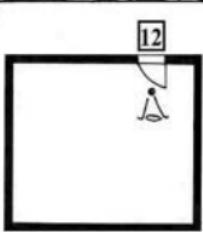


36



18

Ecco dove sono finiti gli arredamenti  
della Locanda...quella vera.



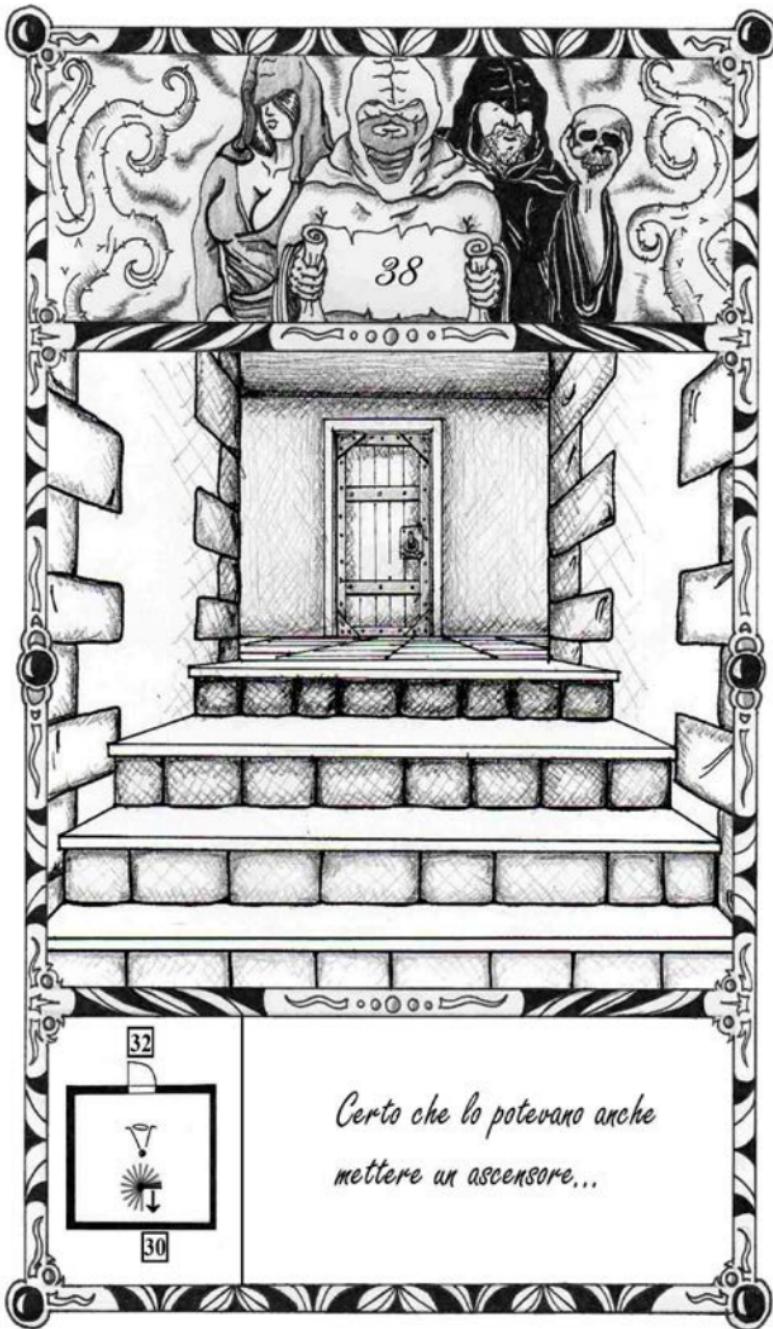
## TRAPPOLA

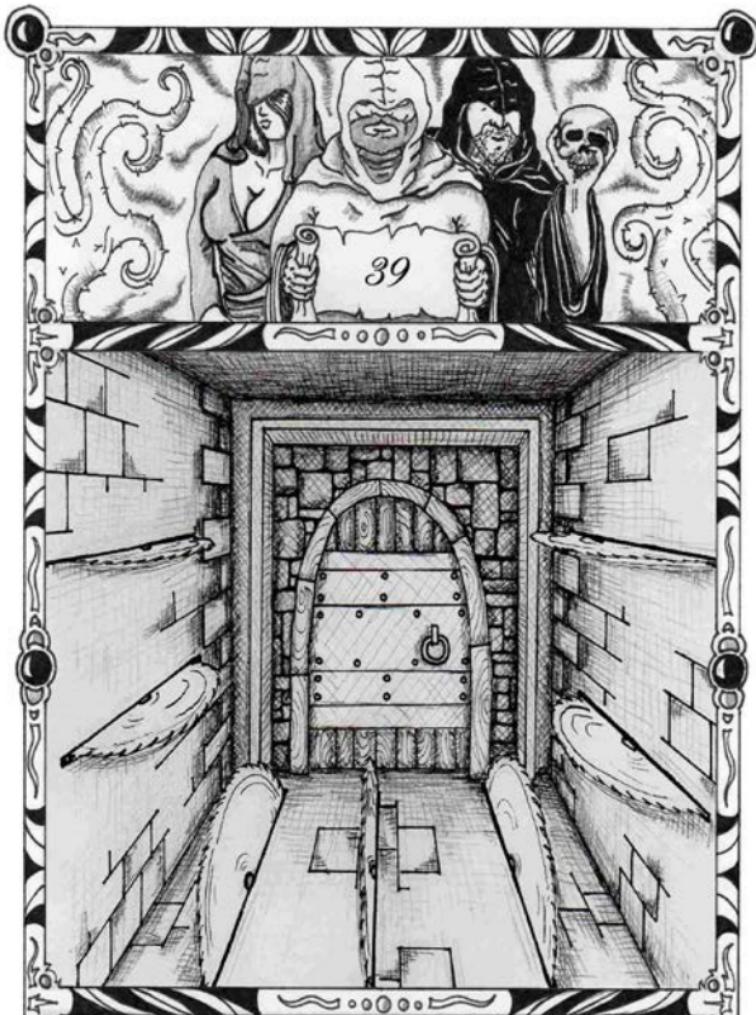
### PAVIMENTO CON SORPRESA

Prova 15

Danno 4

Se fallirai la prova finirai nella stanza indicata al paragrafo 34.  
Da essa potrai rientrare direttamente in questa stanza colando una fave.  
Se lo farai la risalita verrà come un cambio di paragrafo.



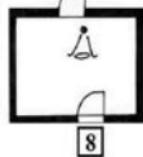


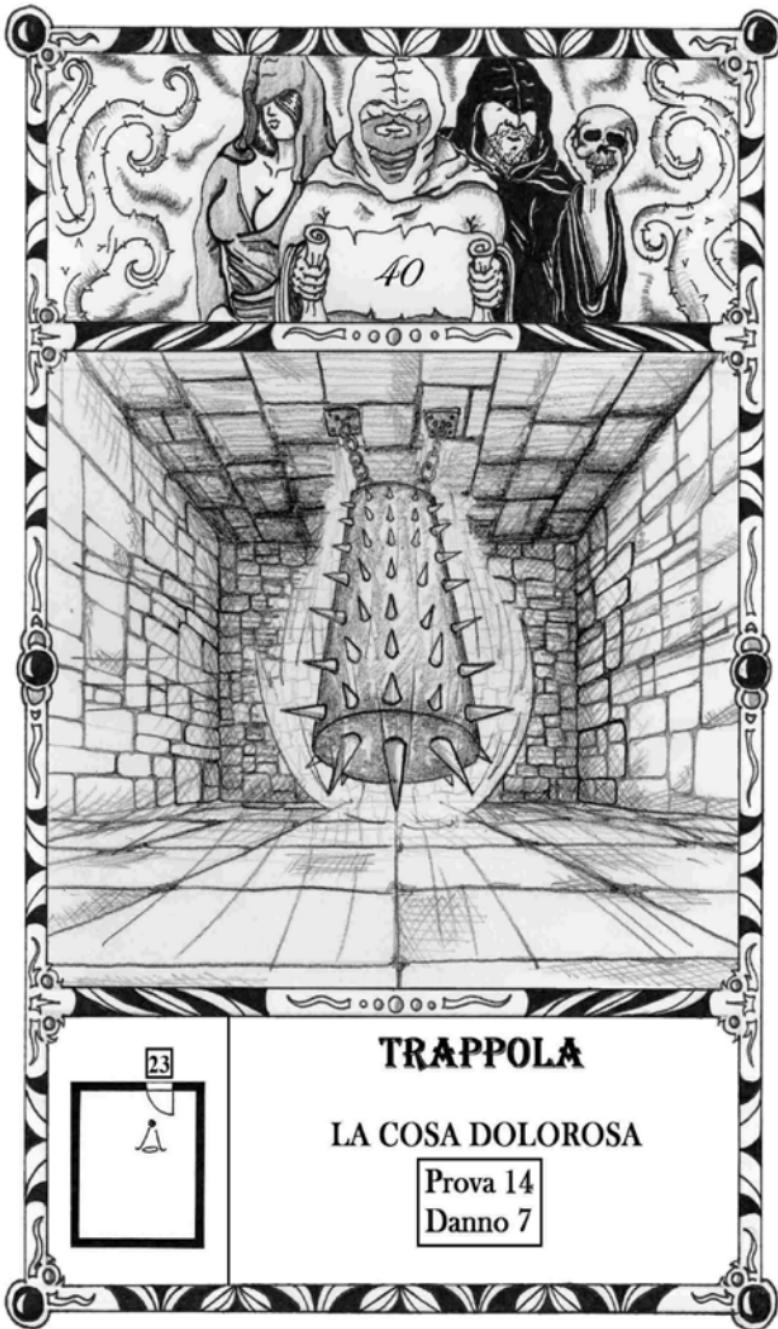
## TRAPPOLA

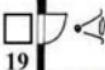
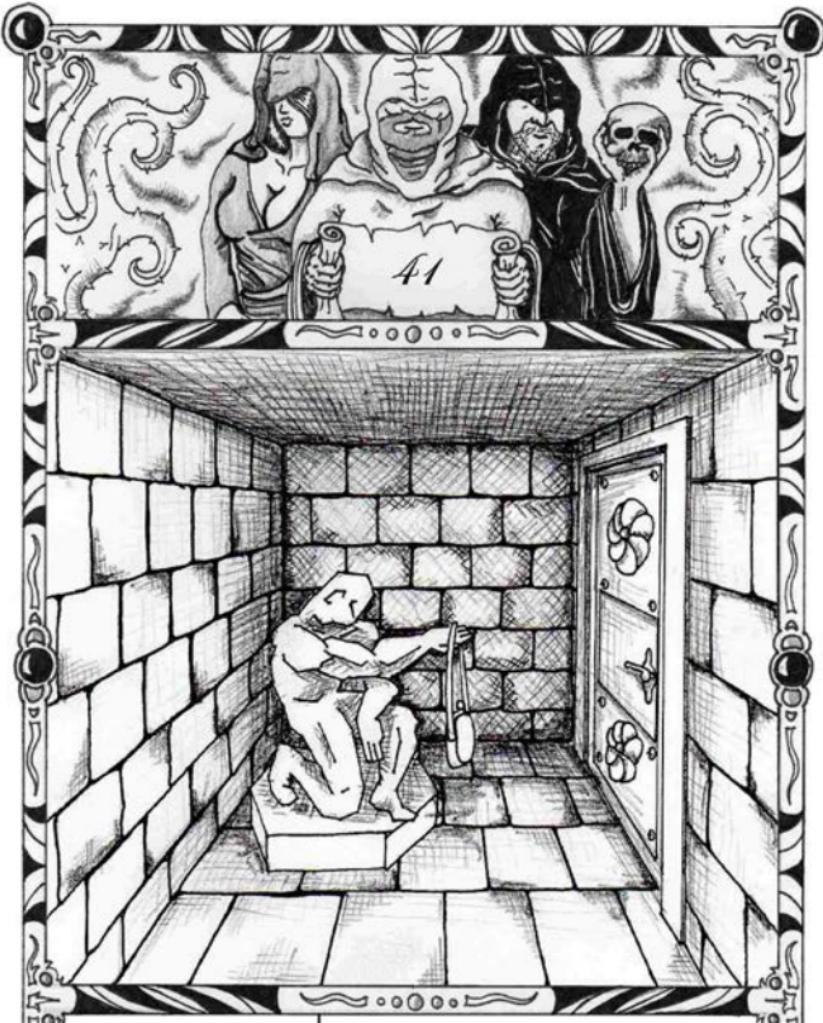
LAME ROTANTI

Prova 15

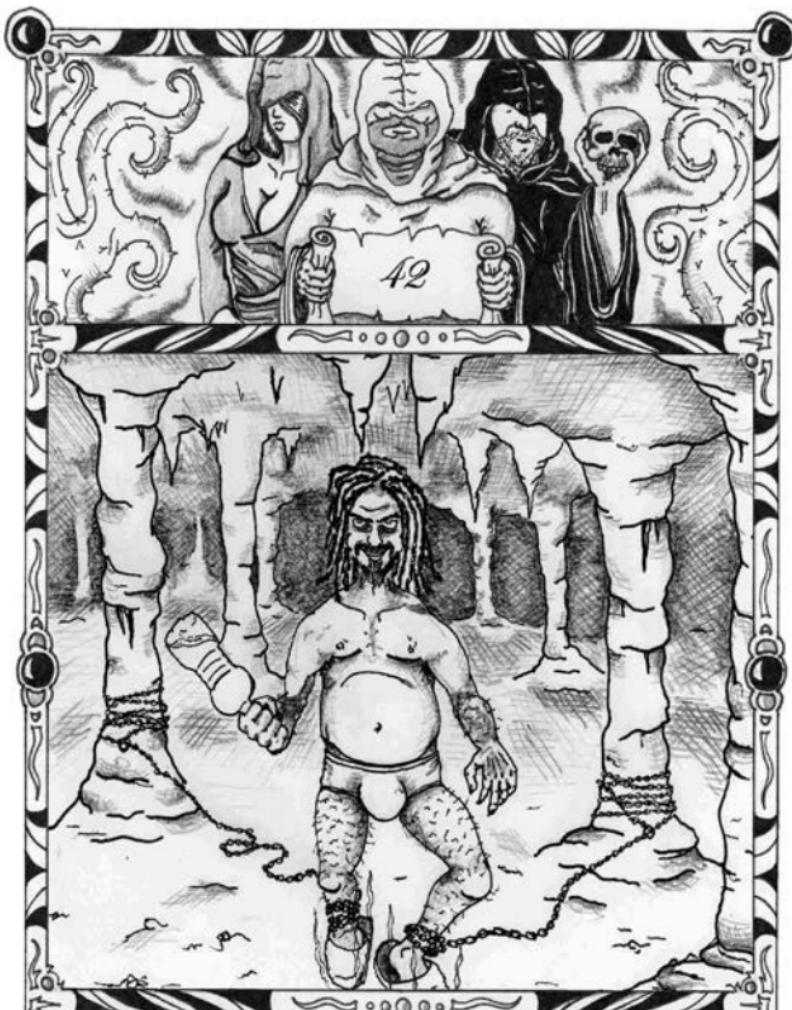
Danno 6







*Puoi mica rifiutare un dono  
da una statua?  
Quando mai ti ricapiterà?*



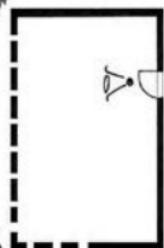
## COMBATTIMENTO

### STUDENTE FUORI CORSO

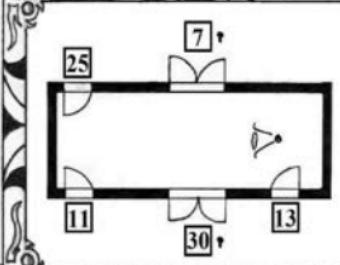
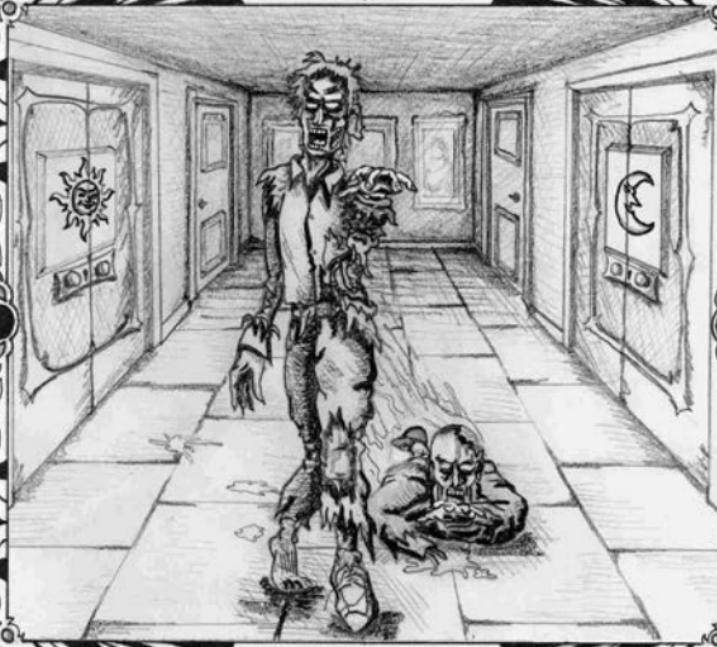
Combattività 20

Vitalità 30

Se possiedi degli ESPLOSIVI e stai su un oggetto che potrà accendere la miccia, prima di iniziare il combattimento, togli 7 Punti Vita a questo avversario per ogni esplosivo che deciderai di usare.



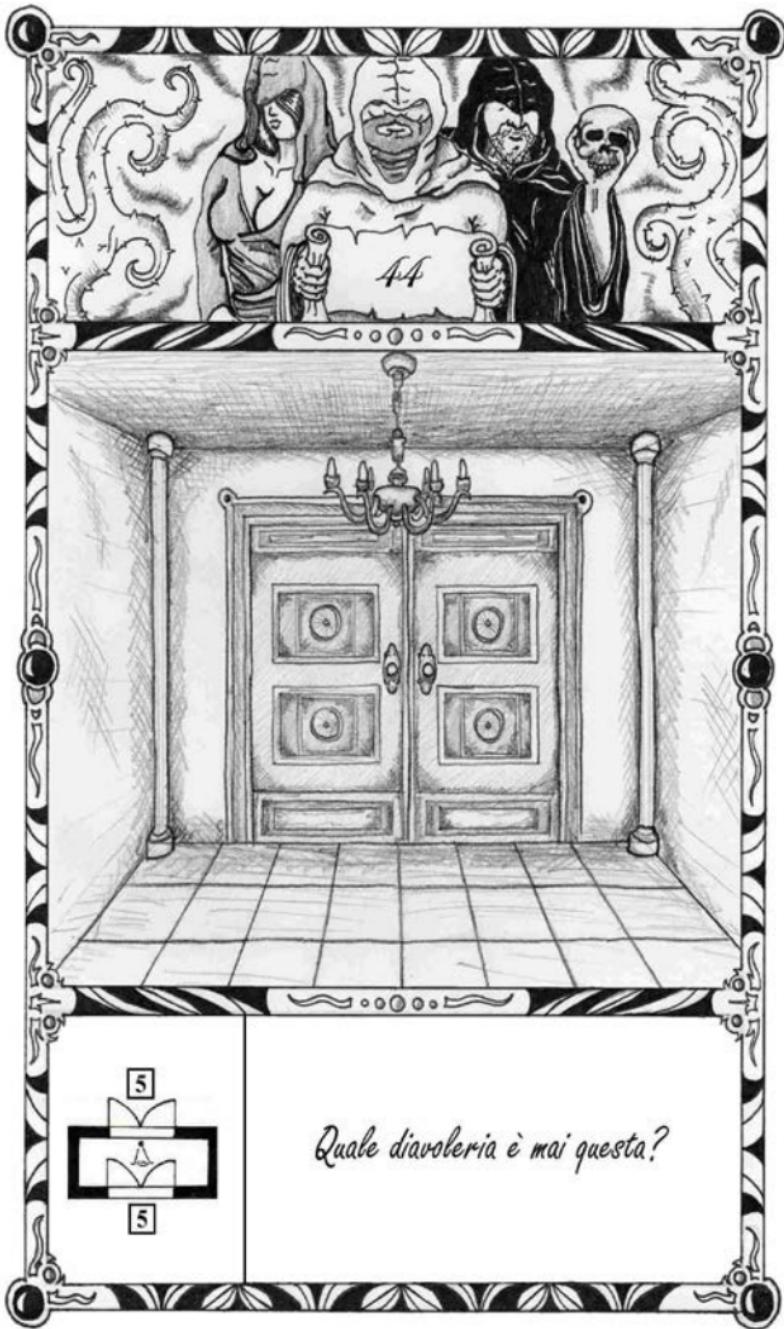
26



## COMBATTIMENTO

**NON MORTI**

Combattività 15  
Vitalità 27



## 45.

Non ti sembra vero ma è proprio così: hai portato a termine con successo questa follia chiamata “Ludi Infernali”.

Non lo ammetterai mai, ma per quanto sia stato difficile e pericoloso, hai provato divertimento. Da domani ammirerai con orgoglio quella persona che appare ogni volta che guardi allo specchio.

La Triade come promesso è rimasta ad aspettarti. Li trovi ancora in piedi nella stessa posizione in cui li hai lasciati. Al tuo arrivo non sembrano sorpresi di vederti e ti applaudono sorridenti.

Ti verrebbe voglia di massacrari con la stessa arma che ti hanno fatto cercare, ma sai che fino a quando non ti daranno l’antidoto, non potrai fare mosse avventate.

E’ Andrew Little Angel a prendere la parola: << Bene bene bene. Ci siamo divertiti un mondo a spiare ogni tua mossa grazie alle microcamere che abbiamo installato in tutte le stanze della locanda e che tu per fortuna non hai notato.>>

Questa notizia ti meraviglia molto e solo adesso noti un tavolo con sopra un notebook. E’ sicuramente con quello che hanno seguito tutti i tuoi movimenti.

<<L’antidoto!>> è l’unica cosa che riesci a dire mentre ti sbarazzi del pesante zaino che hai portato in groppa finora.

<< Certo. L’antidoto>> risponde con voce rassicurante Little Angel.

<< I patti sono patti e noi li rispettiamo sempre, ma mi duole avvisarti che i Ludi Infernali per te non sono ancora finiti, c’è un ultimissima prova da superare!>>

La tua reazione è istintiva e ti getti feroemente verso l'uomo prendendolo per il bavero e intimandogli: << Datemi immediatamente questo cazzo di antidoto o vi faccio fare la fine di quei mostri di merda che avete nascosto nella locanda! Voi siete malati! Ma come diamine avete fatto a...>> ma non riesci a finire la frase. Proprio mentre Necromauro e Media Eva si avvicinano per liberare Andrew dalla tua presa, tu senti le gambe cedere e vieni assalito da un capogiro.

Rimani in terra in ginocchio, aspettando che la tua vista provvisoriamente offuscata torni alla normalità. Per fortuna bastano pochi secondi, ma la cosa non ti rallegra più di tanto.

<< E' il veleno, sta iniziando a fare effetto. Se non ti sbirghi a fare come diciamo, tutta la fatica che hai fatto per arrivare a questo punto sarà stata vana! Vieni e siediti, ti illustreremo l'ultima prova>> ti dice Andrew indicandoti una sedia e il tavolo dove c'è il notebook.

<< Questo non ti servirà>> ti spiega Necromauro.

<< Questi invece si>> interviene Media Eva porgendoti un foglio bianco, un foglio con alcuni scarabocchi, una matita e la clessidra di vetro più grande che tu abbia mai visto.

<< Guarda bene>> dice Andrew indicandoti quelli che hai scambiato per dei pasticci.

<< Hai davanti un semplice enigma. Per poterlo risolvere ti basta leggere tutte le indicazioni ma...>>

<< Ma hai solo 30 minuti di tempo per risolverlo!>> aggiunge Necromauro capovolgendo improvvisamente la clessidra da cui inizia a scorrere lentamente, ma

inesorabilmente, un filo continuo di sabbia rossa.

Non hai altra scelta! Devi risolvere l'enigma che la Triade ti ha imposto.

Appena andrai al paragrafo relativo al tuo personaggio fai partire immediatamente il cronometro. Se non risolverai l'enigma entro 30 minuti la tua avventura finirà qui.

Se sei Tony il Paladino vai al paragrafo **46**

Se sei Natasha l'Elfa vai al paragrafo **47**

Se sei Manlio il Barbaro vai al paragrafo **48**

## **46.**

Sul foglio che la Triade ti ha messo sotto gli occhi appaiono i disegni e le indicazioni che troverai qui sotto.

Una volta che avrai trovato una soluzione confrontala con quella che abbiamo scritto, “capovolta”, nella parte finale di questo paragrafo. Se combaceranno significa che avrai risolto l'enigma.

In questo caso vai al **49**

Se non combaceranno o se sarai andato oltre il tempo limite, la tua avventura finirà drasticamente qui.

## C'è NEBBIA

Le vocali hanno 4 zampe

La Z è un buffo essere con le ali

La bianca A c'è 11 volte

La I ha bisogno di una dieta

La S è velenosa

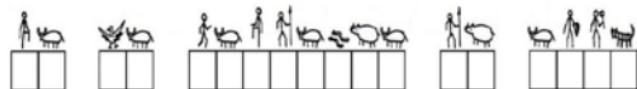
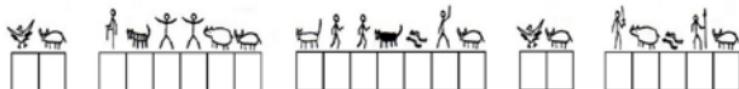
T trafiggo con la lancia

La F passeggiava

LA x 3

La E è per metà nera, la U non è per niente bianca

La P si difende mentre alla sua destra la R fa il fabbro



Soluzione: la nebbia offusca la vista ma la farfalle si apre mille orizzonti.

## **47.**

Sul foglio che la Triade ti ha messo sotto gli occhi appaiono i disegni e le indicazioni che troverai qui sotto.

Una volta che avrai trovato una soluzione confrontala con quella che abbiamo scritto, “capovolta”, nella parte finale di questo paragrafo.

Se combaceranno significa che avrai risolto l’enigma.

In questo caso vai al **49**

Se non combaceranno o se sarai andato oltre il tempo limite, la tua avventura finirà drasticamente qui.

C'è un NABBO

La H striscia la N è a strisce

La C e la D alzano le ginocchia

La O ti saluta con la sinistra

La M ha una lunga coda bianca

La A è la più numerosa

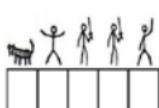
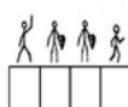
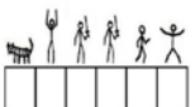
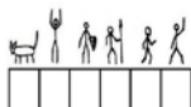
La U è nell'ultimo duo

La G si difende bene

Mani in alto E!

Z la nera

L come lancia



Soluzione: meglio la nebbia oggi che un fidanzato nabbo domani.

## **48.**

Sul foglio che la Triade ti ha messo sotto gli occhi appaiono i disegni e le indicazioni che troverai qui sotto.

Una volta che avrai trovato una soluzione confrontala con quella che abbiamo scritto, “capovolta”, nella parte finale di questo paragrafo.

Se combaceranno significa che avrai risolto l’enigma.

In questo caso vai al **49**

Se non combaceranno o se sarai andato oltre il tempo limite, la tua avventura finirà drasticamente qui.

*Alla come l'unica parola di 4 lettere*

*La D ti saluta con la destra*

*La I è la più presente*

*La R gira protetta*

*La N gira armata*

*La M porta le righe*

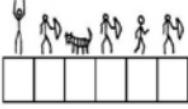
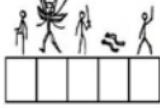
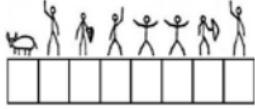
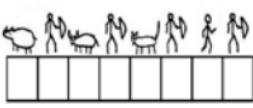
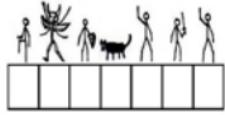
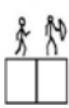
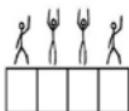
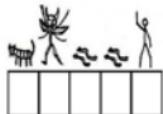
*La E è un mostro con le ali*

*La C è cornuta la V è nera*

*La B è una grassa creatura*

*La U vola ma non è un mostro*

*I serpenti sono SENZA MEZZO*



Soluzione: in mezzo alla nebbia non ti servono bicchieri ma un coraggio senza limiti.

## 49.

Nonostante il veleno che hai in circolo, nonostante la stanchezza per le fatiche compiute finora, nonostante il tempo limite imposto per questo enigma, alla fine, in un modo o nell'altro, lo hai risolto!

Ma in questo momento quel che ti preme non è darti delle arie, ma sopravvivere! Con sguardo severo chiedi alla Triade che ti sia dato quello che avevano promesso: << L'antidoto!>>

Andrew Little Angel ti rassicura ma ti chiede di sederti e di porgergli l'avambraccio destro.

<< E' un antidoto che va iniettato>> ti spiega mentre Necromauro gli porge una siringa.

<< Aspettate!>> li blocchi in preda ai dubbi.

<< Chi mi dice che dentro questa siringa ci sia l'antidoto? E se ci fosse un altro veleno?!>>

<< Suvvia!>> ti risponde con tono rassicurante Andrew Little Angel. << Se avessimo voluto ucciderti avremo potuto già farlo in mille altri modi>>.

Sarà per le sue parole, sarà perché senti che il veleno ribolle dentro di te, annuisci facendo capire a questi psicopatici che dai il consenso per l'iniezione.

Andrew si rivela un bravo infermiere. Provi solo un leggerissimo dolore e, per tua fortuna, dopo più di un minuto non ti senti certo peggio. Che siano stati davvero di parola?

Ti alzi dalla sedia e pretendi che ti lascino finalmente andar

via. Ma quando fai i primi passi per dirigerti verso quella che loro ti indicano come l'uscita, inizi a barcollare e a perdere le forze. Di colpo ti viene a mancare l'equilibrio e ti accasci al suolo cadendo ancora una volta in un sonno profondo.

Quando ti risvegli non hai idea di quanto tempo sia passato. Una cosa è certa: ti trovi all'aria aperta e il tuo viso è irradiato dal sole del mattino.

Appena i tuoi sensi si riprendono dallo stordimento realizzi che in quella siringa c'era probabilmente un antidoto, dato che sei ancora in vita, ma sicuramente mischiato a un sonnifero. Vorresti maledire la Triade ma preferisci gioire per essere finalmente fuori pericolo e in libertà.

Intorno a te riconosci la tipica vegetazione della foresta che ha ospitato il live. Già! Il live fantasy... dove saranno tutti i giocatori? E soprattutto: dove sei tu adesso? Non ti perderai mica un'altra volta?

Ma proprio quando questa preoccupazione inizia ad assalirti, noti che in terra, a un passo da dove stavi dormendo sino a qualche minuto fa, ci sono la tua arma in lattice e un rotolo di pergamena. Ipotizzi subito che si tratti di un messaggio lasciato dalla Triade ed infatti la sua lettura lo conferma: “*Usa questa bussola per tornare dai tuoi amici. Vai sempre in direzione sudest*”.

Questo è quello che trovi scritto, e nient'altro. Ma dove mai sarà la bussola di cui parlano?

Dopo qualche attimo di nervosismo te la ritrovi addosso, legata alla vita con un semplice rotolo di spago.

<< Questi bastardi si prendono gioco di me anche a

distanza!>> dici a voce alta.

Finalmente puoi iniziare a muoverti da questo posto maledetto. In meno di mezz'ora di cammino giungi al campo base del live.

Qui incontri con tua gran sorpresa uno degli organizzatori, alcuni giocatori, e perfino due Guardie Forestali. Ti stavano cercando!

Vieni a sapere che durante il live è apparsa una nebbia improvvisa, che ha fatto perdere l'orientamento a molti partecipanti.

Alcuni di essi ci hanno messo parecchio per tornare indietro, ma alla fine tutti sono giunti al campo base prima che facesse buio. L'unica persona che mancava all'appello finale eri tu, l'unica ad aver passato la notte in mezzo alla foresta. C'è mancato poco che non finissi sui giornali!

Sia le guardie forestali, che i giocatori, ti chiedono dove hai trascorso tutte queste ore e come hai fatto a sopportare il gelo notturno. Vorresti dire a tutti la verità, ma chi ti crederebbe?

Ti inventi che non hai avuto modo di bere o mangiare e che di notte hai fortunatamente trovato rifugio dentro un anfratto tra le rocce. Per fortuna sembrano tutti credere alla tua storia e dopo meno di una settimana nessuno sembra dare più importanza all'accaduto.

Ma dentro di te c'è qualcosa che cova: la vendetta! Vuoi assolutamente risalire ai tre sadici che ti hanno fatto vivere l'esperienza più pericolosa, più terribile e più surreale della tua vita.

<< Ma quei mostri che ho incontrato e sconfitto erano veri? O si trattava di qualche avanzo Hollywoodiano? >> questa è una delle domande che ti poni più spesso.

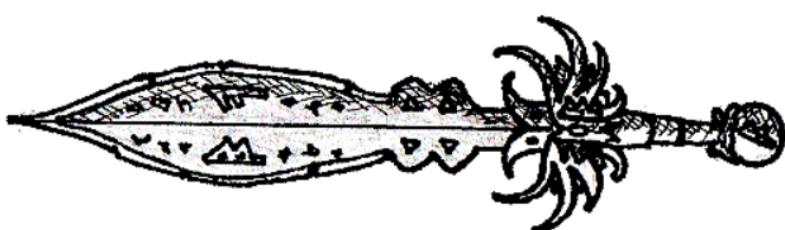
Decidi così di tornare alla foresta, ma stavolta non hai nessuna intenzione di immergerti nella boscaglia. Hai acquistato un drone di ultima generazione, solo ed esclusivamente per localizzare la locanda.

Fai un tentativo dietro l'altro, tornando nella foresta almeno una volta alla settimana, ma non ottieni nulla. L'unica cosa sospetta che scopri con il drone è un maledetto bracconiere intento a piazzare lacci per la selvaggina. Ti sfoghi denunciandolo con tanto di prove, ma della Triade e della loro locanda non trovi traccia.

Inizi a chiedere in giro, nella speranza che qualcuno ti sappia dire qualcosa a proposito di edifici o proprietà private situate all'interno del bosco, ma non trovi riscontri.

Ormai è passato un anno da quando hai affrontato i Ludi Infernali. Lasci definitivamente alle spalle questa brutta vicenda, senza più assillarti con domande che non avranno mai risposta.

Ma una purtroppo continua di tanto in tanto a tormentarti:  
<< Ma nella locanda... come mai non c'era neanche un bagno?!>>



## **50.**

Attenzione!

Leggi i contenuti di questo paragrafo solo se hai già portato a termine con successo i Ludi Infernali o se hai deciso di non ritentare più questa avventura.

Qui di seguito ti elencheremo tutti i nascondigli delle parti delle armi che i personaggi avevano il compito di trovare all'interno della Locanda.

Doppia ascia - Manlio il Barbaro : paragrafo 10 ( lama dell'ascia conficcata nel tronco ); paragrafo 19 (l'asta dell'ascia è usata per sorreggere le tende); paragrafo 27 (all'interno del corpo del Mostro Gelatinoso).

Arco, faretra e freccia – Natasha l'Elfa: paragrafo 22 ( la freccia si trova a metà altezza della parete sulla destra); paragrafo 30 (la faretra è ben visibile sul pavimento); paragrafo 37 (l'arco sporge dallo zaino appeso alla parete).

Spada di bronzo – Tony il Paladino: paragrafo 21 ( il pomello della spada si trova al collo del manichino sotto forma di ciondolo); paragrafo 25 ( la lama della spada sul tavolo in fondo a sinistra); paragrafo 32 ( l'impugnatura della spada in alto sulla parete dietro lo Scheletro).

# **FOGLIO DEL PERSONAGGIO**

**Nome del Personaggio:**

## Vitalità Punti Vita

## Combattività □

### Evitare Trappole

## Orientamento

## MANO SINISTRA



MANO DESTRA

## Nome Oggetto

## Paragrafo

## Nome Oggetto

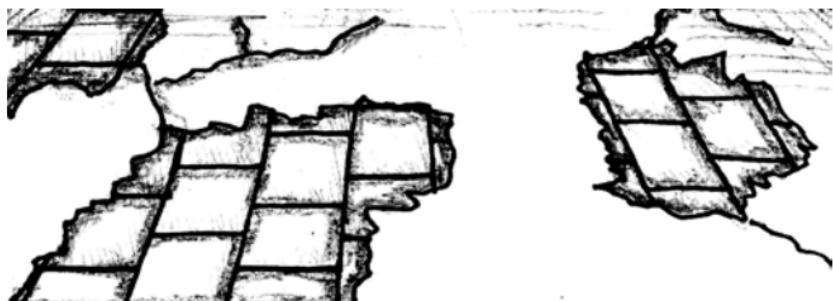
## Paragrafo

## **PERCORSO**

## **NOTE**

# **LEGAMI DI SANGUE**

## Rygar



## **Regole**

Questo racconto non è una comune storia, bensì un testo di narrativa interattiva. Questo significa, in poche parole, che sarai tu (il lettore) a fare le scelte per la protagonista. La storia è divisa in paragrafi numerati (da 1 a 50) e, alla fine di ciascuno, troverai istruzioni per proseguire nella lettura.

La protagonista di questo racconto-gioco si chiama Piera ed è una studentessa di Architettura, fuori sede e (quasi) fuori corso. Nata a Manduria nel 1947, si è trasferita a Firenze nel '66 per proseguire gli studi dopo la Maturità Scientifica e adesso, alla fine del quarto anno accademico, è in vista della tanto agognata Laurea. Trattandosi di una ragazza come tante, non ci sono “abilità speciali” o “poteri magici” di cui prendere nota; anzi, non sono proprio previsti punteggi numerici.

In realtà Piera possiede una caratteristica che la distingue dalle persone “normali”: fin da piccola ha avuto dei sogni premonitori, che tendevano ad avverarsi nelle maniere più disparate. Sfortunatamente per lei, non ha alcun controllo su questa peculiarità ed è costretta a conviverci, dovendo spesso sforzarsi di ignorarli del tutto. All'inizio di questa storia, tali sogni sono diventati sempre più frequenti.

Le uniche due voci nell'Agenda di Piera (così si chiama la scheda del personaggio che trovi in fondo al testo) sono Equipaggiamento e Parole d'Ordine.

Per Equipaggiamento si intende ciò che Piera porta con sé, oltre ai vestiti. Le tasche dei suoi abiti non sono molto capienti, ma nessuno degli oggetti che potrà trovare in giro sarà così grande da non entrarvi comodamente. Ai fini del gioco, Piera potrà segnare nell'Equipaggiamento tutti gli oggetti che troverà in giro, a patto che questi siano segnati con l'Iniziale Maiuscola.

Alcune scelte di Piera potrebbero non avere effetto nell'immediato, ma portare a conseguenze più tardi nel corso dell'avventura. In quel caso ti sarà detto di annotare una Parola d'Ordine (sempre scritta in corsivo). Sarà poi il testo

a chiederti, al momento opportuno, se hai annotato una certa parola.

### **Introduzione**

È notte. La nebbia ti circonda, così fitta che vedi a malapena le tue mani protese. Sei su un pendio, circondata da alberi; in alto, oltre la foschia e i rami intrecciati, brilla una luna pallida. Rabbrividisci, eppure non fa freddo. Da qualche parte alle tue spalle provengono passi pesanti, in avvicinamento dal basso. Ti volti. Il rumore cessa, sostituito da un respiro sibilante. Agiti le mani davanti al viso, ma la foschia non accenna a dissiparsi. I passi si avvicinano ancora, questa volta di lato, alla tua stessa altezza. Ti giri nella direzione opposta, anche se non hai alcun punto di riferimento. Il respiro affannoso torna a farsi sentire dietro di te, interrompendosi in un attacco di tosse catarrosa. Arrischi un'occhiata alle tue spalle e vedi una sagoma massiccia stagliarsi nella caligine. È un uomo e, nella mano destra, ha un oggetto lungo e luccicante.

Cominci a correre, la bocca aperta senza emettere suoni e il sudore che ti cola giù per la schiena. Hai la gola secca e il cuore che ti martella in petto; i tuoi piedi affondano nel sottobosco senza fare rumore. La foschia si dirada e riesci a intravedere il terreno su cui corri: un sentiero in terra battuta. Anche gli alberi sono più radi e, in lontananza, appare una luce. Inspiri a fondo, ma l'aria è calda e secca; il tuo fiato è sempre più corto. Raddoppi gli sforzi in una corsa disperata. La luce si divide in due, poi in tre: finestre.

Il tuo piede destro urta qualcosa e voli in avanti, finendo a faccia in giù sul terreno. Dietro di te i passi tornano ad avvicinarsi. Ti metti in ginocchio, stringendo i denti, e il rumore cessa di nuovo. Ti rialzi e zoppichi verso l'edificio in lontananza. La foresta termina bruscamente e la nebbia è ridotta a una lieve foschia. La luna illumina uno spiazzo recintato da una staccionata, in mezzo al quale sorge un edificio di pietra a due piani; tre finestre accese al piano

terra illuminano la facciata. Un sentierino lastricato conduce a una porta, sopra la quale ciondola un'insegna di legno, appesa a una catena arrugginita.

Le luci si spengono. Trattieni il fiato, fin quando la quiete è lacerata da un urlo agghiacciante che proviene dalla costruzione. L'urlo si ripete, poi una delle finestre al primo piano esplode verso l'esterno. Una fitta al costato ti fa piegare in due e i tuoi denti ricominciano a battere. Da dietro le imposte sfondate proviene un rantolo soffocato, poi più niente. Chiudi gli occhi e li riapri: le finestre al piano terra sono illuminate e quella al primo piano è ancora integra.

Avanzi con più calma, solo ora conscia del dolore alle ginocchia e ai gomiti. Ti volti a guardare, ma dietro di te la nebbia rimane compatta dove cominciano gli alberi. Tendi l'orecchio: nessun suono. Ti massaggi le braccia, madide di sudore, mentre un venticello ti incolla alla schiena la camicetta fradicia. Arrivi alla porta e sosti a prendere fiato. Stringi il pomello e fai per girarlo...

Il battente si spalanca verso l'interno e tu barcolli in avanti, appoggiandoti allo stipite per non perdere l'equilibrio. Sulla soglia appaiono due scarponi infangati. Ti raddrizzi a fatica e risali con lo sguardo su due gambe tozze strette in un paio di jeans stinti, una camicia a scacchi tesa su un ventre prominente e un viso accigliato: due occhi scuri ti fissano da sopra un paio di baffi color ferro. Fai un passo indietro e guardi l'uomo che ti ha aperto. Lentamente, lo sconosciuto alza la mano destra che stringe una mannaia...

Urli di terrore.

\*\*\*

«Piera!» La voce ti giunge ovattata. «Piera, cos'hai?»

Scatti a sedere, senza fiato, e sbatti le palpebre nella semioscurità. I tuoi occhi si soffermano sul poster di Elvis Presley appeso sopra al tuo letto, sulle veneziane abbassate da cui filtrano sottili lame di luce e sul viso largo e preoccupato di Monia, tua compagna di stanza.

«Piera, sei sveglia? Hai avuto un altro incubo?» Monia si

siede sul letto e il materasso cigola.

«Non è niente,» boccheggi. «Adesso è finito.» Scalci il lenzuolo fradicio di sudore, appallottolato in fondo al letto. «Con questo caldo non riesco a dormire.»

Monia si protende verso di te: indossa ancora la camicetta con la scollatura enorme che aveva messo ieri sera. «Non credo sia il caldo, sai?» Scuote il capo. «Ti succede in ogni stagione: hai sempre questi cavolo di incubi ricorrenti.»

«Non sono “incubi ricorrenti”, te l’ho detto.» Ti passi una mano tra i capelli corti, anch’essi fradici. «Un ‘incubo ricorrente’ è quando sogni sempre la stessa cosa; i miei sono sempre diversi.» Il tuo sguardo corre ai quattro angoli della stanza: il letto di Monia ancora rifatto, il tuo zaino, la scrivania ingombra dei tuoi libri e l’armadio senza un’anta, che aspetta da un mese di essere riparato. «Sono sempre diversi e a volte non sono nemmeno paurosi.»

«Questo doveva esserlo parecchio, visto come urlavi.» Monia sorride, mostrando una fessura tra gli incisivi superiori. «Per tua fortuna ero appena rientrata e dovevo ancora infilarmi sotto le coperte.»

Osservi ancora una volta la luce che filtra dalla finestra.

«Che ore sono?»

«Le cinque passate!» La tua compagna di stanza si china su di te e non puoi fare a meno di sbirciare il seno abbondante che rischia di esplodere dal vestito. «Sai, ho fatto un po’ tardi alla festa universitaria,» ti sussurra, il fiato che puzza di alcool e gli occhi lucidi.

Ti ritrai, addossandoti alla spalliera. «Con chi eri questa volta?» Alzi una mano. «Aspetta, non me lo dire: un incubo a notte è sufficiente.»

Monia intreccia le dita in grembo e abbassa lo sguardo sui propri piedi. «Va bene, non te lo dico.» Allunga una gamba nuda e muove il piede, esaminandosi il polpaccio ben tornito. «Però sono stata brava: non ho fatto peccato.» I suoi occhi scuri brillano divertiti sotto la frangetta.

«Bene, tanto mi basta. A questo punto direi che è il caso di

alzarsi.» Il tuo piede sinistro è ancora aggrovigliato nel lenzuolo, che a sua volta è bloccato dal voluminoso sedere della tua coinquilina. «Monia... Monia!»

«Eh! Cosa vuoi?» Alza gli occhi dalla propria scollatura e ti fissa.

Inspiri a fondo. «Vuoi avere la buona grazia di sollevare i tuoi abbonanti quarti posteriori, cosicché io mi possa alzare?» Le indichi con un gesto la tua situazione.

Monia aggrotta le sopracciglia e si alza con un grugnito. «Vorresti forse dire che ho il sedere grosso?» Barcolla sui tacchi fino allo specchio e si osserva, in equilibrio precario. «Non sarà mica la minigonna? Forse non sono pronta per certe novità...»

Poggi i piedi nudi sul pavimento gelido e ti alzi a tua volta, grata per la sensazione di freschezza. «La minigonna andrebbe bene, se non indossassi quella di Twiggy.»

Monia piroetta su se stessa, ma perde l'equilibrio e incespica all'indietro, cadendo seduta sul proprio letto. «E chi è questa "Tuigghi"? Un'amica tua?»

Alzi gli occhi al cielo. «Lascia stare. Piuttosto, che programmi hai per questa giornata?»

«Dormire, no?» Ti lancia un sorriso impertinente e scalcia via gli zoccoli. «Anzi, sei pregata di non fare casino, perché devo essere fresca stasera.»

«Ci vediamo per studiare nel pomeriggio?»

Per tutta risposta la tua compagna di banco si sdraiata con un cigolio di molle sul letto ancora rifatto e chiude gli occhi, un braccio sopra il viso e l'altro lungo il fianco. Attendi un minuto buono, ma l'unica risposta che ti giunge è un lieve russare. Osservi il suo ampio petto che si alza e si abbassa regolarmente, quindi ti convinci che non otterrà altro da lei, almeno fino a dopo pranzo.

Sbuffi, inspiri a fondo e ti avvii in punta di piedi verso il bagno. La luce del sole qui è più forte. China sul lavandino, apri il rubinetto e ti spruzzi un po' d'acqua sulla faccia, anche se non hai il coraggio di berla. Ti raddrizzi e lo

specchio ti strappa una smorfia. La ragazza che ti guarda non è la stessa che partì da Manduria quattro anni fa per studiare Architettura a Firenze: hai la pelle chiarissima, borse scure sotto gli occhi e sei sicura di avere perso almeno mezza dozzina di chili. Scuoti il capo: ancora due esami, poi la tesi, quindi il ritorno trionfale in Salento e una cena a base di pizzarieddi nel migliore ristorante di San Pietro in Bevagna. Non vedi l'ora!

Torni nella stanza. Monia è girata verso la parete e sta russando senza ritegno: abbandoni ogni idea residua di tornare a dormire. Ti sfili la camicia da notte e la getti sul letto, assaporando per alcuni istanti il piacere della brezza mattutina sulla pelle sudata, poi pensi a vestirti. Saresti tentata di provare qualche vestito di Monia, visto che lei si serve spesso e volentieri dalla tua dispensa, ma scarti ancora una volta questa idea: poco più alta di te, ti supera di almeno quindici chili e un paio di taglie. Indossi una camicetta a fiori e un paio di jeans; ti chini per recuperare le scarpe da ginnastica sotto il letto, quando vedi gli zoccoli di Monia e ti concedi il primo sorriso della giornata.

«Te li riporto stasera,» dici alla tua coinquilina, mentre esci dalla stanza. «Dimmi se ci sono problemi!» Le mattonelle risuonano sotto i tuoi passi, poco abituata ai tacchi di legno. Le scale della Residenza Salvemini sono deserte. Scendi aggrappata alla ringhiera ed esci in piazza. Alcune panchine sono ancora all'ombra, ma sai che non durerà. Risoluta, ti avvii verso Piazza San Marco: un'alba di metà Luglio non è il momento migliore per aspettare un autobus. Percorri tutta la via, dai un'occhiata distratta alla chiesa che tanto ti aveva affascinata i primi giorni della tua permanenza e svolti a destra in fondo alla piazza, mentre il sole fa capolino oltre il tetto dell'Accademia delle Belle Arti.

Il tragitto fino alla facoltà dura meno di mezz'ora, eppure arrivi accaldata e col fiato corto. Camminare in centro con gli zoccoli ti ha fatto rischiare più di una distorsione e hai le caviglie arrossate per lo sfregamento: forse avresti dovuto

mettere anche i calzini. Il tuo stomaco brontola fin da quando hai oltrepassato un forno, ma hai in tasca appena mille Lire e non puoi permetterti di fare colazione. Ti tiri su i pantaloni, pericolosamente larghi, e invidi Monia, che riesce sempre a trovare da mangiare e non ha perso un etto da quando è salita a Firenze da Agropoli, anzi è sempre più formosa. Ma magari è solo il clima diverso che si respira ad Agraria...

Seduta sul gradino di ingresso, estrai gli appunti e ripassi un po' Tecnica delle Costruzioni: la bocciatura di Pasqua ti brucia ancora e sei decisa a strappare almeno un ventiquattro. La carta stropicciata ti si appiccica alle dita e, dopo alcuni minuti, due macchie scure si allargano sul foglio. È solo sudore, ma sai che presto potrebbero essere lacrime. Sbatti le palpebre quando linee e parole si confondono, inspiri a fondo e alzi testa chiudendo gli occhi. Uno scatto metallico ti riporta alla realtà: il custode sta aprendo il portone. Sul marciapiede ci sono due ragazzi, probabilmente matricole, con i capelli lunghi e due magliette colorate da macchie di sudore sotto alle ascelle. Uno dei due, alto e con un bel paio di spalle, ti sorride. Ti rialzi ed entrate tutti e tre nell'atrio. Fa sempre caldo, ma almeno il sole vi dà tregua.

I due ragazzini spariscono in direzione del bar e tu ti rechi da sola in sala lettura. Dai un'occhiata distratta alla bacheca e ti fermi di colpo quando un annuncio tra tanti cattura la tua attenzione: un foglio A4, fotocopiato male, pubblicizza un'escursione per studenti al Rifugio Giovannini, sopra Monte Senario. L'evento era a fine Giugno, e tu non hai mai partecipato a queste iniziative, ma quello che ti colpisce è una polaroid affissa sotto al foglio: la foto mostra una mezza dozzina di ragazzi abbracciati davanti al rifugio. Ti avvicini ed esamini incredula l'immagine sgranata. Ti sfreghi gli occhi e guardi ancora. È lo stesso luogo del tuo sogno: il cortile recintato con la stradina lastricata, l'insegna appesa alla catena e la facciata di pietra con tre finestre. Un rumore

alle tue spalle ti fa sobbalzare; ti volti di scatto, ma è solo il vecchio custode che passa nel corridoio, senza degnarti di uno sguardo. Hai i brividi, nonostante il caldo. Ti stringi al petto gli appunti e corri verso la sala di studio.

La mattinata scorre lenta, tra imprecazioni soffocate e un paio di viaggi al bagno per sciacquarti la faccia. A digiuno dalla sera, prima, senti i morsi della fame e mangiarti le unghie, a quanto pare, non è sufficiente per saziarti. Un gorgoglio più forte degli altri, proveniente dal tuo stomaco, fa risuonare la stanza semideserta. Arrossisci, e ti rannicchi sulla sedia, ma nessuno sembra essere stato disturbato. Poggi i gomiti sul tavolo, puntelli il mento sui palmi delle mani, ma presto il sonno torna ad assalirti.

\*\*\*

Sei di nuovo nel bosco e la nebbia è ancora più fitta, ma questa volta il terreno è pianeggiante. Corri a piedi nudi, mentre ciottoli e radici ti feriscono le piante. Dietro di te senti ancora passi pesanti accompagnati dal solito respiro roco. Non ti volti e la fuga ti porta a una radura dove la foschia è meno densa. All'estremità opposta vedi una croce formata da due assi di legno legate assieme; appeso al braccio superiore c'è un ciondolo che scintilla debolmente. Una mano ti afferra alla nuca e gridi di terrore.

\*\*\*

Ti risvegli di soprassalto e chiudi la bocca appena in tempo per non metterti a urlare anche nella realtà. Una ragazza al tavolo vicino ti fissa con un sopracciglio inarcato, prima di tornare sul proprio libro. Il cuore ti martella nel petto: non ti era mai capitato di sognare in pieno giorno. Apri le mani e ti osservi i palmi: ognuno è solcato da quattro segni rossi, dove sono affondate le unghie. Un'occhiata all'orologio sulla parete ti conferma che sono le una. Il tuo stomaco brontola di nuovo, ancora più forte. Senza una parola, raccogli le tue cose ed esci dalla sala a passo svelto.

Passando davanti alla bacheca non puoi fare a meno di guardare nuovamente la foto. I ragazzi sono ancora lì,

sorridenti come questa mattina, col rifugio alle spalle. Afferri la polaroid per osservarla meglio e noti che affissa sotto ce ne è un'altra: scattata nello stesso posto, ritrae i ragazzi assieme a un vecchio massiccio e brizzolato, con i baffi grigi. Un brivido freddo ti corre giù per la schiena, stacchi la foto dalle bacheche con un mano che trema e la volti. Scritta a penna, c'è una dedica: "Con simpatia, tornate presto a trovarmi!" La firma è Palmiro Giovannini.

Il tuo cuore continua a battere forte. Rileggi l'annuncio: il Rifugio Giovannini si raggiunge tramite la corriera SITA, con un viaggio di circa un'ora verso Bivigliano, seguito da una passeggiata nel bosco. Prendi le due foto, le strappi e le getti in un cestino, ma l'ansia non accenna a diminuire. Ti asciughi le mani sudate sui jeans, mentre nella tua mente si forma un piano. Spinta da una forza misteriosa, ti dirigi verso il bar della facoltà.

Il locale è luminoso, in contrasto con i corridoi e un ventilatore tenta invano di tenere a bada il caldo. Il barista, appollaiato sullo sgabello, sonnecchia dietro al bancone e i due ragazzi di questa mattina sono impegnati in un'estenuante sfida al flipper, le magliette ancora più sudate e gli zaini abbandonati in un angolo. Compri una bottiglia di San Pellegrino fredda e, sotto lo sguardo apatico del barista, la scoli alla goccia. Il freddo ti attanaglia lo stomaco, ma almeno scaccia il tremito delle gambe. Butti via la bottiglietta ed esci dalla facoltà, accompagnata dalle bestemmie dello studente che ha appena perso l'ultima moneta.

\*\*\*

Sei ore più tardi sei a bordo della SITA, in partenza dalla Stazione di Santa Maria Novella. Hai pranzato rapidamente alla mensa universitaria vicino alla Questura e sei rimasta tutto il pomeriggio in facoltà a studiare controvoglia, pur di non tornare a casa e trovare la tua coinquilina, certamente in preda ai postumi della nottata. La corriera è quasi vuota e sul sedile accanto al tuo c'è il tuo zaino, che contiene ancora

libri, appunti e strumenti. Le porte si chiudono con un sibilo, l'autista avvia il motore e il mezzo esce a fatica dalla stazione.

Non sei sicura sia stata una buona idea investire una parte delle tue scarse finanze per il biglietto, per non parlare di quello che dovrai spendere una volta al rifugio, ma hai agito seguendo il tuo istinto. Non avevi mai avuto due sogni consecutivi con lo stesso soggetto e non sempre c'erano stati riscontri nella realtà. Le foto in bacheca ti hanno convinto a partire, soffocando la vocina della tua razionalità.

I viali di circonvallazione scorrono fuori dal finestrino, oltrepassate Piazza della Libertà e poco dopo vi state inerpicando su per la Via Bolognese. Sfili dalla tasca il foglio che hai strappato dalla bacheca e rileggi le indicazioni: devi scendere a Bivigliano e prendere il sentiero C.A.I. Numero 131. Sembra facile, anche per te che non sei del posto. Chiudi gli occhi e ti rilassi un attimo, cullata dal rollio. Quando li riapri, alla tua destra sta scorrendo Villa Demidoff.

La corriera si ferma e scendono due vecchietti. Ti guardi intorno: oltre all'autista, c'è solo un tizio calvo con una folta barba color ruggine e un paio di occhialini tondi, intento a leggere un libricino in fondo alla vettura. Il mezzo riparte con uno scossone e torni a guardare fuori dal finestrino. Un'altra mezz'ora di viaggio vi porta fino al capolinea di Bivigliano. Raccogli lo zainetto e ti avvi verso l'uscita. Dietro di te l'uomo con la barba si è alzato in piedi e sta tirando giù dal portabagagli un enorme zaino da escursionismo. Lo osservi incuriosita e decidi che deve essere straniero: è così alto che non gli arrivi alla spalla, il libro che stava leggendo è una guida turistica e ha la pelle più chiara della tua.

Reprimi una risatina e salti giù dalla corriera con il tuo bagaglio. Lo sconosciuto, intanto, si è fermato a parlare con l'autista, che risponde stringendosi nelle spalle e scuotendo la testa. Ti stai giusto chiedendo se sia il caso di aiutarlo,

visto che conosci l'Inglese, ma il sole basso sopra le cime degli alberi ti convince che è meglio non perdere tempo. Attraversi la piazza centrale del paese e imbocchi il sentierino con i segni bianchi e rossi. Il Rifugio Giovannini ti sta aspettando.

Vai all'**1**

## 1

Ti inerpichi su per la salita verso nord, il sole sempre più basso alla tua sinistra. I sandali “presi in prestito” da Monia si rivelano poco adatti al fondo sterrato, ancora meno di quanto lo fossero per il centro di Firenze, ma ormai è tardi per cambiarli. Ti fermi un paio di volte per chinarti a massaggiare le caviglie doloranti e, alla seconda sosta, senti passi alle tue spalle.

Ti volti restando chinata. L'uomo barbuto della corriera sta risalendo la strada a lunghe falcate, il naso nella guida turistica con gli occhi a pochi centimetri dalle pagine. Sorridi e alzi una mano in cenno di saluto, ma lui ti passa accanto senza dare segno di averti vista. Ti rialzi e cerchi di seguirlo, ma non riesci a tenere il suo passo.

Lo straniero sparisce dietro una curva e rallenti l'andatura. Pochi minuti dopo il rumore di una macchina alle tue spalle ti fa nuovamente voltare. Una FIAT Campagnola della Forestale risale il pendio a passo d'uomo, i fari che spazzano la strada ormai in penombra. Ti accosti al lato destro della carreggiata prima che la macchina arrivi alla tua altezza. A bordo c'è un solo uomo, ma non riesci a vederlo in faccia.

Vuoi chiedere informazioni al conducente (vai al **25**) o preferisci continuare il cammino (vai al **35**)?

## 2

Apri la porta ed esci nel corridoio. Alla tua destra l'entrata dell'ultima camera in fondo al corridoio è socchiusa; da essa

provengono i suoni della colluttazione oltre a una luce debole. Un urlo più forte degli altri viene seguito da un rumore di vetri rotti. La voce roca di Giovannini risponde, ma non capisci le parole. Qualcosa di pesante cade a terra e tutto il corridoio trema all'impatto.

Vuoi andare verso la stanza da cui provengono le grida (vai al **14**) o preferisci scendere le scale in fondo al corridoio (vai al **26**)?

### 3

Infilo il coltello sotto la sbarra e tiri con forza, usandolo come leva. Il chiavistello geme e lo senti allentarsi sotto la pressione. Inarchi la schiena puntando un piede sulla porta; la lama si spezza con uno schiocco secco e tu finisci col sedere per terra. Ti rialzi, gettando via il manico (cancella il Coltello dall'Equipaggiamento), e torni verso la porta. Il chiavistello è mezzo scardinato e riesci a strapparlo senza difficoltà. Esci nel cortile, mentre i passi dei tuoi inseguitori risuonano sulle scale.

Vai al **18**.

### 4

Ti incammini a fatica giù per il pendio, i piedi ormai ridotti a un ammasso di tagli ed escoriazioni. Sei così stanca che nemmeno cerchi di evitare sassi e radici. Dopo una camminata interminabile arrivi al bivio, adesso privo di nebbia. Stai per avviarti verso valle, quando senti il rombo di un motore che si avvicina.

Ti tuffi nel sottobosco accanto alla strada e rimani immobile. La Campagnola compare da dietro una curva e imbocca il sentierino sterrato senza rallentare. Il suono del motore si perde in lontananza, conti silenziosamente fino a dieci e ti rialzi. La ferita al ginocchio si è riaperta, ma ignori il dolore e riprendi la marcia verso il basso.

L'alba è ormai vicina quando giungi a Bivigliano. Il paese è ancora addormentato, mentre percorri le stradine in direzione della piazza centrale. Ti fermi a prendere fiato sotto la pensilina della SITA, cercando di non pensare a come sei ridotta. La corriera arriva pochi minuti più tardi, sbucando dalla strada principale. A bordo c'è solo l'autista e sali dalla porta posteriore.

Il mezzo riparte poco dopo. Guardi fuori dal finestrino e il sangue ti si gela nelle vene: ferma ai margini della strada ci sono la Campagnola e un'Alfa Romeo dei Carabinieri. Il Forestale sta parlando con due militari, accompagnando il discorso con gesti concitati. Ti pieghi in due sul sedile e nascondi la testa tra le mani, non osando alzarti finché non arrivate a Vaglia, mezza dozzina di chilometri dopo.

Le porte della corriera si aprono e, alla fermata, c'è il vecchio Stefano. L'uomo ti fissa per alcuni lunghi istanti, mentre il tuo cuore accelera i battiti, quindi annuisce. Rispondi al cenno e lo guardi fisso, finché le porte non si sono richiuse e non siete nuovamente in viaggio. Un'ora più tardi, poco prima delle sette, scendi a Firenze: ormai sei a casa.

Vai all'[Epilogo](#).

## 5

«Sì, per favore. Rimani con me.»

Mary-Ann batte le mani. «Con estremo piacere! Sentivo che avresti fatto la scelta giusta!» Si toglie la borsetta dalla tracolla e la butta sul letto. «Da dove cominciamo?»

Ti stringi nelle spalle. «Non ne ho idea. Credo che ci sia solo da aspettare, a questo punto.»

«Bene, mi pare sensato.»

Passate la mezz'ora successiva a chiacchierare del più e del meno. Mary-Ann non sembra colpita da quanto successo fino a ora e, nonostante tutto, ti trovi ad apprezzare l'allegria contagiosa della tua corregionale. Pur essendo cresciute a

poca distanza l'una dall'altra, non avete interessi in comune, tranne un amore smisurato per il mare.

La vostra conversazione viene interrotta da passi pesanti che fanno gemere il pavimento del corridoio. Il suono prosegue oltre la vostra porta e si ferma più in là. Rimanete immobili per alcuni istanti, quindi il tonfo di una porta che sbatte vi fa sobbalzare. Sentite un urlo disperato, seguito da un torrente di imprecazioni e da uno schianto di vetri in frantumi.

Mary-Ann scatta in piedi, facendo cadere a terra la borsetta, corre alla porta e la spalanca. Ti alzi a tua volta, quando noti un portachiavi formato da un nastro multicolore, scivolato fuori dalla borsa. Appese a esso ci sono solo due chiavi: una lunga con l'impugnatura nera e un'altra più piccola (puoi segnare nell'Equipaggiamento le Chiavi della Vespa). La tua amica, intanto è corsa fuori nel corridoio, sbattendosi la porta alle spalle. Cancella la Parola d'Ordine Tucano.

Se rimani nella stanza, vai al [17](#); se esci, vai al [2](#).

## 6

Ti muovi a disagio sul letto. Ormai la tua voglia di investigare è svanita e non vedi l'ora di tornare a Firenze e lasciarti alle spalle tutta questa follia. La luce si spegne e sobbalzi, ma poi ti ricordi l'avviso del Signor Giovannini, che a mezzanotte avrebbe spento il generatore. Ti voltai a pancia sotto e affondi la faccia nel copriletto.

Non sai dire quanto tempo sia passato, ma nel dormiveglia senti dei passi pesanti nel corridoio che si fermano davanti alla tua porta, poi proseguono oltre. Uno schianto di legno spezzato ti risveglia del tutto. Un secondo dopo un uomo urla e ti arrivano nitidi rumori di una colluttazione. Scendi dal letto con il cuore in gola. I suoni continuano, intercalati da imprecazioni, grugniti e un vetro che va in frantumi.

Se rimani nella stanza, vai al [17](#); se esci, vai al [2](#).

Il rombo del fuoristrada alle tue spalle si avvicina inesorabile e i suoi fari illuminano la strada davanti a te. Ti sposti a destra verso il margine della carreggiata e, quando sei a pochi metri dalla svolta, ti butti con il peso a sinistra, come hai visto fare nei film americani.

Le gomme della vespa slittano sulla terra battuta e al tua curva si allarga inesorabilmente verso gli alberi al margine del sentiero. Il paraurti del fuoristrada passa a pochi centimetri dalla tua ruota posteriore, il forestale urla e frena con una lunga sgommata. Stringi forte il manubrio e lasci un po' l'acceleratore. Qualcosa di aguzzo ti ferisce il ginocchio sinistro, ma riesci a tenere in strada Francesca. Ti raddrizzi, prosegui la fuga e arrischi un'occhiata alle tua spalle: i fanalini della FIAT Campagnola stanno tornando verso il bivio in retromarcia.

Senza faro devi affidarti alla luce lunare, che filtra a malapena tra i rami sopra di te. La foschia è più fitta su questo sentierino, ma capisci che stai salendo. Scali in seconda senza lasciare l'acceleratore e la Vespa fa un balzo in avanti, affrontando il pendio. Sobbalzi sul terreno disuguale, ormai del tutto al buio, quando la ruota frontale urta qualcosa, strappandoti di mano il manubrio. Voli in avanti e atterri a faccia in giù un paio di metri più avanti, scivolando sul terreno.

Rimani sdraiata per alcuni minuti a occhi chiusi, sicura di stare per morire. Piano piano il dolore si attenua, respiri a fondo e apri gli occhi. A pochi centimetri dalla tua testa c'è un sasso aguzzo che sbuca dal terreno: tutto sommato non ti è andata troppo male. Poggi entrambe le mani a terra e ti alzi a fatica.

La nebbia ormai ti circonda e non senti niente, nemmeno la macchina del Forestale in lontananza. Una luce fioca brilla davanti a te. Sbatti le palpebre, ma è ancora lì. Ti avvi in punta di piedi, trattenendo un gemito ogni volta che calpesti qualcosa di aguzzo.

Segna la Parola d'Ordine *Francesca* e vai al **20**.

## 8

Fissi attentamente il monile sulla croce. Palmiro continua a cercare di colpirti con fendenti trasversali della mannaia; schivi l'ennesimo colpo e ti tuffi in avanti. Inscespichi cadendo in ginocchio, ma le tue dita si chiudono sulla catena e afferri il gioiello (segna il Medaglione con Ritratto nell'Equipaggiamento). Alzi gli occhi, aspettandoti di vedere la lama che cala verso di te, ma Palmiro non sembra intenzionato a colpirti mentre sei vicina alla croce. Ti rialzi, il medaglione stretto in pugno, e riprendi il giro.

Vuoi fuggire (vai al **48**), provare a distruggere il medaglione (vai al **46**) o combattere (vai al **41**)?

## 9

Ti avvicini al tavolo del vecchio, che non interrompe il proprio monologo nemmeno quando ti fermi accanto a lui. Ha una sessantina di anni, capelli grigi corti e pelle cadente sotto al mento. Siede ingobbito sulla panca accanto al muro, i gomiti sui fianchi e le dita delle mani che ticchettano sul ripiano del tavolo.

«Buonasera, signore,» lo saluti, scostando una sedia di fronte a lui. «È libero questo posto?»

Alza per un attimo gli occhi gonfi su di te. «Gli è tardi, gli è notte.» Le sue dita sono simili agli artigli di un rapace. «Ora tu vedi con la nebbia. Al tocco.»

«Scusi, dice a me?» Ti volti e osservi la sala comune. «Disturbo?»

Si stringe nelle spalle. «Siedi, siedi. Ho i miei problemi da pensare.»

Puoi accomodarti di fronte a questo strano vecchio (vai al **16**) o fare compagnia allo straniero barbuto (vai al **27**), oppure sederti con la ragazza bionda (vai al **49**). In

alternativa, puoi sempre mangiare da sola (vai al **40**).

## 10

I tonfi al piano di sopra si continuano ritmicamente e puoi solo augurarti che la porta della camera regga abbastanza per darti tempo di scappare. Afferri il chiavistello con entrambe le mani, punti i piedi nudi sul pavimento ruvido e tiri con tutte le tue forze. La sbarra si sposta di pochi centimetri e si blocca nuovamente.

Uno schianto di legno al piano di sopra è seguito da passi pesanti nel corridoio. Stringi i denti e sferri una gomitata al pomello. Il colpo ti intirizzisce il braccio, ma sposta il chiavistello; lo afferri con la mano buona e lo apri del tutto. Spalanchi la porta e corri all'esterno, mentre le scale gemono sotto il peso dei tuoi inseguitori.

Vai al **18**.

## 11

Corri fino all'ingresso della cucina, spingi di lato la tenda ed entri. Una volta dentro, però, sei costretta a fermarti: il locale è buio e non vedi a un palmo dal naso. I gradini gemono sotto passi pesanti in avvicinamento, impedendoti di tornare in sala.

Se hai un Accendino, vai al **34**; altrimenti vai al **28**.

## 12

Corri verso la Campagnola con il coltello stretto in mano. Poggi la lama sul battistrada e spingi, ma riesci appena a scalfire la gomma dura. Allora metti la punta sul lato della ruota e colpisce l'impugnatura con il palmo della mano libera. Il coltello affonda di alcuni centimetri; colpisce ancora e la lama sprofonda del tutto. La ruota si sgonfia con

un sibilo.

«Cosa cazzo fai, troia?» urla il Forestale, correndo goffamente verso di te.

Punti un piede sul parafango, inarchi la schiena ed estrai il coltello... proprio mentre la mano dell'uomo cala pesantemente sulla tua spalla. Ruoti su te stessa sferrando un colpo alla cieca e il Forestale arretra con un imprecazione, portando la sinistra al petto mentre la destra corre al calcio della pistola. Ti butti a terra e rotoli sotto alla macchina, rialzandoti sull'altro lato, quindi cominci a correre verso l'altra estremità del cortile.

La terra battuta ti ferisce i piedi, ma la vista di Giovannini che arranca verso di te con la mannaia ti impedisce di rallentare. Giungi alla strada e, visto che l'uomo si sta spostando alla tua sinistra, inizi a correre verso destra, allontanandoti da Bivigliano. Un'occhiata alle tue spalle ti mostra il Forestale fermo accanto al fuoristrada, mentre Giovannini lo raggiunge e lo scuote per un braccio.

Vai al [24](#).

## 13

Apri gli occhi: le tenebre ti circondano. Sei sdraiata su una superficie dura; quando provi ad alzarti senti che hai polsi e caviglie legati. Chiudi gli occhi e respiri a fondo. Dei passi si avvicinano, una porta cigola e una luce colpisce le tue palpebre.

«Sei sveglia,» ti saluta la voce di Giovannini.

Riapri gli occhi. Una lampada appesa al soffitto illumina la stanza: Palmiro è in piedi davanti a te e sta respirando pesantemente, la mannaia stretta nella sinistra e la destra premuta sul letto. Accanto a lui, il viso imbrattato di sangue, c'è il Forestale. Entrambi ti fissano. Apri la bocca, ma non ne esce nessun suono. Giovannini si protende verso di te, aggrottando le sopracciglia cespugliose.

«Cosa hai detto?»

Scuoti la testa e respiri a bocca aperta.

Il Forestale, dietro Giovannini, si stringe nelle spalle. «Palmiro, ormai non ha più importanza,» commenta con voce nasale. Si passa il dorso della mano sul viso, sporcandosi ancora di più. «Dobbiamo muoverci: nostra madre non aspetterà ancora a lungo.»

Palmiro si volta a guardarla. «Speravo che avesse qualcosa di interessante da raccontarci.» Torna a fissarti. «Mi sbagliavo.»

L'uomo si raddrizza con un grugnito e solleva la mannaia. Chiudi gli occhi mentre la lama scende verso il tuo capo.

## 14

Cammini in punta di piedi lungo il corridoio e ti fermi davanti alla porta da cui provengono i suoni. E socchiusa e c'è una chiave infilata nella toppa. Un grido più forte degli altri ti scuote; con una mano tremante afferri la maniglia e la tiri a te. Apri la bocca, ma l'urlo ti muore in gola.

La stanza è identica alla tua, ma in condizioni peggiori: la finestra è sfondata, l'armadio rovesciato e il letto di traverso. Sdraiata davanti all'ingresso c'è Mary-Ann, con gli occhi sbarrati e la bocca spalancata; ha la gola coperta di sangue, da cui affiorano bollicine d'aria. Sul letto, avvinghiato al Forestale, c'è Armand, sanguinante e seminudo: l'uomo in divisa è seduto sopra al suo petto e gli stringe la gola con la sinistra, mentre con la destra cerca di estrarre la pistola dalla fondina. In mezzo alla stanza c'è Palmiro Giovannini, che impugna una mannaia insanguinata nella destra e una torcia elettrica nella sinistra, dandoti le spalle.

Rimani a guardare ipnotizzata. Il Forestale riesce a estrarre la pistola, ma Armand inarca la schiena con un colpo di reni e se lo scrolla di dosso. L'uomo scivola verso il fondo del letto, Armand raccoglie le gambe a sé e gli sferra un calcio in piena faccia, prima di rotolare giù sul pavimento. Palmiro scatta in avanti per intercettarlo con il coltello alzato sopra la

testa e il giovane ha appena il tempo di alzare una mano, prima che la lama gli affondi nel cranio.

Armand crolla a terra senza un suono e Giovannini lascia andare l'arma, portandosi la mano sulla parte sinistra del torace. Il suo respiro affannoso è l'unica cosa che rompe il silenzio. Il Forestale riemerge da dietro il letto, la pistola stretta nella destra e la sinistra alzata a tamponare il naso sanguinante. Vi fissate per un lunghissimo istante.

«Palmiro, dietro di te,» urla l'uomo in divisa, con voce nasale.

Giovannini si volta con agilità inaspettata. «E tu cosa fai qui?» Si china e afferra il manico della mannaia. «Ora tocca anche a te.» Grugnisce ed estrae l'arma dal cranio della vittima.

Vuoi scappare lungo il corridoio (vai al [26](#)) o preferisci provare a chiudere la porta prima di essere raggiunta (vai al [23](#))?

## 15

Palmiro si volta verso di te con espressione terrea, il viso pallido stravolto dal terrore e alza un dito verso il tuo petto. Ti sposti di lato, ma lui continua a indicare, mentre la sua bocca articola suoni inintelligibili. Ti volti. Dietro di te fluttua la stessa donna che ti era apparsa nella stanza; la somiglianza con Palmiro salta agli occhi: come madre e figlio.

La visione ti passa accanto, sorvola la tomba dissacrata e si ferma davanti al vecchio. L'uomo la guarda con occhi sbarrati e spalanca la bocca. Un filo di bava gli cola sul mento, alza la mano a serrarsi il petto sul lato sinistro e muove un passo incerto verso la donna. La vecchia solleva un braccio, Giovannini grugnisce e crolla a terra contorcendosi, le mani sempre premute sul torace. Dopo pochi secondi, smette di muoversi.

Rimani immobile a osservare la scena e quasi non ti accorgi

che la nebbia sta svanendo. I filamenti si dissipano nell'aria e la temperatura sale. La vecchia si volta a guardarti con aria severa, accenna un sorriso e svanisce a propria volta. Crolli seduta a terra, priva di energie, ti stringi le ginocchia al petto e ci posi sopra il mento, per impedire ai denti di battere. Presto nella radura ci siete solo tu e il cadavere di Giovannini, divisi da una tomba devastata, ma occorrono ancora molti minuti perché tu trovi la forza e il coraggio di rialzarti.

Se hai la Parola d'Ordine *Francesca*, vai al **43**; altrimenti vai al **4**.

## 16

Ti lasci cadere sulla sedia libera. «Allora mi metto qui. Sa, ho fatto una bella passeggiata per salire fin qui.» Stendi le gambe sotto il tavolo.

«Vedo che ha già fatto conoscenza con il nostro Stefano.» La voce roca di Giovannini risuona sopra di te. «Magari riuscirà a rallegrarlo un po', ma ne dubito.»

Ti volti a guardare il padrone, che si è avvicinato inaspettatamente in silenzio. «Sì, spero di non essere di troppo.»

«Ma non si preoccupi: lui è così anche con me. Viene su ogni tanto da Vaglia, soprattutto quando ha fame.» Fa una risata secca. «O sbaglio?»

Il vecchio incassa il capo tra le spalle. «E 'un tu sbagli, Palmiro,» borbotta. «Lo sai com'è!»

Giovannini scoppia a ridere, interrompendosi per un attacco di tosse. «Lo so, lo so,» risponde, dopo avere ripreso fiato. «Anzi, vai pure in cucina e lascia in pace la signorina.» Indica la porta aperta.

«Sì,» conviene Stefano, alzandosi lentamente. «Sarà meglio che vadi.» Si avvia, trascinando i piedi.

«Abbiamo fatto la guerra insieme,» spiega Palmiro, seguendolo con lo sguardo. «Non è cattivo,» conclude,

prima di avviarsi dietro di lui.

Rimani seduta, felice di poter stendere le gambe, quando il tuo piede destro urta un piccolo oggetto. Ti chini sotto il tavolo e vedi un accendino Zippo sull'impiantito del rifugio, probabilmente perso dal signor Stefano. Dai un'occhiata verso la cucina, ma sia lui che Palmiro hanno già varcato la soglia. Decidi se vuoi prendere l'oggetto (puoi segnare l'Accendino nel tuo Equipaggiamento), poi attendi la cena. Vai al **40**.

## 17

Improvvisamente come sono iniziati, i rumori cessano, con un ultimo grido straziante. Il silenzio che segue è ancora più angosciante. Rimani in piedi in mezzo alla stanza buia con le orecchie tese, ma non succede niente. Il tempo scorre lentamente e senti i muscoli delle cosce contrarsi nello sforzo di mantenere la posizione.

La foschia fuori dalla finestra smette di turbinare per alcuni istanti e la luna illumina la porta della tua cameretta. Muovi un passo in quella direzione, poi un altro. Il corridoio è vicino, così come la tua salvezza. Poggi la mano sulla maniglia, il metallo è freddo contro la tua mano sudata.

La porta si spalanca e ti reggi allo stipite per non cascare in avanti. Sulla soglia c'è Palmiro Giovannini, una mannaia insanguinata nella destra e una torcia elettrica nella sinistra; il fascio di luce ti abbaglia e senti solo il respiro affannoso del vecchio. Arretri con la bocca spalancata: sei in trappola! L'uomo avanza di un passo, sollevando il coltello. Il suo respiro è affannoso e ha le guance arrossate, ma le mani non gli tremano.

«Venga, signorina. Manca solo lei alla festa di famiglia.»

Se hai la parola d'ordine *Tucano*, vai al **36**; altrimenti, vai al **41**.

## 18

Attraversi di corsa il cortile con la foschia che turbina intorno a te, all'altezza della vita. La temperatura è scesa di parecchi gradi e il sudore ti si gela sulla schiena. Il tuo piede destro calpesta qualcosa di aguzzo, urli di dolore e cadi a faccia in giù.

«È uscita! Andiamo!» La voce di Giovannini proviene dal rifugio alle tue spalle.

Ti rialzi carica di adrenalina. La luna fa capolino da dietro le nubi e illumina tre veicoli nel cortile: la Fiat Campagnola che hai visto mentre salivi da Bivigliano è parcheggiata vicino alla strada, una Vespa attende vicino alla recinzione sul lato opposto e un Apecar è appena visibile vicino all'angolo del rifugio. Alle tue spalle, i cardini della porta cigolano e l'anta sbatte contro la parete: una rapida occhiata ti rivela Giovannini in piedi sulla soglia, con il Forestale dietro di lui.

Se hai le Chiavi della Vespa e le vuoi usare, vai al 39; se hai un Coltello e lo vuoi usare, vai al 12; se non hai nessuno di questi oggetti o non li vuoi usare, puoi scappare a piedi (vai al 22) o cercare un nascondiglio (vai al 32).

## 19

Estrai lo Zippo dalla tasca e lo accendi. La fiammella tremola per alcuni istanti e la sua luce si perde in quella proveniente dalla tomba. Palmiro fa un ennesimo tentativo di aggirare il sepolcro, tu schivi il fendente con un salto e lanci l'accendino sopra il sacrario. La sagoma metallica atterra sul drappo e scompare nella foschia, mentre Giovannini urla di dolore.

Per alcuni istanti restate immobili, poi dal panno si leva una fiammella vivace, in netto contrasto con il pallore malato della luminescenza. La fiamma si propaga rapidamente, con un crepitio che viene sovrastato dalle urla del vecchio pazzo. La nebbia turbina più intensa attorno a voi, mentre anche la

vecchia croce prende fuoco. Pochi istanti dopo, si spezza con uno schiocco secco.

Vai al [15](#).

## 20

Man mano che ti avvicini, noti altri dettagli. La luce proviene da un oggetto al centro di una radura, all'interno della quale la nebbia è più fitta. Ti fermi ai margini dello spiazzo e osservi i filamenti lattiginosi che turbinano davanti ai tuoi occhi. La temperatura scende di nuovo e, nella fioca luce, il tuo respiro si condensa in nuvolette. Dal bosco alle tue spalle provengono passi pesanti, seguiti da un respiro catarroso.

Entri nella radura e ti dirigi verso l'oggetto luminoso. È una croce di legno, piantata su un tumulo di rocce. Appesa al braccio superiore c'è una catena con un ciondolo; la luce che illumina l'ambiente proviene proprio dal gioiello. Drappeggiati subito sotto, ci sono uno scialle e una camicetta, che ti sembrano stranamente familiari.

Spinta dall'istinto, ti inginocchi davanti alla tomba e sollevi il ciondolo: è un portaritratti con all'interno una vecchia foto in bianco e nero che ritrae una donna. Il naso schiacciato, i capelli raccolti in una crocchia e gli occhi infossati non lasciano dubbi: è la donna che ti è apparsa in camera e quelli sulla tomba sono i vestiti che indossava.

«Finalmente siamo qua,» ti saluta la voce di Palmiro Giovannini. «Mamma, abbiamo ospiti,» prosegue con tono più dolce.

Ti volti, alzandoti di scatto. Il tuo inseguitore è ai margini della radura, ansante e stravolto, la mannaia ancora stretta in mano. Si appoggia a un albero, inspira a fondo e si dà un paio di pugni sul petto con la mano libera; subito dopo viene verso di te. Arretti spostandoti dietro alla tomba, senza perderlo d'occhio. Nonostante l'affanno, ha il viso pallidissimo e sta sudando copiosamente, mentre tu batti i

denti per il freddo.

«Per piacere,» lo implori. «Mi lasci andare!»

Vuoi combattere (vai al **41**), fuggire (vai al **48**) o avvicinarti alla croce (vai al **33**)?

## 21

Ti stringi nelle spalle. «Sono una studentessa fuori sede e sono venuta qui per preparare un ultimo esame: a Firenze faceva troppo caldo.»

«Non sei abituata a questo clima? Giù da me questa è la Primavera...» Mary-Ann si arrotola una ciocca di capelli attorno a un dito.

«E dove sarebbe questo 'giù'?»

«Bari!» Il suo sorriso si allarga. «Io e Francesca siamo venute da lì, tutte sole. La A3 non è mica uno scherzo, eh!» Si massaggia i lombi con la destra. «Se penso a tutte le buche tra Cosenza e Gioia Tauro. Meno male che hanno aperto il tratto solo lo scorso anno...»

Inclini il capo da un lato. «No, aspetta un attimo: se sali da Bari, mi spieghi cosa ci facevi in Calabria!?»

Mary-Ann ride ancora. «Vivevo!» Fa un gesto vago con la mano. «Il mondo è troppo bello per seguirne tutte le regole!»

«Sarà, ma se ogni volta che prendo il treno da Manduria a Firenze dovessi passare per Reggio Emilia...» Scuoti la testa. «Sarei ancora in giro.»

«Manduriana?» Mary-Ann si protende sul tavolo, puntandoti contro il grosso naso. «Manciacani, eh?»

Alzi gli occhi al cielo. «Oh, per piacere! Non vorrai iniziare anche tu con questa leggenda!»

Per tutta risposta, Mary-Ann imbraccia la chitarra e strimpella un paio di accordi. «Manduriani, manciacani e sonacampani!» Tiene il tempo battendo a terra il piede. «E se ci facessi una canzone?»

Posi le mani sul tavolo. «Grazie, basta così.»

«Non avete senso dell'umorismo giù in Salento?»

«Pare di no.»

Mary-Ann fa il broncio. «Dai che scherzavo! Siamo tutti figli della stessa forza vitale. Ma forse oggi non sei in vena di umorismo.» Si fa seria. «Percepisco qualcosa di negativo in te.»

«Non è nulla, davvero.» Ti sforzi di sorridere.

«Bene, magari ne parliamo dopo.» Accenna con il capo all'uomo barbuto. «Ora vado a conoscere quel fusto. Tu stai indietro e guarda.» Si alza, raccoglie la chitarra e va verso il tavolo dello straniero.

Vai al **40**.

## 22

Ignorando sia la Vespa che la Campagnola, attraversi di corsa il cortile del rifugio e imbocchi la strada verso Bivigliano. Dietro di te il motore del fuoristrada si accende e il veicolo parte sgommando. Raddoppi gli sforzi annaspando nella nebbia sempre più fitta, mentre i fari alle tue spalle sono sempre più vicini e luminosi.

Vai al **45**.

## 23

Afferri l'anta e la sbatti, ma Palmiro è più veloce e infila uno stivale tra stipite e porta, facendola rimbalzare. Solleva la mannaia sopra la testa e si prepara a calarla su di te, ma il colpo non arriva mai. L'uomo spalanca gli occhi e barcolla all'indietro. Abbassi lo sguardo e vedi Mary-Ann che, con gli occhi ancora sbarrati, gli si è avvinghiata alla caviglia con entrambe le mani. La torcia cade a terra e le ombre danzano sui muri.

Giovannini scalcia per liberarsi, senza risultato. Alza la mannaia con un ruggito e la cala sulla ragazza... ma tu non vedi la scena, perché hai già chiuso la porta. Stringi la

chiave e la ruoti un paio di volte, poi la estrai e la lanci lontano. Dall'interno proviene un urlo lacerante, seguito da numerose imprecazioni. La maniglia si abbassa un paio di volte, ma la porta rimane chiusa.

Segna la Parola d'Ordine *Mercurio* e vai al **26**.

## 24

Le voci degli inseguitori ti giungono ovattate mentre continui a correre nella foschia e presto si perdono in lontananza. Rallenti il passo e riprendi fiato, con il cuore che batte all'impazzata e il sangue che ti pulsa nelle tempie. Non hai la più pallida idea di dove ti trovi e la nebbia è così fitta che a malapena distingui il sentiero.

Non sai quanto tempo sia trascorso, quando il rombo di un motore alle tue spalle ti fa trasalire. Scatti verso il lato della carreggiata e ti butti in un fossato. Un sasso aguzzo penetra nei tuoi jeans e ti ferisce il ginocchio, costringendoti a morderti le labbra per non gridare. La sagoma scura della Campagnola procede a passo d'uomo sul sentiero e i fari tentano inutilmente di penetrare la nebbia.

Aspetti che i fanalini posteriori siano scomparsi nella nebbia, quindi ti rialzi. Non volendo tornare sulla strada principale, ti incammini lungo il pendio addentrando nella foresta. Non sai quanto tempo sia passato o dove ti trovi, ma ogni tanto senti un motore in lontananza e vedi delle luci nella nebbia. Dopo esserti fermata diverse volte, incroci un sentiero poco battuto, sul quale la nebbia è più rada. Alla tua destra, si congiunge alla strada che seguivi prima di scappare nel bosco; alla tua sinistra risale un pendio verso una luce immobile e bluastra. Ti incammini in quella direzione.

Vai al **20**.

## 25

«Mi scusi,» esordisci, alzando una mano.

Il fuoristrada si ferma, alzando una nuvoletta di polvere, ma il motore rimane acceso. Avanzi di un passo e guardi attraverso il finestrino aperto dal lato del passeggero. L'autista è un uomo corpulento sulla cinquantina che indossa l'uniforme verde oliva del Corpo Forestale, con la camicia sbottonata sul petto. Ha la mano sinistra sul volante, le dita che tamburellano ritmicamente.

«Scusi il disturbo,» ripeti, con un sorriso. «Sto andando al Rifugio Giovannini, mi saprebbe indicare la strada? È quasi notte e non mi vorrei perdere...» Una zaffata di sudore rancido proveniente dall'abitacolo ti fa arricciare il naso.

Il Forestale alza la destra e ti interrompe schioccando le dita. «Continui a salire.» Schiocca ancora le dita e ti indica la strada che stavi percorrendo. «Manca poco più di un chilometro. Non può sbagliare.» Il braccialetto scintillante stretto sul suo polso carnoso ti abbaglia per un istante. «Ha capito?»

«Sì, grazie.» Annuisce con un sorriso. «Sa, non sono di queste parti. Fortuna che l'ho incontrata! C'era solo uno straniero e a lui non potevo chiedere.»

L'uomo si gira verso di te e la luce del cruscotto illumina il suo viso, le sopracciglia folte sopra gli occhi infossati. «Ha detto 'uno straniero'?» Si gratta il mento mal rasato con la destra. «Dove?»

«Più avanti, sulla strada. Mi ha superato poco fa.»

Il forestale si protende attraverso il sedile del passeggero. «Grazie.» Dalla camicia scivola fuori un ciondolo a forma di mezzaluna, appeso a una collanina di metallo. «Ora devo andare. Mi spiace, ma non posso darle un passaggio sulla vettura di servizio.»

«Si figuri! Io...»

L'uomo si ritrae al posto di guida, inserisce la marcia e pesto sull'acceleratore. Il motore romba e il fuoristrada riparte, sgommando sullo sterrato. Scuoti il capo e ti rimetti in

cammino.

Vai al [35](#).

## 26

Fuggi lungo il corridoio e scendi i gradini due a due, mentre alle tue spalle le urla continuano. Arrivi alla sala comune, corri tra i tavoli e ti fermi proprio in mezzo, mentre un urlo più forte degli altri risuona al piano di sopra. Hai il fiato corto e la vista annebbiata dalle lacrime. Solo il dolore ai piedi nudi ti convince che non è uno dei tuoi soliti incubi.

La luce lunare filtra debolmente dalle finestre e il caminetto è ormai spento. Alla tua destra c'è la porta di ingresso, a sinistra la tenda che copre l'accesso alla cucina. Dal corridoio al primo piano provengono tonfi sordi. Il juke-box appoggiato alla parete brilla nella penombra e i dischi sotto il vetro sembrano un sorriso beffardo.

Vuoi scappare dalla porta principale (vai al [30](#)), dalla cucina sul retro (vai all'[11](#)) o da una finestra (vai al [37](#))?

## 27

Arrivi al tavolo dell'uomo con la barba e ti siedi davanti a lui. È molto giovane, probabilmente ha meno di trent'anni, ma la barba foltissima e il cranio rasato lo fanno sembrare più vecchio. Indossa una camicia color cachi, spiegazzata e chiazzata da aloni di sudore; anche il suo odore non è il massimo. Ti ignora, continuando a leggere.

«Buonasera,» lo saluti.

Alza gli occhi dal libro e ti fissa da dietro le lenti, sbattendo le palpebre. «Guten Abend.» Sorride. «Wie geht's?»

Scuoti la testa. «Mi spiace, ma non capisco. Speak English?»

Fa un cenno di diniego a propria volta. «Nein, ich spreche kein Englisch.» Fa una smorfia. «Aber... Però parlo poco 'Taliano'.»

Gli porgi la mano sopra la tavola. «Sono Piera, piacere.»

«Küss die hand gnädige frau.» Prende la tua destra con delicatezza e se la porta alle labbra, poi ti guarda negli occhi. «Ihre Augen sind so blau.»

Ti ritrai un po' imbarazzata. «Sì, prego...?»

L'uomo scoppia a ridere, i denti bianchissimi che spiccano conto la barba rosso scuro. «Niente, solo come noi diciamo in Osterreich. Tuoi occhi sono così blu.»

«Ma i miei sono marroni,» obietti.

Si stringe nelle spalle. «Ich heiße Armand. Piacere di conoscere te.»

Il suo sorriso è contagioso. «Eravamo insieme sulla corriera,» scandisci bene le parole. «Siamo scesi a Bivigliano, poi mi hai superata sulla strada.»

«Ja, ja...» Aggrotta la fronte. «Io ricordo.»

«Cosa ti porta in Italia? Sei in vacanza?»

«Vacanza? Urlaub?» Fa un cenno di diniego. «Nein, ich bin hier um Wirtschaft zu studieren.» Riflette un attimo. «Studiare Wirtschaft.»

«Virtsciaft?» Pronunci a fatica la parola.

«Ja. Voi chiamate 'Economia', io penso.»

«Scusate se vi interrompo.» La sagoma massiccia di Giovannini incombe su di voi. «Il signore desidera?»

«Würstel mit Sauerkraut,» risponde Armand. «Und ein Bier.»

L'oste scuote la testa. «Salsicce non ne abbiamo, figuriamoci la salsa.» Si strofina le mani sul grembiule. «Di birra abbiamo la Moretti, se le va bene.»

Armand ascolta concentrato. «Das ist unmöglich,» sbotta quindi.

Giovannini ride, accarezzandosi la pancia. «Non mi crede? Venga, venga a vedere. Kommen sie.» Poi si volta verso di te. «Scusi, sa, ma durante la guerra ne ho avuto abbastanza

di questi crucchi e dei loro crauti.» Ti fa l'occhiolino.

«Was?»

Armand si alza. È un giovane muscoloso che supera l'oste di mezza testa, ma questi non pare impensierito, essendo una trentina di chili più pesante. I due si allontanano in direzione della cucina, discutendo a bassa voce. Rimani seduta, un po' imbarazzata e dai un'occhiata alla guida turistica. È scritta in tedesco e contiene foto di tutte le più importanti città italiane. Sfogli le pagine fino a quelle che trattano la Puglia (ovviamente in fondo al volume) e ti soffermi con un sorriso sulla facciata della Cattedrale di San Cataldo, a Taranto: per alcuni istanti dimentichi gli eventi delle ultime ore.

Dalla cucina non esce ancora nessuno e gli altri due avventori non sembrano fare caso alla scena. Allunghi le gambe sotto il tavolo e urti qualcosa di duro. Ti chini e vedi lo zaino di Armand, rovesciato a terra. Scivoli giù dalla panca e rimetti a posto le sue cose, quando da un involto cade fuori un coltello Opinel. Hai il manico consumato ed è troppo grosso per le tue mani, ma impugnarlo ti dà sicurezza. Se vuoi, segna il Coltello nell'Equipaggiamento. Ti rialzi spolverandoti e decidi di sederti a un altro tavolo, in attesa che Giovannini abbia chiarito la faccenda con l'Austriaco.

Vai al **40**.

## 28

Ti addentri nella cucina con le braccia protese. Procedi per alcuni metri quando urti un oggetto lungo, forse un tavolo. Un rumore più forte degli altri al piano di sopra ti fa trasalire, scatti in avanti e finisci lunga distesa, il viso premuto in una pozza di qualcosa viscido e appiccicoso.

Ti rialzi, ormai priva di orientamento e sbatti contro uno spigolo.

Rimani piegata in due per alcuni istanti, quando la cortina all'ingresso viene spostata e una torcia elettrica ti abbaglia.

Arretri con le mani sollevate a coprire il viso, mentre una sagoma tozza avanza verso di te a lunghi passi. La torcia si solleva, poi cala sulla tua fronte. Crolli sul pavimento lurido e tutto diventa buio.

Vai al [13](#).

## 29

Ti avvicini a un tavolo libero, posì lo zaino sulla panca e ti siedi. Gli altri avventori non sembrano interessati a te e sei troppo stanca per andare al juke-box. Ti guardi intorno, ma non vedi niente che richiami i tuoi ultimi incubi. Stai fissando un quadro appeso sopra al caminetto, quando senti un motore all'esterno.

Ti alzi e guardi fuori dalla finestra. Il cortile esterno del rifugio è illuminato fiocamente dalla luna e ti sembra di vedere filamenti di nebbia che serpeggiano sul fondo in terra battuta. Parcheggiato accanto alla finestra c'è un Apecar e, poco più in là, una Vespa con la carena multicolore. Il suono del motore si avvicina e, da dietro l'angolo, spunta il fuoristrada del Forestale, a fari spenti. La vettura si ferma accanto all'Ape e l'autista scende, guardandosi intorno. Tira su il cinturone, portando una mano alla fondina, e si volta nella tua direzione.

Ti scansi dalla finestra appena in tempo e rimani addossata alla parete, il cuore che batte più veloce. Non capisci cosa hai visto, ma ti senti a disagio. Nessuno nella sala ha notato la tua manovra e Giovannini è ancora in cucina. In punta di piedi, torni a sederti.

Vai al [40](#).

## 30

Attraversi di corsa la sala comune in penombra, arrivi alla porta d'ingresso e giri la maniglia. È chiusa. Rimani immobile per alcuni istanti, mentre le gambe cominciano a

cederti. Ti inginocchi e, cerchi di capire cosa le impedisca di aprirsi; non è una serratura, come temevi, ma solo un grosso chiavistello arrugginito. Ti immagini senza difficoltà le grosse mani di Giovannini, mentre lo serrano per la notte, prima di salire al piano di sopra.

Se hai la Parola d'Ordine *Mercurio*, vai al **10**; se non hai questa Parola d'Ordine ma hai un Coltello e vuoi usarlo, vai al **3**; altrimenti vai all'**11**.

## 31

Fai una risatina. «Ecco, è un po' imbarazzante...» Intrecci le dita in grembo. «C'è di mezzo... Come dire? Un sogno.» Mary-Ann mette a terra la chitarra e poggia i gomiti sul tavolo. «Interessante,» commenta seria. «Dimmi di più, se vuoi.»

Fissi un punto alle sue spalle. «Non so se mi crederesti,» sussurri.

Scuote il capo sorridendo. «Sono poche le cose a cui non credo: i pregiudizi sono la morte della coscienza, almeno secondo me.»

«Va bene.»

Torni a fissarla negli occhi e le racconti come sei arrivata fino a qui. Le parli dei tuoi incubi, delle foto trovate sulla bacheca della facoltà e di come tutte le cose viste in sogno corrispondessero alla realtà. Quando finisci riesci a sorridere a tua volta, anche se sei la prima a trovare il tutto assurdo.

«Capisco.» Mary-Ann abbassa lo sguardo e riflette alcuni istanti. «Ma nel sogno Giovannini non fa nulla dopo aver aperto la porta con il coltello in mano?»

«No. Vedo solo i suoi scarponi, i suoi jeans e...»

«È minaccioso?» ti interrompe Mary-Ann.

«Minaccioso?» Aggrotti le sopracciglia. «Non esattamente, ma è un uomo grande e grosso con un coltello...»

«E le grida che senti? Riconosci la voce?»

Ti stringi nelle spalle. «So solo che è un uomo. Ma non so se

sia Giovannini o chiunque altro.

«Attenta! Sta arrivando!» Mary-Ann ti indica con un cenno del capo la porta alle tue spalle. «Cambia posto. Parleremo dopo...»

Ti alzi, proprio mentre il Signor Giovannini esce dalla cucina con le braccia cariche di piatti, e ti accomodi a un tavolo lì vicino. Con la coda dell'occhi vedi Mary-Ann che si alza e va sorridendo verso il tavolo del barbuto.

Segna la Parola d'Ordine *Tucano* e vai al **40**.

## 32

Corri per il cortile verso l'angolo del rifugio, grata alla nebbia che nasconde la tua presenza, mentre le voci risuonano attutite alle tue spalle. Scivoli oltre l'Apecar e ti ritrovi dietro all'edificio: la facciata posteriore incombe su di te e non vedi vie di fuga, se non la foresta che si stende nella foschia.

«È andata da quella parte,» urla Giovannini dietro di te.  
«Ora non ci scappa!»

Spinta dalla disperazione, salti nel cassone dell'Apecar e ti rannicchi sul fondo in posizione fetale. I tuoi inseguitori arrivano pochi secondi dopo e si fermano, entrambi ansanti. Le loro sagome si stagliano davanti al tuo nascondiglio, illuminate dalla torcia elettrica di Giovannini. Trattieni il fiato e stringi i denti.

«E ora dove cazzo è andata?» chiede Palmiro.

L'altro uomo tira su col naso. «Non so,» risponde con voce nasale.

«Guarda tra gli alberi, forza!»

Il Forestale si schiarisce la voce. «Perché io?»

«Perché sì, prendi la torcia!» Sbuffa. «Muoviti, idiota.»

I passi del forestale si allontanano assieme alla luce e presto solo la luna illumina il tuo nascondiglio. La sagoma di Giovannini indugia ancora dietro all'Apecar, impedendoti la fuga. Attendi per un paio di minuti, quando dalla nebbia

giunge un'imprecazione soffocata. Palmiro sferra un pugno sulla fiancata dell'Apecar, facendo rimbombare tutto.

«Adesso che cazzo hai fatto?» urla. «Aspetta, vengo ad aiutarti.»

Allunga una mano nel bagagliaio del motofurgone e fruga sul fondo. Un secondo dopo le sua dita tozze si chiudono sulla tua caviglia nuda. Urli. Palmiro lascia la presa e la sua faccia appare nel vano del bagagliaio. Allunga nuovamente la mano per afferrarti, ma tu scatti in avanti, scavalchi la paratia posteriore e gli salti addosso. L'uomo alza l'altra mano che ancora impugna la mannaia, ma l'impatto lo fa cadere indietro ed entrambi rotolate a terra.

«Piccola stronza...» rantola, cercando di rialzarsi.

Non aspetti che ci riesca e corri via inseguita dalle sue grida, mentre dalla nebbia provengono anche i passi del Forestale. Prosegui il giro attorno al rifugio e ti trovi sul lato opposto rispetto ai veicoli. Il tuo inseguitore è sempre più vicino, quindi scatti verso la strada in terra battuta e, quando il Forestale si allarga verso sinistra per impedirti di tornare verso Bivigliano, pieghi a destra continuando a salire. I suoi passi si fermano, ti volti e lo vedi piegato in due, le mani sulle ginocchia. L'uomo ansima, quindi si raddrizza e torna verso il cortile mentre continui la corsa.

Vai al [24](#).

### 33

Continui a girare attorno alla tomba, avendo cura di tenerla tra te e Giovannini. L'uomo potrebbe scavalcare il tumulo senza problemi, ma non sembra intenzionato a farlo e continua il girotondo angosciante, spostando la mannaia da destra a sinistra e cambiando ogni tanto direzione. Proseguite per alcuni lunghi minuti, unici suoni il suo respiro affannoso e i tuoi singhiozzi. La luminescenza continua a irradiare la radura e dalla nebbia provengono sibili rabbiosi.

Se hai un Accendino e vuoi dare fuoco all'altare, vai al **19**; se non ce l'hai, puoi scegliere se fuggire (vai al **48**), combattere (vai al **41**) o afferrare il medaglione (vai al **8**).

## 34

Ti frughi in tasca per alcuni interminabili istanti, finché le tue dita sudate non si chiudono sul metallo freddo dello Zippo. Lo estrai e lo apri, implorando il Cielo che funzioni. Per una volta le tue preghiere sono esaudite e una luce tremolante illumina la cucina, riempiendola di ombre minacciose. Un ampio camino occupa la parete alla tua destra e ci sono due tavoli di legno in mezzo alla stanza. Il pavimento è più ruvido che nelle altre sale e senti qualcosa di appiccicoso sotto i piedi nudi, ma non hai il tempo o il coraggio di fermarti a controllare.

Raggiungi in punta di piedi il centro della sala e ti guardi intorno: entrambe le finestre sono chiuse, ma la fiamma piega in direzione della parete di fondo. Avanzi in quella direzione e vedi una porta di servizio. Il sorriso ti muore sulle labbra quando senti passi pesanti nella sala comune, seguiti da un'imprecazione soffocata.

Scatti verso l'uscita, coprendo la fiamma con la mano libera, ma urti con il fianco lo spigolo di un tavolo e ti pieghi in due per il dolore, mentre qualcosa cade a terra tintinnando. La luce del tuo Zippo si riflette su una lama lunga e luccicante. Se vuoi, puoi prendere il Coltello.

Ti raddrizzi stringendo i denti e corri verso la porta. Abbassi la maniglia e spingi con tutte le tue forze, ma non si muove. Disperata la tempesti di pugni. Alle tue spalle la porta della sala comune si spalanca. Abbassi ancora la maniglia e tiri: questa volta l'uscita si apre. Scivoli all'esterno e te la richiudi alle spalle.

Vai al **18**.

La Campagnola procede sobbalzando sul sentiero, finché i suoi fanali posteriori non scompaiono dietro una curva una trentina di metri più avanti. Improvvisamente la strada ti pare più buia e procedi con maggiore cautela. Dietro la curva la pendenza diminuisce e il sentiero procede quasi in pianura. Mezz'ora dopo, dietro l'ennesima svolta della strada, appare una costruzione che conosci bene, avendola già vista in sogno e in foto: il Rifugio Giovannini. Ti fermi a osservare le tre finestre illuminate del caseggiato e l'insegna cigolante, ma non vedi niente di minaccioso. Dall'interno, proviene una musica ovattata e avverte odore di fumo. Sei ancora presa da questi pensieri, quando senti qualcosa di freddo e umido sulle caviglie. Abbassi lo sguardo sui piedi, ma non riesci a vederli: il suolo è coperto da una foschia densa e pesante che scivola fuori dagli alberi ai lati della strada. Ti affretti verso la luce delle finestre e, quando entri nel recinto, riesci a vedere nuovamente il suolo.

Attraversi di buon passo il cortile esterno e ti avvicini alla porta del rifugio. La musica all'interno è adesso più chiara, la voce di Elvis che chiede di essere amato teneramente e delicatamente. Abbassi le palpebre e sorridi, seguendo il ritmo della musica. Ti aggiusti il colletto della camicia, ma quando riapri gli occhi, il Re non è accanto a te. Scuoti il capo e posi la mano sul pomo di ottone.

La porta si spalanca di colpo, strappandoti un gridolino di sorpresa. Nell'androne, illuminato dalla luce alle sue spalle c'è un uomo alto circa un metro e ottanta, con le spalle larghe e una grossa pancia coperta da un grembiule sporco. Ha la mano sinistra sulla maniglia, ma i tuoi occhi sono attratti dalla destra, che stringe una mannaia insanguinata. Rimani ferma. L'energumeno si sporge oltre la soglia e ti fissa, ma la sua faccia rimane in ombra.

«Buonasera, signorina,» ti saluta con voce soffocata. «Non stia fuori. Entri, la prego.» Ciò detto, fa un passo di lato e la luce della sala interna ti investe in pieno.

Sbatti le palpebre un paio di volte. «Grazie, molto gentile.» Mentre parli, Elvis realizza i propri sogni e ti dichiara amore eterno.

«Benvenuta al Rifugio Giovannini, ha fame?» Ti indica con un gesto della mano libera la sala comune, illuminata da due lampadari e da un caminetto dove arde un bel fuoco. «Stavo giusto affettando la carne...»

Rimani immobile sulla soglia: l'uomo che ti ha aperto è lo stesso del sogno, ormai non hai più dubbi. Lo fissi dritto in faccia. Ha le guance e il naso cosparsi di capillari rotti, oltre a un colorito rosso sul viso. La bocca, sormontata dai baffi grigi, si increspa in un sorriso, evidenziando le rughe accanto agli occhi. Ti fa un altro gesto con la mano libera in direzione della stanza mentre la voce del Re si spegne sull'ultima nota struggente. Solo allora, noti un juke-box sulla parete alla tua sinistra.

Ritorni in te. «Sì, grazie, ho fame.» Fai una risatina nervosa, mentre entri nella sala. «Scusi, ma sono un po' scombussolata. Sono venuta a piedi da Bivigliano e la nebbia...»

«Non c'è nessuna nebbia,» ti interrompe il vecchio. «È molto buio, ma qui, in questo periodo dell'anno, non c'è nebbia.» Continua a sorridere, ma i suoi occhi si induriscono.

«Come no?» Indichi una delle finestre.

«Si accomodi pure.» Il locandiere ti dà le spalle e si avvia pesantemente in direzione della cucina.

Scuoti la testa incredula e ti guardi intorno: solo tre tavoli sono occupati. Al centro della stanza, sotto uno dei lampadari, è seduto l'uomo con la barba, ancora immerso nella lettura della guida turistica; vicino al caminetto, c'è una ragazza che indossa calzoni a zampa, una camicia a fiori più vistosa della tua e porta una borsetta a tracolla, intenta ad accordare una chitarra; infine, a un tavolo d'angolo in penombra, c'è un vecchio curvo che si fissa le mani in grembo e parla da solo.

«Abbiamo spezzatino di vitello, le va bene?» Il Signor Giovannini, riapparso sulla porta della cucina, si sta asciugando le mani sul grembiule. «O altrimenti un'insalata mista.» Fa una smorfia.

Metti la mano sulla tasca che contiene il portafogli, quando il tuo stomaco brontola ancora. «Spezzatino andrà benissimo, grazie.»

«D'accordo.» Il locandiere rientra in cucina.

Vuoi sederti a uno dei tanti tavoli liberi (vai al 29), fare compagnia all'uomo con la barba (vai al 27), accomodarti accanto alla chitarrista (vai al 49), oppure vedere se il vecchio ha qualcosa da dire (vai al 9)?

## 36

«Lasciala stare, fottuto bastardo!»

La voce proviene dal corridoio e riconosci Mary-Ann. Palmiro si gira goffamente sulla soglia mentre la bionda sbuca di corsa dal corridoio saltandogli addosso e afferrandolo alla gola. Giovannini porta indietro il braccio armato per sferrare un colpo, ma perde l'equilibrio e crolla di schiena sul tavolino, la ragazza ancora avvinghiata a lui.

Mary-Ann sfrutta la posizione di vantaggio per dargli una ginocchiata all'inguine, ma lo colpisce solo di striscio. L'uomo solleva la gamba destra e pesta con il tacco dello scarpone il sandalo della ragazza. Mary-Ann urla e lascia la presa barcollando verso la parete opposta, mentre Giovannini si rialza, il coltello ancora in pugno e il respiro ansante.

«Scappa, Piera,» ti urla la hippy. «Vattene!»

Palmiro passa all'attacco con un fendente. La lama penetra nella spalla sinistra della vittima, e prosegue nella corsa inchiodandola al muro. La ragazza urla di nuovo e afferra il polso dell'aggressore con la destra, impedendogli di recuperare l'arma. Cogli l'occasione per schizzare verso la porta, mentre dietro di te la lotta prosegue.

Esci nel corridoio e vai a sbattere contro un uomo che sta correndo nella direzione opposta. Alla luce della torcia che proviene dalla stanza vedi la faccia insanguinata del Forestale e il luccichio della pistola che impugna. L'uomo ti spinge da parte per andare verso Palmiro, ma inciampa su di te e finite entrambi distesi, mentre la sua arma scivola sul pavimento. Il Forestale si gira e avanza carponi per recuperarla, ti rialzi e riprendi la fuga, mentre Mary-Ann urla di dolore.

Vai al [26](#).

## 37

Corri fino alla finestra più vicina e ne afferrai la maniglia: è chiusa, come quella in camera tua. La nebbia all'esterno si addensa sempre di più e ti sembra quasi che cerchi di entrare tra le fessure dello stipite. Le scale gemono sotto dei passi pesanti. Afferri uno sgabello da sotto un tavolo e lo scagli contro la finestra. Il vetro va in frantumi e un filamento di nebbia si insinua pigramente nella sala.

Afferri lo stipite con entrambe le mani e ti issi sul davanzale. Una scheggia ti trafigge la pianta del piede, ma ignori il dolore. Evitando i pezzi di vetro ancora infissi nel legno, ti contorci e salti giù. La nebbia è così fitta che non vedi il suolo, ma sai di essere al piano terra. Rotoli sulla terra battuta del cortile e ti rialzi subito dopo, mentre dalla sala comune proviene un'imprecazione.

Vai al [18](#).

## 38

Bevi un bicchiere d'acqua. «Mi dica, Signor Giovannini, è da molto che gestisce questo rifugio?»

«Più o meno da quando sono nato, nel 1910.»

«Addirittura?» Raccogli un po' di sugo con un pezzo di pane.

Palmiro annuisce. «E già. Sono sempre stato legato a questo posto. Lo costruì mio padre a fine Ottocento.» Fa un sospiro profondo, mettendo a dura prova i bottoni della camicia. «Lo gestì assieme a mia madre, finché non morì. All'epoca avevo più di vent'anni e già lavoravo qui. Eravamo così occupati che non potei nemmeno andare al funerale: parteciparono solo mia madre e mio fratello minore.»

«Capisco,» commenti, a bassa voce. «E adesso? Siete ancora voi tre a mandare avanti tutto?»

«No, sono solo io.» Fissa un punto alle tue spalle. «Mia madre, pace all'anima sua, se ne è andata dopo la guerra. Non ce l'ha fatta...» Si riscuote. «Mio fratello, invece, ha scelto la carriera nel Corpo Forestale dello Stato.» Allarga le braccia. «Ha fatto una scelta.»

Ti viene in mente il fuoristrada che ti ha superata sulla via poco fa. «Quindi adesso...»

«Adesso mangi, che si fredda.» Ti indica il piatto. «A volte parlo troppo, sarà la solitudine.» Fa una smorfia.

«Non si preoccupi.» Infilzi un pezzo di patate assieme a uno di carne. «Fa sempre piacere conoscere gente nuova.»

Vai al **47**.

## 39

Infilo la mano in tasca mentre corri ed estrai le chiavi della Vespa. Il portachiavi si impiglia in un passante e lo liberi con uno strattone. Il laccio si strappa e la chiavetta più piccola rimbalza a terra, perdendosi nella nebbia.

Ti fermi senza fiato davanti a Francesca. La Vespa è sul cavalletto, vicino alla parete del rifugio, e ha la carena dipinta a colori così vivaci da risaltare anche nelle tenebre: un arcobaleno, una chitarra, una fragola... Il contrasto tra questa immagine e la tua situazione attuale ti strappa una risata nervosa.

Monti in sella, infili la chiave e pesti sul pedale. Il motore scoppietta, poi tace. Provi ancora, dando gas con la

manopola. La Vespa si avvia di colpo e il motore sale di giri. Scendi dal cavalletto con una spinta, ingrani la prima e lasci di colpo la frizione, Francesca si impenna e scatta in avanti. Attraversi il cortile a tutta velocità, quando Palmiro Giovannini corre verso di te agitando la mannaia. Acceleri abbassando la testa sul manubrio; l'uomo urla e si getta di lato mentre gli sfrecci accanto, curvando sulla destra.

Un secondo dopo sei sulla strada, in direzione opposta rispetto a Bivigliano. Dal rifugio provengono le urla dei due uomini, ma non capisci cosa stiano dicendo. Il sentiero è ancora più nebbioso del cortile, ma quando premi il pulsante per accendere il fanale non succede niente. L'unica luce è quella della luna e sei costretta a rallentare.

La strada si inerpica su per la montagna, addentrandosi nel bosco. Quando il buio è quasi completo, alle tue spalle appare una luce, accompagnata dal rombo di un motore. Non hai bisogno di voltarti, per sapere che si tratta del Forestale. Ti chini sul manubrio e dai più gas, mentre il rumore si avvicina.

Arrivi in cima a una salita e la strada piega verso il basso. Nel momento in cui la Fiat Campagnola supera il dosso dietro di te, i suoi fanali illuminano un sentierino che si diparte verso sinistra dalla strada che state percorrendo. La Vespa acquista velocità mentre scendi e rifletti su come agire.

Se vuoi proseguire lungo la strada principale, vai al [45](#); se preferisci svoltare sul sentierino, vai al [7](#).

## 40

Seduta da sola, appoggi i gomiti sul tavolo e ti prendi la testa tra le mani. Non sono ancora le nove, eppure fai fatica a soffocare uno sbadiglio. Gli occhi ti si stanno per chiudere, quando un odore ricco ti risveglia; subito dopo un'ombra incombe su di te. Ti volti: Palmiro Giovannini è al tuo fianco, con un piatto di carne in umido fumante in una mano

e una caraffa di acqua nell'altra. Posa la tua cena sul tavolo e si asciuga le mani sul grembiule.

«Buon appetito signorina, » ti augura, con voce roca. “Vedrà se non è buono.»

Osservi il piatto: oltre a uno spezzatino di carne, ci sono patate arrosto, fagiolini e tanto sugo. «Sembra davvero squisito.» Il tuo stomaco brontola di nuovo, facendoti arrossire.

«Ha fame, eh?» Giovannini gira attorno al tavolo e si siede davanti a te. «Spero non le dispiaccia se le faccio compagnia.» Ti fissa da sotto le sopracciglia.

«No, certo.» Ti versi un bicchiere d'acqua. «Se gli altri clienti non sono gelosi...»

Palmiro si stringe nelle larghe spalle. «Possibile ma non probabile!» Abbraccia la stanza con un gesto della mano lardosa. «Il vecchio Stefano è a cenare in cucina e gli altri due... Guardi lei stessa!» Ti fa l'occhiolino.

Distogli l'attenzione dal piatto e guardi il tavolo vicino: i due avventori sono seduti uno accanto all'altra e si fissano negli occhi, dimentichi dei rispettivi piatti di carne.

«Mary-Ann, du bist sehr schön!»

«Armand, non sei male nemmeno tu, sai?»

Subito dopo i due si baciano. Distogli lo sguardo un po' imbarazzata. Palmiro, sempre seduto davanti a te, ti sorride. Infilzi un pezzo di carne e te lo porti alla bocca; mastichi a lungo: ha un sapore strano, ma è cotta molto bene e il sugo è abbastanza denso.

Palmiro si china in avanti, per quanto la pancia glielo consenta. «Mi pare di capire che la cena è di suo gradimento.»

Annuisce e deglutisci a fatica. «Sì, ottimo!» Prendi un altro boccone.

«Mangi pure, fa piacere essere apprezzato per qualcosa.» Intreccia le dita tozze sul tavolo. «E poi a volte uno si stanca di cucinare sempre per le stesse facce...»

Vuoi cenare in silenzio (vai al **47**) o preferisci approfondire

la conoscenza di Giovannini (vai al [38](#))?

## 41

Arretti di un passo, gli occhi fissi sulla lama insanguinata. Palmiro ti segue senza fretta, tenendo il coltello pronto a colpire. Il metallo luccica nella penombra, quasi ipnotico. L'uomo tenta un affondo, lo schivi senza difficoltà saltando di lato... ma non vedi il suo gancio sinistro diretto al tuo viso. Le nocche di Giovannini ti centrano in pieno sullo zigomo e rovini a terra battendo la testa. Tutto diventa buio.

Vai al [13](#).

## 42

«No grazie,» scuoti la testa. «Non credo mi serva il tuo aiuto.»

Mary-Ann ti guarda inclinando il capo da un lato. «Ma sei sicura? Guarda che so badare a me stessa.» Il suo sorriso storto contrasta con il tono serio. «Non mi va di pensarti da sola.»

«Non sarò sola,» la rassicuri. «Tu sarai sempre nella stanza accanto alla mia, no?»

«A meno che non sia da quel fusto con la barba...» Fa un sospiro con espressione sognante.

«Forse ho parlato troppo presto.»

«No, no!» Alza le braccia in segno di resa. «Cercherò di proteggerti come meglio posso.»

«Va bene, ma non rischiare niente. Ancora non so di cosa si tratti.» Ti osservi i piedi nudi. «Mi auguro sia solo suggestione.»

«Comunque sia, io sono dalla tua parte.» La bionda scende dal letto e si avvia saltellando verso la porta. «Costi quel che costi!»

«Grazie,» mormori.

Mary-Ann si volta sulla soglia, sorridendo. «E di che?» Esce nel corridoio e si chiude la porta alle spalle.

Vai al **6**.

## 43

L'idea di camminare verso il paese non ti attira per niente, viste le condizioni dei tuoi piedi e la presenza del Forestale nei paraggi. Forse Francesca, dopo essere salita dal Salento al Mugello, ha ancora abbastanza energie per riaccompagnarti a valle; è anche vero che, con lei, saresti molto più visibile.

Vuoi provare a far ripartire la Vespa (vai al **50**) o preferisci scendere a piedi (vai al **4**)?

## 44

Senti passi del corridoio, quindi qualcuno bussa alla porta. Apri la bocca per rispondere, ma l'uscio si apre ed entra Mary-Ann, sorridente come sempre, accompagnata dall'odore inconfondibile di Marijuana. Ha i capelli sciolti e non ha più con sé la chitarra, ma porta ancora la borsetta a tracolla. Ti fa un cenno con il capo, quindi si chiude la porta alle spalle e viene verso il tuo letto, sedendosi ai tuoi piedi.

«Scusa il ritardo.» Fa una risatina. «Avevo da fare.»

«Me lo immagino.» Accenni con il capo alla porta. «Tutto sistemato?»

«Cosa? Armand?» Sbuffa. «Abbiamo appena cominciato, ma non c'è fretta.» Torna seria. «Tu, piuttosto, come stai, piccola Manciacani?»

Scuoti la testa con un sorriso rassegnato. «Come prima, immagino.» Ti tiri a sedere. «Mi sento ancora un po' scombussolata per tutto quello che è successo.»

Mary-Ann annuisce. «Capisco. Certe esperienze sono molto...» Si mordicchia un labbro, guardando il soffitto. «Oniriche, ecco.» Torna a fissarti. «Non tutti hanno i mezzi

per capirle.»

«Tu pensi di riuscirci?»

Si stringe nelle spalle, insolitamente larghe. «Ci ho provato prima in camera mia: ho fumato un po', ma non sono riuscita ad aprire la mente.» Tira su col naso. «Forse dovresti provare tu...»

«No grazie,» la interrompi, alzando una mano. «Ho già avuto la mia dose di emozioni in questa stanza, senza bisogno di farmi anche uno spinello.»

«Guarda che è tutta roba di prima qualità!» La hippy si acciglia. «Ne ho una bella dose sotto la sel...» Fa una pausa.

«Aspetta: hai detto 'in questa stanza', giusto?»

«Sì, è successo di nuovo.»

«Adesso cosa?» Si protende verso di te.

Fai un profondo respiro e narri a Mary-Ann l'incubo avuto pochi minuti prima. La tua amica ascolta senza interrompere e mantiene un'espressione seria, nonostante sia paleamente fatta. Finisci il racconto spiegando che non sai se fosse un sogno o un'apparizione.

«Mamma mia,» commenta Mary-Ann. «E dici che tutto era buio e freddo?»

«Sì. Non vedeva nulla e stavo congelando.»

La bionda riflette per alcuni istanti, i gomiti sulle ginocchia e il mento sui pugni. «Sembra di leggere una di quelle storie di fantasmi che vanno tanto in Inghilterra. Eppure siamo in Italia.»

«Precisamente. Ma la cosa non mi consola.»

Mary-Ann si raddrizza e torna a fissarti. «Ho deciso cosa farò: resterò con te questa notte.»

«A che scopo?»

«Non è ovvio?» Allarga le braccia con un sorriso. «Ti starò vicina per aiutarti. Che ne dici?»

Se accetti l'offerta della tua nuova amica, vai al **5**; se rifiuti, vai al **42**.

## 45

Il motore della Campagnola dietro di te ruggisce sempre più forte, mentre gli alberi ti sfrecciando accanto in una fuga folle. Arrischi un'occhiata alle tue spalle: i fari si avvicinano con una luce accecante. Colpita in pieno, rotoli in avanti sulla strada e perdi i sensi non appena batti la testa.

Vai al [13](#).

## 46

Sollevi la catena, la fai roteare un paio di volte e la scagli contro il tumulo funerario. Il gioiello va in frantumi e la luce si spegne. La nebbia sibila ancora più forte, ma il rumore è coperto dall'urlo agonizzante di Palmiro Giovannini. L'uomo lascia cadere la mannaia e muove un passo incerto verso la tomba. La croce trema, quindi crolla a terra, spezzata in due; dalle rocce proviene un lungo gemito e ti si accappona la pelle.

Vai al [15](#).

## 47

Finisci di mangiare in silenzio, più affamata di quanto immaginassi. Ogni volta che alzi lo sguardo dal piatto ti ritrovi a fissare gli occhi di Palmiro Giovannini, in ombra sotto le sue sopracciglia aggrottate. Ti concentri sul ripulire ogni goccia di sugo con il pane, quindi finisci l'acqua fresca. Fai un respiro profondo. «Era tutto squisito, grazie!»

«Ne vuole ancora?» Palmiro allunga la mano lardosa verso il vassoio.

«No, no.» Scuoti la testa. «Sono a posto così. Grazie ancora.»

«Bene, allora le mostro la sua stanza.» Poggia entrambe le mani sul piano del tavolo e si alza con un grugnito. «Mi segua.»

In quel momento la porta di ingresso si spalanca e vi voltate entrambi: sulla soglia c'è il Forestale che ti ha superata sulla strada. Ora che lo vedi bene alla luce, noti le chiazze di sudore sotto le ascelle e i pantaloni macchiati. L'uomo saluta Giovannini con un cenno del capo, mentre infila le dita tozze nel cinturone, per tirarlo su.

«Mio fratello,» spiega Palmiro. «Ora penso anche a lui, ma prima mi occupo di lei.»

Raccogli le tue cose e segui il locandiere verso le scale in fondo a destra. Al tavolo accanto, Mary-Ann è seduta sulle ginocchia di Armand, che le sta accarezzando la schiena. I due non ti notano quando passi vicino e anche Palmiro non li degna di un secondo sguardo. Il Forestale, intanto si sta scaldando le mani davanti al caminetto, fissando le fiamme. Salite le scale in silenzio e arrivate a un pianerottolo dal quale si diparte una seconda rampa verso sinistra. Il locandiere appoggia una mano alla parete e si massaggia il petto con quella libera. Si gira verso di te per sorriderti e vedi che ha le guance paonazze.

«Un attimo, eh.» Respira pesantemente a bocca aperta.  
«Tutte queste scale...»

«Si figuri, non ho fretta.»

Dopo aver ripreso fiato, Giovannini sale la seconda rampa e ti conduce lungo un corridoio illuminato da una sola lampadina, appesa a un filo elettrico. Tutte le porte sono sul lato destro, rivolte verso il retro dell'edificio. Vi fermate davanti alla seconda.

«Eccoci qua.» Palmiro fa un respiro profondo. «Faccia come se fosse a casa sua.» Apre la porta e fa un passo indietro.

«Grazie mille!»

Entri e ti guardi intorno. La stanza è circa sei metri quadri con un letto, un tavolino, un comodino e un catino di ferro smaltato in un angolo. C'è una sola finestra davanti a te, da cui filtra una luce ovattata. Attraversi la stanza e guardi fuori, ma vedi solo la foschia che aleggia attorno alla locanda, più densa di quando sei arrivata. Posi lo zaino ai

piedi del letto, metti la mano sulla maniglia, ma è bloccata. «Le finestre non si possono aprire,» dice Giovannini, alle tue spalle. «Motivi di sicurezza.»

Ti volti e ti ritrovi faccia a faccia con lui. «Va bene,» fai un passo indietro. «È che siamo in Estate...»

«Non si preoccupi. Qui in alto è più fresco che a valle.» L'uomo incombe su di te per alcuni istanti. «Si sbrighi ad accomodarsi, perché a mezzanotte stacco il generatore.»

«Perfetto.» Ti sforzi di sorridere.

Palmiro annuisce, quindi si volta ed esce dalla stanza. La porta è così stretta che deve mettersi di profilo per passarci. Aspetti un paio di secondi, poi ti affacci nel corridoio. La lampadina tremolante illumina la sua sagoma tozza che si dirige pesantemente verso le scale. Si ferma, respira a fondo, quindi inizia la discesa. Ti stringi nelle spalle e rientri, chiudendo la porta.

Torni verso il letto e, dopo esserti seduta, getti via gli zoccoli di Monia. Hai i piedi gonfi dopo avere camminato tutta la giornata e ti sono rimasti dei segni rossi sulle caviglie. Probabilmente la tua coinquilina ha dei cuscinetti di grasso anche sotto le piante, altrimenti non si capisce come potrebbe ballare tutta la notte con questa calzature.

Sdraiata con un cuscino sotto i polpacci, esamini il soffitto e ti interroghi su come proseguire. Sei arrivata fino a qui e hai trovato indubbiamente il luogo e la persona che comparivano nel tuo sogno, ma non è successo niente altro. Chiudi gli occhi e aspetti, finché una sensazione di gelo ai piedi ti fa rabbrividire: la temperatura è scesa improvvisamente.

Ti alzi a sedere e guardi la finestra: è chiusa, ma oltre i vetri si sta addensando un muro di foschia compatto. I filamenti di nebbia vengono dal basso e turbinano attorno alle imposte. Hai il naso e le dita dei piedi intirizzite. Scendi dal letto, anche il pavimento è gelido. La lampadina sfarfalla, poi si spegne. Dalla porta proviene un gemito. Muovi un passo in quella direzione.

Una sagoma trasparente si materializza attraverso le assi. È una donna tozza, con il naso schiacciato e i capelli raccolti in una crocchia. Indossa abiti di inizio secolo e impugna una scure da boscaiolo. L'aria vicino a lei è ancora più fredda. Avanza senza fare rumore e solleva l'ascia. Alzi le mani per proteggerti il viso e arretri fino a cadere sul letto.

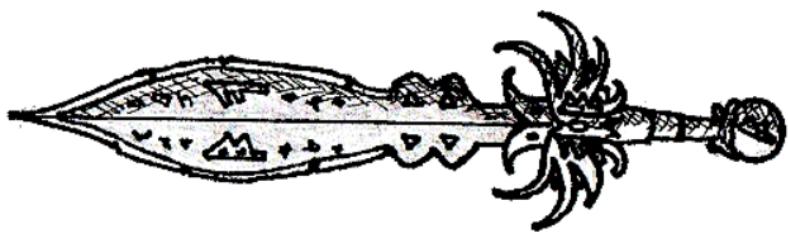
Riapri gli occhi. La stanza è calda, illuminata dalla lampadina sul soffitto. Sei nuovamente sdraiata sul letto e della donna non c'è traccia. Giri il capo verso la porta, con uno scricchiolio di vertebre, ma è ancora chiusa. Chiudi gli occhi e respiri a fondo, ricacciando indietro le lacrime: era solo un altro sogno, eppure i piedi ti fanno ancora male per il freddo.

Se hai la parola d'ordine *Tucano*, vai al [44](#); altrimenti vai al [6](#).

## 48

Ti volti e corri via dalla radura, sicura di poter distanziare un vecchio grasso come Palmiro. I tuoi piedi nudi, invisibili nella nebbia, ti conducono fino al bordo dello spiazzo. Improvvisamente una radice si solleva e ti si avvinghia alla caviglia, mandandoti distesa a faccia in giù. Ti divincoli, ma il pezzo di legno non molla la presa. Fai appena in tempo a girarti supina, quando Palmiro torreggia su di te. L'ultima cosa che vedi è il suo scarpone chiodato che cala verso la tua testa.

Vai al [13](#).



## 49

«Ciao,» saluti la ragazza. «È libero questo posto?»

Alza lo sguardo dallo strumento e ti fissa con occhi verdissimi. «Certo, siediti pure. Spero che ti piaccia la mia musica.» Accenna al juke-box contro il muro. «Appena quell'affare avrà smesso di fare rumore, voglio strimpellare qualcosa.»

Ti accomodi davanti a lei e la guardi bene: ha i capelli crespi e biondi, tenuti fermi da un nastro in fronte, le spalle larghe e un grosso naso a becco. Non è una gran bellezza, ma il suo sorriso è contagioso. «Mi chiamo Piera.» Le porgi la mano. «Piacere di conoscerti.»

Stacca la destra dallo strumento e ti stringe la mano con forza. «Piacere. Io sono Mary-Ann.»

«Che musica suoni?»

Passa la mano sulle corde, traendone un accordo che non riconosci. «Musica psichedelica.» Annuisce soddisfatta.

Sbatti le palpebre. «Sarebbe a dire?»

Inarca le sopracciglia «Non hai mai sentito parlare di Jimi Hendrix?» Tamburella con la destra sulla cassa dello strumento. «Woodstock?»

«È...» Fai mente locale. «È un concerto che si è tenuto lo scorso anno in America. E...»

«È il concerto,» ti interrompe Mary-Ann, gli occhi che brillano. «Avrei tanto voluto andarci...» Fissa un punto alle

tue spalle. «Però quelle musiche mi sono rimaste nel cuore.»  
Fa un sospiro sognante.

«Capisco.» Annui sc comprensiva. «Io vorrei tanto vedere il Re, ma temo che rimarrà solo un sogno.»

«Elvis?» Si stringe nelle spalle. «Se piace a te...»

Fai un respiro profondo. «Ok, parliamo di altro. Cosa ti porta qui?»

«Giro l'Italia da cima a fondo... Assieme a Francesca!»

Ti guardi intorno. «E dove sarebbe questa tua amica?»

Mary-Ann getta indietro la testa e ride. «Francesca è la mia Vespa! Le ho dato un nome perché anche le cose hanno un anima.»

Stringi le labbra e sbuffi dal naso, soffocando una risata.

«Capisco.» Ti muovi sulla sedia.

«E te?» Mary-Ann sembra non avere notato la tua ilarità.

«Cosa ti porta qui?»

«Io...? Ecco...»

Vuoi raccontarle la verità (vai al **31**) o preferisci inventarti qualcosa (vai al **21**)?

## 50

Zoppichi con fatica fino al punto in cui avevi abbandonato la Vespa. La nebbia continua a diradarsi e la luna piena illumina la foresta, che ormai non pare più così minacciosa. In pochi minuti arrivi a destinazione: Francesca è sempre adagiata su un fianco, la carena colorata coperta di fango e ammaccature.

Ti chini, la affери per il manubrio e la raddrizzi, ignorando una fitta alla schiena. Il cavalletto si è rotto nella caduta e devi reggerla in equilibrio, mentre cerchi di metterla in moto senza farti male al piede nudo. Sorprendentemente, la Vespa riparte al primo tentativo e lo scoppiettio del motore suona alle tue orecchie come i fuochi di artificio per la festa di San Gregorio Magno.

Monti in sella, ingrani la prima e lasci andare dolcemente la

frizione; ormai hai imparato a conoscerla e non ti fai sorprendere. La Vespa parte docilmente e scendi lungo il sentierino, sobbalzando sul fondo sconnesso. Una volta arrivata all'incrocio con la strada in terra battuta, ti fermi lasciando il motore al minimo. Tendi l'orecchio, ma non senti in nessuna direzione la Fiat Campagnola.

Dopo alcuni minuti di attesa, riparti verso valle. Senza nebbia, la discesa è molto più facile, anche se il fanale continua a non funzionare. Presto la sagoma minacciosa del Rifugio Giovannini appare dietro a una svolta. Stringi le mani sudate sul manubrio, ingrani la terza e dai gas. La Vespa salta in avanti, ma riesci a controllarla; sorpassi il rifugio a tutta velocità e noti con la coda dell'occhio che c'è solo l'Apecar nel cortile. Pochi secondi dopo, arrivata alla curva, sei costretta a rallentare con una sgommata.

La discesa a valle procede senza altri ostacoli e, quando ormai l'orizzonte si sta tingendo di rosso, arrivi a Bivigliano. Percorri una stradina deserta svolti in piazza e inchiodi scivolando sul selciato: parcheggiata di traverso c'è un'Alfa Romeo dei Carabinieri, i due militari in piedi accanto alla vettura.

Il più giovane avanza di un passo e alza la paletta.  
«Signorina, scenda per favore.»

Metti un piede a terra, gemendo quando il selciato tocca le tue ferite, e smonti goffamente. «Mi scusi, ho avuto un incidente.» Appoggi a terra Francesca. «So di essere contromano, ma...»

Alle tue spalle senti il rombo di un motore e una frenata. Ti volti: come temevi, la Campagnola è dietro di te e ne sta scendendo il forestale, con il viso imbrattato di sangue. L'uomo ti fissa con odio.

«Signorina,» riprende il Carabiniere. «È sua questa Vespa?»  
«No, io...» La lingua ti si incolla al palato. «Posso spiegare tutto!»

«Brigadiere,» ti interrompe il Forestale. «Controlli sotto la sella.»

Il Carabiniere più vecchio, con i gradi argentati sulle spalline, ti passa accanto e si china su Francesca. Armeggia per alcuni secondi con il sedile della Vespa, quindi lo apre con uno schiocco. Quando si rialza, ha in mano un sacchetto di plastica pieno a metà di erbeta verde. Ne prende un pizzico e la annusa, senza toglierti gli occhi di dosso. Sai cosa ha in mano e lui sa che tu lo sai.

«Marijuana,» commenta, con un pesante accento campano. «Saranno almeno tre etti. Come la mettiamo?»

«È pazza!» Il Forestale adesso è accanto a te. «Lei e la sua amica sono due squilibrate!»

«Ma quale amica?» Riesci a urlare. «Siete impazziti!?»

Il Brigadiere fa un cenno al collega più giovane, che ti afferra per un polso e ti trascina verso la vettura. Spossata dagli eventi della nottata, non riesci a opporre resistenza e inizi a piangere quando vieni spinta sul sedile posteriore e chiusa dentro.

«Queste droghe sono pericolose.» La voce del Forestale ti giunge attutita. «Se sapeste cosa hanno fatto al rifugio di mio fratello...»

«Va bene,» risponde il Brigadiere. «La ringraziamo per la collaborazione, agente Giovannini.»

## Epilogo

Ti trascini su per le scale della Residenza Salvemini, mentre dal portone che hai lasciato socchiuso filtra la tenue luce dell'alba. Dopo pochi gradini devi fermarti per riposare, sporsata dalle vicissitudini di queste notte. Fai un respiro profondo e riprendi la salita ignorando il dolore per le ferite ai piedi. Il corridoio è deserto, arrivi alla tua porta e ti accorgi solo ora di non avere più la borsa. Dopo alcuni istanti, ricordi di avere messo le chiavi in tasca, le estrai e le infili nella serratura.

Entri in casa in punta di piedi, ma il letto di Monia è rifatto e la porta del bagno aperta. Ti strappi di dosso la camicetta e i jeans insanguinati, li appallottoli e li infili con un calcio sotto il letto. Una volta conoscevi un ottimo rimedio per smacchiare il sangue, ma ora tutto quello che vuoi è dormire (e possibilmente dimenticare). Recuperi il lenzuolo da dove lo avevi gettato ieri mattina, ti ci avvolgi e crolli sul letto.

Chiudi gli occhi e respiri a fondo. Piano piano i battiti del tuo cuore rallentano. Stai giusto pensando al viso paonazzo di Giovannini, quando senti la chiave girare nella toppa. Un attimo dopo la porta si spalanca. Ti giri su un fianco: sulla soglia c'è Monia, fasciata in paio di hot pants attillatissimi che faticano a contenere le sue cosce. Avanza con passi incerti verso di te, lasciando la porta socchiusa: ha gli occhi che brillano e il rossetto sbavato.

«Sei già sveglia?» Inclina il capo da un lato. «Non avrai mica avuto un altro dei tuoi incubi?»

Ti contorci sotto il lenzuolo, ogni livido e taglio che ti tormenta. «No, niente incubi.» Non è nemmeno una bugia.

«Eppure hai la faccia di una che ha passato una nottataccia, sai?» Monia si sfila la passata e i capelli neri le ricadono sulle spalle. «Sei più pallida del solito. Eri anche tu a qualche festa?»

«Più o meno.» Torni a fissare il soffitto. «È una storia lunga.»

«Me la racconterai.» Un cigolio di molle ti conferma che

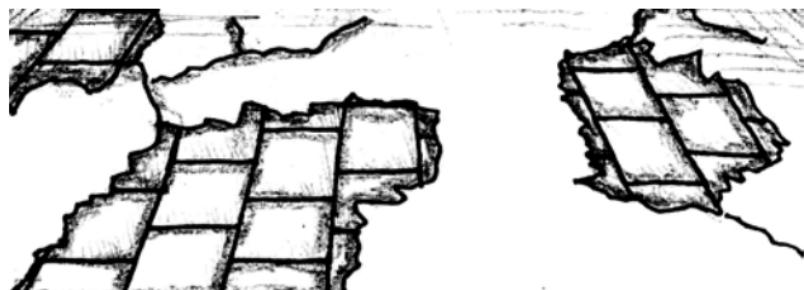
Monia si è buttata sul proprio letto. «Ora vediamo di dormire, che oggi devo studiare!»

«Buonanotte.» Chiudi nuovamente gli occhi.

Le molle cigolano ancora un po'. «Piera, un ultima cosa...»

«Dimmi.»

«Sai mica che fine hanno fatto i miei zoccoli?»

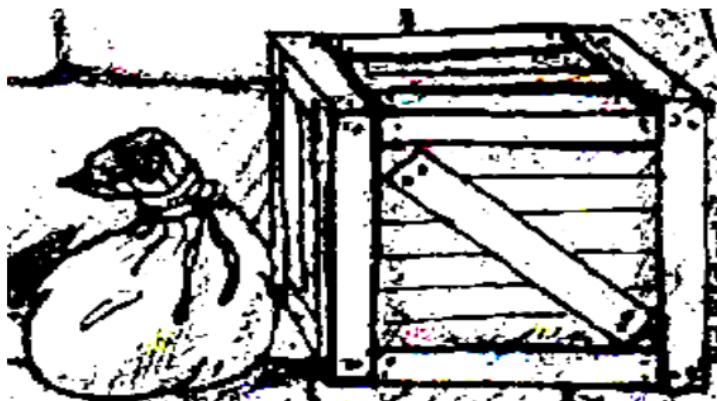


## **Agenda di Piera**

<i>Equipaggiamento</i>	<i>Parole d'Ordine</i>

# **LA NEBBIA**

Abeas



## **La nebbia**

In questo Librogame il racconto si sviluppa in modo molto particolare.

Tu (protagonista) ti trovi intrappolato in un “loop” temporale, un anello di eventi che si ripetono uguali. Periodicamente un misterioso banco di nebbia avvolge ogni cosa, rendendoti cieco e incosciente per alcuni attimi. Come la nebbia si dirada, ti ritrovi al punto di partenza, e tutto sembra riavvolto nel tempo fino a quel momento iniziale: ogni cosa torna al suo posto, ogni persona ripete indefinitamente sempre gli stessi gesti e le stesse parole e non sembra ricordarsi che l’hai già incontrata in passato. Raccogliere oggetti si rivela inutile: quando la situazione viene “riavolta” ti ritrovi a mani vuote, e gli oggetti sono tornati nel posto in cui erano originariamente. Non puoi neanche prendere appunti scritti per lo stesso motivo, ma puoi cercare di memorizzare ogni informazione di cui vieni a conoscenza.

Tu (lettore) dovrà affrontare questo Librogame in un modo un po’ diverso da come sei abituato dai Librogame classici. Questo libro infatti non ti dirà sempre quando e come usare le informazioni che reperisci nel corso della storia. Starà a te prendere l’iniziativa quando la situazione ti sembrerà opportuna: a volte, quando ti sembrerà che il testo te ne offra la possibilità, dovrà recarti in un nuovo paragrafo, ricavando il numero dagli indizi che hai raccolto fino a quel momento; altre volte dovrà invece agire sul numero del paragrafo in cui ti trovi concordemente con le informazioni trovate in precedenza.

Tieni inoltre il conteggio del numero di volte che vieni rimandato al paragrafo iniziale (escludendo dal conto, naturalmente, la prima lettura che fai per cominciare a giocare). Alla sesta volta in cui torni all’**1**, recati invece al paragrafo **50**.

Ora vai all’**1**.

## 1

*(Se questa è la sesta volta che torni in questo paragrafo, non procedere oltre nella lettura e recati invece al paragrafo **50**).*

La fitta nebbia in cui sei avvolto si dipana, e una luce diffusa torna a illuminare l'ambiente. Hai come l'impressione che questa volta ci sia voluto più tempo della precedente, perché la foschia svanisse, ma forse è solo una suggestione.

Ti trovi nuovamente sul letto della stanza d'albergo che hai già visto non sai più quante volte ormai. Non lo ricordi proprio, la tua memoria è una matassa aggrovigliata di dettagli e immagini, la tua confusione è tale che non distingui più quello che hai visto poco prima da ciò di cui hai avuto esperienza un anno fa e da quello che ti sei soltanto immaginato.

La camera è nel solito stato d'abbandono.

Due porte. Scegli un'altra volta.

La porta davanti a te: **10**.

La porta alla tua sinistra: **17**.

## 2

Arrivi in quella che sembrerebbe essere la sala da gioco dell'albergo. Arredano la stanza alcuni tavoli su cui sono poggiati dei ripiani di legno per svolgere partite di scacchi, dama o backgammon, nonché altri tavoli per giocare a carte. Nella sala si trova una persona, seduta davanti a una scacchiera. Non sembra averti notato. Se ti avvicini vai al **7**. Se preferisci tornare indietro vai al **18**.

## 3

D'improvviso ti torna alla mente la scacchiera dell'uomo/donna e il pezzo degli scacchi che ti ha consegnato.

I tavoli in questa sala sono disposti come le caselle di una scacchiera! Vale la pena di provare: ti rechi al tavolo che si trova nella stessa posizione assunta dall'ultimo pezzo dopo l'ultima mossa.

Non noti niente di particolare nel tavolo, sembra uguale a tutti gli altri. Un attimo, sotto la targa col numero si trova un foglio. Lo sfili, v'è scritto sopra a mano il nome di qualcuno che presumi abbia prenotato il tavolo: "Turenne H."

Rimetti il foglio sotto la targa, e decidi di allontanarti, indeciso se questo nome possa esserti di qualche aiuto o meno.

Se ora vuoi avvicinarti alla zona bar vai al 33. Se preferisci entrare nelle cucine vai al 23.

## 4

Controlli il riquadro della bacheca contrassegnato dal numero della tua camera. Sotto l'ingombrante portachiavi di legno a cui è allacciata la chiave trovi un foglio di carta piegato in quattro. Rimani sorpreso per un momento. Lo afferri e lo spieghi, contiene un messaggio scritto a mano:

*"Aspettami in camera tua per venti minuti. H."*

Leggi e rileggi perplesso il breve messaggio, cercando un'interpretazione. Chi ti scrive? Cosa vuole da te? E poi quell'indicazione generica: venti minuti... Rispetto a quando?

Comunque non ritieni di avere abbastanza tempo ormai per tornare in camera e attendere tutto quel tempo, la nebbia ti coglierebbe a metà strada. Decidi invece di usare al meglio il breve tempo che ti rimane: puoi entrare nella stanza del receptionist (35) o forse seguire il bancone che prosegue ad angolo verso una zona sul lato sinistro dell'albergo (2).

## 5

Ti avvicini al portone d'ingresso dell'albergo e provi ad aprirlo. Non si smuove. Ti accosti al vetro: all'esterno la nebbia non lascia intravedere niente, neanche un dettaglio di ciò che si trova fuori. Non riesci nemmeno a capire se sia notte o giorno, ammesso che questa distinzione abbia ancora un senso.

Un rivolo di nebbia passa attraverso lo stipite e comincia a coprire, con una rapidità impressionante, tutta la moquette che fodera il pavimento della hall. Ti distacchi con panico dal portone, un "No!" ti sfugge di bocca. Con occhi terrorizzati guardi intorno, in cerca di un posto dove rifugiarti, ma sai perfettamente che sarebbe un'azione del tutto inutile.

Con rassegnazione rimani fermo sul posto e lasci che la nebbia ti avvolga.

Torna all'[1](#).

## 6

"Non lo so," rispondi.

Non ti è del tutto chiaro se l'uomo/donna ti abbia sentito, perché non avverti nessuna reazione da parte sua.

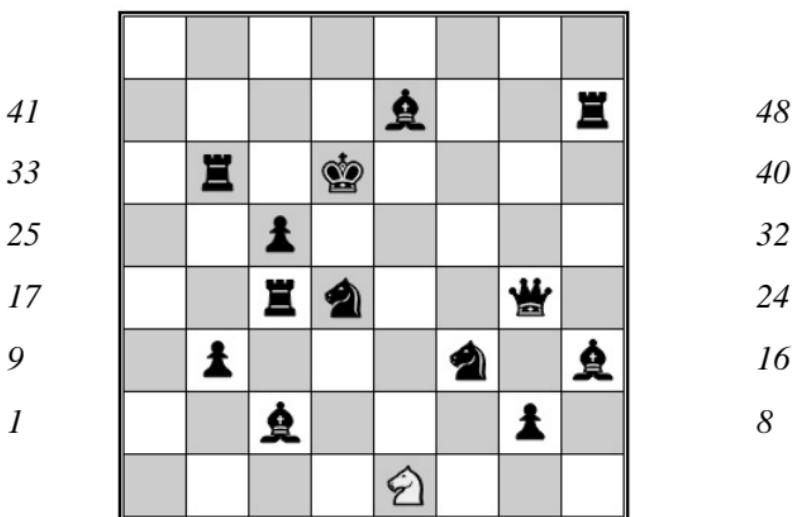
Se ritieni di stare perdendo tempo esci dalla stanza prendendo la porta a sinistra ([26](#)). Altrimenti attendi ancora un po' che l'individuo reagisca ([25](#)).

## 7

Ti avvicini all'uomo, o forse si tratta di una donna, non riesci a identificarne bene il sesso dai lineamenti del volto. Ti schiarisci la gola per richiamarne l'attenzione, ma l'uomo/donna non fa cenno di essersi accorto di te, lo sguardo fisso verso la scacchiera. La osservi a tua volta, i pezzi degli scacchi sembrano disposti in maniera insolita:

c'è una sola pedina bianca, ma non è il re. Sembra che una partita già giocata e vinta dal nero.

Improvvisamente ti tornano in mente le regole del gioco e ti rendi conto che ti stavi sbagliando. Sono informazioni che hai raccolto giorno per giorno, nel corso degli anni precedenti, o forse le conoscevi già, non rammenti. Ad ogni modo quella che hai davanti non è una partita a scacchi convenzionale, si tratta di un gioco diverso, un solitario, non sei sicuro di averne mai appreso il nome. In questo gioco muove solo il bianco: con ogni mossa bisogna mangiare un pezzo dei neri. Dopo ogni mossa il bianco si trasforma nel tipo di pezzo mangiato e ne assume le regole di spostamento. Lo scopo del gioco è mangiare tutti i pezzi, uno ad uno, e concludere la partita spostando l'ultimo pezzo rimasto sul fondo della scacchiera, con una mossa valida per quel pezzo.



Il solo pensiero che questo individuo stia giocando da anni la stessa partita, senza risolverla, ti causa un profondo mal di testa.

Decidi di abbandonare l'uomo/donna al suo destino e di tornare dalla zona da cui sei arrivato. Vai al [18](#).

## 8

Arrivi nella hall dell'albergo. Tutto il pavimento di questa zona è coperto da una moquette che ha visto tempi migliori. Un bancone separa la zona di accoglienza dall'androne. L'ingresso è una portone di vetro e metallo a due battenti, ed è sovrastato da un enorme simbolo rappresentante un serpente che si morde la coda, probabilmente lo stemma dell'albergo.

Sul bancone della reception sono ammucchiati stracci, cartacce, un telefono, frammenti di legno, un campanello senza batacchio.

Ciò che maggiormente attira la tua attenzione è il monitor di un computer, che campeggia al centro del bancone. Potresti provare a usarlo (**43**).

Altrimenti puoi dirigerti verso l'uscita dell'albergo (**5**) o continuare verso una zona laterale della hall con divani e tavolini (**11**).

## 9

Selezioni l'opzione per visualizzare l'elenco di tutte le persone che in passato sono state ospiti dell'albergo. Una lista interminabile scorre sullo schermo. Perdi qualche minuto a scorrerli tutti, tentando di dare un significato a quel lungo elenco, ma non sei del tutto sicuro neppure tu di cosa stai cercando. Oltre il bancone la nebbia ha già cominciato a diffondersi.

Noti che alcuni nomi sono ripetuti più volte. Provi a cliccarne uno, e sullo schermo compare una scheda con il giorno di arrivo, quello di check out e la camera usata. Ti viene un'idea, disponi la lista in ordine alfabetico e provi a cercare il tuo nome. Tuttavia non risultato occorrenze.

Non ti viene in mente nient'altro che potresti fare, e ormai la nebbia rende impossibile vedere le scritte sullo schermo.

Come ultimo, inutile gesto prima di venire avvolto totalmente allunghi la mano per spegnere lo schermo.

Torna all'[1](#).

## 10

Ti trovi in un corridoio. Il pavimento è attraversato per tutta la sua lunghezza da un lurido tappeto sgualcito. Alla tua sinistra l'andito continua conducendo alle altre camere del piano. Davanti a te c'è un ascensore con le porte aperte, fermo al piano. Di fianco sulla destra una rampa di scale porta di sotto.

Percorri il corridoio: [31](#).

Entri in ascensore: [22](#).

Scendi le scale: [41](#).

## 11

Arrivi nella sala d'attesa della hall dell'albergo. Non si tratta di una vera e propria sala, dato che l'ambiente non è delimitato da pareti o altro e condivide lo spazio con la hall. Un paio di poltrone piuttosto malandate e un tavolino coperto da alcune riviste sono tutto quello che caratterizza la zona. Se vuoi sederti vai al [49](#). Altrimenti l'androne continua verso una zona che aggira la reception e prosegue verso un'altra sala retrostante ([2](#)).

## 12

Come ti approssimi alla branda noti un rigonfiamento, come un ammasso di stracci, che copre la sua superficie. Non c'è sufficiente luce per capire bene se si tratti di vestiti o altro. Ti avvicini e tasti con una mano. Incontri qualcosa di rigido e cominci a sospettare cosa possa essere. Ti schiarisci la gola e chiami, chiedendo perdono per il disturbo. Nessuna

risposta. Torni indietro per aprire meglio la porta e far entrare un po' di luce, e così facendo ti accorgi che all'esterno la nebbia ha già avvolto l'intera hall e sta entrando in quella stanzina. Nel breve tempo che ti rimane torni di fretta in fondo alla stanza. La poca luce in più ti permette di confermare il tuo sospetto. Sul letto c'è un cadavere.

Cercando di dominare il tuo orrore, avvicini il tuo volto al viso del morto. La pelle è grinzosa e i lineamenti sono così indefiniti che non riesci nemmeno a capire se non si tratti invece di una donna. Non è qualcuno che hai mai visto prima, in ogni caso. Non sembra morto da molto tempo, ma ormai il concetto di tempo è qualcosa che non riesci più a definire con certezza.

Negli ultimi attimi che ti rimangono provi a cercare nelle tasche dei vestiti dell'uomo/donna qualcosa che ti permetta di identificarlo/a. La nebbia sta cominciando a impedirti di distinguere i contorni degli oggetti. Nelle tasche non trovi nulla. Solo ora ti accorgi però che il morto stringe qualcosa nel pugno, sembrerebbe un pezzo di carta. Cerchi di sfilarlo dalla mano con delicatezza, nonostante la presa rigida, per evitare di strapparlo, ma si tratta di una sfida che va al di là del tempo che ti è rimasto.

Torna all'[1](#).

## 13

D'improvviso ti torna alla mente la scacchiera dell'uomo/donna e il suo strano gioco. Dopo averlo risolto, ieri, o un anno fa, ti aveva consegnato l'ultimo pezzo degli scacchi, come per richiamare l'attenzione su di esso...

I tavoli di questa sala ristorante sono disposti come le caselle di una scacchiera! Ti rechi al tavolo che si trova nella stessa posizione di quel pezzo, dopo avere richiamato con uno sforzo alla mente l'immagine della posizione degli scacchi.

Non noti niente di particolare nel tavolo, sembra uguale a tutti gli altri. Un attimo, sotto il segnaposto col numero si trova un foglio. Lo sfili: sopra, a penna, c'è scritto il nome di qualcuno che presumi abbia prenotato il tavolo: "Dweyn H."

Rimetti il foglio sul tavolo, e decidi di allontanarti, indeciso se questa possa essere considerata un'informazione utile o meno

Se adesso vuoi avvicinarti alla zona bar vai al [33](#). Se preferisci entrare nelle cucine vai al [23](#).

## 14

Premi il pulsante per chiamare l'ascensore, ma non ricevi nessuna reazione. Sembra non sia funzionante. Non puoi far altro che scendere le scale a piedi. Vai al [41](#).

## 15

Ti torna in mente il foglio che hai trovato nella stanza della reception, e ricordi che uno dei tavoli era stato cerchiato e rimandava a una nota che non sei riuscito a trovare. Sei proprio curioso di vedere cosa ti riserva quel tavolo.

Non noti niente di particolare nel tavolo in sé, sembra uguale a tutti gli altri. Però... un attimo, sotto la targa col numero si trova un foglio. Lo sfili, sopra c'è un nome, presumibilmente della persona a cui il tavolo è riservato: "Turenne H."

Rimetti il foglio sotto la targa, e decidi di allontanarti, senza aver risolto la questione di perché questo tavolo fosse stato evidenziato in quel foglio.

Se ora vuoi avvicinarti alla zona bar vai al [33](#). Se preferisci entrare nelle cucine vai al [23](#).

## 16

Decidi di aiutare l'uomo/donna dandogli la soluzione del gioco: "Questo alfiere," suggerisci, indicando il pezzo sulla scacchiera.

L'uomo/donna china lentamente il capo per osservare il pezzo che gli hai indicato. Passano lunghi minuti in cui resta immobile rivolto verso la scacchiera, tant'è che pensi che non riuscirai più a comunicare con lui/lei per il resto del tempo che rimane prima dell'oscurità.

La nebbia sta cominciando a salire. Sei indeciso se scuotere l'individuo o andartene, oppure agire chissà in quale altro modo, ma temi che niente di quello che farai servirà a qualcosa.

Alla fine l'uomo/donna raccoglie il pezzo dalla scacchiera e te lo porge. Lo afferri, e colto da senso d'urgenza chiedi, quasi implorando una risposta: "Cosa dovrei farne? Non posso prenderlo, con la nebbia lo perderò!"

L'uomo/donna rimane immobile con la mano ancora tesa nella stessa posizione in cui ti ha passato il pezzo. Nei pochi secondi che ti rimangono osservi meglio l'alfiere che stai impugnando. Non ha niente di particolare, non ha nessuna scritta, niente di niente. Un alfiere di legno. Cosa dovresti notare, la forma di questo pezzo forse? O il riferimento alla sua figura militare? Al ruolo di portabandiera? O magari... Non hai tempo di porti altre domande. La nebbia ti avvolge cancellando ogni immagine dai tuoi occhi.

Torna all'[1](#).

## 17

Arrivi nella camera adiacente alla tua. Qui la luce scarseggia. Sul fondo c'è un tavolo, messo di sbieco. Dietro il tavolo sta seduto un uomo, o forse una donna, non sei in grado di capirlo bene.

Noti la pelle particolarmente rugosa, e le palpebre sono state cucite in modo da non potersi aprire, un dettaglio che ti

provoca un brivido di disgusto.

L'uomo/donna apre la bocca e pronuncia con estrema lentezza una sillaba: "Chi..." Pareva che la voce si stesse aprendo a viva forza un varco nella faccia rugosa. Anche i suoi gesti sono particolarmente lenti, sta sollevando la mano destra, ma impiega un tempo incredibilmente lungo per compiere questo movimento.

Ti guardi attorno. Un lettino sta al centro della stanza, del tutto simile a quello della tua. Praticamente non vi è altro arredamento. Il pavimento è coperto della solita lordura, uno strato di polvere talmente spesso da avvolgere di nero quasi tutto. Anche le pareti come il resto della stanza sono spoglie. Un'altra porta si trova sulla sinistra.

"...sei?"

L'uomo/donna ha completato la sua domanda.

Se conosci il tuo nome pronuncialo a voce alta.

Altrimenti rispondi che non lo sai andando al **6**, oppure ignora l'individuo e prendi la porta a sinistra recandoti al **46**.

## 18

Mentre cammini, la familiare nebbia che porta l'oblio si diffonde nell'ambiente. Provi a correre, come se ciò potesse permetterti di sfuggirle, ma è uno sforzo vano. In breve tempo la nebbia oscura ogni cosa e per alcuni momenti non sei in grado di vedere nulla.

Torna all'**1**.

## 19

Decidi di aiutare l'uomo/donna dandogli la soluzione del gioco: "Questa torre," suggerisci, indicando il pezzo sulla scacchiera.

L'individuo china lentamente il capo per osservare il pezzo che gli hai indicato. Passano lunghi minuti in cui resta immobile rivolto verso la scacchiera. Sei indeciso se

andartene o parlargli di nuovo, o ancora mandare tutti i pezzi all'aria, per vedere se un'azione estrema possa riuscire a provocarne una reazione.

Ti accorgi che la nebbia sta cominciando a salire, e temi che non riuscirai più a comunicare con lui/lei.

L'uomo/donna finalmente si muove: raccoglie il pezzo dalla scacchiera e te lo sta porgendo. Lo afferri, e colto da senso d'urgenza chiedi, con tono quasi implorante: "Cosa dovrei farne? Non posso prenderlo, con la nebbia lo perderò!"

L'individuo rimane immobile, ancora nella stessa posizione in cui ti ha passato il pezzo. Nei pochi secondi che ti sono rimasti osservi meglio la torre che stai impugnando. Non ha niente di particolare, non ha nessuna scritta, niente di niente. Una torre di legno. Cosa dovresti notare, la forma di questo pezzo forse? O il riferimento alla torre di un palazzo o un castello? O forse...

Non hai tempo di porti altre domande. La nebbia avvolge te e la scacchiera e l'uomo/donna e tutto il resto.

**Torna all'1.**

## 20

Premi il tasto meno uno e le porte si richiudono. L'ascensore rimane fermo per alcuni secondi, prima di procedere con un sobbalzo. Arriva al piano con un fragoroso stridore metallico, le portiere si riaprono di scatto. Esci e ti guardi intorno. Il corridoio di questo piano è del tutto simile a quello del tuo. C'è pure lo stesso tipo di tappeto impolverato a coprire il pavimento. Procedendo a memoria ti dirigi in corrispondenza della camera indicata nella pianta che poco prima hai visto sul computer (o era la settimana scorsa? O un mese fa?)

Ti fermi davanti alla porta e fai un lungo respiro, mentre decidi se bussare o entrare direttamente. Porti la mano sulla maniglia ma a sorpresa la porta si apre prima ancora che tu possa fare niente.

“Ho sentito i passi,” spiega l’individuo che ti ha preceduto. Non sai cosa dire, in effetti non hai per nulla pianificato cosa avresti fatto una volta arrivato qui. Soprattutto hai la sensazione di conoscere questa persona, di averla già vista da qualche parte. È un uomo, o forse una donna, non sei in grado di dirlo bene, della tua stessa altezza, e diresti anche della tua stessa corporatura. Gli occhi e i capelli hanno lo stesso colore dei tuoi, e il taglio della mascella è molto simile al tuo. Anzi, molto più che simile... Ora che ci pensi bene, ti sembra di starti guardando allo specchio.

“Ma co...?”

“Io e te siamo la stessa persona”, ti anticipa Hove, come se avesse letto nei tuoi pensieri.

Il tuo stupore è così grande che l’unica reazione che hai è una risata isterica.

Hove ti fa un cenno con la testa di entrare. Fai due passi avanti e chiude la porta.

“Hai fatto bene a venire tu,” riprende. “Sarei andato io da te, non l’hai trovato il messaggio che ti ho lasciato? Ma va bene anche così, il tempo è prezioso, il nostro tempo sta finendo.” Ti siedi sul letto e prendi fiato per qualche momento, prima di affrontare di nuovo l’argomento.

“Cosa intendi dire che siamo la stessa persona?”

“Non so come sia successo. È un’anomalia del tempo, il tempo si è inceppato, ma ora sta finendo,” risponde Hove.

“In... inceppato?”

Hove esplode in una risata.

“Credevo che te ne fossi già accorto.” In realtà non sei sicuro se stia ridendo o singhiozzando. “Ti sei mai chiesto come sarebbe finito il mondo? Tante congetture... l’estinzione della vita, l’apocalisse e il giudizio finale, un buco nero che ci inghiotte... E se invece... e se invece semplicemente il tempo cessasse di scorrere?”

Dopo una pausa in cui sembra riflettere fra sé riprende: “C’è una cosa che devo chiederti di fare. È molto importante.”

Si dirige verso il malandato mobile di fianco al letto, apre il

cassetto ed estrae una pistola. Ti alzi, impaurito, ma ti accorgi in fretta che Hove in realtà te la sta porgendo. D'istinto la prendi e te la rigiri tra le mani.

“A cosa dovrebbe servirci?” chiedi.

“Devi uccidermi”.

Per la seconda volta rimani di sasso, senti uno strano sapore amaro in bocca e le gambe si fanno molli.

“Tu sei pazzo! Perché dovrei ucciderti? Cosa vuoi da me?”

“Non capisci, è l'unico modo. Non voglio continuare a vivere così. Il tempo ormai è finito. Fai in fretta.”

“Perché non ti uccidi da te? Cosa c'entro io?”

Hove scuote la testa. “Ci ho provato, non so più quante volte. Non serve a niente. Il tempo si riavvolge e mi ritrovo vivo in questa stanza. Questo è l'inferno, non ne posso più. Io e te siamo... Ti prego.”

Hove chiude gli occhi e reclina il capo. Il suo respiro diventa calmo e regolare.

Guardi ancora una volta la pistola che hai tra le mani.

“Ma cosa credi che cambierà stavolta?” chiedi.

Silenzio.

“E poi che ne sarà di me?” chiedi ancora.

Non sei sicuro che Hove ti abbia sentito, rimane ancora in silenzio per lungo tempo. Alla fine apre bocca e dice, con un tono di voce piatto: “Suppongo che dovesti ucciderti anche tu, dopo. Sì, probabilmente non funzionerebbe se non ti uccidi anche tu.”

Quindi torna in silenzio, lasciandoti nel terrore.

Se decidi di esaudire il desiderio di morte di Hove vai al **36**.

Se ritieni che tutto questo sia una follia vai al **27**.

Il tempo sta finendo. Decidi in fretta.

## 21

Ti corichi sul letto e attendi pazientemente come da istruzioni. Il tempo passa senza che nulla accada. Ti alzi, fai un giro della stanza, apri la porta e dai un'occhiata fuori sul

corridoio, quindi la richiudi e torni a distenderti. Osservi il soffitto a lungo, l'intonaco è malandato e cadente, in linea con lo stato d'abbandono del resto della camera. In quella posizione sei sul punto di appisolarti quando all'improvviso squilla un telefono. Si tratta del telefono della tua camera, poggiato su un vecchio comò di fianco al letto. Non avevi neppure mai badato alla sua esistenza, o forse te l'eri semplicemente dimenticato. Al secondo squillo sollevi la cornetta.

“P-pronto?” La parola ti è uscita con voce bassa e rauca. Ti schiarisci la gola.

All'altro capo senti rispondere una voce indefinita, neutra: “Hove? Sei tu? Alla fine mi hai aspettato, dunque. Ma è troppo tardi, il nostro tempo si sta esaurendo.”

Vorresti replicare che non sei stato tu a decidere di perdere tutto quel tempo, hai solo seguito le indicazioni che ti ha lasciato il misterioso interlocutore. Lasci stare e chiedi invece: “Chi parla?”

“Il tempo sta esaurendo”, ripete la voce, “Non c’è più niente che possiamo fare. Dobbiamo...”

Seguono lunghi momenti di silenzio. Stai per dire qualcosa, ma la voce riprende:

“...dobbiamo accettarlo. Io... tu... ho provato innumerevoli volte, non c’è niente da fare. È la fine, non c’è niente da fare. La fine...”

La voce comincia a singhiozzare.

Non sai come reagire, tutto questo ti risulta piuttosto indecifrabile. Provi a prendere in mano la situazione: “Dove sei? Vediamoci. Vieni nella mia... anzi no, vengo io da te. Mi dici dove ti trovi? Ti raggiungo. Vedrai che andrà tutto bene.” Non sei del tutto sicuro del tono di voce con cui hai pronunciato l’ultima frase, temi che la tua insicurezza sia trasparita in modo fin troppo palese. Tu stesso non sei per nulla convinto.

Dopo qualche momento in cui dalla cornetta senti provenire solo singhiozzi, l'uomo torna a parlare: “Eccola. A cosa

servirebbe? Non c'è più nulla da fare. Il nostro tempo è finito. Il nostro tempo è finito. Il nostro tempo è finito. Il nostro..."

Anche tu puoi vedere la nebbia salire fin sopra il livello del letto. Rimane poco tempo ormai, interrompi la cantilena del tuo interlocutore:

"Senti, dimmi in fretta dove posso trovarti", chiedi, anzi, stavolta intimi, con voce recisa.

Ma l'uomo non ti sta ascoltando, continua a ripetere come un disco rotto l'ultima frase. L'ultima cosa che riesci a sentire, prima di venire circondato dalla nebbia, è un botto assordante all'altro capo del telefono.

Torna all'1.

## 22

Entri nell'ascensore. Il tasto 1 è illuminato. Premi il pulsante per scendere al piano terra e le porte si richiudono con fragore. L'ascensore rimane fermo per alcuni secondi, il tanto da farti pensare di essere rimasto bloccato dentro un ascensore guasto. Finalmente con un sussulto l'ascensore entra in funzione e ti porta al piano, accompagnando la discesa con un continuo e preoccupante rumore metallico.

Vai al 41.

## 23

Entri nella cucina dell'albergo. Un'enorme zona di lavorazione occupa il centro della stanza in tutta la sua lunghezza. Una cappa si eleva verso il soffitto. Per la stanza, sui mobili e sui ripiani, numerosi utensili e attrezzi di cucina sono sparsi in ordine sparso, conferendo all'ambiente un senso di notevole confusione.

Fai un giro della cucina, non noti niente che attiri la tua attenzione, a parte naturalmente la sporcizia e il disordine che accomuna questa zona a tutto ciò che hai visto finora.

Su un angolo della stanza, seminascosto da un tegami, noti però un libro, che la copertina identifica come un ricettario. Ne sfogli alcune pagine: si tratta di una raccolta di ricette, in parte scritte a mano, di primi e secondi piatti. Questo ti fa tornare in mente che non ricordi quand'è l'ultima volta che hai mangiato. È una necessità di cui hai perso traccia.

In mezzo al volume un inserto sporge e fa spessore, ti salta agli occhi per il fatto di essere con ogni evidenza del tutto estraneo al libro, trattandosi invece di un trattato di argomenti filosofici. Ne leggi un pezzo:

“...il famoso paradosso con cui Zenone affrontava il concetto di tempo: se in una gara di corsa tra Achille e una tartaruga l'eroe greco avesse dato all'animale un vantaggio alla partenza, non sarebbe mai più riuscito a raggiungerla. Secondo Platone il tempo è la rappresentazione dell'eternità. Per Aristotele è ciò che consente di distinguere e misurare un “prima” rispetto a un “dopo”. S.Agostino afferma che il tempo è stato creato da Dio insieme all'universo ed è concepibile soltanto come percezione soggettiva dentro ognuno di noi. Da S.Agostino in poi il tempo viene quindi non più considerato come un ente di natura circolare e ciclica, ma come un'essenza lineare e unidirezionale.

In tempi più moderni, Newton indica il tempo come un senso che scorre immutabilmente sempre uguale a sé stesso, un contenitore di eventi. Il matematico tedesco Leibniz concepisce il tempo come un'astrazione, un concetto che permette di mettere in relazione tutti gli eventi tra di loro. McTaggart, filosofo inglese, ritiene che il tempo e il cambiamento non siano nient'altro che illusioni. Secondo Kant il tempo è una forma interiore della nostra sensibilità: se l'uomo non fosse in grado di percepire lo scorrere del tempo, non potrebbe nemmeno avvertire il mondo sensibile che lo circonda. Per il francese Bergson ogni istante del tempo fisico è qualitativamente identico a tutti gli altri, e si distingue dal tempo soggettivo, interiore, in cui ogni istante risulta diverso e distinto. Einstein rivoluziona il concetto,

affermendo che il tempo e lo spazio sono interconnessi, e in tal senso il tempo può essere “curvato” (accelerato o rallentato) da campi gravitazionali. L’ingegnere irlandese Dunne ipotizza che nei sogni riusciamo a sfuggire al tempo lineare.

Un discorso a parte riguarda la percezione del tempo...”  
Interrompi la lettura, nel timore di venire sorpreso dalla nebbia, di cui cominci a intravedere qualche traccia. Riponi il libro ed esci di fretta dalla stanza.

Vai al [45](#).

## 24

Premi il tasto tre e le porte si richiudono. L’ascensore rimane fermo per alcuni secondi, prima di procedere con uno scossone. Ti porta al piano accompagnando tutta la salita con uno stridente rumore metallico. Esci e ti guardi intorno. Il corridoio di questo piano è del tutto simile a quello del tuo. C’è pure lo stesso tipo di tappeto impolverato a coprire il pavimento. Procedendo a memoria ti dirigi verso la camera indicata nella pianta che hai visto sul computer prima (o era la settimana scorsa? O un mese fa?)

Ti fermi davanti alla porta e fai un lungo respiro, nel frattempo che decidi se bussare o entrare direttamente. Porti la mano sulla maniglia ma la porta si apre prima ancora che tu faccia niente.

“Ho sentito i passi,” enuncia l’individuo che ti si presenta davanti. Non sai cosa dire, in effetti non hai pianificato nulla di quello che avresti fatto una volta arrivato qui. Soprattutto ti sorprende la sensazione di conoscere questa persona, di averla già vista da qualche parte. È un uomo, o forse una donna, non sei in grado di dirlo bene, della tua stessa altezza, e anche la corporatura è identica. Gli occhi e i capelli hanno lo stesso colore dei tuoi, il taglio della mascella è molto simile al tuo. Anzi, non simile, diresti che è la copia sputata. Ora che ci pensi bene, ti sembra di starti

guardando allo specchio.

“Ma co...?”

“Io e te siamo la stessa persona”, spiega Hove, come se leggesse nei tuoi pensieri.

Il tuo stupore è così grande che la tua unica reazione è una risata nervosa.

Hove ti fa un cenno con la testa di entrare. Fai due passi avanti e chiude la porta.

“Hai fatto bene a venire,” riprende. “Sarei venuto io da te, non l’hai trovato il mio biglietto? Ma va bene così, il tempo è prezioso, il nostro tempo sta finendo.”

Ti siedi sul letto e prendi fiato per qualche attimo prima di affrontare di nuovo l’argomento.

“Cosa intendi dire che siamo la stessa persona?”

“Il tempo sta finendo,” continua Hove ignorandoti, “e c’è una cosa che devo chiederti di fare. È molto importante.”

Si dirige verso il malandato mobile di fianco al letto, apre il cassetto ed estrae una pistola. Ti alzi, impaurito, ma ti accorgi in fretta che Hove in realtà te la sta porgendo. D’istinto la prendi e te la rigiri tra le mani.

“A cosa dovrebbe servirci?” chiedi.

“Devi uccidermi”.

Per la seconda volta rimani di sasso, senti uno strano sapore amaro in bocca e le gambe si fanno molli.

“Tu sei pazzo! Perché dovrei ucciderti? Cosa vuoi da me?”

“Non capisci, è l’unico modo. Non voglio continuare a vivere così. Il tempo ormai è finito. Fai in fretta.”

Hove chiude gli occhi e reclina il capo. Il suo respiro è calmo e regolare.

Guardi ancora una volta la pistola che hai tra le mani.

Se decidi di esaudire il desiderio di Hove vai al [44](#).

Se ritieni che tutto questo sia una follia vai al [27](#).

Il tempo sta finendo. Decidi in fretta.

## 25

Aspetti per un tempo interminabile una reazione da parte dell'uomo/donna, che però non arriva. Ti schiarisci la gola e dici, a voce un po' più marcata: "Sono il tuo vicino di stanza, arrivo dalla camera di fianco alla tua."

Ancora una volta non ottieni risposta dallo sconosciuto. Fai per avvicinarti, quando noti che il pavimento è coperto di nebbia. Con angoscia ti precipiti verso l'uomo/donna e lo scuoti con veemenza, ma ormai la nebbia sale rapidamente avvolgendo il vecchio e te. Non puoi far altro che desistere.

Torna all'[1](#).

## 26

Apri la porta che conduce al corridoio e nel farlo noti che sulla porta una targhetta segna il numero della stanza, la prima del corridoio: "/11". A terra un tappeto gualcito corre per tutto l'andito. Alla tua sinistra il corridoio continua conducendo alle altre camere del piano. Davanti a te c'è una rampa di scale che scende, fiancheggiata sulla sinistra da un ascensore.

Puoi scendere le scale ([41](#)) o provare a chiamare l'ascensore ([14](#)), o se preferisci fare un giro del piano ([31](#)).

## 27

Lasci cadere la pistola a terra. Senti lo stomaco in subbuglio e fatichi a mantenere ferma la voce, mentre dici semplicemente "Addio". Prima di voltarti vedi Hove cadere in ginocchio a terra, disperato: "Mi stai condannando," dichiara, con un tono stranamente piatto.

Apri la porta ed esci dalla stanza. Le ultime parole che senti prima di allontanarti sono quelle di Hove che continua a ripetere "mi stai condannando".

Una scossa ti percorre la schiena.

*continua*

Vai al [18.](#)

## 28

Completi il codice richiesto dal monitor. La schermata si sblocca e lascia il posto ad un programma da cui gli operatori dell'albergo gestiscono le prenotazioni. Da qui puoi accedere a una serie di informazioni: la lista delle camere occupate, i nomi di tutti gli ospiti con una prenotazione attiva, lo storico delle persone che hanno risieduto in albergo. Quale scegli?

Le camere: **38.**

Gli ospiti: **34.**

Lo storico: **9.**

## 29

Pronunci a voce alta il nome.

L'uomo/donna rimane lunghissimi minuti immobile a elaborare la tua risposta.

La foschia sta già levandosi quando finalmente noti un movimento del suo braccio destro. Ha aperto un cassetto del tavolo e sta estraendo una busta da lettere. Gliela prendi di mano, innervosito dall'imminente arrivo della nebbia e per paura di non riuscire a leggerne il contenuto in tempo.

Noti il nome che hai annunciato scritto a mano sul dorso. Apri la busta in fretta. Dentro è contenuto soltanto un biglietto. È totalmente bianco su un lato e sull'altro figura così:

ſ ö 2 w b 8 N

Cosa dovrebbe voler dire? Non hai il tempo di fare alcuna

domanda all'individuo, la foschia ormai è totale.  
La nebbia ti avvolge cancellando ogni immagine dai tuoi occhi. Torna all'[1](#).

## 30

Ti trovi nella sala ristorante dell'albergo. È arredata con una serie di piccoli tavolini quadrati disposti ordinatamente in otto file da otto. Per quanto la stanza sia grande, è quasi interamente occupata dai tavoli. Ogni tavolino è apparecchiato per due ed è identificato da una targhetta numerata poggiata sopra. Noti subito come il tavolo numero uno sia il primo a sinistra della prima fila della stanza, ma gli altri tavoli sono stati stranamente ordinati secondo una spirale oraria, quindi l'ultimo tavolo si trova al centro della sala.

A parte questo nella sala non vedi niente di rilevante. Si trova, come tutto il resto, in uno stato di abbandono e sporcizia.

Sul fondo riesci a scorgere il bancone di quella che sembra essere una zona bar. Inoltre una porta dall'altro lato della sala conduce probabilmente verso le cucine.

Se vuoi avvicinarti alla zona bar vai al [33](#). Se preferisci entrare nelle cucine vai al [23](#).

## 31

Percorri il corridoio, superando camera tua. Il tappeto malandato percorre tutta la lunghezza del pianerottolo, passando una dopo l'altra numerose altre porte. Provi ad aprirne una a caso: chiusa. Provi con un'altra, ma è chiusa anch'essa. Continui per alcuni metri, fino a che un muro finestrato non ti comunica la fine del corridoio. Lo stretto infisso lascia intravedere oltre il vetro una fitta nebbia, che non ti consente di scorgere nulla di ciò che si trova all'esterno.

Non puoi far altro che voltarti e tornare indietro.  
Vai al [18](#).

## 32

Completi il codice richiesto dal monitor. La schermata si sblocca e lascia il posto ad un programma da cui gli operatori dell'albergo gestiscono le prenotazioni. Da qui puoi accedere a una serie di informazioni: la lista delle camere occupate, i nomi di tutti gli ospiti con una prenotazione attiva, lo storico delle persone che hanno risieduto in albergo. Quale scegli?

Le camere: [38](#).

Gli ospiti: [40](#).

Lo storico: [9](#).

## 33

Ti avvicini al bancone di un bar in fondo alla sala ristorante. Anche questo, come il resto, è coperto di polvere e macchie di sporcizia. Dall'altro lato del bancone svariate bottiglie sono disposte con un certo disordine, alcune sono rovesciate, altre sono vuote. Sembrerebbe che il bar sia stato saccheggiato prima dell'abbandono generale. Per il resto qui non noti niente di significativo.

D'impulso allunghi la mano verso la bottiglia più vicina e ne bevi un sorso a canna. Whisky. Almeno questo non si è rovinato. Deglutisci e dai un colpo di tosse.

Da qui sulla destra riesci a vedere il portellone d'ingresso dell'albergo. Se vuoi avvicinarti vai al [5](#).

Altrimenti puoi dare un'occhiata alle cucine ([23](#)).

## 34

Selezioni l'opzione per visualizzare l'elenco di tutti gli

ospiti che attualmente risiedono in albergo. Una lunga lista di nomi ti si presenta sullo schermo. Non avresti mai detto che l'albergo avesse tutte queste camere occupate, considerato lo stato di abbandono. Perdi qualche minuto a scorrerli tutti, tentando di dare un significato a quell'elenco. Non sei del tutto sicuro neppure tu di cosa stai cercando. Scorgi la nebbia al di là del bancone che inizia a sollevarsi, e ti assale l'ansia. A quel punto ti viene un'idea: cerchi il nome di Dwelyn Hove nella lista. Lo trovi. O meglio, è ripetuto due volte. Che strano.

Hai pochissimo tempo, la nebbia sta rendendo difficile visualizzare lo schermo. Clicchi sul primo nome, compare la pianta del primo piano dell'albergo con una camera evidenziata in nero. Ti accorgi che si tratta della tua camera. Torni indietro e selezioni in fretta l'altro nome. Compare una pianta del piano -1. C'è quindi un piano sotterraneo con altre camere in quest'albergo? Eppure non hai notato da nessuna parte le scale che dovrebbero condurre a quel piano. L'ultima cosa che riesci a fare prima che la nebbia ti accechi del tutto è memorizzare la camera evidenziata nella pianta.

Torna all'[1](#).

## 35

Apri la porta ed entri nella stanza dell'addetto all'accettazione. Anche qui regna lo stato di abbandono che caratterizza tutto l'albergo. Cianfrusaglie sono sparse disordinatamente per terra. Una sedia è rovesciata davanti a un tavolino, alcune valigie vuote occupano un lato della stanza, mentre in fondo, nascosta dal buio, intravedi una branda.

Se ti interessa la zona della scrivania vai al [37](#). Se ti avvicini al letto vai al [12](#). Se preferisci uscire da questa stanza vai al [45](#).

## 36

Impugni la pistola con entrambe le mani e la punti verso Hove. Stai tremando e fatichi a prendere la mira, nonostante la breve distanza che vi separa. Senti un peso crescente sullo stomaco e il respiro ti si affanna. Il grilletto è duro e ti scivola tra le dita.

Non credi di potercela fare. Sei sul punto di abbassare la pistola, quando Hove urla: "Spara!"

La perentorietà e l'esplosione di quell'ordine ti fanno premere il grilletto.

Lo sparo ti rende sordo per alcuni minuti. È un'atmosfera ovattata e quasi irreale quella in cui vedi Hove cadere a terra senza rumore, un fiotto di sangue gli zampilla dalla fronte, un sorriso trasfigura il suo volto.

La pistola diventa pesantissima. Cosa hai fatto? Come hai potuto ammazzare un uomo?

Cosa ne sarà di te ora?

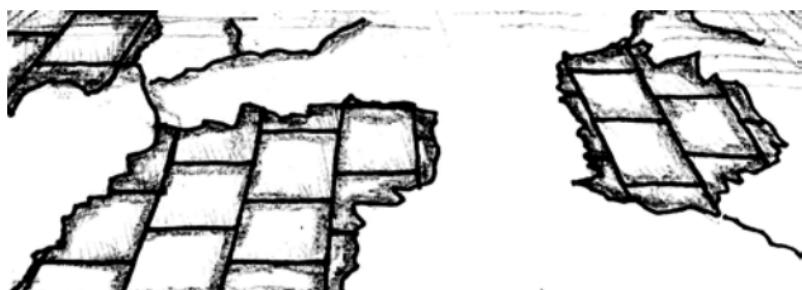
Ti tornano in mente le ultime parole di Hove. Ucciderti. Una follia. La follia di uno squilibrato.

Rimani tremante nella stanza a guardare il cadavere di Hove. L'odiata nebbia comincia a diffondersi e in breve nasconde alla tua vista il corpo.

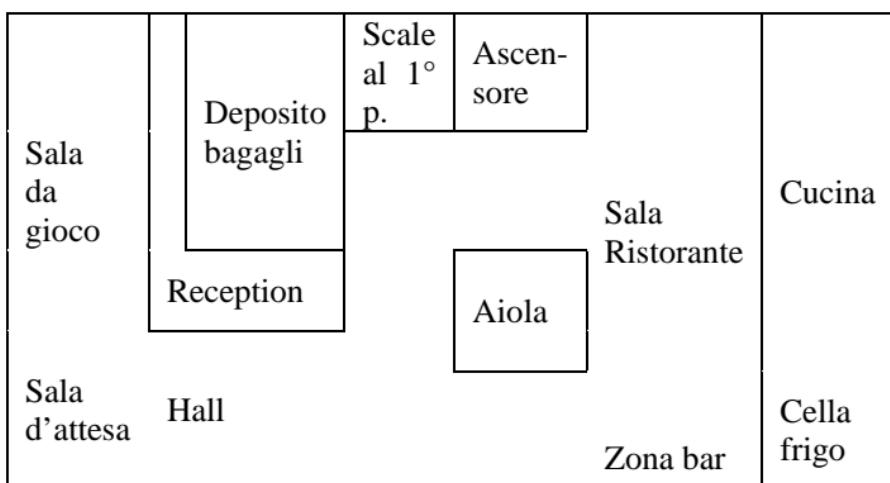
Il tempo sta finendo.

Se molli la pistola ed esci di qui, vai al 45.

Se te la punti alla tempia vai al 42.



Ti inchini a rimettere in piedi lo sgabello e ti ci siedi sopra. Il tavolo è coperto di carte e cartacce, per lo più documenti relativi all'albergo e alla sua gestione. Ce ne sono così tanti che ne sfili dal mucchio uno a caso, il più ingombrante. Si tratta della pianta dell'albergo, o meglio, del solo piano terra.



Lo appoggi da parte sul tavolo, e cerchi di riordinare la catasta di pagine per sfogliarle con maggiore criterio. In cima al mucchio, un foglio riporta la lista dei tavoli della zona ristorante, disposti a griglia. Qualcuno ha cerchiato a penna l'ultimo tavolo dell'ultima fila, e rimanda con un tratto di penna a una presunta annotazione che però non è riportata in quel foglio.

Continui a rovistare tra le carte ma non trovi la seconda pagina associata a quella. In compenso ti salta all'occhio un ritaglio di un rotocalco, che vistosamente non ha nulla a che fare con tutti i documenti di quella pila. Si tratta di un frammento di un articolo divulgativo di cosmologia:

“...ultimo, ovvero la grande questione di quale sarà la fine del nostro universo, è un tema fortemente dibattuto nella storia dell'umanità. Senza entrare in dibattiti escatologici e

religiosi, ma considerando il tema dal punto di vista strettamente scientifico, il primo problema da affrontare è se l'universo sia eterno o finito, o perfino ciclico. Le teorie sull'universo finito sono le più numerose e affascinanti.

La teoria del Big Crunch prevede che l'universo avrà fine certa e ben definita: a un certo punto della sua vita cesserà di espandersi e inizierà a collassare su se stesso, compresso in una singolarità gravitazionale, in maniera del tutto simmetrica al Big Bang. È del tutto al di là delle nostre possibilità prevedere, o perfino ipotizzare, cosa possa accadere in seguito, perché il tempo stesso si fermerebbe in questa singolarità.

La teoria del Big Rip, ovvero il “grande strappo”, parte invece dall'ipotesi che l'universo non avrà una fine vera e propria, ma continuerà ad espandersi indefinitamente. Essendo l'energia dell'universo limitata, questa espansione porterà ad un graduale spegnimento, la materia si consumerà, i buchi neri evaporeranno e l'universo arriverà di fatto alla morte termica.

Infine le speculazioni più fantasiose, ma non per questo da scartare a priori, ipotizzano che il nostro universo sia collegato ad altri universi (teoria del “multiverso”) e quindi sia parte di un universo più grande o di una continua riproduzione di nuovi...”

Mentre eri immerso nella lettura non ti sei reso conto che la nebbia è tornata, ha già avviluppato buona parte della stanza, e tra poco toccherà anche a te. Riponi il ritaglio sul tavolo e aspetti l'ineluttabile. Il cuore prende a battere più in fretta nel momento in cui la nebbia ti arriva ad altezza gola e infine ti avvolge del tutto. Per un lungo attimo ti sembra di soffocare, una sensazione di annegamento che ti causa un leggero attacco di panico.

Ma è solo un attimo.

Torna all'[1](#).

## 38

Selezioni l'opzione per visualizzare l'elenco delle camere attualmente occupate. Una lunga lista di numeri compare sullo schermo. Non avresti mai detto che l'albergo avesse tutte queste camere occupate, considerato lo stato di abbandono in cui versa. Inoltre ti sorprende scoprire che l'albergo abbia altri piani sopra quello della tua camera, e pure un piano sotterraneo. Non ti è mai capitato di vedere le scale che dovrebbero condurre a tali piani.

Non hai molto tempo, al di là del bancone vedi già la nebbia iniziare ad avvolgere l'ambiente. Provi a cliccare un numero a caso tra quelli della lista, e sullo schermo viene disegnata la pianta del relativo piano con la camera evidenziata. Sotto viene riportato il nome dell'attuale occupante. Non ti dice nulla. Torni indietro e provi con un'altra stanza. Una nuova pianta e un nuovo nome sono raffigurati sul monitor. Ti sembra chiaro che così non arriverai da nessuna parte. Con un po' di pazienza saresti in grado di scorrere tutte le camere, una ad una, ma ormai la nebbia ti impedisce di vedere lo schermo. Lasci perdere e come ultimo, inutile gesto premi il pulsante di spegnimento dello schermo.

Torna all'[1](#).

## 39

Pronunci a voce alta il nome.

L'uomo/donna rimane lunghissimi minuti immobile a elaborare la tua risposta.

La foschia sta già levandosi quando finalmente noti un movimento del suo braccio destro. Ha aperto un cassetto del tavolo e sta estraendo una busta da lettere. Gliela prendi di mano, innervosito dall'imminente arrivo della nebbia e per paura di non riuscire a leggerne il contenuto in tempo.

Noti il nome che hai annunciato scritto sul dorso. Apri la busta in fretta. Dentro è contenuto soltanto un biglietto. È totalmente bianco su un lato e sull'altro figura così:

## 6 8 3 5 W 2 N

Cosa dovrebbe voler dire?

Non hai il tempo di fare alcuna domanda all'individuo, la foschia ormai è totale.

La nebbia ti avvolge cancellando ogni immagine dai tuoi occhi.

Torna all'[1](#).

## 40

Selezioni l'opzione per visualizzare l'elenco di tutti gli ospiti che attualmente risiedono in albergo. Una lunga lista di nomi ti si presenta sullo schermo. Non avresti mai detto che l'albergo avesse tutte queste camere occupate, considerato lo stato di abbandono. Perdi qualche minuto a scorrerli tutti, tentando di dare un significato a quell'elenco. Non sei del tutto sicuro neppure tu di cosa stai cercando. Scorgi la nebbia al di là del bancone che inizia a sollevarsi, e ti assale l'ansia. A quel punto ti viene un'idea: cerchi il nome di Turenne Hove nella lista. Lo trovi. O meglio, è ripetuto due volte. Che strano.

Hai pochissimo tempo, la nebbia sta rendendo difficile visualizzare lo schermo. Clicchi sul primo nome, compare la pianta del primo piano dell'albergo con una camera evidenziata in nero. Ti accorgi che si tratta della tua camera. Torni indietro e clicchi in fretta l'altro nome. Compare una pianta del terzo piano. Ci sono quindi ben due piani sopra il tuo? Eppure non hai notato da nessuna parte delle scale che salgono.

L'ultima cosa che riesci a fare prima che la nebbia ti accechi del tutto è memorizzare la camera evidenziata nella pianta.

[Torna all'1.](#)

## 41

Arrivi in un ampio androne. Procedendo sulla sinistra l'ambiente si allarga verso quella che sembra essere la zona d'ingresso dell'albergo. Alla tua destra si accede in una sala separata da una grande fioriera.

Ti avvicini alla zona d'ingresso: **8**.

Ti rechi nella sala laterale: **30**.

## 42

Raccogli tutto il tuo coraggio e sollevi la pistola all'altezza della tempia. Si tratta si una fatica smisurata, la più grande che hai mai dovuto compiere in tutta la tua esistenza. Il respiro ti si fa corto e irregolare. Le pupille vagano irrequiete per la stanza, come se cercassero qualcosa. Prendi a tremare convulsamente. Non sei più sicuro di essere nel pieno della tua ragione, se mai lo sei stato.

La nebbia sta coprendo ogni dettaglio della stanza. Se devi farlo va fatto ora o mai più.

Provi a stabilizzare il fiato con ampi e profondi respiri. Cerchi di non farti mettere fretta dai pochi istanti che ti rimangono prima che la nebbia ti impedisca di compiere anche questa azione. All'improvviso una calma intensa e sincera ti pervade, e questa ti sembra davvero l'unica azione sensata da compiere. Hove sapeva cosa stava dicendo, aveva capito.

E allora come mai un dubbio si fa strada dentro di te proprio mentre fai pressione con l'indice? Rallenti l'azione del dito. Hai un attimo di tentennamento. È il tuo ultimo pensiero.

La nebbia ti avvolge. Premi il grilletto.

Il tempo è finito.

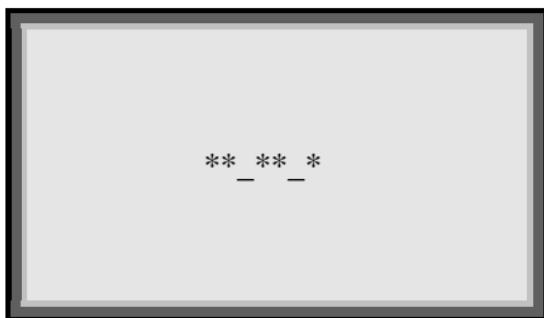
## 43

Ti sporgi e noti che il monitor è nero. Aggiri il balcone, dall'altro lato sotto lo schermo vedi una tastiera. Guardi sotto il bancone e tutto intorno ma non riesci a trovare alcun computer o terminale a cui lo schermo possa essere collegato.

Provi allora a premere l'unico grosso pulsante di cui lo schermo è dotato.

Il monitor si accende, quasi insperabilmente.

La schermata che ti si presenta davanti è la seguente:



Il primo dei due spazi vuoti lampeggia. Pare che attenda l'inserimento di una chiave. Infatti non è possibile fare altro. Spegni lo schermo e vai al **48**.

## 44

Impugni la pistola con entrambe le mani e la punti verso Hove. Stai tremando e fatichi a prendere la mira, nonostante la breve distanza che vi separa. Senti un improvviso peso sullo stomaco e il respiro ti si affanna. Il grilletto è duro e ti scivola tra le dita.

Non credi di poterlo fare. Sei sul punto di abbassare la

pistola, quando Hove urla: "Spara!"

La perentorietà e l'esplosione di quell'ordine ti fanno premere il grilletto.

Lo sparo ti rende sordo per alcuni minuti. È un'atmosfera ovattata e quasi irreale quella in cui vedi Hove cadere a terra senza rumore, un fiotto di sangue gli zampilla dalla fronte, un sorriso trasfigura il suo volto.

La pistola diventa pesantissima. Cosa hai fatto? Come hai potuto ammazzare un uomo?

Cosa ne sarà di te ora?

Saresti in grado di togliere due vite, ne avresti mai il coraggio?

No... Lasci cadere a terra la pistola. Rimani tremante nella stanza a guardare il cadavere di Hove. Non hai nessuna reazione nemmeno quando l'odiata nebbia ti avvolge come un mantello, oscurando ogni cosa.

È la fine.

Vai al **50**.

## 45

È solo adesso che ti rendi conto di tutto il tempo che hai perso, come esci dalla stanza ti ritrovi in un ambiente completamente invaso dalla nebbia. Potresti provare a correre da qualche parte, allontanarti da qui in una zona in cui la foschia non è ancora arrivata, ma sai per esperienza di come questo sia un gesto del tutto inutile. Ci hai provato così tante volte, a cercare un posto irraggiungibile dalla nebbia, una zona immune da questa maledizione, che hai perso il ricordo di quando tutto questo è cominciato.

Ad ogni modo è con una calma quasi stoica che lasci che la nebbia avviluppi anche te. Chiudi gli occhi e tiri un respiro profondo.

Torna all'**1**.

## 46

Apri la porta che conduce al corridoio e la tua attenzione è subito attrata dalle porte dell'ascensore del pianerottolo che in quel momento si chiudono con un forte stridio. Il pavimento dell'andito è coperto da un sudicio tappeto scolorito. Alla tua sinistra il corridoio continua conducendo alle altre camere del piano. Davanti a te, alla destra dell'ascensore, una rampa di scale porta di sotto.

Se scendi le scale: [41](#).

Se vuoi percorrere il corridoio: [31](#).

Se preferisci chiamare l'ascensore: [14](#).



## 47

Aggiri il bancone per raggiungere il telefono e sollevi la cornetta. Senti un suono provenire dal ricevitore, segno che il telefono è funzionante. Decidi che vale la pena provare:

componi lo strano numero che hai letto prima (o forse era ieri? O una settimana fa? Non ricordi più). Il numero è stato accettato, senti il caratteristico segnale lungo e intermittente della chiamata in corso.

Passano trenta secondi senza che nessuno risponda. Stai quasi per riattaccare, quando sei un *\*click\**. Qualcuno ha risposto. Non lo senti parlare però. “Pronto... pronto?” chiami.

“...Hove?” senti chiedere dopo una lunga attesa dall’altra parte. È una voce sommessa e piatta, irriconoscibile.

“Cosa? Come mi hai chiamato? Chi sei?” incalzi.

Niente da fare, non senti dire più niente, solo un fruscio. Ci dev’essere un disturbo. Provi a dare un paio di colpi alla cornetta, ma il fruscio non fa che aumentare.

Riagganci, sollevi nuovamente il ricevitore e provi a rifare il numero. Squilla a lungo, per circa un minuto, senza risposta, finché la linea non cade da sola.

Non ti resta che riattaccare. Vai al **48**.

## 48

Ti guardi intorno. Sul muro alle tue spalle, dietro la reception, campeggia una bacheca contenente le chiavi delle varie stanze dell’albergo, ordinate per numero. Una porta di fianco alla bacheca conduce probabilmente alla stanza del receptionist.

Se vuoi provare a entrarci vai al **35**.

Altrimenti puoi seguire il bancone della reception, che prosegue facendo il giro verso una zona arretrata, sul lato sinistro della hall (**2**).

## 49

Ti accomodi su una delle malandate poltrone della zona d’attesa. La polvere che si solleva ti fa tossire un paio di volte. Davanti a te un tavolino ospita alcuni giornali e

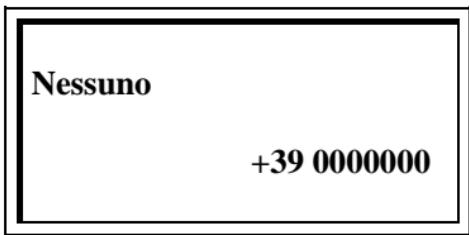
magazine. Ne prendi uno, parla di moda. Lo sfogli senza interesse prima di rimetterlo a posto.

Stai per rialzarti quando noti sulla poltrona di fianco alla tua una rivista dalla copertina bianca con un segnalibro. Allunghi la mano per afferrarla. Apri alla pagina segnata dal cartoncino. C'è un articolo di taglio semi-scientifico. Ne leggi una parte:

“Anche se l'immediato futuro non potrà mai essere previsto con certezza in anticipo, l'attuale conoscenza dell'universo ci consente di raffigurare a grandi linee gli eventi più distanti nel tempo. Sappiamo con certezza, ad esempio, che arriverà un giorno in cui le stelle consumeranno interamente il loro nucleo e si spegneranno, mentre particolari eventi astronomici potranno causare l'espulsione dei pianeti dai loro sistemi stellari e i sistemi stellari dalle galassie. Si può prevedere che fra 50.000 anni la durata del giorno si allungherà di un secondo al giorno a causa del rallentamento della rotazione terrestre, dovuto agli attriti delle maree. Tra 500.000 anni la Terra verrà probabilmente colpita da un meteorite di un chilometro di diametro. Tra 250 milioni di anni tutti i continenti della Terra si fonderanno in un unico supercontinente, chiamato Amasia. Fra 800 milioni di anni i livelli di anidride carbonica si ridurranno a un punto in cui la fotosintesi non sarà più possibile, causando l'estinzione della vita pluricellulare. Fra 3 miliardi di anni la temperatura della superficie terrestre raggiungerà un valore così elevato che anche la vita unicellulare rimasta scomparirà completamente. C'è comunque una probabilità di uno a centomila che prima di arrivare a questa situazione il nostro pianeta possa venire espulso dal sistema solare a causa di un evento astronomico, e una probabilità su tre milioni che entri nell'orbita di un'altra stella. Se ciò dovesse accadere, la vita sulla Terra potrebbe in linea teorica sopravvivere e continuare a proliferare per lungo tempo.”

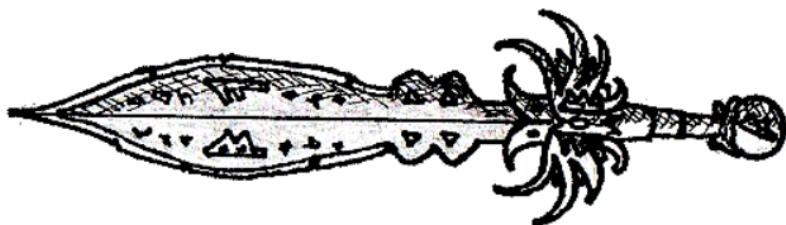
Perdi interesse nel continuare a leggere, non è proprio il tuo tipo di lettura. Osservi meglio il segnalibro che stai ancora

tenendo in mano. Si tratta in realtà di un biglietto da visita. Da un lato è completamente bianco, e dall'altro riporta uno strano numero di telefono:



Perplesso riappoggi la rivista sulla poltrona e ti rialzi. Hai perso troppo tempo con la lettura, ti accorgi solo ora che la nebbia ha ormai avvolto l'intera hall. Non ti rimane che tornare a sederti e aspettare, pazientemente.

Torna all'[1](#).



## **50**

Qualcosa è cambiato. In un primo momento l'idea che ci sia un cambiamento ti sembra un bene, ma realizzi in fretta che non è così.

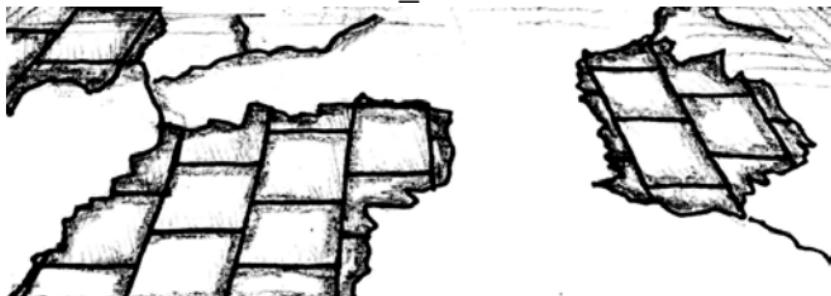
La nebbia non si sta diradando come è sempre avvenuto fino ad ora. Ultimamente avevi percepito che il tempo d'attesa prima che la foschia svanisse fosse gradualmente aumentato, ma si trattava più che altro di una sensazione, niente più che una sensazione.

Ora invece non succede più niente. Sei avvolto nella nebbia. Sei stato avvolto nella nebbia. Sarai avvolto nella nebbia.

Vivrai per sempre in questa condizione. Non morirai di fame o di sete, non avrai più bisogno di respirare o di muoverti. La nebbia ti conterrà per l'eternità, fino alla fine del tempo. Il tempo è finito.

# **SPETTROMANTE**

**Firebead\_Elvenhair**



## SPETTROMANTE

### PROLOGO

Gli Spettromanti sono una comunità di individui dotati di particolari poteri, acquisiti con esperienze di premorte: possono comunicare con gli spettri dei morti e entrare nel Regno delle Anime, un limbo tra il mondo terreno e l'aldilà.

Tu sei nato da due Spettromanti e da subito hai manifestato una grande abilità nel comunicare con gli spettri. Caratteristica ancora più particolare, fin dal giorno della tua nascita sei stato accompagnato da uno Spettro Guida.

A volte capita che tra uno Spettromante ed uno spettro si formi un legame particolare: ciò accade quando i due sono particolarmente legati nelle loro convinzioni, o hanno condiviso un episodio della loro vita. In questo caso si ha quello che è chiamato uno Spettro Guida. Il fatto che uno spettro scelga di seguire uno Spettromante è un evento che accade raramente, ma che uno Spettromante abbia una Guida fin dalla nascita è più unico che rara. Tuttavia, questo avvenimento ha mostrato un effetto collaterale: la tua Guida doveva essere morta in modo violento e, come tutti gli spettri che subiscono questo destino, i suoi ricordi sono frammentari e dolorosi. Nel cuore della notte ti svegli spesso urlando, dopo aver avuto visioni di fuoco e sangue. Sei nato diciotto anni fa, in un periodo di guerra per il regno di Weir: approfittando della debolezza del governo centrale, i barbari delle steppe settentrionali scesero dai monti Yaanek e diedero inizio a quella che è chiamata l'Invasione. È molto probabile che la tua Guida abbia trovato la morte in una delle ultime battaglie, prima che i barbari fossero scacciati, ma è impossibile risalire a qualcosa di più preciso dalle frammentarie visioni.

Con il diciottesimo anno di età, ogni Spettromante partecipa ad una cerimonia di iniziazione, con quale diventa adulto agli occhi della comunità. Da quel momento egli è libero di lasciare da solo il villaggio per seguire la propria strada.

Domani è il gran giorno: anche se sei triste che i tuoi genitori, partiti per un viaggio spirituale, abbiano avuto un contrattempo e non siano riusciti a tornare, sai che con l'aiuto di Anorax, l'anziano capo del villaggio, e della tua Guida, supererai brillantemente la prova.

Poi sarai finalmente libero di lasciare il villaggio. La prima cosa che farai sarà scoprire l'origine delle visioni che ti tormentano sin dall'infanzia e che legano indissolubilmente te e il tuo spettro Guida.

Leggi le regole e poi vai all'[1](#).

## REGOLAMENTO

### SETTE ED ABILITÁ SPECIALI

Gli Spettromanti sono divisi in tre sette, a seconda di come vedono il loro ruolo nel mondo. Questa divisione influenza anche gli spettri con cui sono più in sintonia.

Gli Spiritomanti sono gli individui più caritatevoli della comunità. Hanno abbracciato pienamente i loro poteri, che vedono come un dono, ed hanno deciso di usarli per aiutare gli altri, viaggiando per il mondo e offrendo aiuto alle anime perdute che trovano lungo il loro cammino. Sono più in sintonia con le anime dei benefattori o dei sacerdoti che hanno trascorso la loro vita ad aiutare gli altri.

Altri Spettromanti, invece, hanno visto i loro poteri come una strana casualità e li utilizzano solo come un aiuto per il loro lavoro. Molti sono artigiani che forniscono alla comunità degli Spettromanti tutto ciò di cui ha bisogno; usano i loro poteri con parsimonia, in quanto non si trovano molto a loro agio con essi. Le anime perdute con cui sono più in sintonia sono quelle semplici, come quelle dei bambini, spesso imprevedibili. Sono comunemente chiamati Fantasmanti.

Infine vi sono gli Ombromanti, il braccio armato degli Spettromanti. Poco tollerati anche all'interno della loro comunità, sono considerati come guardiani necessari, esperti

nelle arti marziali. Le anime con cui sono più in sintonia sono quelle di potenti guerrieri e signori della guerra, che sono anche le più difficili da controllare. Sono coloro che più odiano gli altri umani e che sono convinti della superiorità degli Spettromanti; i più fanatici pensano persino che il futuro appartenga agli Spettromanti e che pertanto gli umani vadano sterminati come una reliquia del passato.

Scegli a quale Setta appartenere; qui sotto trovi i poteri che ogni spettro ti concede, alcuni sono utilizzabili in ogni momento, altri (come si capisce solo dalla spiegazione) sono utilizzabili solo in combattimento.

Scegli a quale setta appartenere. Ciò stabilirà l'identità del tuo spettro Guida e le abilità magiche a cui potrai attingere. Non modificherà invece le tue seguenti caratteristiche base. Nota che i Punti Vita e i Punti Mana non possono mai superare i valori iniziali.

PUNTI VITA: 35	(Abbreviato nel testo con PV)
PUNTI MANA: 15	(Abbreviato nel testo con PM)
ATTACCO: 3	(Abbreviato nel testo con ATT)
DIFESA: 3	(Abbreviato nel testo con DIF)
DANNO BASE: 3	(Abbreviato nel testo con DAN)

## SPIRITOMANTE

Il tuo spettro Guida è Aranna, una sacerdotessa della Santa Trinità, la religione più seguita nel regno di Weir. Aranna ti concede le seguenti abilità speciali:

**GUARIGIONE:** Recuperi 3 Punti Vita al costo di 2 Punti Mana;

**SIFONE:** Finché il tuo mana è sotto i 5 punti, puoi spendere 1 Punto Vita per recuperare 2 Punti Mana;

**SCUDO:** Al costo di 4 Punti Mana, aumenta di 2 la tua Difesa per il resto del combattimento, può essere usato solo una volta per combattimento.

## FANTASMANTE

Il tuo spettro Guida è Devis, un bambino sveglio e molto

vivace, che ti concede le seguenti abilità speciali:

**CONFUSIONE**: Al costo di 4 Punti Mana, riduce di 1 la Difesa e l'Attacco del nemico per il resto del combattimento, può essere usato più volte per combattimento;

**SECONDA POSSIBILITA'**: Al costo di 2 Punti Mana, permette di lanciare nuovamente il dado qualora non fossi soddisfatto del risultato, in qualsiasi occasione.

## **OMBROMANTE**

Il tuo spettro Guida è Ghal-Kun, signore della guerra barbaro, un gigante d'uomo coperto da un'armatura nera: i suoi occhi ardono rossi dietro l'elmo. Ti concede le seguenti abilità speciali:

**DARDO**: Spende 3 Punti Mana per sottrarre 3 Punti Vita al nemico;

**AURA DI SPINE**: Al costo di 4 Punti Mana permette di infliggere al nemico lo stesso danno che ti è stato inflitto nell'ultimo round;

**VAMPIRO**: Al costo di 4 Punti Mana fa recuperare tanti Punti Vita quanti i danni inflitti al nemico nell'ultimo round.

Puoi portare con te una sola arma, ed un massimo di altri tre oggetti. Un oggetto a parte è costituito dal denaro: inizi il gioco senza alcuna moneta, ma potrai recuperarne nel corso del tuo viaggio.

## **COMBATTIMENTO**

Il regno di Weir è casa di molti pericoli: uno Spettromante non deve solo affrontare i pericoli del Mondo delle Anime, ma ben più di frequente quelli del mondo terreno.

Dovrai quindi affrontare numerosi nemici in combattimento. I combattimenti si svolgono nel modo seguente.

1. Lancia un dado per te e uno per il nemico: il punteggio più alto decide chi comincia per primo.

1. Chi comincia lancia nuovamente il dado e aggiunge il risultato al suo punteggio di Attacco: questo è il suo valore

di Attacco Totale

2. Il suo avversario lancia il dado e aggiunge il risultato al proprio punteggio di Difesa: questo è il suo valore di Difesa Totale.

3. Confronta i valori di Attacco Totale e Difesa Totale: se il primo supera il secondo, l'attaccante ha ferito il suo nemico. Sotrai ai punti vita di quest'ultimo un valore pari al danno dell'attaccante. Se la Difesa Totale supera l'Attacco Totale o i due valori sono uguali l'attacco è andato a vuoto e non vi sono effetti.

4. Ora riparti dal punto 2 invertendo di volta in volta i ruoli di attaccante e difensore, finché i Punti Vita di uno dei due avversari non raggiungono lo zero. Se sono i tuoi Punti Vita a giungere a zero, sarai morto e dovrà ricominciare da capo.

5. Ogni nemico ha un'abilità speciale che funziona nel modo seguente: il testo ti spiegherà quando questa abilità viene attivata (solitamente dopo che il nemico ti infligge danno). Una volta avveratasi la condizione, lancia un dado: il testo specificherà il punteggio con cui l'abilità del nemico andrà a segno, indicandone inoltre gli effetti. Alcune abilità saranno indicate con NC, ovvero Non Cumulabile: in questo caso, dopo che l'abilità speciale avrà avuto effetto anche una sola volta, non potrà più essere attivata.

**ESEMPIO:** Hai appena perso uno scontro con un Ragno Gigante, che ti ha inflitto danno. Poiché questa è la condizione perché si attivi la sua abilità speciale, lancia un dado: se il risultato va da 5 a 6 l'abilità RAGNATELA avrà effetto, e dovrà abbassare di 1 i tuoi punteggio di ATT e DIF per il resto del combattimento (poiché l'abilità è Non Cumulabile, la prossima volta che verrai ferito non dovrà più lanciare il dado); se dovesse uscire un altro numero, l'abilità non avrà effetto e proseguirai normalmente nel combattimento.

## 1

Una fitta nebbia si leva dal terreno paludososo, un odore di vegetazione marcescente ti riempie le narici. Fra la nebbia emerge l'imponente figura di un edificio di legno. Una locanda, o forse una stazione di posta, a giudicare dalla stalla che si trova accanto. L'edificio è ben protetto, con una palizzata tutt'attorno e delle feritoie al secondo piano, come se gli abitanti fossero preparati a sostenere un assalto. Canti e risa si sentono provenire dall'interno, ma paiono forzate. Mentre osservi la scena, delle nere figure appaiono fra la nebbia...

Acciaio contro acciaio, scintille e fiamme, urla... uomini che lottano contro altri uomini, coperti da armature nere...

Tavoli rovesciati, bottiglie infrante... Le urla di una donna e... Il pianto di un bambino... Un possente guerriero con un elmo nero... una spada alzata che scintilla fra le fiamme...

Ti svegli di soprassalto, avvolto in coperte madide di sudore. Ti passi le mani sul volto, in attesa che la respirazione torni regolare. La tua Guida appare accanto al letto e ti osserva preoccupata.

Se sei uno SPIRITOMANTE vai al [21](#).

Se sei un FANTASMANTE vai al [34](#).

Se sei un OMBROMANTE vai al [13](#).

## 2

Non appena ti avvicini i tre tizi in armatura si alzano in piedi. "Ehi, straniero, sarai mica uno Spettromante?" Abbaia il più alto. "Già, non ci piacciono quelli come te!" gli dà corda il tuo compagno. Ti guardi rapidamente attorno per vedere le reazioni degli altri avventori, ma sono come terrorizzati dai tre mercenari. Non puoi aspettarti alcun aiuto da parte loro. "Ti consigliamo di andartene da qui," interviene il terzo mercenario "o per te le cose si metteranno male!" Fai per replicare, quando ti accorgi che uno di loro si sta spostando alla tua destra, con l'intento di colpirti alle

spalle. Fai appena in tempo a schivare il colpo e ad evocare la tua Guida che i tre ti sono addosso. Non hai intenzione di ucciderli: questo farebbe subito accorrere l'intera guarnigione di guardie del mercato, ma sicuramente dovrà dare loro una sonora lezione.

MERCENARI - PV 10, ATT 5, DIF 5, DAN 5;

quando ti infliggono danno lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il nemico usa ODIO, che aumenta di 1 il suo punteggio di ATT.

Se vinci ti avvicini al bancone andando al **47**.

### 3

Mentre continui ad avanzare, l'aria della palude è attraversata da un grido di donna. Ti fermi subito e tendi le orecchie; il grido si ripete, a qualche centinaio di metri dalla tua destra. Sei indeciso sul da farsi. Dalle sue urla è chiaro che ha bisogno di aiuto, ma cosa ci fa una donna da sola in questo luogo?

Se sei uno SPIRITOMANTE, vai al **10**.

Altrimenti puoi aiutare la donna al **44**, o continuare per la tua strada al **30**.

### 4

Al tuo fianco Devis rivive impotente la scena. Una donna che indossa un abito bianco scende di corsa dalle scale, tenendo per mano un bambino: riconosci in lui Devis. Proprio in quel momento, varca la soglia della locanda un possente guerriero con un elmo nero che, incurante della battaglia, si guarda attorno in cerca di qualcuno. Quando vede la donna, la raggiunge e le afferra una mano. "Ghal-kun!" esclama la donna sorpresa. "Sì, Aranna", risponde il guerriero, poi si volta con uno sguardo commosso verso Devis che si nasconde dietro la madre. "È... nostro figlio?" La donna annuisce ed il guerriero poggia dolcemente una

mano sul capo di Devis. Ma non è questo il momento per i sentimenti. "Presto" esclama l'uomo, "dobbiamo andarcene da qui!" Conduce la donna con sé, facendosi largo con la forza fino all'uscio. Ma prima che possano uscire, compare sulla soglia un guerriero ancora più imponente, il cui volto è solcato da numerose cicatrici. "Ecco la famigliola riunita" ghigna orribilmente. "Gormonka!" Ghal-Kun sputa praticamente quel nome, mentre si getta alla carica del gigante. Le scimitarre dei due si scontrano facendo scintille: anche se Ghal-Kun si batte come un leone, la superiorità dell'altro guerriero, Gormonka, è evidente. In pochi istanti disarma Ghal-Kun e gli squarcia la gola. Poi avanza verso Devis e la madre, entrambi tremanti, la scimitarra levata sopra il capo e con un ghigno orribile in volto...

La scena svanisce e ti ritrovi tra le pareti della locanda. "La mia mamma... il mio papà..." sussurra Devis sconvolto, mentre ricordi e parole si accavallano, "ora ricordo perché scappavo con la mia mamma... gli uomini cattivi ci inseguivano, mentre l'uomo con l'elmo era il mio papà... voleva aiutarci, ma non c'è riuscito...". In quel momento il suolo attorno a te trema, facendoti cadere a terra. Dal pavimento si alza un fumo nero che si condensa fino a prendere l'aspetto dello stesso guerriero che hai appena visto: Gormonka. "Finalmente!" Grida trionfante. Vedendo il tuo sguardo sorpreso, sogghigna. "Oh sì, vi stavo aspettando! Ti sei mai chiesto chi inviasse quelle visioni, chi volesse condurti in questo luogo sperduto e dannato? Ho aspettato diciott'anni, ma finalmente l'ora è giunta!" "Perché" rispondi "Cosa vuoi da me?". "Io voglio lui" esclama l'energumeno puntando il dito verso Devis, che si nasconde dietro di te. Mentre scuoti il capo incredulo, Gormonka continua. "Vedo che non capisci... È normale, sei stato trascinato in qualcosa di molto più grande di te un qualcosa che si è messo in moto molto prima che tu nascessi!"

Lo spettro di Gormonka si muove su e giù per la stanza

senza togliervi gli occhi di dosso: "Io sono stato uno dei più grandi capi dei Signori dei Cavalli. Rimasi impressionato dai poteri di uno Spettromante e li volli per me: l'uomo mi rivelò ogni vostro segreto, compresa la Profezia dell'Animante. In tempi di sofferenza di centinaia di anime, colui che si fosse legato a tre delle diverse anime, a loro volta legate fra di loro, sarebbe diventato il più grande fra gli Spettromanti, in grado di dominare ogni spettro..." Le parole di Gormonka ti colpiscono vivamente. Ogni Spettromante ha sentito la profezia dell'Animante, che si narra fosse stata riportata dal primo fra di voi in seguito alla sua esperienza premorta: ma è passato così tanto tempo che non vi viene data più alcuna importanza, essa è diventata una sorta di filastrocca per bambini. E davanti a te vedi un pazzo che l'ha presa per vera!

"Quel potere sarebbe stato mio!" Continua lo spettro, "Avevo bisogno di tre anime legate fra di loro, e lo scatenarsi della guerra fu il momento perfetto per far sì che la profezia si avverasse... Ci vollero diversi anni, ma riuscii ad intrappolare qui le mie vittime ed in breve legai a me le tre anime, uccidendo l'intera famiglia! Ma mancava ancora un passo: per diventare uno Spettromante mi serviva un'esperienza di premorte. Bevvi pertanto del veleno e diedi ad un mio sgherro l'antidoto, ordinandogli di darmelo poco dopo che avessi perso i sensi." Una rabbia furente si manifesta in Gormonka. "Ma qualcosa è andato storto! Quando mi sono risvegliato ero uno spettro anch'io! Ho pensato che sarei riuscito comunque ad unirmi alle tre anime e diventare l'Animante, ma il fato non era dalla mia parte! Una delle tre anime non era più legata a questo luogo! Nello stesso istante in cui vibravo il colpo fatale su questo ragazzino, devi essere nato tu e, per uno strano scherzo del destino, la sua anima ha lasciato questo luogo per legarsi a te, mentre io ero intrappolato qui! Per anni ho inviato richiami in ogni angolo del mondo, grazie ai poteri ottenuti, per condurvi qui e finalmente ci sono riuscito!" esclama

Gormonka esultante.

"Ma i tuoi sforzi sono vani" ribatti, "la leggenda dell'Animante non ha alcun fondamento, nessuno Spettromante la prende sul serio!" "Tu menti! Vuoi solo impedirmi di ottenere un simile potere!" esclama Gormonka. "Ora non mi resta che riprendermi l'anima che mi è stata rubata! Già che ci sono mi impossesserò anche del tuo corpo, così la mia trasformazione sarà completa!"

Mentre dice così, vedi l'armatura del guerriero spezzarsi e comparire sulle sue spalle dei volti umani: uno è quello di un guerriero con un elmo nero e gli occhi rossi, l'altro è quello di una donna, visibilmente in preda ad un profondo dolore.

Devis scoppia a piangere: "Mamma, papà! Lasciali andare, mostro!" "E perché? Ho tenuto compagnia ai tuoi cari per tutto questo tempo!" sogghigna Gormonka, "Preparati a raggiungerli!"

**GORMONKA (ARANNA E GHAL-KUN): PV 20, ATT 5, DIF 5, DAN 5,**

quando ti infligge danno, lancia un dado: con un punteggio da 1 a 2, il nemico usa DARDO che infligge 2 danni extra; quando gli infligli danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6 il nemico usa GUARIGIONE che gli fa recuperare 2 PV.

Se vinci vai al **50**.

## 5

I tuo avversario si inchina e svanisce. Anorax ed il pubblico applaudono, il vecchio si avvicina e ti poggia le mani sulle spalle. "Complimenti, ora sei uno Spettromante a tutti gli effetti!".

Se hai prevalso sul tuo avversario, Anorax fa portare tre doni tra cui sceglierne uno. Il primo è una Pozione di Frenesia, che aumenta di 2 il tuo ATT per la durata di un combattimento; il secondo oggetto è una Pozione di Vitalità

che ti permette di recuperare 6 PV; il terzo oggetto è una Pozione di Mana, che ti permette di recuperare 4 PM.

*In ogni caso, ripristina interamente i tuoi PV e PM.* La sera trascorre tra i festeggiamenti e, per la prima volta da tanto tempo, il tuo sonno non è tormentato dagli incubi. L'indomani ti rechi da Anorax per ottenere indicazioni su come capire l'origine tue visioni. Il vecchio ti fa sedere mentre ti illustra la situazione: "Ora che sei ufficialmente uno Spettromante, i tuoi poteri dovrebbero essere in grado di mostrarti con chiarezza l'ubicazione del luogo che continui a sognare. Tuttavia, per far questo è necessaria una trance particolare, che solo una pozione realizzata con il fiore della Calea Ternifolia è in grado di provocare. Sfortunatamente, al momento ho esaurito tutta la Calea, pertanto dovrai recarti a recuperare qualche fiore. La Calea cresce nel profondo della nostra foresta. Fai attenzione: da quelle parti spesso sono in agguato numerose creature ostili all'uomo. Riconoscerai la Calea dal colore bianco dei suoi fuori a grappolo".

Annisci e ti addentri subito nella foresta che circonda il villaggio. Un'ora dopo sei nel fitto del bosco: se continui sul sentiero principale, vai al **18**; se preferisci deviare per piste meno battute vai al **36**.

## 6

Osservi con attenzione gli occhi del vecchio soldato, cercando di capire se nascondano una minaccia. Alla fine, decidi ad aiutarlo. L'uomo ti ringrazia profusamente mentre lo conduci alla carovana. Gli dici che per entrare nel Mondo delle Anime dovrà passare attraverso i suoi sogni, pertanto lo accompagni a letto e aspetti che si addormenti. Dapprima il respiro dell'uomo è regolare, ma quando inizia ad agitarsi e a lamentarsi nel sonno, capisci che le visioni sono cominciate. Chiudi gli occhi per concentrarti e cerchi di proiettare la tua anima nella sua mente.

Vai al **28**.

## 7

Nonostante i pochi contatti da te avuti con il mondo esterno non siano stati piacevoli, Anorax ti ha detto che le praterie del nord sono un luogo pericoloso, battuto da venti freddi, bestie ostili e bande di fuorilegge. Pertanto opti per la relativa sicurezza di un viaggio in carovana. Anorax ti accompagna ai confini della foresta; qui sorge una stazione di posta dove si ferma la carovana che una volta a settimana porta a Forlorn Hope. Saluti lo Spettromante e lui ti augura buona fortuna, consegnandoti un borsello con del denaro. Attendi solo un'ora all'arrivo della carovana. Il capo carovana ti riconosce subito per uno Spettromante, ma quando gli mostri le monete per pagare il viaggio, non sembra dare troppo peso alla cosa. Una volta pagato il biglietto ti restano altre 17 monete. Sfortunatamente non tutti i viaggiatori sono così inclini a chiudere un occhio. Ti sei appena seduto su una delle carrozze, quando vieni apostrofato da un mercante. L'uomo accusa gli Spettromanti di essere solo dei ciarlatani che sfruttano la credulità della gente per arricchirsi. Decidi di restare in silenzio, sperando che l'uomo smetta presto di insultarti: purtroppo non è così. Se sei un OMBROMANTE vai al **45**; altrimenti, vai all'**11**.

## 8

Ti aggiri fra le bancarelle, chiedendo ai mercanti se abbiano informazioni sulla palude di Auber e su una locanda che vi si trovava ai tempi della guerra. Nessuno sa nulla a riguardo, ma hai l'occasione di acquistare utili articoli, se hai il denaro necessario.

Giubba di Cuoio Rinforzato: riduce di 1 ogni danno subito, 15 monete;

Pozione di Frenesia: aumenta di 2 il tuo ATT per la durata di un combattimento, 2 monete;

Pozione di Vitalità: fa recuperare 6 PV, 2 monete;

Pozione di Mana: fa recuperare 4 PM, 2 monete.

Stai per abbandonare l'infruttuosa ricerca, quando un mercante ti dice di provare dal vecchio Ahmed, il mercante più anziano. Individui la sua bancarella piena di cianfrusaglie. Quando ti avvicini, il vecchio barbuto dal capo avvolto in un turbante ti accoglie, ansioso di mostrare le sue merci. Ti fingi interessato e porti il discorso sulla locanda nella palude. Il vecchio accenna con il capo ed afferma di saperne qualcosa, ma quando lo inciti a proseguire, afferra un ciondolo e te lo mostra, dicendo che si tratta di un antico amuleto che sarebbe perfetto per te. Capisci che è solo una scusa per venderti qualcosa, ma che se non acquisterai questo oggetto per 5 monete il vecchio non ti darà le informazioni che cerchi.

Se lo compri vai al **49**, altrimenti prova in biblioteca (**26**), dai mendicanti (**32**) o alla locanda (**29**).

## 9

Decidi che la cosa migliore da fare è evitare rischi inutili, pertanto lasci la caverna il più in fretta e silenziosamente possibile. Ti accampi in pianura, ma non c'è alcun riparo dal freddo vento che inizia a spirare durante la notte. Ti svegli di soprassalto e ti ritrovi ad ascoltare l'urlo del vento, che ti pare essere un triste presagio per la tua missione. Quando sorge il sole, non hai quasi chiuso occhio. *Lancia un dado: perdi PV pari al risultato.* In pochi minuti, selli il tuo cavallo e riprendi il viaggio, ormai manca poco alla città. Vai al **25**.

## 10

Aranna appare al tuo fianco: "Hai sentito? C'è qualcuno in pericolo, presto!". Avvertendo la tua esitazione aggiunge "Seguimi, ti guiderò io!" Decidi di ascoltare la tua Guida e ti

dirigi in direzione del grido. Scorgete una figura che arranca nella nebbia e gridi: "Ehi, siamo qui? Tutto a posto?", ma la tua unica risposta è un altro grido. Un istante dopo la nebbia è lacerata dal balzo di una figura umanoide ma che nell'aspetto ha ben poco di umano. Il suo volto ti ricorda il muso di un lupo, ed il corpo è ricoperto di peli ispidi, le lunghe braccia arrivano all'altezza delle ginocchia. Riconosci la creatura per un Ulalume, una bestia in grado di imitare la voce umana per attirare i viaggiatori in trappola. "No," esclama Aranna, "mi ha ingannato!". Ma non c'è tempo per le chiacchiere, mentre l'Ulalume balza su di voi.

**ULALUME: PV 10, ATT 5, DIF 4, DANNO 5;**

quando ti viene inflitto danno, lancia un dado: con un punteggio da 3 a 6, il nemico usa INFEZIONE, che abbassa di 1 i tuoi punteggi di ATT, DIF e DAN per il resto del combattimento; N.C.

Se vinci prosegui l'avanzata al **30**.

## 11

Cerchi di far ragionare il mercante, ma l'uomo ti mette le mani addosso. Mentre vi azzuffate, gli altri passeggeri richiamano l'attenzione del capo carovana. Il convoglio si ferma e venite divisi dagli altri viaggiatori. "Non tollero piantagrane nella mia carovana, non mi importa che diavolo vi è saltato in mente, ma avete due alternative" dice il capo carovana. "O pagate una sanzione di 10 monete oppure vi lasciamo qui e continuate il viaggio a piedi: scegliete voi". Mentre il mercante paga senza batter ciglio l'ingente somma, ti accorgi che le tue finanze in seguito a quest'incidente si sono molto ridotte... *Sotrai dieci monete dal tuo totale.* Sistemata la questione, tu e il mercante venite fatti salire su carrozze diverse e la carovana può ripartire. Il viaggio trascorre senza altri problemi.

Vai al **43**.

## 12

Hai scelto di attraversare il muro di fuoco. Quando lo raggiungi chiudi gli occhi, fai un profondo respiro e ti getti con un balzo fra le fiamme, con le mani davanti al volto. Emergi dall'altra parte, ma senti la mente annebbiate. Il tuo mana è stato prosciugato: *perdi 5 PM*. Non hai neppure il tempo di riprendersi, che ti accorgi di avere di fronte una presenza ostile: un costrutto metallico, forgiato direttamente da innumerevoli lame di spade. La testa della creatura è sormontata da una corona di lame e due bagliori rossastri sono la parodia degli occhi. Il golem alza le lame che ha per mani ed avanza minaccioso verso di te.

**ANIMA DEL METALLO:** PV 10, ATT 2, DIF 3, DAN 3; quando gli infliggi danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il nemico usa INDURIMENTO che aumenta la sua DIF di 2. N.C.

Se esci vittorioso dal combattimento, vai al [23](#).

## 13

Ghal-Kun si erge in piedi accanto al tuo letto, la sua figura nera si fonde con le ombre della notte. Solo gli occhi rossi brillano. "Ancora una volta quelle visioni... Oggi ancora più vivide... Scene di battaglia, acciaio contro acciaio..." "È stata la tua ultima battaglia?" chiedi al guerriero. "Temo di sì," risponde "ma non ricordo chi fu il nemico che mi diede il colpo di grazia: per sconfiggermi doveva trattarsi di un guerriero eccezionale..." "Non crucciarti troppo, presto lo scopriremo." "Già: sospira Ghal-Kun, "oggi è il giorno della tua iniziazione vero? Poi finalmente potremo lasciare questo miserabile villaggio ed avrò la mia vendetta". "Esatto", rispondi "oggi è il gran giorno: mi raccomando, non tollererò una sconfitta nella prova odierna!" "Lo stesso vale per me!" dice il guerriero stringendo minacciosamente la mano attorno all'elsa della spada. Ciò detto scompare.

È tutto pronto per la tua iniziazione. Quasi tutto il villaggio è riunito nella Grande Sala stasera. Anorax ti si avvicina e ti dà le ultime istruzioni. "Ora evocherò uno degli Spettri degli Spettromanti defunti che si sono offerti di aiutarci nella cerimonia di iniziazione. Comunichi perfettamente con la tua Guida, quindi la prova verterà sul combattimento: è infatti necessaria una perfetta sintonia per riuscire a collaborare con lo Spettro Guida nella frenesia di uno scontro. Non temere per il risultato, questa lotta non sarà in alcun caso mortale. Che tu vinca o perda è di poca importanza, anche se devo rivelarti che ho pensato di farti un piccolo regalo in caso di vittoria," così dicendo, il vecchio maestro strizza l'occhio. "Lo Spettro che evocherò è stato scelto per contrastare i tuoi poteri, pertanto utilizzali al meglio cercando di sfruttare il momento giusto. Non preoccuparti di esaurire il mana o di stancarti troppo, al termine della prova sarai come nuovo. Bene, non ho altro da aggiungere se non in bocca al lupo! Fai veder di cosa sei capace!" Annuisce con convinzione mentre Anorax prende il suo posto dal lato opposto della Sala.

Ghal-Kun compare al tuo fianco, la sua espressione nascosta dall'elmo. Al centro della Sala vedi formarsi l'immagine di uno Spettromante. Avvolto da una tunica e con i capelli rasati, lo riconosci come un monaco Spiritomante. Non ti sorprende: gli Spiritomanti si offrono spesso di ad aiutare i loro fratelli anche dopo la morte. I suoi poteri difensivi metteranno a dura prova la forza di Ghal-Kun.

**SPIRITOMANTE:** PV 10, ATT 3, DIF 5, DAN 4;  
quando gli infliggi danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il nemico usa GUARIGIONE, che gli fa recuperare 2 PV.

Al termine dello scontro, vai al **5**.

avvertire la sofferenza di quest'uomo: sta dicendo la verità. Sento su di lui la maledizione degli spettri delle battaglie: è nostro dovere aiutarlo. Non temere per la tua incolumità, non vuole farti del male". Ti fidi della tua Guida e quando dici all'uomo che accetti, il suo volto si riempie di gioia. Gli dici che per entrare nel Mondo delle Anime dovrai passare attraverso i suoi sogni, pertanto lo accompagni a letto e aspetti che si addormenti. Dapprima il respiro dell'uomo è regolare, ma quando inizia ad agitarsi e a lamentarsi nel sonno, capisci che le visioni sono cominciate. Chiudi gli occhi per concentrarti e cerchi di proiettare la tua anima nella sua mente.

Vai al [28](#).

## 15

La bestia si capovolge e contorce le zampe emettendo strilli acuti. Infine giace immobile. Asciugandoti il sudore dalla fronte, noti una grande fossa nel terreno accanto al luogo del combattimento. Al suo interno rinvieni resti animali ed anche una SPADA: se decidi di usarla il Danno che infliggi è di 4. Prosegui lungo il sentiero. La fortuna è dalla tua stavolta: individui facilmente diversi fiori bianchi e ne riempi un borsello. Il viaggio di ritorno non presenta altri pericoli. Tornato al villaggio ti rechi da Anorax che si complimenta con te. Si mette al lavoro ed in breve la pozione è pronta. Vieni fatto sdraiare sul tuo letto e bevi la pozione. L'effetto è istantaneo: cadi in un sonno profondo. Nel sogno, ti accorgi di essere un uccello e di stare volando in alto sopra il villaggio, con accanto a te la costante presenza della tua Guida. Stai volando verso nord ed in breve hai superato il confine della foresta: sotto di te si estende la pianura battuta dai venti gelidi. Il viaggio continua finché non individui i contorni di una città, dietro cui scorgi le estremità di una palude. Superi la città e ti dirigi verso la palude, ma non appena stai per raggiungerla,

un dolore improvviso ti esplode nella testa. Un urlo pieno d'odio riempie le tue orecchie e le ormai familiari visioni di fuoco e sangue coprono la palude, facendoti svegliare con un grido.

La visione è stata molto vivida, e ti ha lasciato molto scosso: *lancia un dado e sotrai il risultato ai tuoi PV*. Anorax ti porge subito una tisana. Gli racconti in breve il tuo sogno, ed egli ti spiega la visione. "Quella che hai visto deve essere la città di Forlorn Hope: accanto ad essa che si è svolta una delle battaglie decisive per respingere i barbari, proprio quando sei nato. Stai attento se vuoi intraprendere questo viaggio, l'odio che hai avvertito potrebbe essere rivolto contro di te." Ringrazi Anorax, ma ormai hai deciso: non solo vuoi liberarti di queste visioni, ma vuoi anche scoprire come è morta la tua Guida. Anorax ti dice che hai due alternative per raggiungere Forlorn Hope. Puoi andare alla stazione di posta fuori dalla foresta e prendere la carovana che conduce alle città del nord, con tutto ciò che la compagnia degli uomini comporta (vai al 7), oppure, per evitare il contatto con loro, puoi prendere un cavallo e raggiungere Folorn Hope da solo, consci del fatto che le pianure sono battute da banditi e bestie feroci (vai al 31).

## 16

Devis appare e con una risata sottrae nuovamente il tuo borsello al ragazzino e te lo riconsegna. Il laduncolo, vedendo il borsello lasciare le sue mani e muoversi per l'aria da solo, emette un urlo di paura e se la dà a gambe levate. Quando raggiungi il vecchio mendicante gli chiedi se sa qualcosa su una locanda nella palude. "Certo che lo so giovanotto" esclama, "anche se non ci crederai sono stato uno dei soldati che ha partecipato a quella battaglia! Sì, ora sono solo un vecchio zoppo, ma da giovane ero un soldato delle Guardie di Confine. Il nostro capitano si era disimpegnato dalla battaglia ed aveva seguito le tracce

lasciate da un drappello di barbari. Quando le abbiamo seguite abbiamo capito che stavano andando in direzione della locanda usata dai torbaioli. Siamo andati più veloci che potevamo, ma quando siamo arrivati era troppo tardi: i barbari avevano già ucciso tutti i profughi! Oh, ma gliel'abbiamo fatta pagare, non hanno avuto speranze contro di noi!" Gli chiedi se sappia indicarti la posizione della locanda ed il vecchio scarabocchia su un pezzo di carta che ti consegna. Gli lasci una moneta d'oro e ti dirigi verso la palude.

Vai al [20](#).

## 17

Decidi di cercare informazioni dai mercanti girovaghi: qualcuno di loro deve sicuramente ricordarsi del posto che stai cercando. Il mercato di Forlorn Hope è molto variopinto, con mercanti provenienti da ogni parte del regno di Weir e oltre i suoi confini. Osservando il mercato, però, ti vengono in mente altre opzioni che non avevi considerato: infatti, ai lati della piazza, sono inginocchiati dei vecchi mendicanti. Forse qualcuno di loro ha assistito direttamente o ha avuto conoscenza degli eventi salienti dell'Invasione e potrebbe essere in grado di aiutarti. Di fronte a te, all'estremità opposta della piazza, sorge inoltre una taverna, l'Ultimo Boccale: forse qualcuno fra gli avventori può avere notizie anche della locanda che stai cercando.

Chiedi ai mercanti andando all'[8](#), ai mendicanti al [32](#), e nella locanda al [29](#).

## 18

Ti incammini lungo il sentiero più battuto. Diverse centinaia di metri più avanti, cogli con la coda dell'occhio un movimento in alto, fra le cime degli alberi. Alzando lo sguardo, vedi con orrore che un enorme ragno, grande come

un cane di grossa taglia, sta per gettarsi su di te! Riesci ad evitare gettandoti di lato l'attacco della bestia, che atterra sul sentiero davanti a te. Mentre si volta facendo sferragliare la affilate mandibole, ti prepari a lottare contro questo disgustoso avversario.

RAGNO GIGANTE: PV 8, ATT 3, DIF 3, DAN 3;  
quando ti infligge danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il nemico usa RAGNATELA, che riduce di 1 il tuo punteggio di ATT per il resto del combattimento; N.C.

Se vinci vai al [15](#).

## 19

Una breve salita lungo il fianco della collina ti conduce alla caverna. E' più grande di quanto pensassi e più che una caverna sembra essere una vera e propria galleria che conduce all'interno della collina. Fatti pochi passi però avverti un forte odore selvatico: capisci che non sei l'unico abitante della caverna, ma che essa è anche la tana di chissà quale animale. Non sei in grado di capire se al momento esso si trova nella caverna.

Se sei un FANTASMANTE vai al [22](#).

Altrimenti, puoi decidere di uscire ora senza ulteriore pericolo vai al [9](#), oppure decidere comunque di passare la notte nella caverna incurante del suo proprietario vai al [38](#).

## 20

Quando scendi dalla barca con cui sei stato accompagnato alla palude di Auber, il paesaggio che ti trovi di fronte non è piacevole. Davanti a te si stende una terra selvaggia, di alberi contorti e fanghiglia puzzolente, coperta dalla foschia. Saluti il traghettatore che aspetterà qui il tuo ritorno. Srotoli la mappa che hai recuperato e che indica la posizione della Locanda della Torba. Due sono le strade che potresti

seguire: una, più breve, taglia attraverso il campo di battaglia dove si è tenuta una delle più sanguinose battaglie dell'Invasione. Un luogo pericoloso per uno Spettromante, forse infestato da anime perdute, ma temi che anche l'altra strada non sia priva di rischi. Si tratta di una pista più lunga, in cui sarai costretto a lasciare la solida terra per attraversare zone acquitrinose.

Se vuoi passare per il campo di battaglia vai al **24**; se preferisci la strada per la palude vai al **48**.

## 21

Aranna si siede sul bordo del letto, il lungo abito bianco che si staglia nella penombra della camera. "Mi dispiace tormentarti con i miei ricordi..." sussurra "Non importa", le dici "Non è colpa tua." "Stanotte le visioni erano ancora più vivide... tra le fiamme ho sentito anche il pianto di un bambino... Ho visto un guerriero in armatura, con uno spaventoso elmo... ha alzato la spada e poi... non ricordo più niente!" esclama disperata la sacerdotessa. "Credi di... essere stata uccisa da lui?" mormori. "Sì, sicuramente! Dev'essere stato uno dei Barbari, è per forza così!", vedi lo sguardo di Aranna farsi serio. "Non temere, presto lo scopriremo... Sai che oggi è la mia iniziazione, e poi sarò libero di lasciare il villaggio." La consoli "Lo so" annuisce Aranna, "Ma non sappiamo ancora dove ci possa condurre questo viaggio e quali pericoli ci aspettino, non vorrei sia un rischio inutile..." "Ti preoccupi sempre troppo per me, non è vero?", Le chiedi con un sorriso. "Non è il caso, ormai ho deciso: i nostri sogni sono indissolubilmente legati, e se posso aiutarti, lo faccio più che volentieri". "Ti ringrazio" sussurra Aranna chinandosi per sfiorarti la fronte con le labbra. Un istante dopo, svanisce.

È tutto pronto per la tua iniziazione. Quasi tutto il villaggio è riunito nella Grande Sala stasera. Anorax ti si avvicina e ti dà le ultime istruzioni. "Ora evocherò uno degli Spettri degli

Spettromanti defunti che si sono offerti di aiutarci nella cerimonia di iniziazione. Comunichi perfettamente con la tua Guida, quindi la prova verterà sul combattimento: è necessaria una perfetta sintonia per collaborare con lo Spettro Guida nella frenesia di uno scontro. Non temere per il risultato, questa lotta non sarà in alcun caso mortale. Che tu vinca o perda è di poca importanza, anche se devo rivelarti che ho pensato di farti un piccolo regalo in caso di vittoria," così dicendo, il vecchio maestro strizza l'occhio. "Lo Spettro che evocherò è stato scelto per contrastare i tuoi poteri, pertanto usali al meglio e al momento giusto. Non preoccuparti di esaurire il mana o di stancarti troppo, al termine della prova sarai come nuovo. Bene, non ho altro da aggiungere se non in bocca al lupo!" Annuisce mentre Anorax prende il suo posto dal lato opposto della Sala.

Aranna appare al tuo fianco, un'espressione concentrata sul volto. Al centro della Sala vedi formarsi l'immagine di uno Spettromante. Coperto da una pesante armatura, con una spada fra le mani, lo riconosci essere un Ombromante. Un'occorrenza rara che un Ombromante abbia accettato di restare in questo mondo per aiutare i suoi successori: forse ritiene che affinando le abilità degli altri Spettromanti, possa favorire il loro espandersi nel mondo. Tuttavia non hai tempo per questi pensieri: mentre l'Ombromante solleva la spada, capisci di dover usare tutti i tuoi poteri difensivi per resistere ai suoi attacchi.

**OMBROMANTE:** PV 8, ATT 5, DIF 3, DAN 5;  
quando ti viene inflitto danno, lancia un dado: con un punteggio da 1 a 2, il nemico usa DARDO, che ti fa perdere altri 2 PV.

Al termine dello scontro, vai al **5**.

dentro!" Prima che tu possa fermarlo, scompare dietro l'angolo. Mentre ti metti ad inseguirlo, senti echeggiare un ruggito e l'urlo di Devis: deve avere incontrato l'abitante della caverna. Quando raggiungi Devis vedi che si trova davanti ad un enorme Orso della Notte. Brandendo la tua arma ti fai avanti contro la bestia, prima che possa disperdere l'essenza di Devis.

**ORSO DELLA NOTTE:** PV 12, ATT 4, DIF 4, DAN 5  
quando ti viene inflitto danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il nemico usa LACERAZIONE, che ti fa perdere 1 PV extra ogni turno, vinto o perso; N.C.

Se vinci, rimproveri Devis per la sua incoscienza e il ragazzino ti promette che in futuro farà più attenzione. Vedi che sul pavimento della caverna ci sono resti animali e pure quelli di un essere umano. Fra gli averi dello sfortunato, vedi una SPADA IMPERIALE: un'arma di ottima fattura con un danno di 7 punti, che aumenta di 1 il tuo ATT.

All'alba riprendi il viaggio al **25**.

## 23

Il tuo nemico svanisce in uno sbuffo d'aria e ti senti improvvisamente rinvigorito: *recuperi 5 Punti Mana e 10 Punti Vita*. Lo scenario attorno a te cambia drasticamente: il cielo diventa di un blu acceso, e dell'erba verde spunta improvvisa dal terreno. Le infestazioni sono state cacciate. Un lampo di luce ti costringe a chiudere gli occhi; quando li riapri trovi davanti a te un bastone da battaglia, finemente decorato. È un BASTONE DELL'ANIMA, un'arma rara ottenuta dall'essenza di anime particolari. Essa aumenta i tuoi PM massimi di 5, il tuo ATT di 1 ed il danno da essa inflitto è di 5. Non appena stringi le mani attorno al bastone ti ritrovi nel mondo reale. Accanto a te il volto dell'uomo è sereno e rilassato, ogni traccia di sofferenza svanita. Ti allontani senza sveglierlo e vai al **25**.

## 24

Decidi di attraversare il campo di battaglia. Anche se infestato dagli spettri, sai come affrontarli: non puoi dire altrettanto delle insidie di una palude. In un paio di ore raggiungi la radura dove si è consumata la battaglia. Vedi come la terra sia stata rivoltata, probabilmente sono state scavate delle fosse per seppellire tutte le persone che non sono state riconosciute. Una situazione simile e terreno fertile per i raggruppamenti di Anime Perdute. Attraversi velocemente la radura e con tua sorpresa, non avverti nessuna presenza... che fortunatamente tutte le anime dei caduti siano state in grado di compiere il Passaggio?

Se sei un OMBROMANTE vai al **40**, altrimenti prosegui indisturbato al **3**.

## 25

In tarda mattinata varchi le porte di Forlorn Hope. *Puoi recuperare 5 PV e 5 PM.*

Hai quasi raggiunto la tua meta: ora devi solo individuare il luogo preciso della palude in cui recarti. Da quanto hai appreso nelle tue visioni, l'edificio che stai cercando è probabilmente una locanda od una stazione di posta che pare sia stato teatro di un massacro durante le Invasioni. Un episodio simile deve aver suscitato molto scalpore, e forse è possibile trovare qualche dettaglio specifico nella biblioteca cittadina (vai al **26**). Ti sovviene anche un'altra ipotesi: alcuni fra i mercanti che visitano da tempo la città potrebbero avere alloggiato in quella locanda prima della guerra e quindi avere informazioni più precise sulla sua ubicazione (vai al **17**).

## 26

Decidi di cercare informazioni nella biblioteca: le indicazioni presenti in città ti permettono di trovarla in breve tempo. Una volta entrato, chiedi ad un uomo seduto nell'ingresso dove sia possibile consultare i libri che parlano di quanto accaduto durante l'*Invasione*. "Bella domanda!", esclama l'uomo, "Il bibliotecario è malato e lo sostituisco! Solo lui sa come sono disposti i libri in questa dannata biblioteca! Altri mi hanno già chiesto di dar loro una mano, ma non sono stato in grado di farlo!" Incredulo che non ci sia alcuna indicazione scritta sulla disposizione, proprio nel caso in cui il bibliotecario sia assente, l'uomo ti mostra dei fogli stropicciati. "Ci sono gli appunti del bibliotecario, ma quel pazzo li ha riempiti di scarabocchi e numeri, guarda tu stesso!" Chinandoti sui fogli, vedi che sono pieni di numeri e simboli: il bibliotecario deve avere usato un codice per disporre i libri. Individui la voce *Invasione*, e subito sotto una serie di numeri: forse il numero che completa la sequenza è quello che indica lo scaffale con i libri che cerchi.

5, 10, 17, 26

Se lo risolvi vai al paragrafo indicato alla soluzione, altrimenti ti rechi al mercato andando al [17](#).

## 27

"Aspetta!", urla Devis comparendo al tuo fianco. "Mi ricordo di essere passato di qui, mi hanno detto di fare un gioco, saltare su queste pietre per arrivare dall'altra parte..." Guardando con attenzione vedi dei massi affiorare fra il fango: capisci che il terreno fangoso potrebbe nascondere delle sabbie mobili e qualcuno ha convinto Devis a camminare solo sulle rocce. Mentre segui il suo consiglio facendo attenzione a non scivolare, chiedi a Devis chi ci fosse con lui. "Ricordo solo un lungo abito bianco, e una voce di donna... credi sia la mia mamma?" "È probabile", gli

dici, mentre raggiungi finalmente un lembo di solida terra, "lo scopriremo presto".

Continua al [3](#).

## 28

Riapri gli occhi per trovarti davanti uno spettacolo angosciante: ti trovi su un fazzoletto di terra rossa, con il cielo infuocato e delle nuvole che lo attraversano senza sosta. Davanti a te si snodano due sentieri: uno termina dinanzi ad un muro di fuoco, l'altro è formato da una strada interamente composta da chiodi con l'estremità appuntita rivolta verso l'alto. Le due strade si ricongiungono più avanti, di fronte a quello che sembra essere un altare votivo: la tua destinazione. Fai un passo avanti e vedi formarsi delle parole nell'aria sopra la strada di ferro: *Il ferro prosciuga il sangue*, mentre sopra il muro di fuoco appare la scritta: *Il fuoco consuma la volontà*. Dietro di te, il vuoto di un nero abisso impedisce ogni ritirata: devi percorrere uno dei due sentieri.

Attraversi il muro di fuoco? Vai al [12](#).

Percorri la strada di ferro? Vai al [46](#).

## 29

L'Ultimo Boccale si rivela essere una locanda discretamente frequentata. Quando apri la porta, gli sguardi di tutti si voltano verso di te. Per un istante il mormorio si interrompe, sostituiti da dei sussurri allarmati. Cerchi di individuare qualcuno che ti possa illuminare sulla precisa locazione della locanda nella palude. Due opzioni ti sembrano più promettenti: un gruppo di mercenari, armati fino ai denti, che ti fissano da sopra i boccali, oppure l'oste, che dopo averti guardato ha subito riabbassato lo sguardo e pare assai impegnato nelle sue mansioni. Se ti dirigi dai mercenari vai al [2](#), se parli col taverniere vai al [47](#).

## 30

I tuoi piedi toccano finalmente della terra solida e puoi tirare un sospiro di sollievo. Tra la nebbia si erge quella una grande costruzione: pare che tu abbia finalmente raggiunto la tua destinazione. Distingui i contorni dell'edificio solo quando sei a pochi metri di distanza: si tratta di una grande abitazione in legno, di due piani, circondata da una robusta palizzata che, tuttavia, è stata abbattuta in diversi punti. Più che una locanda ti pare un piccolo fortino. Tuttavia non hai dubbi, e questo il luogo che stavi cercando. La tua Guida appare accanto a te, dandotene conferma: "E questo il luogo, siamo arrivati, finalmente." Avanzi con circospezione ma non senti nessun suono provenire dalla locanda, che sembra abbandonata dai tempi della guerra. La porta d'ingresso giace a terra e entri senza problemi. Un odore di legno marcio ti assale le narici, mentre vedi subito che la locanda è stato teatro di una violenta lotta. Le sedie e i tavoli sono rovesciati a terra, le bottiglie fracassate, i vetri delle finestre infranti. Sono evidenti anche i segni di un incendio, che ha consumato quasi interamente un parete. Mentre ti dirigi al centro della sala, avverti l'inquietante presenza di numerosi spettri, ma nessuno di essi si manifesta: è come se fossero terrorizzati da qualcosa, ma non da te... All'improvviso un suono assordante ti colpisce le orecchie, mentre delle visioni si imprimono nella tua mente, facendoti cadere a terra. I tuoi dintorni sono mutati, ora la locanda è di nuovo integra, piena di persone. Vedi degli uomini tentare di sbarrare la porta di ingresso; un istante dopo la porta cede e diversi guerrieri in armatura nera si fanno strada falciando i poveretti. Una lampada si rovescia, facendo divampare un incendio e la visione si contorce per un istante. "Ora ricordo tutto", sussurra la tua Guida.

Se sei uno SPIRITOMANTE vai al **39**.

Se sei un FANTASMANTE vai al **4**.

*continua*

Se sei un OMBROMANTE vai al [33](#).

## 31

Decidi di viaggiare da solo. Anche se, a detta di Anorax, un viaggio a cavallo attraverso le terre del nord non è impresa facile, lo preferisci alla fastidiosa compagnia degli uomini: i pochi contatti avuti con loro non sono stati piacevoli. Anorax fa preparare subito un cavallo e ti consegna un borsello contenente 13 monete d'oro. Poco dopo sei già in viaggio. Rapidamente attraversi la foresta e quando cala la notte, seguendo le indicazioni fornite dal tuo maestro, hai già percorso quasi metà della distanza che ti separa da Forlorn Hope. La stanchezza si fa sentire però, e decidi di fermarti per la notte. Vedi lungo il fianco di una collina una caverna che potrebbe fungere da ottimo rifugio (vai al [19](#)); oppure potresti accamparti qui all'aperto (vai al [42](#)).

## 32

Individui fra i mendicanti un vecchio dalla barba bianca e, dato che ti pare possa essere in grado di darti più informazioni degli altri, fai per andare da lui, quando una persona ti urta. Vedi un ragazzino scusarsi frettolosamente e poi filarsela: un presentimento ti fa portare la mano alla cintura e vedi che il ragazzo ti ha rubato il borsello!

Se sei un FANTASMANTE, vai al [16](#); altrimenti vai al [35](#).

## 33

Al tuo fianco Ghal-Kun rivive impotente la scena. Una donna che indossa un abito bianco scende di corsa dalle scale, tenendo per mano un bambino. Proprio in quel momento, varca la soglia della locanda un possente

guerriero con un elmo nero che, incurante della battaglia, si guarda attorno in cerca di qualcuno: riconosci in lui Ghal-kun. Quando vede la donna, la raggiunge e le afferra una mano. "Ghal-kun!" esclama la donna sorpresa. "Sì, Aranna", risponde il guerriero, poi si volta con uno sguardo commosso verso il ragazzino che si nasconde dietro la madre. "È... nostro figlio?" La donna annuisce ed il guerriero poggia dolcemente una mano sul capo del bambino. "Si chiama Devis" dice la donna. Ma non è questo il momento per i sentimenti. "Presto" esclama Ghal-Kun, "dobbiamo andarcene da qui!" Conduce la donna con sé, facendosi largo con la forza fino all'uscio. Ma prima che possano uscire, compare sulla soglia un guerriero ancora più imponente, il cui volto è solcato da numerose cicatrici. "Ecco la famigliola riunita" ghigna orribilmente. "Gormonka!" Ghal-Kun sputa praticamente quel nome, mentre si getta alla carica del gigante. Le scimitarre dei due si scontrano facendo scintille: anche se Ghal-Kun si batte come un leone, la superiorità dell'altro guerriero, Gormonka, è evidente. In pochi istanti disarma Ghal-Kun e gli squarcia la gola. Poi avanza verso madre e figlio, entrambi tremanti, la scimitarra levata sopra il capo e con un ghigno orribile in volto...

La scena svanisce e ti ritrovi tra le pareti della locanda. "Aranna," sussurra Ghal-Kun sconvolto, mentre ricordi e parole si accavallano, "io la amavo... abbiamo avuto un figlio... lui gli dava la caccia, io ho cercato di aiutarli... ma ho fallito... quel bastardo ci ha uccisi tutti...". In quel momento il suolo attorno a te trema, facendoti cadere a terra. Dal pavimento si alza un fumo nero che si condensa fino a prendere l'aspetto dello stesso guerriero che hai appena visto: Gormonka. "Finalmente!" Grida trionfante. Vedendo il tuo sguardo sorpreso, sogghigna. "Oh sì, vi stavo aspettando! Ti sei mai chiesto chi inviasse quelle visioni, chi volesse condurti in questo luogo sperduto e dannato? Ho aspettato diciott'anni, ma finalmente l'ora è giunta!"

"Perché" rispondi "Cosa vuoi da me?". "Io voglio lui" esclama l'energumeno puntando il dito verso Ghal-Kun, che ringhia di rabbia. Mentre scuoti il capo incredulo, Gormonka continua. "Vedo che non capisci... È normale, sei stato trascinato in qualcosa di molto più grande di te un qualcosa che si è messo in moto molto prima che tu nascessi!"

Lo spettro di Gormonka si muove su e giù per la stanza senza togliervi gli occhi di dosso: "Io sono stato uno dei più grandi capi dei Signori dei Cavalli. Rimasi impressionato dai poteri di uno Spettromante e li volli per me: l'uomo mi rivelò ogni vostro segreto, compresa la Profezia dell'Animante. In tempi di sofferenza di centinaia di anime, colui che si fosse legato a tre delle diverse anime, a loro volta legate fra di loro, sarebbe diventato il più grande fra gli Spettromanti, in grado di dominare ogni spettro..." Le parole di Gormonka ti colpiscono vivamente. Ogni Spettromante ha sentito la profezia dell'Animante, che si narra fosse stata riportata dal primo fra di voi in seguito alla sua esperienza di premorte: ma è passato così tanto tempo che non vi viene data più alcuna importanza, essa è diventata una sorta di filastrocca per bambini. E davanti a te vedi un pazzo che l'ha presa per vera!

"Quel potere sarebbe stato mio!" Continua lo spettro, "Avevo bisogno di tre anime legate fra di loro, e lo scatenarsi della guerra fu il momento perfetto per far sì che la profezia si avverasse... Ci vollero diversi anni, ma riuscii ad intrappolare qui le mie vittime ed in breve legai a me le tre anime, uccidendo l'intera famiglia! Ma mancava l'ultimo passo: per diventare uno Spettromante mi serviva un'esperienza di premorte. Bevvi pertanto del veleno e diedi ad un mio sgherro l'antidoto, ordinandogli di darmelo poco dopo che avessi perso i sensi." Una rabbia furente si manifesta in Gormonka. "Ma qualcosa è andato storto! Quando mi sono risvegliato ero uno spettro anch'io! Ho pensato che sarei riuscito comunque ad unirmi alle tre anime

e diventare l'Animante, ma il fato non era dalla mia parte! Una delle tre anime non era più legata a questo luogo! Nello stesso istante in cui vibravo il colpo fatale su questo perdente, devi essere nato tu e, per uno strano scherzo del destino, la sua anima ha lasciato questo luogo per legarsi a te, mentre io ero intrappolato qui! Per anni ho inviato richiami in ogni angolo del mondo, grazie ai poteri ottenuti, per condurvi qui e finalmente ci sono riuscito!" esclama Gormonka esultante.

"Ma i tuoi sforzi sono vani" ribatti, "la leggenda dell'Animante non ha alcun fondamento, nessuno Spettromante la prende sul serio!" "Tu menti! Vuoi solo impedirmi di ottenere un simile potere!" esclama Gormonka. "Ora non mi resta che riprendermi l'anima che mi è stata rubata! Già che ci sono mi impossesserò anche del tuo corpo, così la mia trasformazione sarà completa!"

Mentre dice così, vedi l'armatura del guerriero spezzarsi e comparire sulle sue spalle dei volti umani: uno è quello di una donna, visibilmente in preda ad un profondo dolore, l'altro è quello di un bambino deformato dal pianto.

Ghal-Kun urla pieno di rabbia: "Bastardo! Che hai fatto?" "Ho tenuto compagnia ai tuoi cari per tutto questo tempo!" sogghigna Gormonka, "Preparati a raggiungerli!"

**GORMONKA (ARANNA E DEVIS): PV 25, ATT 4, DIF 5, DAN 5;**

quando gli infliggi danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6 il nemico usa GUARIGIONE che gli fa recuperare 2 PV; con un punteggio da 3 a 4 il nemico usa CONFUSIONE che abbassa di 1 i tuoi punteggi di ATT e DIF, N.C.

Se vinci vai al **50**.

## 34

Devis è a carponi sul tuo letto. "Anche stanotte li ho visti, ancora più da vicino" dice tremante "uomini spaventosi tutti

coperti di sangue, mi facevano paura... Specialmente uno con un elmo nero! Ma poi qualcuno mi ha stretto una mano, mi sono girato e l'ho vista: la mia mamma! Era... era... era..." Devis scoppia a piangere. "Non lo ricordo! Ci provo tanto, tanto a ricordarmelo, ma proprio non ci riesco!" "Ehi, non piangere! Vedrai, ci riuscirai!" Tenti di consolarlo, abbracciandolo. "Davvero?" chiede Devis, tirando su col naso. "Certo! Oggi è il giorno della mia iniziazione, ricordi? Poi partiremo per il mondo: vedrai quante cose ci sono da vedere!" "Sicuro?" esclama Devis balzando in piedi e battendo le mani. "Certo! E troveremo anche la tua mamma! Ora però ho bisogno di riposare per essere in forma..." "Sì, certo, ho capito!" esclama Devis annuendo. "Non vedo l'ora di partire!" Così dicendo scompare.

È tutto pronto per la tua iniziazione. Quasi tutto il villaggio è riunito nella Grande Sala stasera. "Ora evocherò uno degli Spettri degli Spettromanti defunti che si sono offerti di aiutarci nella cerimonia di iniziazione. Comunichi perfettamente con la tua Guida, quindi la prova verterà sul combattimento: è necessaria una perfetta sintonia per riuscire a collaborare con la Guida nella frenesia di uno scontro. Non temere per il risultato, questa lotta non sarà in alcun caso mortale. Che tu vinca o perda è di poca importanza, anche se devo rivelarti che ho pensato di farti un piccolo regalo in caso di vittoria," così dicendo, il vecchio maestro strizza l'occhio. "Lo Spettro che evocherò è stato scelto per contrastare i tuoi poteri, pertanto usali al meglio e al momento giusto. Non preoccuparti di esaurire il mana o di stancarti troppo, al termine della prova sarai come nuovo. Bene, non ho altro da aggiungere se non in bocca al lupo! Fai veder di cosa sei capace!" Annuisci con convinzione mentre Anorax prende il suo posto dal lato opposto della Sala.

Devis appare al tuo fianco, con un sorriso sul volto: sicuramente sta prendendo la prova come un gioco. Al centro della Sala vedi formarsi l'immagine di uno

Spettromante. Vestito con abiti da boscaiolo, con un'ascia in mano, riconosci un Fantasmante. L'espressione bonaria del volto fa presumere una scarsa conoscenza di tattiche di combattimento, ma proprio l'imprevedibilità delle sue azioni lo rende un avversario non meno temibile.

FANTASMANTE: PV 10, ATT 4, DIF 4, DAN 4;  
quando ti viene inflitto danno, lancia un dado: con un punteggio da 3 a 4, il nemico usa CONFUSIONE, che abbassa di 1 i tuoi punteggi ATT e DIF; N.C.

Al termine dello scontro, vai al **5**.

## 35

Ti metti subito all'inseguimento del ragazzino, urlando "Al ladro, al ladro!". Le persone si scansano per lasciarti passare, ma il ragazzino corre come una lepre. Per tua fortuna, una guardia del mercato si trova sul suo cammino: lo acciuffa e ti riconsegna il malfatto. Tuttavia, quando fai per cercare il vecchio mendicante non lo vedi più, evidentemente ha lasciato la piazza. Se non l'hai già fatto, puoi andare in biblioteca al **26**, dai mercanti all'**8**, o alla locanda al **29**.

## 36

Decidi di evitare il sentiero più battuto e di inoltrarti nel sottobosco. Nella relativa oscurità della foresta ti imbatti all'improvviso in una barriera che ti avvolge: si tratta di un'enorme ragnatela. Con qualche difficoltà riesci a liberarti dalla tela, nonostante lunghi frammenti ti restino attaccati alla vesti: così facendo, fai scendere dai rami degli alberi un enorme ragno, grande come un cane di grossa taglia! Riesci ad evitare l'attacco della bestia, che atterra sul sentiero davanti a te. Mentre si volta facendo sferragliare le affilate mandibole, ti prepari a lottare contro questo disgustoso avversario.

RAGNO GIGANTE: PV 8, ATT 3, DIF 3, DAN 2;  
quando ti infligge danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il nemico usa RAGNATELA, che riduce di 1 il tuo punteggio di ATT per il resto del combattimento; N.C.  
A causa dei filamenti che ti ostacolano, riduci di 1 il tuo ATT per la durata del combattimento.  
Se vinci vai al **15**.

## 37

Cerchi nello scaffale contrassegnato dal numero 37 e con sollievo riesci a recuperare un libro dal titolo *Storia recente di Forlorn Hope*. Sotto il capitolo dedicato alle ultime battaglie dell'Invasione trovi quella che viene definita la Battaglia della Palude. Lo storico racconta di come 18 anni fa un drappello dei barbari avesse aggirato il grosso delle forze del regno attraversando le paludi. Di particolare violenza è stato il massacro della locanda della Torba, una locanda usata dai tagliatori di torba. Questi ultimi si erano rifugiati nella grande locanda, insieme alle famiglie e ad alcuni profughi. Subito dopo averla fortificata, furono assaliti da un nutrito drappello di barbari. Nonostante la valorosa difesa dei rifugiati, i barbari riuscirono ad entrare nella locanda e a massacrare tutti coloro che erano all'interno. Tuttavia i barbari non poterono gioire a lungo del loro crudele trionfo: un battaglione di Guardie di Confine, disimpegnatosi dagli scontri principali, piombò sulle forze nemiche che stavano festeggiando, e le annientò completamente. Ora non hai dubbi: sai che la tua Guida è rimasta uccisa nella Locanda... ma quale è stato il suo ruolo negli eventi? Il libro presenta una rudimentale mappa che delinea la posizione in cui si trovava la Locanda, rimasta abbandonata da allora. Con queste informazioni sei pronto a partire per la palude.

Vai al **20**.

## 38

Decidi di riposare all'ingresso della caverna, in modo da essere al riparo, ma senza disturbare l'abitante della grotta. Ti sei da poco coricato quando vieni svegliato di soprassalto da un ruggito. Balzi in piedi all'istante e vedi un'enorme figura che si staglia contro la luce lunare. Lo riconosci essere un Orso della Notte, creatura territoriale ed aggressiva: non ti resta che affrontarla. Poiché sei ancora assonnato devi sottrarre 1 al tuo punteggio di ATT per il combattimento.

**ORSO DELLA NOTTE:** PV 12, ATT 4, DIF 4, DAN 5; quando ti viene inflitto danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il nemico usa LACERAZIONE, che ti fa perdere 1 PV extra ogni turno, vinto o perso; N.C.

Se vinci, ispezioni la caverna e, fra dei resti umani, trovi la SPADA IMPERIALE: un'arma di ottima fattura con un danno di 7 punti, che aumenta di 1 il tuo ATT.

All'alba, riprendi il viaggio al **25**.

## 39

Al tuo fianco Aranna rivive impotente la scena. Una donna che indossa un abito bianco scende di corsa dalle scale, tenendo per mano un bambino: riconosci in lei Aranna. Proprio in quel momento, varca la soglia della locanda un possente guerriero con un elmo nero che, incurante della battaglia, si guarda attorno in cerca di qualcuno. Quando vede Aranna, la raggiunge e le afferra una mano. "Ghal-kun!" esclama la donna sorpresa. "Sì", risponde il guerriero, poi si volta con uno sguardo commosso verso il ragazzino che si nasconde dietro la madre. "È... nostro figlio?" La donna annuisce ed il guerriero poggia dolcemente una mano sul capo del bambino. "Si chiama Devis" dice la donna. Ma non è questo il momento per i sentimenti. "Presto" esclama l'uomo, "dobbiamo andarcene da qui!" Conduce Aranna con

sé, facendosi largo con la forza fino all'uscio. Ma prima che possano uscire, compare sulla soglia un guerriero ancora più imponente, il cui volto è solcato da numerose cicatrici. "Ecco la famigliola riunita"" ghigna orribilmente. "Gormonka!" Ghal-Kun sputa praticamente quel nome, mentre si getta alla carica del gigante. Le scimitarre dei due si scontrano facendo scintille: anche se Ghal-Kun si batte come un leone, la superiorità dell'altro guerriero, Gormonka, è evidente. In pochi istanti disarma Ghal-Kun e gli squarcia la gola. Poi avanza verso Aranna e il figlio, entrambi tremanti, la scimitarra levata sopra il capo e con un ghigno orribile in volto...

La scena svanisce e ti ritrovi tra le pareti della locanda. "Ghal-Kun". sussurra Aranna sconvolta, mentre ricordi e parole si accavallano, "io lo amavo... abbiamo avuto un figlio... lui ha cercato di salvarci ma non c'è riuscito... quel mostro in armatura ci ha uccisi tutti...". In quel momento il suolo attorno a te trema, facendoti cadere a terra. Dal pavimento si alza un fumo nero che si condensa fino a prendere l'aspetto dello stesso guerriero che hai appena visto: Gormonka. "Finalmente!" Grida trionfante. Vedendo il tuo sguardo sorpreso, sogghigna. "Oh sì, vi stavo aspettando! Ti sei mai chiesto chi inviasse quelle visioni, chi volesse condurti in questo luogo sperduto e dannato? Ho aspettato diciott'anni, ma finalmente l'ora è giunta!" "Perché" rispondi "Cosa vuoi da me?". "Io voglio lei" esclama l'energumeno puntando il dito verso Aranna, che si copre il volto. Mentre scuoti il capo incredulo, Gormonka continua. "Vedo che non capisci... È normale, sei stato trascinato in qualcosa di molto più grande di te un qualcosa che si è messo in moto molto prima che tu nascessi!"

Lo spettro di Gormonka si muove su e giù per la stanza senza togliervi gli occhi di dosso: "Io sono stato uno dei più grandi capi dei Signori dei Cavalli. Rimasi impressionato dai poteri di uno Spettromante e li volli per me: l'uomo mi rivelò ogni vostro segreto, compresa la Profezia

dell'Animante. In tempi di sofferenza di centinaia di anime, colui che si fosse legato a tre delle diverse anime, a loro volta legate fra di loro, sarebbe diventato il più grande fra gli Spettromanti, in grado di dominare ogni spettro..." Le parole di Gormonka ti colpiscono vivamente. Ogni Spettromante ha sentito la profezia dell'Animante, che si narra fosse stata riportata dal primo fra di voi in seguito alla sua esperienza di premorte: ma è passato così tanto tempo che non vi viene data più alcuna importanza, essa è diventata una sorta di filastrocca per bambini. E davanti a te vedi un pazzo che l'ha presa per vera!

"Quel potere sarebbe stato mio!" Continua lo spettro, Avevo bisogno di tre anime legate fra di loro, e lo scatenarsi della guerra fu il momento perfetto per far sì che la profezia si avverasse... Ci vollero diversi anni, ma riuscii ad intrappolare qui le mie vittime ed in breve legai a me le tre anime, uccidendo l'intera famiglia! Ma mancava ancora un passo: per diventare uno Spettromante mi serviva un'esperienza di premorte. Bevvi pertanto del veleno e diedi ad un mio sgherro l'antidoto, ordinandogli di darmelo poco dopo che avessi perso i sensi." Una rabbia furente si manifesta in Gormonka. "Ma qualcosa è andato storto! Quando mi sono risvegliato ero uno spettro anch'io! Ho pensato che sarei riuscito comunque ad unirmi alle tre anime e diventare l'Animante, ma il fato non era dalla mia parte! Una delle tre anime non era più legata a questo luogo! Nello stesso istante in cui vibravo il colpo fatale su questa sgualdrina, devi essere nato tu e, per uno strano scherzo del destino, la sua anima ha lasciato questo luogo per legarsi a te, mentre io ero intrappolato qui! Per anni ho inviato richiami in ogni angolo del mondo, grazie ai poteri ottenuti, per condurvi qui e finalmente ci sono riuscito!" esclama Gormonka esultante.

"Ma i tuoi sforzi sono vani" ribatti, "la leggenda dell'Animante non ha alcun fondamento, nessuno Spettromante la prende sul serio!" "Tu menti! Vuoi solo

impedirmi di ottenere un simile potere!" esclama Gormonka. "Ora non mi resta che riprendermi l'anima che mi è stata rubata! Già che ci sono mi impossesserò anche del tuo corpo, così la mia trasformazione sarà completa!"

Mentre dice così, vedi l'armatura del guerriero spezzarsi e comparire sulle sue spalle dei volti umani: uno è quello di un guerriero con un elmo nero e gli occhi rossi, l'altro è quello di un bambino deformato dal pianto.

Aranna si porta le mani alla bocca: "Mostro! Che hai fatto?" "Ho tenuto compagnia ai tuoi cari per tutto questo tempo!" sogghigna Gormonka, "Preparati a raggiungerli!"

**GORMONKA (DEVIS E GHAL-KUN): PV 25, ATT 5, DIF 4, DAN 5;**

quando ti infligge danno, lancia un dado: con un punteggio da 1 a 2, il nemico usa DARDO che infligge 2 danni extra; con un punteggio da 3 a 4 il nemico usa CONFUSIONE che abbassa di 1 i tuoi punteggi di ATT e DIF, N.C.

Se vinci vai al **50**.

## 40

Purtroppo il tuo presentimento è corretto. La temperatura cala improvvisamente e in un attimo ti trovi circondato da spettri che iniziano a lottare fra di loro. Riconosci soldati del regno di Weir e Barbari coperti da nere armature. Improvvisamente vedi Ghal-Kun correre verso gli spettri. "Ghal-Kun, che stai facendo?" Urli, ma la tua guida non risponde: sembra in preda alla furia, mentre mena fendenti agli spettri indistintamente. In quel momento, un gruppo di spettri barbari ti individua e si scaglia verso di te.

Dato che non puoi contare su Ghal-Kun dovrai lottare senza usare le tue abilità speciali.

**SPETTRI DEI CADUTI - PV 12, ATT 4, DIF 4, DAN 6;**

quando ti infliggono danno lancia un dado: con un punteggio di 6 il nemico usa BRAMA DI SANGUE che raddoppia il danno che hai appena subito.

Se vinci, Ghal-Kun ritorna in sé dopo che tutti gli spiriti sono stati dispersi, e potete continuare al [3](#).

## 41

Avanzi nell'acqua fangosa fino a quando ti accorgi che essa non è più in grado di sostenere il tuo peso. Cerchi di tornare indietro, ma il fango contrasta i tuoi sforzi. Riesci ad aggrapparti al tronco di un albero vicino e lo usi per issarti fuori. Prestando particolare attenzione sei in grado di evitare altre sabbie mobili, ma la fatica subita è notevole. *Perdi PV pari al risultato di un lancio di dado.*

Vai al [3](#).

## 42

Stai fissando il fuoco che hai accesso in attesa del sonno, quando senti i peli della nuca rizzarsi. Capisci che qualcosa non va non appena vedi il fuoco tremolare senza che vi sia un alito di vento. Un istante dopo le vedi: delle figure spettrali in piedi in circolo, appena oltre il cerchio di luce gettato dal fuoco, che ti osservano con smorfie di dolore. Sono gli spettri dei viandanti che hanno trovato la morte in queste stesse praterie. Cerchi di rivolgerti a loro, ma capisci che ormai hanno già perduto la loro umanità e mirano soltanto a farti subire la loro stessa sorte. Mentre si avvicinano a te minacciosamente, le mani protese per strangolarti, ti prepari a combatterli.

**SPETTRI DEI VIANDANTI:** PV 10, ATT 4, DIF 4, DAN 4; quando ti viene inflitto danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il tuo nemico usa **SUCCHIAMANA**, che ti sottrae anche un PM.

Se sopravvivi allo scontro, superi la notte senza altri inconvenienti e l'indomani giungi a destinazione. Vai al [25](#).

## 43

La carovana si ferma per la notte, e le carrozze vengono disposte in circolo attorno a diversi falò. Te ne stai in disparte, lontano dagli altri viaggiatori, quando vedi avvicinarsi un uomo. "Se non sbaglio sei uno Spettromante." dice. L'uomo pare in attesa di una conferma che non arriva. "Ho un problema che solo uno tu puoi risolvere." continua. "Ho partecipato a molte battaglie durante le Invasioni e... ho ucciso molti uomini. I loro volti mi perseguitano: di notte li rivedo tutti, e mi gridano che quando morirò sarò con loro a soffrire eternamente. So che voi siete in grado di scacciare gli spettri: vorrei mi liberassi da questo tormento, almeno per i pochi anni che mi restano." Guardi il volto dell'uomo: smunto, pallido, con delle enormi occhiaie, come se non dormisse da giorni. "Mi appello al tuo buon cuore, poiché non ho nulla per ricompensarti." Rifletti su ciò che ti chiede: per farlo dovrà entrare nel Mondo delle Anime, ma farlo richiede che tu cada in un profondo sonno, del tutto inerme. Le altre volte ti trovavi al sicuro nel villaggio, ora sei fra perfetti sconosciuti... Potrebbe essere una messinscena per attentare alla tua vita.

Se sei un **OMBROMANTE**, un verso di disapprovazione è la tua risposta. "Mi spiace, ma hai trovato la persona sbagliata. Quando non vi serviamo ci disprezzate, e quando invece avete bisogno di noi non ci dato nulla in cambio. Mi hai preso per un idiota? Via di qui, prima che scateni i miei poteri!" L'uomo scompare in un attimo. Ti ritiri in carrozza per la notte; all'alba la carovana riprende il viaggio: vai al [25](#).

Se invece sei uno **SPIRITOMANTE**, vai al [14](#).

O, ancora, se sei un **FANTASMANTE**, puoi decidere se aiutare l'uomo (vai al [6](#)) o rifiutare il tuo aiuto e ritirarti in carrozza per la notte (vai al [25](#)).

## 44

Decidi di prestare aiuto alla misteriosa donna. Ti dirigi in direzione del grido. Sfortunatamente la nebbia è molto fitta e non ti accorgi di mettere il piede su una pietra molto viscida, cadendo rovinosamente a terra. *Lancia un dado, perdi PV pari al risultato.* Mentre ti rialzi senti un nuovo urlo, molto più vicino. Un istante dopo la nebbia è lacerata dal balzo di una figura umanoide ma che nell'aspetto ha ben poco di umano. Il suo volto ti ricorda il muso di un lupo, ed il corpo è ricoperto di peli ispidi, le lunghe braccia arrivano all'altezza delle ginocchia. Riconosci la creatura per un Ulalume, una bestia in grado di imitare la voce umana per attirare i viaggiatori in trappola.

**ULALUME:** PV 10, ATT 5, DIF 4, DANNO 5;

quando ti viene inflitto danno, lancia un dado: con un punteggio da 3 a 6, il nemico usa INFEZIONE, che abbassa di 1 i tuoi punteggi di ATT, DIF e DAN per il resto del combattimento; N.C.

Se vinci prosegui l'avanzata al **30**.

## 45

Il fiume di imprecazioni del mercante si arresta all'improvviso quando si accorge di un'ombra che oscura l'interno della carrozza. Dapprima lo vedi scrutare fuori dal finestrino in cerca di nuvole, ma quando si accorge che l'ombra si trova in mezzo alla carrozza, spalanca tremante la bocca. L'immensa figura di Ghal-Kun è quasi piegata in due a causa del basso soffitto, ed in questo modo il volto del guerriero è a pochi centimetri da quello dell'uomo. La tua Guida si limita a fissarlo con i fiammanti occhi rossi, per poi emettere un sibilo: tanto basta per far perdere i sensi all'uomo, che si accascia svenuto sul sedile. Gli altri occupanti della carrozza si allontanano il più possibile da te, mentre richiami Ghal-Kun. Il resto del viaggio trascorre nel più assoluto silenzio.

Vai al [43.](#)

## 46

Decidi di attraversare il pavimento di chiodi: fai un profondo respiro e corri più veloce. Superi l'ostacolo, ma giunto dall'altra parte crolli a terra: non hai nessuna ferita visibile, ma provi comunque il dolore di decine di tagli. *Perdi 10 Punti Vita.* Non fai in tempo a riprenderti che ti accorgi della presenza di un nemico. Davanti a te si erge una creatura che sembra nata dal fuoco stesso: un fantoccio umano avvolto dalle fiamme. Un ruggito ostile proviene dall'elementale, che si avvicina minaccioso.

**ANIMA DEL FUOCO:** PV 6, ATT 4, DIF 2, DAN 4; quando gli infliggi danno, lancia un dado: con un punteggio da 3 a 6, il nemico usa BRUCIATURA che ti infligge 4 danni ulteriori.; N.C.

Se esci vittorioso dal combattimento, vai al [23.](#)

## 47

Ti avvicini al banco, dove si trova l'oste, un individuo pingue e dall'aspetto benevolo. "Sei uno Spettromante?" ti chiede, "Non preoccuparti," continua senza lasciarti rispondere. "Ne ho già visti altri, uno mi ha aiutato con lo spettro di mio nonno, dicendomi dove aveva nascosto i soldi. Altri si lamentano di voi, ma io posso solo dire cose belle: la prima birra la offro io!" Mentre bevi vi mettete a chiacchierare. Quando chiedi se il taverniere conosca una locanda nella palude di Auber, lo vedi intristirsi. "La vecchia Locanda della Torba? Era un punto di ritrovo per tutti coloro che lavoravano nella palude in cerca di torba. Quei porci hanno evitato le truppe di Weir attraversando la palude: avrebbero potuto evitare anche la Locanda ma invece l'hanno attaccata, uccidendo tutti quelli che vi si erano rifugiati! Tuttavia non sono rimasti impuniti: una pattuglia

di Guardie di Confine è piombato su di loro cogliendoli di sorpresa, uccidendoli. Ben gli sta!" Gli chiedi dove si trovava la locanda ed egli realizza una mappa approssimativa che ti consegna. "Ecco! Non so cosa vai a fare là, roba da Spettromanti credo, ma attento, chissà cosa ci troverai dopo così tanto tempo." Ringrazi il taverniere per l'aiuto e ti dirigi verso la palude.

Vai al [20](#).

## 48

Hai deciso di seguire il percorso più lungo, per evitare spiacevoli incontri nel campo di battaglia. Tuttavia, neppure queste zone della palude sono prive di pericolo: te ne rendi conto quando rischi di scivolare sul sentiero fangoso che si snoda nella palude. La nebbia avvolge le radici degli alberi come pigri serpenti, mentre il canto malinconico di un uccello risuona in lontananza. Nonostante la difficoltà di avanzare in mezzo al fango fin quasi alle ginocchia, sei convinto di avere ormai superato la metà del percorso.

Se sei un FANTASMANTE vai al [27](#), altrimenti vai al [41](#).

## 49

Non appena gli porgi il denaro, il vecchio sorride. "Molto generoso Sahib!" Dopo aver intascato le monete, il vecchio ti porge l'amuleto e continua. "Vecchio Ahmed sa bene di Locanda di Torba! Lui fermato molte volte in suoi viaggi ancora più a nord, prima che brutta guerra scoppiasse! Ahmed sa che posto stato distrutto in guerra: barbari avere aggirato truppe reali e attaccato Locanda, uccidendo tutti quelli dentro! Ma poi soldati del re arrivati e fatto giustizia!" Gli chiedi se sia in grado di indicarti l'esatta posizione della locanda ed il vecchio ti consegna (fortunatamente senza voler altro denaro) una mappa approssimativa della palude su cui scarabocchia la posizione della Locanda. Saluti il

vecchio e lasci il mercato, in direzione della palude.

Vai al **20**.

## 50

Quando disperdi l'essenza di Gormonka, un turbine di energie ti avvolge, e senti riversarsi dentro di te i ricordi di tutte le anime presenti. Centinaia di visioni ti passano davanti agli occhi: a fatica riesci a distinguerne alcune...

Un vecchio sale lungo una montagna, in compagnia di una donna con un lungo abito bianco. "Sei sicuro che sia una buona idea? I Barbari non sono famosi per la loro ospitalità..." dice preoccupata la donna. "Non temere," risponde il vecchio, "La misericordia della Vera Trinità toccherà tutti i cuori, è nostro dovere diffonderla ovunque. Non scordare che sono uno Spettromante, so badare a me stesso..."

Il vecchio è sdraiato su un letto di legno, in quella che ti sembra una camera delle torture. Un energumeno dal volto solcato di cicatrici è chino su di lui: "Come ci sei riuscito? Parla!" Gira una manovella e le ossa del vecchio scricchiolano: "Voglio sapere tutto!"...

La donna è seduta su un letto di paglia, dietro delle sbarre. Davanti a lei è in piedi un guerriero con un elmo nero. La donna estrae dalle pieghe della veste un libro: "Ti dà fastidio se leggo ad alta voce?" chiede titubante. Il guerriero non risponde. La donna compie un respiro profondo: "La misericordia della Vera Trinità..." Il guerriero tende l'orecchio, come per ascoltare attentamente...

Notte, è completamente buio nelle segrete, si sentono solo dei gemiti. Ma non i gemiti dei prigionieri, dei gemiti di passione, due corpi si contorcono, preda del piacere...

L'uomo sfregiato sta parlando con un altro soldato: "E così la nostra prigioniera è gravida? Eh eh, quel Ghal-Kun deve essersi divertito con lei... Tutto ciò è magnifico: una sciocca sacerdotessa, un guerriero ed il loro innocente figlio. Tutto a

portata di mano, basta solo aspettare qualche mese. L'Orda si sta radunando, presto verrò annunciata l'invasione e non appena quel bastardo nascerà, mi basterà sterminarli tutti e tre!"

"Come fuggita?" L'uomo dal volto coperto di cicatrici dà un pugno contro il muro. "Vi siete fatti fuggire una donna gravida?" Il soldato davanti a lui trema visibilmente "Mi dispiace signore" balbetta. "Come ha fatto a fuggire?" "È stato Ghal-Kun," signore, "l'ha aiutata lui. Ha ucciso molti dei nostri, ma siamo riusciti a catturarlo." "Quel maledetto!" ringhia lo sfregiato, "lo ucciderò! Anzi, no, forse il mio piano può ancora funzionare, devo accelerare i tempi ed iniziare l'invasione... mettetevi subito sulle tracce di quella sgualdrina. Imprigionare Ghal-Kun: divertitevi se volete, ma guai a voi se lo uccidete"...

Un'enorme tenda è illuminata a giorno: il suo interno è affollato di guerrieri in armatura nera, che afferrano avidamente il cibo dai vassoi che consegnano loro schiave. All'estremità della tenda, l'uomo sfregiato sussurra qualcosa all'orecchio di un altro individuo, il cui corpo flaccido è abbandonato su un trono. L'uomo ascolta le parole del consigliere, poi tenta di alzarsi, ma visibilmente ubriaco e impedito dal suo peso ricade sul trono. Un gong risuona nella tenda, facendo zittire tutti i presenti. L'anziano capo inizia a parlare "E' giunta voce che il patetico regno di Weir è in preda a lotte interne e ha ridotto i soldati sul fronte dei monti Yaanek... Quale migliore occasione per colpire? L'Orda è nuovamente riunita fuori da questa tenda, domani inizieremo l'invasione! Per la gloria e il bottino!" Si alzano grida di giubilo mentre la festa riprende...

Un uomo con il volto coperto da un elmo segue appiedato un cavallo a cui è legato. Intorno a lui, un intero esercito in marcia. Si affianca a lui l'uomo dal volto sfregiato, invecchiato di qualche anno, che sogghignando gli dice: "Non sei contento, Ghal-Kun? Se le mie spie non si ingannano, presto ti riunirai a quella sgualdrina e al tuo

bastardo, anche se per brevissimo te lo assicuro..."

La donna corre per le strade di una città in preda alla guerra, tenendo per mano un bambino che potrebbe avere cinque o sei anni. "Mamma, perché gli uomini cattivi ci inseguono?" mormora il piccolo col fiatone. "Non lo so amore!" Dice la donna voltando un angolo della strada e fermandosi un attimo a riprendere fiato. "Eccoli!" esclama una voce. I due si rimettono a correre...

E' scesa la notte sull'accampamento dell'Orda. I soldati si sono dati ai bagordi dopo le recenti e schiaccianti vittorie sulle truppe reali. Una guardia solitaria e assonnata sorveglia il prigioniero... Questi si alza con passo felpato e fa passare la corda che gli stringe le mani attorno al collo del malcapitato, strozzandolo senza un grido. Poi si libera usando la spada della sua vittima e si dilegua nella notte...

Una lunga fila di carri prosegue lentamente su una stretta striscia di terra che si dirama attraverso un acquitrino. Siete stati fortunati, dice l'uomo che conduce un carro. "Siete riusciti a trovare l'ultimo carro che porta i rifugiati alla Locanda della Torba." Sul carro sono seduti la donna e il bambino, tremanti e intirizziti. "Vedrete, lì saremo al sicuro. A quei barbari non verrebbe mai in mente di passare di qui senza conoscere la pista. Rischierebbero solo di perdere quei bei cavalli di cui vanno fieri. Fidatevi di me." Madre e figlio non rispondono, lo sguardo perso a fissare la foschia che sale dal fango...

Rivedi le ormai familiari scene di lotta nella locanda, l'arrivo di Ghal-Kun e la morte della famiglia sotto i colpi di Gormonka.

Il gigante sfregiato rinfodera la spada. Finalmente prende un attimo per osservare la scena che lo circonda: i suoi uomini hanno ucciso tutti i profughi e spento l'incendio. L'uomo sorride soddisfatto, ma sa di non poter perdere tempo. "Seguimi", ordina a un soldato mentre sale le scale. I due entrano nella prima stanza che trovano. Il guerriero si sdraiava sul letto, poi estrae dal borsello una bottiglietta e ne

ingurgita il contenuto. Consegnà una seconda bottiglietta al soldato dicendogli di somministrargli il contenuto non appena inizierà a delirare, mentre dal piano di sotto arrivano urla concitate...

"Eccoli," grida un uomo con la divisa di ufficiale di Guardia di Confine, mentre i suoi soldati entrano nella locanda, a sciabole sguainate. I Barbari cercano di reagire, ma sono stati colti di sorpresa: alcuni avevano già iniziato a svuotare le bottiglie che riempivano gli scaffali. In pochi istanti la battaglia è finita. Il capitano dà ordine di controllare se vi sono sopravvissuti e, salendo le scale al secondo piano, sente dei gemiti provenire da una stanza. Spalanca la porta e lo accoglie una strana scena. Un enorme barbaro è sdraiato sul letto, mentre al suo fianco un altro soldato armeggia con una strana bottiglietta. Mentre il contenuto sta per bagnare le labbra dell'uomo sul letto, il capitano si scaglia contro il soldato che non fa in tempo a estrarre l'arma; la bottiglia si infrange contro la parete, spargendone il contenuto. Una breve colluttazione e il barbaro giace morto. Il capitano si volta verso il guerriero sul letto, che è ormai preda delle convulsioni: pochi istanti dopo spirà...

Le ultime immagini sono confuse, si fondono in una sorta di turbine che gira sempre più veloce, sempre più veloce... Infine, improvvise come sono iniziate, le visioni terminano. Ti ritrovi sdraiato sul pavimento della Locanda della Torba, con un forte mal di testa. Un bagliore al centro della stanza attira la tua attenzione: vedi tre figure ormai familiari. Aranna stringe fra le braccia il piccolo Devis, che piange di gioia. Dietro di loro, Ghal-Kun pone una mano sulle spalle della donna, mentre l'altra sale verso l'elmo. Quando lo toglie rimani sorpreso: il volto che ti osserva è quello di un ragazzo, poco più grande di te. Anche il guerriero sta sorridendo. I tre si voltano verso di te e sussurrano un ringraziamento. Stai per assistere al loro Passaggio: i tre spettri vengono avvolti da un raggio di luce che penetra l'onnipresente nebbia della palude ed un istante dopo,

scompaiono. Ogni altra presenza nella locanda se ne è andata: ogni anima ha trovato il suo posto nell'aldilà, in un modo o nell'altro. Rimani da solo nella locanda, mentre i rumori della palude tornano a farsi sentire.

## EPILOGO

Il viaggio di ritorno è stato privo di eventi. Più volte però ti sei trovato a parlare di quanto accaduto come se la tua Guida fosse ancora con te, solo per ricordarti poi del suo Passaggio: realizzi con malinconia che ti ci vorrà del tempo per abituarti. Il dolore della separazione, tuttavia, è lenito quando al villaggio vieni accolto da Anorax e dai tuoi genitori, che ti riabbracciano e si congratulano con te. Quella notte, per la prima volta nella tua vita, non sogni nulla.

È passato più di un mese dagli eventi accaduti nella palude di Auber e, un mattino di una tranquilla giornata di tarda primavera, mentre stai aiutando Anorax nella preparazione delle erbe mistiche, senti un brivido lungo la schiena. Vedi Anorax bloccarsi, e capisci che pure lui lo ha provato. Guidato dall'istinto, esci dalla casa e guardi nella piazza del villaggio. Dapprima non vedi nulla, e ti chiedi se non ti sia immaginato tutto, ma poi lentamente appaiono. Figure spettrali che si distendono a vista d'occhio, riempiendo ogni spazio possibile. Tutti gli Spettromanti interrompono le loro mansioni, e fissano a bocca aperta le migliaia di spettri che sono comparsi improvvisamente fra di loro. Vedi spettri di ogni tipo: uomini nel pieno delle forze, donne di ogni età, vecchi e bambini. Anche i loro abigliamenti sono i più diversi: molti indossano gli abiti tipici del regno di Weir, ma alcuni sono talmente vecchi da portare abiti simili a quelli indossati dal tuo bisnonno nel ritratto di famiglia. Ci sono anche guerrieri barbari, spettri vestiti alla foggia orientale e, nascosti fra le ombre degli alberi al confine del villaggio, individui anche spettri coperti di pelli: gli antichi abitanti

della foresta, prima che venisse colonizzata dai fondatori di Weir. Ti porti una mano alla fronte, sconvolto da quanto vedi: subito, le migliaia di spettri seguono il tuo gesto. Riabbassi la mano, e così fanno anche gli spettri. A bocca aperta, osservi una delegazione di anime avanzare di qualche passo: “Ti abbiamo aspettato a lungo, Animante... Quali sono i tuoi ordini?” Così dicendo tutti gli spettri si inginocchiano. Le parole che hai sentito si fanno strada nella tua mente, mentre ripensi agli avvenimenti della Locanda ed alla profezia dell'Animante: il destino di tre anime legate è stato deciso dalle tue azioni, insieme alla sofferenza di altre centinaia. Realizzi incredulo che senza saperlo hai avverato la profezia. Giri su te stesso per osservare le migliaia di spettri radunati, che sono tutti a capo chino intorno a te. “Cosa comandi?” ti chiedono all'unisono. Ciò che deciderai di rispondere, fa parte di un'altra storia.

## APPENDICE

### *Storia degli Spettromanti di Anorax (estratto)*

La storia degli Spettromanti è lunga e travagliata. L'leggenda narra che il primo Spettromante, il cui nome si è perso nella storia, risalga a cinquecento anni fa, un tempo in cui il Regno di Weir era ancora giovane. Stando a quanto si dice egli cadde come morto e rimase così per due giorni. Quando il becchino, però, era sul punto di chiudere la bara, egli si rianimò all'improvviso, lanciando un urlo. Iniziò a narrare di avere viaggiato in un luogo assai strano, dove aveva incontrato le anime dei suoi antenati e altri defunti. Dapprima si pensò fosse in uno stato delirante, ma in seguito dimostrò di essere pienamente lucido.

Quello non fu l'unico episodio bizzarro che gli accadde: spesso venne visto fermarsi all'improvviso ed iniziare a discutere come se parlasse ad un amico, anche se in realtà non aveva davanti alcuna persona. Ben presto questi segni fecero preoccupare la famiglia ed, incalzato, egli rispose che

si fermava a parlare con le anime dei defunti rimasti in questo mondo.

Secondo le sue parole, quando una persona muore, non sempre la sua anima è libera di lasciare il nostro mondo e raggiungere l'aldilà: a volte, specie in caso di morte violenta o prematura, il trauma è talmente forte che l'anima non riesce a trovare la sua via ed è costretta a rimanere in questo mondo finché non scopra cosa ancora la lega ad esso.

Queste anime sono normalmente invisibili, ma le persone più attente potrebbero comunque notarne gli effetti: così come il vento non si vede ma lascia un segno tangibile, così fanno le azioni delle anime perdute. Un brivido improvviso è solitamente dovuto al passaggio di uno spettro; quando siamo sicuri di avere messo un oggetto in un tale posto ed, invece, questo non si trova più, è lo scherzo di uno spettro dispettoso; quando troviamo al contrario una sorpresa gradita, è l'aiuto dato da uno spettro che tiene a noi. Queste parole sconvolsero molto chi le aveva udite. Molti pensarono che egli fosse impazzito e tentarono di farlo rinchiudere. Qualcuno temette che chi era tornato dal mondo dei morti non fosse una persona, bensì uno spirito maligno mandato dal Demonio. Ancor meno presero sul serio le sue parole e cominciarono a interessarsi al suo caso.

Tuttavia la voce si sparse in fretta e, quando la sua vita cominciò a essere in pericolo, il primo Spettromante abbandonò il villaggio natio e raggiunse la foresta centrale di Weir, luogo quasi incontaminato, dove avrebbe potuto sfuggire sia la compagnia degli uomini che degli spettri, che tanti problemi gli aveva causato. Iniziò una vita da eremita nella foresta. Ma la voce di ciò che gli era accaduto si era sparsa in tutto il Regno e molti, con esperienze di premorte, si riconobbero nella sua storia. Non era l'unico a potere vedere gli spettri, ma gli altri avevano tacito di questa loro capacità per timore. Questi individui si misero in viaggio per raggiungere la foresta e condividere le loro esperienze con l'eremita. Questi vide la foresta invasa da sconosciuti che

chiedevano che fare con la loro abilità. Dapprima l'eremita vide con sospetto questa gente che lo importunava, ma la compassione ebbe il sopravvento. Decise di fondare un villaggio nella foresta, dove tutte le persone in grado di parlare con gli spettri e che non avrebbero potuto trovare accoglienza in altri luoghi fossero ben accette. Pochi anni dopo, nelle propaggini meridionali della foresta nacque un villaggio abitato da questi individui. Presto esso cominciò ad essere chiamato il villaggio degli Spettromanti, ovvero "coloro che dialogano con gli spettri". Questo nome non piacque molto ai diretti interessati, che preferivano chiamare i loro interlocutori anime perdute e non spettri, termine che ha una lieve connotazione negativa, ma il nome Spettromante prese il sopravvento, ed i termini anima perduta e spettro divennero sovrapponibili.

Quando la voce di questo strano villaggio giunse al re, venne inviato un messaggero. Il suo arrivo nel villaggio scatenò scompiglio, in quanto si temeva volesse imprigioniarli e distruggere quanto avevano creato. Tuttavia Re Edgar I il Giusto si dimostrò di nuovo degno del suo epiteto: concesse il titolo di feudatario al primo Spettromante, insieme alla proprietà della foresta centrale. Così l'esistenza degli Spettromanti ebbe un riconoscimento reale che li metteva al riparo da eventuali persecuzioni, anche da parte della fede della Santa Trinità che in quel periodo stava soppiantando le fedi pagane per affermarsi come unica religione(...)

### Le tre sette

Gli Spettromanti si accorsero che non tutti avevano un'identica capacità. Infatti, anche erano in grado di vedere gli spettri, scoprirono di essere in grado di dialogare solo con alcuni di essi. Il primo Spettromante dedicò la sua vita ad analizzare le differenze fra gli Spettromanti e giunse a delle conclusioni che ancor oggi si sono rivelate corrette. Egli vide innanzitutto una correlazione fra il modo in cui gli

Spettromanti vedevano i propri poteri e gli spettri con cui si trovavano in sintonia. Infatti anche se gli Spettromanti formavano un'enclave unita, si potevano notare diverse correnti di pensiero al loro interno, riguardanti cosa fare con i poteri.

Alcuni avevano visto i loro poteri come un dono divino e che, pertanto, non usarli per aiutare gli altri fosse una grande mancanza. Pertanto queste persone erano quelle che più si allontanavano dai confini del villaggio per recarsi dovunque potessero portare aiuto, o alleviare le sofferenze di chi aveva perduto le speranze. Questi individui erano quindi in grado di comunicare con le anime di chi aveva dedicato la propria vita ad aiutare gli altri, come sacerdoti e benefattori in generale. Costoro presero a farsi chiamare gli Spiritomanti, in quanto sceglievano di seguire principalmente l'aspetto spirituale dei loro poteri.

Altri Spettromanti erano più restii a riconoscere i propri poteri, e pertanto cercavano di vivere la loro vita senza contare troppo su di essi. Tali persone vedevano i loro poteri come un avvenimento inaspettato, ma senza particolare rilievo, pertanto si accontentavano di utilizzarli solo per quanto fosse strettamente necessario. Questi individui erano quelli che più si diedero da fare nella costruzione del nostro villaggio, e sopperivano ai bisogni della popolazione: fra di loro vi erano contadini, conciatori, fabbri, vasai,, insomma tutti gli artigiani che contribuiscono alla vita di una comunità. Le anime con cui essi si trovavano in sintonia erano quelle di persone che, come loro, avevano svolto lavori umili con costanza e passione, convinti che una vita onesta fosse di per se stessa una ricompensa, e quelle dei bambini di cui condividevano la semplicità. Queste persone presero a farsi chiamare Fantasmanti, dal termine che significa “apparizione improvvisa”.

Infine, altre persone, che erano quelle che avevano subito la persecuzione più forte e che spesso erano sfuggite all'esecuzione per un soffio, ritenevano che i loro poteri

dimostrassero la superiorità degli Spettromanti sugli uomini comuni. Tali individui sceglievano di seguire la via militare, e si addestravano per diventare ora guardie del villaggio, ora mercenari prezzolati. Anche se il resto della comunità non li vedeva di buon occhio, essi erano consapevoli della necessità della loro esistenza. Infatti, anche se re Edgar aveva riconosciuto l'esistenza degli Spettromanti, questo non era stato sufficiente a far terminare i soprusi nei loro confronti, che continueranno anche nei secoli a venire. Questi individui comunicavano con le anime dei guerrieri e condottieri, che avevano dedicato la loro vita a combattere. Presero il nome di Ombromanti, in quanto sceglievano di seguire il sentiero più oscuro dei loro poteri.

Queste differenze sopravvivono ancora oggi ed hanno fatto nascere tre sette all'interno della comunità degli Spettromanti: anche se non tutti concordano sul ruolo che dovremmo ricoprire, la fedeltà ai fratelli Spettromanti viene prima di tutto.

Infatti, anche se il mondo si è fatto più civilizzato, ignoranza e discriminazione sono sempre tra noi. Per gli uomini comuni è assai facile riconoscerci, perché la presenza di uno Spettromante lascia tracce simili a quella di uno spettro. Dovunque passiamo facciamo scorrere un brivido lungo la schiena degli uomini; inoltre i nostri occhi hanno una lucentezza particolare, da cui deriva la nostra vista extrasensoriale. Molti uomini, nonostante i secoli trascorsi dalla fondazione del nostro villaggio, hanno diffidenza istintiva nei nostri confronti. Uno degli obiettivi che mi sono preposto quando sono stato eletto Anziano è quello di aumentare il dialogo fra noi e loro, dimostrando come i nostri poteri non siano né un trucco da prestigiatori, né una maledizione. Il cammino è ancora lungo: nonostante io abbia da tempo proibito agli Spettromanti di richiedere un compenso obbligatorio per i loro servigi, so che comunque questa è una pratica ancora molto diffusa. Altro discredito è causato anche da quegli Ombromanti (per fortuna la

minoranza) che ritengono gli Spettromanti siano destinati a diventare la civiltà dominante e predicono persino lo sterminio di chi non possiede i nostri poteri. Anche se ho sempre usato ogni mezzo necessario per mettere a tacere queste voci, esse periodicamente tornano a farsi sentire (...)

### Sulle anime perdute

Molti Spettromanti si sono interrogati sulla natura degli spettri, in particolare sulla loro sostanza e su 1 perché esse restino nel nostro mondo. Nonostante gli sforzi profusi molto rimane inspiegato. Innanzitutto la materia di cui essi sono composti è invisibile a chi non è Spettromante: tuttavia, vi sono delle eccezioni. Spettri particolarmente potenti possono scegliere di manifestarsi e rendersi visibili a chiunque, esattamente come accade nelle vecchie leggende popolari su castelli infestati e morti viventi. La loro materia è inoltre incorporea; gli spettri infatti sono in grado di attraversare le superfici solide senza problemi. Tuttavia, anche in questo caso ci sono delle eccezioni. È stato osservato che uno spirito acquista tangibilità in due casi opposti: in seguito ad una degenerazione bestiale causata dal restare bloccati troppo a lungo nel nostro mondo, oppure al contatto prolungato con noi Spettromanti. Un'altra caratteristica degli spettri è l'impossibilità, spesso, di lasciare il luogo della loro morte: anche in questa circostanza, ci sono differenze molto marcate. Alcuni spettri non possono neppure lasciare l'edificio in cui hanno perso la vita, per altri il luogo della loro prigionia si potrebbe estendere per l'intero feudo. Uno Spettromante è in grado di spezzare questo legame con i luoghi e di permettere allo spettro di superare questa sua condizione.

Non va taciuto che, purtroppo, gli spettri possono diventare anche un pericolo per gli uomini. Dopo aver subito la degenerazione, essi perdono i legami con la loro umanità, non avendo altro scopo se non quello di arrecare sofferenze alla gente, spesso anche ai propri cari. In questi casi l'unica

alternativa è la dispersione dell'essenza dello spettro: essa può avvenire anche ad opera degli uomini comuni, tramite l'uso di armi convenzionali, ma si tratta di un'azione pericolosa, dato che gli uomini mancano delle protezioni naturali degli Spettromanti. Questi ultimi sono in grado di disperdere spettri con un rischio meno elevato. Tale dispersione non è sufficiente per far compiere allo spettro il Passaggio, ma è solo un rimedio temporaneo; infatti, dopo un certo intervallo di tempo, che può andare da qualche giorno a decine di anni, la materia dello spettro si riformerà. Gli Spettromanti più abili però sono in grado di eseguire una perfetta dispersione, che costringa lo spettro ad un Passaggio forzato e la scomparsa dal nostro mondo.

Gli spettri non necessariamente lasciano il nostro mondo per raggiungere direttamente l'Aldilà. Tra questi due mondi esiste un limbo, chiamato Mondo delle Anime o Mondo degli Spettri. Contrariamente a quanto si crede, infatti, nessuno Spettromante ha mai compiuto un viaggio nell'aldilà: chi subisce esperienze di premorte visita solo questo Mondo delle Anime. Da quanto siamo riusciti a comprendere questo luogo è dove le anime che sono in attesa di entrare nell'aldilà si riuniscono. E' un luogo incomprensibile per noi che ancora viviamo: lì le leggi della natura non hanno alcun potere. Montagne possono sorgere e crollare in un solo giorno, possono esservi oceani di puro fuoco e luoghi in cui regna una notte eterna. Per questo motivo i viaggi nel Mondo delle Anime sono sempre molto pericolosi. Per uno Spettromante è possibile entrare nel mondo delle Anime, tramite il sonno: l'antica leggenda secondo cui sonno e morte sono fratelli è più vera di quanto sembri. In presenza di possessioni provenienti dal Mondo delle Anime, infatti, lo Spettromante può entrare in questo mondo attraverso il sonno del posseduto. Poiché tale pratica richiede che anche lo Spettromante cada in un sonno profondo è consigliabile prestare la massima attenzione non solo a cosa si va incontro nel Mondo delle Anime, ma anche

alle condizioni in cui si lascia il proprio corpo fisico. Inoltre non bisogna mai dimenticare che, dato che lo Spettromante invia la propria anima nel Mondo degli Spettri, una morte in questo mondo equivale ad una morte nel mondo terreno (...)

### Spettri Guida

Una relazione particolare può nascere fra uno Spettromante ed uno spettro. Gli spettri mantengono le personalità e convizioni che avevano in vita, sono i loro ricordi a farsi confusi, specialmente in caso di morte violenta; pertanto, proprio come avviene nelle relazioni di amicizia fra gli uomini, a volte può accadere che fra uno Spettromante ed uno spettro sorga un vincolo particolarmente forte. In questo caso, lo Spettromante ottiene uno spettro Guida, da cui non si separa mai. Questa vicinanza ha un effetto sorprendente: permette allo Spettromante di compiere quelle che la gente chiama stregonerie. Infatti, grazie all'aiuto del proprio spettro, questi Spettromanti acquisiscono poteri straordinari, che variano a seconda dello spettro. Alcuni permettono di avere maggiore resistenza agli sforzi, altri donano una forza sovrumanica, altri sono in grado di influenzare la mente umana. Non siamo ancora stati in grado di comprendere da cosa derivino tali capacità e come possano trasferirsi da spettro a Spettromante, uno dei più grandi misteri ancora irrisolti (...)

### Gli anni recenti

Nei primi anni del nostro villaggio, come è normale, si formarono delle famiglie di Spettromanti, i cui figli non avevano i poteri dei genitori: pertanto, si riteneva che l'unico modo per acquisire questi ultimi fosse quello di avere un'esperienza premorte. Coloro che nascevano senza poteri erano liberi di restare al villaggio o cercare fortuna nel mondo: il fatto che molti di loro scelgano tutt'ora di fermarsi qui, mi rende orgoglioso del forte senso di comunità che siamo riusciti a creare. Tuttavia, negli ultimi anni, è

avvenuto qualcosa di particolare: alcuni fra i figli di Spettromanti hanno dimostrato di avere anch'essi i poteri dei genitori, senza aver subito alcuna esperienza di premorte. Tutto ciò è assai strano e mette in crisi una delle poche certezze sull'acquisizione dei nostri poteri (...)

### Profezia dell'Animante

Ricercando la maggiore completezza possibile per questa mia modesta opera ho ritenuto necessario inserire anche alcune delle credenze diffuse tra gli Spettromanti. Di queste la più antica è la cosiddetta "Profezia dell'Animante", che leggenda vuole tramandata dal primo Spettromante in persona. La profezia recita così,

*"Anni di sangue e tormento,  
sofferenza e pianto,  
indicano ora l'avvento  
di un potente incanto.*

*Tre diverse anime  
indissolubile legame,  
unite con lacrime,  
a loro unito con lame.*

*All'Animante che nascerà,  
ancora incerto quando,  
ogni spettro il capo chinerà  
in attesa di comando"*

Nel corso degli anni sono state date numerose interpretazioni a questa "profezia": la più diffusa la interpreta nel modo seguente. Un periodo di grandi tragedie e sofferenza annuncerebbe un avvenimento straordinario. Le "tre diverse anime" sarebbero tre anime che seguono le vie delle tre sette degli Spettromanti. Queste tre anime devono essere unite fra di loro, ed a sua volta, uno Spettromante deve unirsi ad esse. Ciò lo renderebbe questo misterioso "Animante", che dovrebbe essere in grado di comunicare con ogni spettro presente nel nostro mondo. Tuttavia, tale interpretazione soggiace a numerose obiezioni:

innanzitutto nessuno Spettromante, neppure il più abile, è mai stato in grado di comunicare con ogni anima perduta, pertanto essere in grado di compiere quanto narrato nella profezia pare impossibile. Inoltre, il regno di Weir ha certo attraversato numerosi periodi di "sangue e tormento", in seguito ai quali non è accaduto alcun "incanto". Con il passare dei secoli, questa "profezia" ha quindi perduto ogni rilevanza ed ora è semplicemente una filastrocca che i bambini del nostro villaggi ripetono mentre giocano (...)

### *Le invasioni barbariche (estratto)*

Approfittando del fatto che il nuovo re avesse solo dodici anni, i signori feudali del Parlamento avanzarono richieste di maggiore autonomia, subito osteggiate dal governo centrale. Questo fece nascere non pochi dissensi che, in breve, portarono timori di una guerra civile. Il re, pertanto, richiamò quasi tutto l'esercito alla capitale, compresi numerosi drappelli di Guardie di Confine che avevano il compito di pattugliare la frontiera nord del regno, formata dai monti Yaanek, oltre i quali giacciono le fredde steppe del nord, patria dei barbari o, come essi si fanno chiamare, Signori dei Cavalli. Le spie dei barbari non si fecero sfuggire questo avvenimento, ed in breve, i barbari iniziarono a compiere delle incursioni all'interno del regno. Non si trattava certo di una novità, in quanto tale abitudine non era mai venuta meno, ma se prima queste incursioni erano effettuate da pochi rinnegati, ora il numero di invasori si faceva sempre più elevato. Presto fu chiaro che l'Orda, come veniva chiamata l'unione di tutte le tribù sotto un solo Gran Khan, era stata ricreata. Le fortezze del nord che difendevano i passi resistettero altri due anni difese dalle Guardie di Confine rimaste, che non potevano contare su rinforzi. Nel regno infatti era accaduto quanto temuto: alcuni membri del Parlamento si erano rivoltati contro il re, scatenando una guerra civile. Cadute le fortezze del nord, i

barbari si riversarono come cavallette fameliche nelle terre settentrionali del regno. La difesa di Weir spettava ora agli eserciti dei signori feudali del nord, la cui fedeltà al re non era venuta meno e che si unirono in un lega per respingere l'invasore. La disciplina e superiorità tattica dei nostri eserciti furono decisive in diversi scontri campali e, presto, fu chiaro ai barbari che, nonostante la superiorità numerica, non avrebbero potuto avere la meglio in campo aperto: pertanto essi ricorsero all'utilizzo di tattiche di guerriglia, con rapide azioni tese ad impedire rifornimenti e collegamenti fra i diversi feudi. Per almeno tre anni gli eserciti del regno riuscirono comunque ad impedire un dilagare incontrollato del nemico, che giunse a lambire il cuore del regno: la grande foresta centrale. Tuttavia, poiché la guerra civile era terminata con una schiacciante vittoria delle truppe reali, i rinforzi furono subito inviati a passo forzato verso nord. Inoltre anche i regni vicini risposero alla chiamata del re, e in breve, i barbari furono respinti sempre più indietro. Il colpo decisivo avvenne nella battaglia di Forlorn Hope, una cittadina che sorge poco distante dalla palude di Auber: il Gran Khan stesso perse la vita, causando lo scioglimento dell'Orda. Le truppe dei barbari in rotta fuggirono il più rapidamente possibile e ben presto furono scacciate oltre le montagne. Da allora le fortezze del nord non sono mai più state lasciate sguarnite (...)

# **IN CERCA D'AVVENTURA**

**Suaimondi**



## In cerca d'avventura

### Prologo

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

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

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

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

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

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

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

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

È stata per tutti una giornata pesante – forse la più pesante che il vostro gruppo di avventurieri abbia mai affrontato – e non vedi l’ora di mettere qualcosa sotto i denti. Ma il

tragitto in più, per arrivare alla Taverna del Drago Monco, vale tutta la fatica che stai facendo. Dopo una decina di minuti, finalmente gli alberi si diradano e il sentiero si congiunge ad una strada sterrata.

“Visto? Siamo sulla via giusta!” esulti, agitando la lanterna.  
“La classica fortuna del pivello...” risponde uno dei tuoi compagni. Incassi con un brontolio e acceleri il passo.

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

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

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

Dopo una breve ispezione, trovi vari schizzi di sangue rappreso sull’armatura. “Ehi, Styre... fammi un favore. Crea dell’acqua che devo darmi una ripulita.” chiedi al tuo amico.  
“Quante volte ti ho detto che non conosco quella magia?” risponde Styre, battendo a terra un piede “È Lloryl che può farlo, non io!”

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

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

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

completamente.

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

"Bene, entriamo!" esclami raggiante, mentre, con forza, spingi il portone della locanda.

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

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

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

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

"Quest'oggi, Isabel, cadrà fra le mie braccia." giuri a te stesso "Fosse l'ultima cosa che faccio!"

## REGOLAMENTO

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

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

Ma andiamo con ordine...

## PUNTEGGI

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

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

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

partita terminerebbe istantaneamente.

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

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

Non esiste alcun limite massimo a tali punteggi.

Durante la lettura, a seconda delle tue scelte, i punteggi varieranno in continuazione.

Aggiorna la Scheda dell’Abbordaggio ogni volta che ciò accadrà.

## STANCHEZZA E DIFFICOLTÀ

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

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

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

# SCHEDA DELL'ABBORDAGGIO

<p><u>FASCINO</u> (MIN.0)</p> <p>INIZIALE: 4</p> 	<p><u>ALCOOL</u></p> <p>INIZIALE: 0</p> 	<p><u>STANCHEZZA</u> (MIN.0)</p> <p>INIZIALE:</p> 
<p><u>MONETE</u> (SCONFITTA SE MINORE DI 0)</p> <p>INIZIALE: 10</p> 	<p>LIVELLO DI DIFFICOLTÀ:</p>	<p>CODICI:</p>
		<p>ANNOTAZIONI:</p>

## 1

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

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

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

## 2

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

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

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

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

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

Aumenta di 2 punti il Fascino e vai al [33](#).

## 3

Continuando a seguire lo spettacolo, ti avvicini al bancone della locanda. Devi ammettere che Kino è molto bravo e si

merita tutti gli applausi che prontamente scrosciano dopo ogni acrobazia che effettua.

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

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

Puoi scegliere fra le seguenti bevande:

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

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

Altrimenti annota sulla Scheda dell’Abbordaggio la tua scelta, sotrai le Monete corrispondenti e vai al 37.

## 4

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

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

Il Bardo aumenta il ritmo in maniera costante, così siete costretti ad aumentare il passo. Anche così la vostra sincronia è perfetta e, quando la canzone termina, siete sì

ansimanti ma non potete fare a meno di ammirarvi per qualche secondo.

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

“Ci vediamo più tardi” annuisce. La ragazza si ravia i capelli e se ne va, ma non prima di aver lanciato un’ultima. Fugace, occhiata.

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

## 5

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

Se tenti il tutto per tutto e attacchi prima che possano farlo loro sperando nella sorpresa, vai al **48**. Se invece preferisci aspettarli e provare a sconfiggerli uno ad uno, vai al **9**.

## 6

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

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

“Scusa amico” lo interrompi “c’è qualche problema?”

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

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

## 7

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

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

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

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

“In realtà c’è un problema...” sussurra la cameriera.

“E ti pareva!” pensi “Che problema?” mormori.

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

“E allora aspetterò!” annunci.

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

## 8

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

“Puoi concedermi l’onore di un ballo?” le chiedi quando la raggiungi.

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

“Allora ti darò una mano!” ti offri, pur di non perdere un’occasione così ghiotta.

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

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

## 9

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

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

“Prendiamolo!” urla il mezzorco. Era ciò che stavi aspettando: anticipi il più vicino, portando a segno un paio di colpi, uno allo stomaco e l’altro sotto il mento. Ne hai steso un altro ma, in questo modo hai lasciato la tua posizione difensiva. Infatti una mano ti afferra la spalla e un cazzotto ti raggiunge in pieno viso, facendoti barcollare.

Mentre ti riprendi, qualcuno ti colpisce prima allo stomaco, piegandoti, e poi sulla schiena, facendoti crollare prono.

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

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

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

Eviti un altro paio di pugni ma ancora non trovi il momento giusto per contrattaccare. Lo stallo si protrae ormai da qualche minuto e gli spettatori, che prima erano col fiato sospeso, ora fisichiano e si lamentano. Non che ti interessi la loro opinione, ma non vorresti mai che Isabel venga influenzata dal quel branco di caproni. Sei quindi costretto a mettere fine al combattimento e c'è solo un modo per farlo. Cambi la tua posizione e fai un passo in avanti, proprio mentre il mezzorco scarica un destro indirizzato al torace. Grazie ad un movimento repentino ti sposti e non vieni colpito in pieno, rendendo così sopportabile il dolore che provoca l'attacco, e a tua volta scagli un montante con tutta la forza residua. Centri l'avversario dritto sul naso, un forte “crack” ti annuncia che glie l'hai rotto. Mentre si porta istintivamente le mani alla faccia, gli assesti un altro colpo alla bocca dello stomaco, terminando lo scontro.

Trai un profondo sospiro, quindi alzi lentamente il pugno.

Gli spettatori si complimentano con te, Isabel ti abbraccia, ringraziandoti calorosamente per il coraggio mostrato.

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

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

## 10

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

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

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

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

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

“Sarà per la prossima volta?” ripeti stupidamente.

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

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

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

## 11

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

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

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

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

“Che... che è successo?” bofonchi.

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

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

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

## 12

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

“Ora, io fremo dal desiderio... la mia carriera d'avventuriero potrebbe finire domani stesso, troncata dalla freccia di un cobaldo, o dall'ascia di orco! La vita è troppo breve per non essere vissuta in modo completo, per cui ti domando: vuoi passare la notte con me? Non chiedo altro!”  
Se hai 6 o più punti in Fascino vai al **22**, altrimenti vai al **50**.

## 13

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

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

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

Puoi scegliere fra le seguenti pietanze:

- A. Arrosto di cinghiale con patate e idromele – 3 Monete
- B. Stinco di maiale e vino rosso – 2 Monete
- C. Zuppa di montone e birra – 1 Moneta

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

## 14

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

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

Annuiisci e ti alzi, quindi prendi la tua camicia e avvolgi la lanterna magica. Una luce calda e soffusa di espande ora

nella stanza e, dato che sei in piedi, ne approfitti per toglierti gli ultimi indumenti. Dai un ultimo sguardo al corpo perfetto di Isabel, quindi dai il via alle danze.

\*\*\*

Lei ti guarda, appoggiata alla tua spalla. Hai i capelli scarmigliati, il braccio sul tuo petto e un largo sorriso: “È stato fantastico, Ash.” sussurra, mordicchiandoti l’orecchio. Le accarezzi la schiena, scendendo pian piano: “Se vuoi possiamo continuare...”

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

Mentre si alza, annuisce distrattamente.

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

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

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

Vai all'[Epilogo](#).

## 15

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

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

prendertene il merito.”

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

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

## 16

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

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

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

## 17

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

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

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

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

Diminuisci di 1 punto il Fascino e segna il codice VOMITO, poi vai al [33](#).

## 18

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

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

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

profumo... il solo pensarci ti causa un altro conato.

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

## 19

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

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

“Collana? Quale collana?” chiedi istintivamente.

“Collana! Sai quelle cose che indossano le donne... sono un mercante! Sai cos’è un mercante almeno, bestione?”

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

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

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

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

Snxxflgr... vale due Monete.”

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

## 20

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

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

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

“Maledetto chiunque abbia lasciato là quel dannato palo!”  
inveischi, non trovando altro con cui sfogarti. Apri il portone della locanda e, lentamente, torni al tuo posto. L'esibizione di Kino è finita e i tuoi compagni ti stanno aspettando.

Segna il codice PALO sulla Scheda dell'Abbordaggio, poi vai al **23**.

## 21

Per riempiersi la pancia c'è sempre tempo, ma ogni lasciata è persa. Magari qualche avventore potrebbe far colpo su Isabel prima che ci riesca tu e questo non puoi permetterlo. Ignorando i tuoi compagni, attendi il momento adatto per

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

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

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

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

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

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

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

Aumenta di 1 punto il Fascino.

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

## 22

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

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

“In quale stanza sei?” chiede Isabel.

“Stanza?” ripeti “Non ne ho ancora una... è un problema?”  
“Non vorrai mica che... lo facciamo nella stalla?”  
inorridisce la cameriera “È umido e sporco... vorrei qualcosa di meglio per la mia...” arrossisce “la mia prima volta...”

“Uooooo! È vergine!” pensi, esaltato “Che fortuna sfacciata!”

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

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

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

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

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

## 23

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

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

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

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

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

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

“Ecco la mia occasione!” esulti.

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

## 24

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

Stupito da tale atteggiamento, non osi chiedere cosa ci sia. Ti affretti quindi a rispondere, indicando Kino: “Quello che ha preso lui.” L'uomo sbuffa e se ne va, borbottando fra sé.  
“Bentornato!” ti saluta Styre “La prossima volta ordiniamo senza di te!”

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

“Ah!” sbotta Lloryl “Importanti questioni! Fare il casciamorto può servire solo a soddisfare la tua...”

“Risparmiami la predica, Sacerdotessa!” la interrompi,

ridendo. Lloryl diventa paonazza e sembra sul punto di saltarti al collo, ma poi sbuffa e si gira sulla sedia per darti le spalle.

Chiacchieri con Styre e Kino finché non arriva la cena. L'oste te la porge in malo modo ed esige di essere pagato. Nel piatto c'è uno stinco. Lo prendi in mano e ti accorgi che è freddo. Sbirci nel boccale e scopri che, anziché birra, contiene della semplice acqua.

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

“Stai lontano dalla mia Isabel!” bofonchia “O la prossima volta non ti farò nemmeno entrare nella mia taverna!”

Mentre l'oste si allontana, addenti malvolentieri lo stinco. La pancia brontola e, almeno, così se ne starà zitta per un po'.

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

Diminuisci di 2 punti il valore di Stanchezza e delle Monete. Continua al **31**.

## 25

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

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

Ti rivesti, almeno in parte, e resisti alla tentazione di sdraiarti sul letto, onde evitare di addormentarti. Giri a vuoto

per la stanza, apri la finestra e guardi nel buio, conti le tacche sul manico della tua spada. Tutto per far passare più in fretta il tempo, ma di Isabel nemmeno l'ombra.

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

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

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

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

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

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

## 26

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

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

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

La ragazza si gira di scatto, sorridente. I suoi lineamenti

farebbero invidia alla più bella delle elfe silvane.

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

“Sì, bravissimo!” la asseconti “E ho deciso che non c’è momento migliore per darti questo...”

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

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

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

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

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

Aumenta di 1 punto il Fascino e vai al [23](#).

## 27

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

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

A. -4 Stanchezza, +3 Alcool;

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

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

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

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

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

## 28

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

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

Cerchi Isabel con lo sguardo e, quando la trovi, è intenta a

servire alcuni clienti che ancora stanno ridendo di voi. E quel che è peggio, la cameriera si unisce all'ilarità del gruppo.

Diminisci di 1 punto il Fascino, quindi vai al 23.

## 29

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

“Isabel, balliamo!” esclami.

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

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

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

## 30

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

“Voglio questa.” dici “Ecco le tue quattro Monete.”

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

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

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

“Sì, meraviglioso!” la asseendi “E ho deciso che non c’è momento migliore per darti questa...”

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

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

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

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

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

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

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

Annota il codice COLLANA e aumenta di 2 punti il Fascino, quindi vai al [23](#).

## 31

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

Senza alcun preavviso, Kino salta da fermo sullo schienale di una sedia, rimanendo su un piede solo. Quindi fa una capriola all’indietro e atterra leggiadro su un candelabro, senza far tremolare le fiamme. A questo punto l’attenzione di tutti i presenti è rivolta verso di lui, che fa un inchino e

salta nuovamente. Questa volta si aggrappa ad un pesante lampadario in ferro battuto, si da lo slancio e finisce su una tavola imbandita, fra lo stupore dei commensali, senza rovesciare nemmeno una stoviglia.

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

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

## 32

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

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

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

## 33

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

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

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

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

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

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

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

“È la mia occasione!” esulti mentalmente.

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

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

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

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

sputacchiandoti addosso.

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

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

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

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

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

## 34

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

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

occhi lucidi, ti rendi conto di ciò che hai fatto.

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

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

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

Diminisci di 2 punti il Fascino e vai al [33.](#)

## 35

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

“Anche a me!” aggiunge Styre.

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

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

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

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

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

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

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

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

Sarà la birra, saranno queste parole inaspettate, ma non riesci a biasicare nulla. La cameriera se ne va ridendo della

tua espressione inebetita e impieghi qualche secondo ad accorgerti che anche Lloryl e Styre si stanno sbellicando.

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

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

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

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

## 36

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

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

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

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

"Perché sull'uscio c'è Lloryl anziché Isabel? Come mai

filtra così tanta luce dalla finestra? Ho dormito così a lungo?” ti domandi, mentre rimani completamente immobile.

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

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

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

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

Quando arrivi al piano di sotto, i tuoi sospetti vengono confermati: “Come hai osato, Ash?” Isabel ha la fronte aggrottata e gli occhi gonfi. La voce è carica di collera: “Mi hai preso in giro! Chissà le risate sentendomi bussare... ed io che sono scappata dal letto per venire da te. Non sono mai stata tanto umiliata in vita mia... ma con te ho chiuso!”

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

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

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

fai una bella sorsata, quindi ti pulisci le labbra col dorso della mano. Bevi ancora, soddisfatto del gusto che hai in bocca e ti godi lo spettacolo.

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

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

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

Vai al [23](#).

## 38

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

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

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

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

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

Altrimenti, se preferisci prima bere un ultimo boccale, vai al [45](#).

## 39

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

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

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

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

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

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

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

## 40

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

Attendi che il bardo finisca di cantare, quindi ti rivolgi a lui prima che cominci la prossima: “Ehi, amico! Ottima prova!” Il bardo, un giovane con un enorme ciuffo che gli conferisce un’aria effemminata, ti ringrazia con un inchino.

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

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

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

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

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

## 41

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

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

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

Vi sedete al tavolo e prontamente volgi il discorso verso l'impresa che hai compiuto quest'oggi. Le racconti l'avventura vissuta con dovizia di particolari, alcuni

spudoratamente inventati. Isabel si rivela un'ottima ascoltratrice: ride alle tue battute, trattiene il fiato nei momenti di suspense e, soprattutto, non ti leva mai gli occhi di dosso.

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

Seduttore..... +1

Playboy..... +2

Casanova..... +3

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

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

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

“E Kino, dov’è finito?” chiedi.

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

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

Vai al paragrafo **31**.

## 42

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

finché non trovi la soluzione.

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

Lo Stregone ti guarda distrattamente: “Mmh?”

“Ti va di fare un bello scherzo a Kino?” chiedi, ridacchiando. Styre sorride a sua volta e si piega in avanti per sentirti meglio. “Usa uno dei tuoi trucchetti per farlo scivolare! Facciamoci due risate!” prosegui, lanciando un’occhiata a Lloryl, che non sembra essersi accorta di nulla.

“I miei non sono trucchetti!” esclama, corrucchiando la fronte

“È alta scuola di magia, cosa credi? Ripensandoci, non credo di voler utilizzare i miei incantesimi per...”

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

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

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

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

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

Vai al [23](#).

## 43

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

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

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

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

## 44

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

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

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

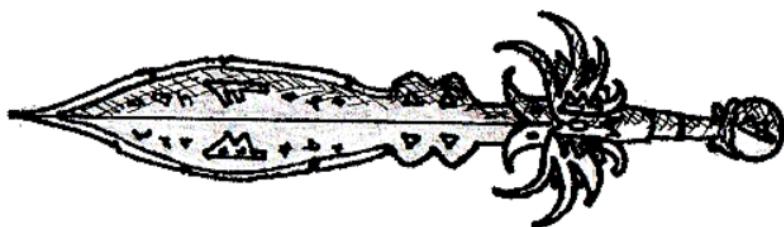
“Adesso devo andare a servire i tavoli, o mio padre...” afferma Isabel, indicando l’oste. Mentre si allontana, ti lancia un ultimo sguardo e si passa una mano sui lunghi capelli.

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

“Non mi sembra che te la cavi male, con i tuoi incantesimi” replichi. “Ehi dov’è andato Kino?” chiedi improvvisamente. “Si è defilato mentre facevi il filo alla locandiera” interviene Lloryl, agitando una mano.

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

Aumenta di 1 punto il Fascino, poi vai al [31](#).



## 45

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

Puoi scegliere fra le seguenti bevande:

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

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

Altrimenti annota sulla Scheda dell'Abbordaggio la tua scelta, sottrai le Monete corrispondenti e vai al [43](#).

## 46

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

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

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

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

quasi che stiano per rompersi, le braccia ti dolgono e, per giunta, il mezzorco deve aver mangiato topi morti a colazione.

Tenti quindi una mossa disperata: rilassi di colpo le braccia e ti alzi di scatto. Le mani ti si torcono innaturalmente, ma sbatti con violenza la fronte sul mento dell'avversario, che si lascia scappare un rantolo e stramazza, svenuto.

Quando vieni sommerso dagli avventori festanti, ti stai ancora massaggiando i polsi doloranti. Isabel si avvinghia al tuo torace e non riesci a far a meno di pensare che, purtroppo, non puoi fare altrettanto.

“Grazie, amico!” ti urla il mezzelfo, per sovrastare il clamore “Mi hai salvato dalle grinfie di quel tipo, quindi ti offro da bere! Mai visto nessuno di così permaloso però... una tale confusione solo perché gli ho sgraffignato il borsello...”

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

## 47

Attendi solo qualche istante, solo per dare a Kino il tempo di agire, quindi ritorni alla luce. Anche i tuoi avversari fanno lo stesso ma, quando si accorgono di essere solo in due, si guardano a più riprese alle spalle per vedere dove sono finiti gli altri.

“Bene, due sono già scappati!” li dileggi “Voi, cosa aspettate a correre dalla mammina?”

Uno tentenna, ma il mezzorco ringhia e si lancia all’attacco. Gli corri incontro, caricando il destro, ma scarti all’ultimo momento: il tuo bersaglio non è lui, ma è l’uomo qualche metro più in là, ancora impietrito. Quando lo raggiungi e lo colpisci alla mandibola, un dente schizza e cade a terra dopo un volo di un paio di metri. L’uomo crolla un momento dopo, svenuto. Dalla folla giunge un avvertimento. Ti voltì giusto in tempo per schivare un colpo del tuo ultimo

avversario rimasto.

Rimani sulla difensiva e, grazie alla tua rapidità, rendi vani gli sforzi del tuo nemico che, con un grugnito, aumenta freneticamente il ritmo. Continui così, in attesa di un varco che non tarda ad arrivare: fingi di inciampare e il mezzorco non perde tempo, buttandosi su di te. Tu però non cadi e invece lo colpisci al fianco sguarnito con un calcio che gli mozza il fiato. Ora che ne hai l'occasione non hai intenzione di sprecarla: lo tempesti di colpi finché non stramazza con un rantolo.

Alzi un pugno e subito tutti gli spettatori ti sono addosso, dandoti pacche sulle spalle e stringendoti le mano. Isabel ti ammira con tanto d'occhi, umettandosi le labbra quando le sorridi.

“Grazie, amico!” ti urla il mezzelfo, per sovrastare il clamore “Ti meriti una birra per avermi salvato le chiappe!” poi indica il mezzorco a terra “Tanto paga lui!”

Aumenta di 1 punto il Fascino e l’Alcool, quindi vai al **38**.



Ti lanci alla carica e, quasi te ne stupisci, i tuoi avversari sono troppo assorti nella spiegazione per accorgersene finché non gli sei praticamente addosso. Spicchi un balzo e, con entrambi i pugni in aria, colpisci in pieno volto due di loro. Entrambi stramazzano, svenuti ancora prima di toccare terra.

Il mezzorco e il suo compare ti si scagliano contro, ma riesci ad evitarli. Ti concentri su quest'ultimo, sei sicuro di poterlo sistemare con un colpo solo. Fai una finta che fa andare a vuoto un altro colpo, quindi gli assesti un calcio sullo sterno che lo fa ruzzolare qualche metro più indietro.

L'unico avversario rimasto ringhia e questa volta ti afferra la gamba. Ti tira per qualche passo, poi te la torce, costringendoti a lasciarti cadere. Il nemico non aspettava altro: da un pestone mirando al tuo volto, ma tu riesci a rotolare, fuggendo dalla sua portata. Ti rialzi di scatto ma ancora una volta vieni acciuffato dal tuo avversario, che ti stringe, avvinghiandoti in un abbraccio da dietro. Dai qualche strattono ma la sua presa non ti consente di muovere le braccia, così vieni trascinato verso la locanda.

“Vuole sbattermi sul muro!” pensi, allarmato “Poi come faccio a rimorchiare Isabel se ho la faccia ridotta ad una poltiglia?”

Attendi di essere ormai a ridosso della parete, quindi alzi le gambe e ti spingi su di essa, facendo cadere il mezzorco. Sorpreso dalla tua mossa, lascia andare la presa. Ti ritrovi libero e, soprattutto, nella posizione ideale per colpirlo allo stomaco con il tacco dello stivale. Lo calci per tre volte, prima che il mezzorco riesca a prenderti la gamba. A questo punto termini il combattimento con un pugno sul naso, che lo tramortisce definitivamente.

Appena ti fermi, il pubblico accorre per complimentarsi con te. Isabel ti bacia e ti tasta i bicipiti, impressionata dalla tua prova.

“Grazie, amico! Una bella birra non te la toglie nessuno.

Avrei voluto dargli io una lezione, ma madre natura mi ha dotato di altre... abilità!” ti urla il mezzelfo, mentre lancia in aria un borsello tintinnante.

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

## 49

Il contraccolpo ti coglie impreparato ma reagisci all’istante, tendendo i nervi e i muscoli della schiena. Kino ondeggiava impercettibilmente, allarga le braccia e fa un profondo inchino su un piede solo. Gli spettatori, che finora erano rimasti col fiato sospeso, esplodono in grida di gioia. Anche Isabel esulta e quando capisce che stai salutando proprio lei, con un ampio gesto ti manda un bacio.

Kino nel frattempo ti ha messo una mano in testa e, lentamente, si è messo gambe all’aria, rimanendo così in precario equilibrio. Allarghi le braccia a tua volta e restate così per qualche secondo, giusto il tempo per ricevere altri applausi. Infine dai una mano a Kino, che scende con un aggraziato volteggio.

Avete giusto il tempo di darvi la mano: subito un paio di avventori vi corrono incontro, dandovi sonore pacche sulle spalle e offrendovi da bere. Isabel riesce ad avvicinarsi a te solo per un momento, ma ricevi un bacio sulla guancia che ti fa ben sperare per il resto della serata.

Aumenta di 1 punto l’Alcool, il Fascino, e segna il codice **KINO** sulla Scheda dell’Abbordaggio, poi vai al **23**.

## 50

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

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

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

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

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

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

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

## Epilogo

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

“Ben svegliato tesoro.” ti saluta Martina, la tua compagna  
“Vuoi fare colazione? Ormai è quasi ora di pranzo...” È intenta ad innaffiare alcune piante sulla finestra del salotto.  
Scuoti la testa: “No, aspetterò.”

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

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

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

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

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

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

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

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

“Ma che dici? È soltanto un gioco...”

“Soltanto un gioco, eh?” sbraità, mentre apre l’armadio e ne estrae una valigia “Per voi uomini è sempre tutto un gioco!

Ma poi siamo noi donne a piangere e soffrire! Stronzo!”  
Martina apre di scatto i cassetti, prende degli indumenti a caso e li caccia senza tante ceremonie nella valigia.

“Ma.. ma... che fai?” chiedi. Stai ancora sognando, non c’è

altra spiegazione alla follia a cui stai assistendo.

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

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

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

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

**LA LOCANDA  
NELLA FORESTA**

**Anima di Lupo**



# LA LOCANDA NELLA FORESTA

## PROLOGO

*Nimdoit centrale. Autunno.*

L'odore del muschio ti raggiunge le narici e per qualche secondo riempie il monotono nulla delle goccioline in sospensione che respiri da giorni. Chiudi gli occhi, inspirando profondamente per non farti sfuggire nemmeno un briciole di quel profumo intenso e allunghi le gambe sentendo i muscoli indolenziti rilassarsi per il cambio di posizione. Odi solo lo scricchiolio dei rametti che si spezzano sotto gli zoccoli del tuo cavallo e di quello del Mago di Incitir, che cavalca al tuo fianco.

Questo breve momento di estasi evapora come la brina colpita dal sole di mezzogiorno e quando riapri gli occhi, il muro bianco ed evanescente è sempre davanti a te. La nebbia è diventata così fitta che un Folletto dal Cappello Rosso potrebbe avvicinarsi alle tue spalle e rubarti tutte le monete dalla tasca. Non che le tue dodici Monete d'Argento gli possano far cambiar vita o abitudini però, per la tua missione, potrebbero essere importanti.

Lasci le redini e ti strofini le mani, i guanti emettono un suono ovattato e un po' di calore ti conforta. Forse il tuo gesto disturba un usignolo fermo su un ramo alla tua sinistra. L'uccello sfreccia via ma non si rifugia tra gli alberi, preferisce volarti davanti al viso e andare a posarsi sulla spalla del tuo compagno di viaggio.

Ti volti alla tua destra e alzi gli occhi, l'usignolo muove la testolina zampettando a destra e a sinistra sulla spalla del Mago. Spicca come una torretta d'avvistamento sulla cima di una montagna rossa, ti sporgi dalla sella e allunghi il braccio destro per accarezzarlo ma il Mago si volta e fissandoti con i suoi occhi verdi, alza il bastone di legno

contorto per impedirti di toccarlo e dice:

«Non possiamo sapere se è amico o nemico, stai fermo».

Subito dopo l'usignolo vola via lasciando sulla tunica rossa del mago una chiazza bianca. Il Mago di Incitir sposta lo sguardo sul suo anello di pietra verde che s'illumina ed emette un bagliore talmente intenso da colorare tutta la mano del Mago di un verde smeraldo. Poi vedi la barba del Mago, nera con solo qualche striatura di grigio a indicare che anche per lui passa il tempo, prendere vita e alzarsi fino alla sua spalla. La bocca ti si apre per lo stupore quando la barba spazza via la macchia bianca lasciata dall'usignolo.

«Magari aver lasciato quella macchia era un segno nefasto» dice il Mago.

«Hai sicuramente ragione» rispondi.

Tu non conosci il Mago di Incitir personalmente, non sai nemmeno il suo nome, ma quando il Grande Maestro della Corporazione dello Stiletto ti ha chiesto di partire con lui giorni fa, hai pensato solo al prestigio dell'incarico, non certo alle generalità del tuo accompagnatore.

Ricordi bene le parole del Grande Maestro:

«Entilen, coraggioso compagno, i Maghi di Incitir credono di aver scoperto il nascondiglio di Milvius».

Un brivido ti percorse la schiena, sentendo pronunciare il nome del famoso criminale.

«Pensano che il malvagio truffatore si nasconde alla *Locanda nella Foresta*, un rifugio sperduto nel bel mezzo dei larici del Nimdoit».

Non avevi mai sentito nominare tale locanda ma conoscevi molto bene l'immena foresta del Nimdoit.

«È una piccola taverneta dove avventurieri di ogni sorta si fermano per rifocillarsi nel tragitto attraverso il Nimdoit. Un Mago ti accompagnerà la e tu, dopo aver trovato Milvius, lo ucciderai. Questa missione è un'altra prova di coraggio che affronterai sulla strada della tua formazione».

Rimanesti esterrefatto dalle sue parole e chiedesti:

«Quando devo partire Grande Maestro?».

«Partirai tra due giorni, giusto il tempo di aspettare l'arrivo del tuo accompagnatore da Incitir».

Non potesti che accettare l'onere.

Il sentiero nella foresta davanti a te è coperto di foglie, ghiande e pietruzze mentre alla tua sinistra i larici scompaiono e riappaiono tra la nebbia, come prigionieri in un'illusione. Il Mago continua a cavalcare fino a una quercia dal tronco spesso e nodoso, poi ti dice:

«Questa è la Quercia del Viaggiatore. Da qui in poi andrai da solo e a piedi».

Ti dispiace dover abbandonare un così potente compagno proprio adesso che la missione sta per entrare nel vivo, ma il Mago ti fissa con decisione dicendo:

«Entra nella locanda, trova Milvius e adempi giustizia, io ti aspetterò qui. Ho una Sfera della Rocca che m'indicherà l'esito della tua missione: vedi come pulsa di rosso fuoco?». Si china e tira fuori dalla sua bisaccia una pietra grezza e circolare che emana una luce rossa.

«Quando Milvius morirà, la luce diventerà blu per indicarmi che un pezzo di malvagità è stato cancellato dal Mondo Scoperto».

Detto questo mette la mano sotto la tunica ed estrae una Mappa e una Boccetta.

«Ecco per te una Boccetta di Antidoto di Incitir, fanne buon uso. Questa invece è la Mappa della *Locanda nella Foresta*, ti servirà. Ora vai».

Meglio non contraddirlo, quindi lo saluti, scendi da cavallo e t'incammini oltre la quercia.

Dopo aver letto il Regolamento, vai a **E1**

## **REGOLAMENTO**

Tu sei Entilen, giovane membro della Corporazione dello Stiletto del Regno dell'Alce.

Hai raggiunto un livello intermedio di addestramento e maneggi l'arma ufficiale della tua Corporazione molto bene. Hai già dato prova di essere un avventuriero affidabile e nell'ultimo anno ti sei impegnato a crescere negli studi e nelle tecniche proprie della tua professione.

La tua Corporazione è una delle più antiche come anno di fondazione ma politicamente ha poco peso nel Regno dell'Alce: i tuoi Grandi Maestri si limitano ad assecondare le scelte prese dal Re dell'Alce o dai Grandi Maestri di Corporazioni più importanti come i Maghi di Incitir, la Corporazione della Spada o quella del Ferro.

Lo scopo della tua nuova missione è di uccidere Milvius, famoso fuorilegge e truffatore da anni ricercato nel Regno dell'Alce. Egli è anche tristemente famoso per le rudimentali tecniche magiche che gli permettono di assumere temporaneamente sembianze diverse dalle proprie. È un uomo proprio come te, ma non stupirti se lo dovessi vedere sotto forma di drago!

Per scovarlo, puoi esplorare tutti i Paragrafi di Localizzazione della Mappa della *Locanda nella Foresta*. L'importante è che confinino di volta in volta con quello in cui ti trovi. Ogni partita inizierà sempre da **E1**.

Quando passi per la seconda volta in un Paragrafo di Localizzazione, assumerai un ruolo passivo e non potrai più interagire con personaggi e oggetti e neanche perdere o guadagnare nuovamente punti Vita, sempre che il testo non dica esplicitamente il contrario. Sarà così anche per tutti i

passaggi successivi.

Per leggere alcuni paragrafi sarà necessario possedere un oggetto, che potresti non avere al primo passaggio. In questi casi potrai tornare al paragrafo in questione quando sarai in possesso di tale oggetto e assumere un ruolo attivo anche se, per esempio, sei già al quinto passaggio.

A inizio avventura possiedi 5 punti Vita da gestire ma questo punteggio può essere superato durante la missione (non hai alcun massimale da rispettare).

Se il tuo punteggio scende a zero, sei morto e l'avventura è finita.

Indossi stivaletti imbottiti, un paio di guanti, pantaloni e un mantello blu agganciato a una tunica dello stesso colore avente cinque tasche cucite in maniera ben aderente: le puoi usare per trasportare oggetti non troppo ingombranti.

Hai con te a inizio avventura dodici Monete d'Argento (stanno tutte nella tasca più grande della tunica e contano complessivamente come un solo oggetto), il tuo Stiletto personale, una Boccetta di Antidoto di Incitir e la Mappa della *Locanda nella Foresta* (puoi consultarla in **APPENDICE 3** in qualsiasi momento e non puoi abbandonarla per prendere altri oggetti).

Lo Stiletto non conta come oggetto perché lo tieni, come consueto ai membri della tua Corporazione, inserito nei due lacci elastici della tunica, nascosto da un risvolto e veloce da estrarre in caso di necessità.

Puoi trasportare dunque un massimo di 5 oggetti (oltre allo Stiletto), che saranno indicati nel testo con le iniziali maiuscole.

Non sono ammessi registri di alcun tipo e dovrà ricordare

tutto a mente.

Inoltre puoi consultare le **APPENDICE 1** e **APPENDICE 2** solo ed esclusivamente prima di iniziare l'avventura al paragrafo **E1**.

L'**APPENDICE 3** invece (quella della Mappa), come già detto, potrà essere consultata sempre.

Quando sarai sicuro di aver capito chi è Milvius, vai al Paragrafo d'Azione **78** e cerca il tuo obiettivo tra i nomi dell'elenco. Poi, vai al Paragrafo d'Azione corrispondente (scritto tra parentesi).

Paragrafi di Localizzazione:

**E** = Esterne alla Locanda nella Foresta

**L** = Piano terra della Locanda nella Foresta

**F** = Primo piano della Locanda nella Foresta

## **E1**

Ti lasci la Quercia del Viaggiatore alle spalle e osservi davanti a te uno spiazzo erboso antistante l'ingresso della locanda. Il sangue ti pulsava negli orecchi, come tamburi nella nebbia nascosti dai larici del Nimdoit, mentre fai un passo dopo l'altro verso la facciata di legno della locanda. Continui a portare la mano destra al petto per accarezzare lo Stiletto, piacevolmente rigido sotto la stoffa del mantello. Scruti a destra e a sinistra ma il paesaggio è sempre uguale: nebbia e alberi in un susseguirsi senza fine. La minacciosa facciata della locanda quasi ti rassicura, come un diavolo tentatore che ti si avvicina proprio nel momento del bisogno.

**E2, E3, E4, E5, E7.**

## **E2**

Avvicinandoti alla finestra un debole tepore ti accarezza il viso. Scruti oltre il vetro opaco e coperto di erbacce e noti quattro figure attorno a un tavolo. Chi saranno? Uno di loro potrebbe essere Milvius? Il cuore palpita nel petto mentre ti volti per allontanarti ma la luce ambrata che filtra dal vetro riesce a illuminare un Ago d'Argento nel terreno e così ti fermi, incuriosito. Tra i fili d'erba gelati, l'Ago d'Argento risplende nella nebbia come una nave tra i flutti illuminata dal faro sulla rocca.

Se vuoi puoi sfilarti i guanti, raccoglierlo e metterlo nella tasca.

[E1](#), [E3](#).

## **E3**

Sei di fronte alla porta d'ingresso della *Locanda nella Foresta*. La maniglia di bronzo è enorme, sproporzionata per le mani degli uomini, ma certamente adatta a mani e zampe di altri esseri non umani. Noti che è completamente insudiciata di una gocciolante melma color ruggine.

Se vuoi entrare fatti coraggio e gira la maniglia andando a [L1](#).

Altrimenti torna nella nebbia a [E1](#), [E2](#) o [E4](#).

## **E4**

Sotto un fatiscente tetto di tavole di larice c'è un pagliericcio, dove due cavalli, una puledra bianca e uno stallone marrone chiazzato, stanno mangiando.  
Questa stalla si perde nell'oscurità.

Se hai un Cristallo Luminoso e vuoi usarlo, prosegui a **L6**.  
Altrimenti, torna a **E1**, **E3** o **E5**.

## **E5**

La parete meridionale della *Locanda nella Foresta* è priva di porte e finestre. I pannelli di legno sovrapposti si susseguono in una monotonia senza fine dinanzi al nulla etereo del muro di nebbia che si perde verso sud.

Stai incominciando a sentire freddo.

**E1** o **E6**.

## **E6**

Mentre giri l'angolo dell'edificio, l'unico rumore che senti è lo scricchiolio dell'erba ghiacciata che va in frantumi sotto gli stivaletti. La nebbia non ti permette di vedere oltre la linea d'alberi situata a est della locanda, hai la punta del naso ghiacciata e le dita intirizzite nonostante la presenza dei guanti. Quand'eri con il Mago di Incitir, non provavi questo freddo. Ti ha forse protetto con qualche magia?

Alzi gli occhi e vedi una veranda sporgere dal primo piano dell'edificio mentre nella parete ci sono due finestre, entrambe chiuse.

Perdi 2 punti Vita per il freddo e l'umidità.

Prosegui a **E7** o **E5**.

## **E7**

Gli alberi sono così vicini alla *Locanda nella Foresta* che i rami più alti toccano il tetto grattandolo come artigli

indemoniati spinti in avanti dalla nebbia.

Ad un certo punto noti un sentiero che si perde nel bosco. Se vuoi seguirlo, vai verso nord all'**E8**.

Altrimenti, scegli tra **E6** ed **E1**.

## E8

Prosegui per più di mezz'ora nel bosco nebbioso facendo ben attenzione a non perdere di vista il sentiero. Poi la pista si apre in una radura stracolma di rovine avvolte dall'edera. Ti aggiri tra le pietre osservando meravigliato questo posto quando noti una Gemma Blu incastrata in una colonna spezzata.

Se vuoi puoi prenderla (usa lo Stiletto per disincagliarla dalla roccia) e metterla in tasca.

Stimi che le rovine di quest'antico tempio nel bosco dovevano essere imponenti anticamente. Ti riprometti di chiedere lumi al Mago di Incitir che ti aspetta dietro la Quercia del Viaggiatore.

Stai per andartene quando delle urla terrificanti ti assalgono dalla nebbia alla tua sinistra: da dietro gli alberi esce un gruppo di Fantasmi del Nimdoit! Queste creature sono diafane e senza gambe, si muovono fluttuando e sono lente nei movimenti, sono più alte di te e hanno fiamme blu pulsanti dentro le orbite.

Il primo spettro ti aggredisce con una catena di ferro dagli anelli enormi: sei colpito alla spalla e perdi 1 punto Vita.

Provi a reagire spingendo lo Stiletto in profondità nel cuore del fantasma ma come risposta ottieni solo una beffarda risata: devi fuggire.

Ti chini evitando per un soffio che la lunga catena srotolata

dal perfido Fantasma del Nimdoit si avvolga attorno al tuo collo e poi inizi a correre.

I larici si susseguono senza fine mentre la nebbia ti confonde e crea mostri senza testa e incubi della mente, i tuoi passi risuonano nel silenzio del sottobosco come richiami ancestrali di demoni dell'oltretomba. Poi tutto finisce e ti ritrovi solo e al freddo ma senza i Fantasmi a inseguirti. Ti sei spinto molto a est e adesso hai due direzioni da prendere, puoi andare verso nord (vai a **E9**) oppure verso sud (vai a **E7**).

Eviti di tornare verso ovest per paura di incontrare nuovamente i Fantasmi del Nimdoit.

## **E9**

Segui il sentiero verso nord per un po' finché ti rendi conto di aver fatto una scelta sbagliata.

La nebbia ti circonda e ti avvolge come un pesante e gelido mantello di lana inzuppata: non ha senso proseguire.

Perdi 2 punti Vita e torna a **E8**.

## **L1**

Premi la maniglia e allunghi il braccio per spalancare la porta, è pesante e devi impiegare una certa forza, poi fai un passo in avanti e un nuovo mondo ti si apre: il colore bianco della nebbia lascia il posto al giallo delle candele, le narici si riempiono dell'odore di cipolle fritte. Accogli con un sorriso appena accennato il calore del locale che ti colora le guance di rosso e ti fa lacrimare gli occhi. La *Locanda nella Foresta* ti saluta con il chiacchiericcio degli avventori, i calici portati alla bocca e riappoggiati con forza sul tavolo di legno, le mani che battono e qualche starnuto.

Sulla destra vedi una lunga tavolata di Folletti dal Cappello Rosso, intenti a bere e a parlare a voce alta a ridosso della parete meridionale della locanda, sulla sinistra invece hai un tavolo dove quattro bizzarri personaggi stanno giocando a carte. Dritto davanti a te, in fondo alla sala, oltre a un larice che s'innalza nel soffitto sbucando al piano superiore, c'è il bancone della locanda con dietro il proprietario.

Sulla destra del bancone il locale si dirama verso est.

L2, L4, L3, L7 o E3.

## L2

Avanzi verso il centro della sala. I tavoli, semplici e quadrati, sono rovinati da graffi e colpi. Con gli stivali calpesti di tutto: pezzi di pane raffermo, cartacce, fango secco, resti di alimenti e bucce di cipolle. Nell'aria ora senti, oltre all'onnipresente profumo di cipolle fritte, l'odore del vino riscaldato. Ti togli i guanti, li appoggi al bancone e ti siedi su uno degli sgabelli. Il Locandiere, un uomo giovane e muscoloso, ti sorride mettendo in bella mostra i suoi denti gialli e dice:

«Buonasera viaggiatore e benvenuto alla *Locanda nella Foresta*. Trovato nebbia fuori?».

«Non solo, anche larici» rispondi restando sarcastico.

«Ah ah ah! Hai ragione straniero, ma almeno gli alberi servono, la nebbia invece porta freddo e strane creature» dice enigmatico.

Poi continua:

«La nebbia in questa parte del Nimdoit è leggendaria ed è presente praticamente tutto l'anno. Possiedo questa locanda da quindici anni e gestisco tutto da solo, il mio motto è chi fa da sé, fa per tre».

Poi abbassa la voce e ti suggerisce di non fidarti dell'uomo seduto vicino al camino.

«Perché?» chiedi.

«È un tipo strano e scontroso» ti dice.

Poi si volta e prende un bicchiere di vino caldo:  
«Questo è per te, offre la casa».

Se lo accetti, guadagni 1 punto Vita.

Purtroppo non ha più camere libere, nemmeno nel dormitorio comune perché è interamente occupato dalla compagnia dei Folletti dal Cappello Rosso.

«Non mi tratterò per la notte» lo rassicuri.

**L1, L3, e L7.**

### **L3**

Le tue orecchie stridono quando ti avvicini al chiasso provocato dalla tavolata dei Folletti dal Cappello Rosso. Uno di loro, con un orecchio più lungo dell'altro è seduto per terra a gambe divaricate e batte un mestolo di metallo sulla gamba del tavolo, con gli occhi fissi sul pavimento e l'altro braccio penzoloni lungo il fianco. Alzi lo sguardo e ti chiedi come riesca il tavolo di legno a resistere ai due Folletti che stanno saltando per cercare di toccare una delle due candele poste sul lampadario sopra la loro testa. Anche la panca situata tra il tavolo e il muro è messa a dura prova dalle capriole di un Folletto più basso degli altri. Tre suoi compagni, che tu vedi di spalle, lo osservano, battono le mani e parlano a voce alta. Mentre ti avvicini, senti dire a quello con le spalle più alte: «Attento a non perdere il cappello!». Dall'altro capo del tavolo, verso il bancone, altri Folletti con tuniche identiche e verdi, bevono vino e birra, mangiano cipolle fritte, pane con carne di facocero e patate lesse che intingono in una zuppa verde dal forte odore di zenzero. Tra di loro noti un Folletto che muove le mani più lentamente, parla a voce più bassa e usa le posate per mangiare. Il suo Cappello è leggermente più lungo di quello

dei compagni e indossa al collo una catenella dorata. Il dubbio ti assale: in che guaio ti stai cacciando? Queste creature sono imprevedibili e a questo tavolo ne conti addirittura undici.

Il Folletto seduto per terra con il mestolo in mano ti nota e grida:

«Capo, abbiamo un ospite alto».

Dopodiché, lascia cadere il mestolo e allunga le mani sporche di terra per cercare di sgraffignarti qualcosa. Lo eviti spostandoti verso il lato corto del tavolo e gli rivolgi un sorriso. Alzi lo sguardo e vedi che il Folletto con il cucchiaio in mano ti sta guardando, è certamente il Capo della combriccola.

«Salve, simpatici amici» dici.

«Buonanotte, simpatico omino» ti saluta il Capo dei Folletti.

«Giungi al nostro tavolo con tesori da regalarci o vuoi soltanto offrirci da bere?».

Se hai una Gemma Blu e la vuoi donare al Capo dei Folletti dal Cappello Rosso, puoi farlo.

Se invece vuoi offrire da bere alla simpatica combriccola, puoi farlo ma ti ci vogliono almeno undici Monete d'Argento (il Locandiere ti fa lo sconto chiedendoti per un boccale di birra solo una Moneta a testa invece di due). Se hai dodici Monete d'Argento puoi bere anche tu spendendo tutto il tuo denaro.

In entrambi i casi puoi continuare a leggere il paragrafo.

Se non hai né la Gemma Blu né undici Monete d'Argento, i Folletti iniziano a tirarti addosso di tutto e devi andartene prima che tentino di derubarti: prosegui a **L1** o a **L2**. (Se troverai più avanti una Gemma Blu, potrai tornare dal Capo dei Folletti per donargliela e iniziare a leggere da questo punto.)

Il Capo dei Folletti apprezza la tua generosità e inizia a parlarti con amicizia:

«Caro omino viaggiatore».

Ti dice mentre pensi che l'unico "omino" qui sia lui, non certo tu che sei il doppio della sua altezza.

«Non ricordo di averti visto alla *Locanda nella Foresta* prima di questa notte. Non che il Nimdoit sia un posto allegro e piacevole da frequentare, è vero. Io vengo qua per un motivo ben preciso».

Poi, iniziando a sussurrare, dice:

«Conosco la combinazione per la stanza del Locandiere, che è senza dubbio la persona più ricca nel raggio di cinquecento chilometri in tutte le direzioni, non so se mi spiego».

Stai per ribattere che si spiega benissimo ma non fai in tempo ad aprire bocca che quello continua:

«Poiché sei stato così generoso con noi, ti darò la combinazione per entrare nella sua camera, ti chiedo solo una piccola offerta per il mio gruppo: cinque Monete d'Argento».

Sei scandalizzato dalla faccia di bronzo di questo Folletto ma se vuoi la combinazione, devi pagarlo.

Se hai cinque Monete d'Argento da dargli vai al Paragrafo d'Azione **25** altrimenti, prosegui a **L1** o **L2**.

## L4

La prima creatura a notarti quando ti avvicini al tavolo dei quattro giocatori è la donna seduta con le spalle rivolte al camino. Ha un naso pronunciato, la pelle pallida ed è completamente vestita di nero. La riconosci come una delle Streghe Nere del Nimdoit ma è il Cavaliere seduto alla sua destra il primo a rivolgerti la parola:

«Benvenuto messer Avventuriero, sono Meroe, della Corporazione dei Cavalieri Erranti e appartengo al luminoso Regno dell'Alce. Quali propositi ti portano alla locanda più

sperduta del Nimdoit?».

Rispondi (mentendo) con la massima gentilezza al bugiardo che hai di fronte. Infatti, hai notato subito lo stemma del Regno dell'Aquila sulla sua armatura: due montagne con un'aquila in volo tra di esse:

«Mi chiamo Entilen e sono un messaggero del Signore dell'Alta Torre in viaggio verso sud».

Tutti comprendono a chi ti riferisci e reagiscono infastiditi. L'Uomo-Larice che ti dà le spalle si agita nervoso sulla sedia e sporgendosi all'indietro ti sussurra:

«Hai qualche potere divino per uccidere l'Orco maledetto a questo tavolo? Mi deve centinaia di Monete d'Argento per le partite perse e non intende pagarmi. Sarei molto riconoscente al tuo Signore».

Parla così piano che fai fatica a capire, comunque lo rassicuri dicendo:

«Parlerò al mio Signore in persona appena tornerò alla Torre del Destino».

L'Uomo-Larice sembra soddisfatto e torna a concentrarsi sulle carte. L'Orco delle Colline seduto con le spalle alla porta della locanda emette un grugnito e urla:

«Non m'interessano le vostre stupide questioni! Non metto il naso fuori da questa bettola da una settimana e sto benissimo. Se avete altre cose da discutere potete farlo fuori: nella nebbia!».

Così dicendo, batte il pugno sul tavolo facendo schizzare dappertutto la sostanza viscida e color ruggine che ricopre tutto il suo corpo. A quel punto interviene la Strega Nera:

«Messaggero, ecco un dono del Nimdoit da portare al tuo Signore».

Ti porge un Usignolo Morto che non puoi certo rifiutare (Mettilo in una tasca, se hai già il numero massimo consentito di oggetti, devi rinunciare a qualcos'altro). Poi continua:

«Lui saprà come usarlo. Nella mia stanza ho amuleti ancora più potenti ma non oso andarci, il Locandiere mi ha dato

quella più brutta, ho un albero che s'insinua nel letto e porta con sé la nebbia».

L1, L5 e L7.

## L5

Ti avvicini all'uomo seduto vicino al camino e quando vedi che è un Nomade del Nimdoit ti assale un certo timore ben sapendo che razza di carattere hanno quegli individui ma non fai in tempo a presentarti che egli inizia a parlarti a bassa voce:

«Non fidarti del Locandiere, gestisce questo letamaio da anni prosperando nel mezzo del nulla del Nimdoit. Chiediti perché giovane avventuriero. Qualcuno molto più potente di lui lo protegge».

Il Nomade solleva il bicchiere che ha sul tavolo, beve un sorso di vino e ti fissa negli occhi. Poi continua:

«Perché lo fa, non lo so. Forse perché gli serve la locanda come punto d'appoggio per loschi affari. E il Locandiere non si fa certo problemi di morale o giustizia. Vattene finché sei in tempo. Questa locanda è pericolosa».

Perplesso, lo ringrazi e te ne vai.

L4 o L7.

## L6

Puoi leggere questo paragrafo solo se possiedi il Cristallo Luminoso. Altrimenti torna a E4.

Il Cristallo Luminoso ti permette di avanzare nel buio, tra i due cavalli, fino alla parete di fondo dove trovi una porticina. Spingendola piano, la apri: sembra l'ingresso di un passaggio segreto! Avanzi titubante finché il cunicolo svolta

a sinistra e, guardando in avanti, vedi un raggio di luce fuoriuscire da uno spioncino della parete sinistra.

Fatti pochi passi, raggiungi lo spioncino e, incuriosito, sbirci: vedi un Uomo-Larice e il Locandiere parlare sottovoce, uno di fronte all'altro. L'Uomo-Larice è visibilmente scosso:

«Tu sai quanto ho bisogno di quelle Monete d'Argento. Vuoi che l'Orco mi uccida? Se non pago i miei debiti di gioco mi farà a pezzi. Ricorda che in quest'anno ti ho coperto e protetto quando nel Nimdoit si facevano strane domande su di te e sui carri che arrivavano dal nord».

«Lo so, lo so, tranquillo».

«Non sono tranquillo, dobbiamo farlo tacere, se viene a sapere ciò che abbiamo accumulato sotto la botola dell'armeria, potrebbe metterci nei guai. Oppure il Re potrebbe cercare un altro mediatore. Portiamolo alle rovine e diamolo in pasto ai fantasmi del Nimdoit».

«Va bene, faremo così. Vado a dirlo a mio fratello, preparerà qualcosa per aiutarci».

I due si allontanano e non c'è più niente da ascoltare.

Avanzi nel passaggio segreto finché, dopo aver svoltato nuovamente a destra, ti trovi di fronte a una porta piccola ma robusta. È chiusa a chiave e non puoi uscire da qui.

Devi tornare a E4.

## L7

Mentre osservi meravigliato il grosso tronco di un larice sbucare dal pavimento ed entrare nel soffitto una voce bassa e melliflua ti chiama:

«Ti ho visto viaggiatore, ti ho visto».

Ti volti e chiedi all'uomo vestito di viola e seduto al tavolo lì vicino se si sta riferendo a te.

«Certo, viaggiatore. Ti ho notato fuori dalla porta. Sono

entrato subito dopo di te. Come immaginerai, sono un Mercante di Animali. Vieni a vedere i miei cuccioli di coccatrici, sono adorabili».

Con un movimento rapido solleva il panno sudicio da una gabbia in metallo che ha poggiato sul tavolo, così che tu possa vedere i suoi sette cuccioli di coccatrici, per tua fortuna addormentati, giacché il loro sguardo potrebbe tramutare in pietra anche il più robusto dei guerrieri. Ma il fastidioso Mercante non è contento e tira fuori dalla tunica una saccoccia di canapa nella quale tiene una gran quantità di Aghi d'Argento.

«Ora le sveglio, viaggiatore, così potrai sentirle cantare».

Non fai in tempo a proferire parola che il mercante punzecchia un uccellaccio con l'Ago d'Argento e la bestiaccia apre gli occhi e urla disperata finché il Mercante, impaurito dagli impropri del Locandiere, ricopre la gabbia con il telo sudicio.

L1, L2, L4, L5, L8 o L9.

## L8

Stai per entrare in cucina quando noti sulla parete destra il pannello delle chiavi della locanda.

Se vuoi, puoi allungare la mano e afferrare una sola Chiave ma fai in fretta, il Locandiere potrebbe voltarsi da un momento all'altro.

Ci sono tre scomparti nel lato del pannello accanto alla porta della cucina: F10, F3 e F9.

L'F10 è vuoto quindi puoi rubare una (e una soltanto) delle altre due Chiavi.

Fai la tua scelta, poi entri in cucina.

L'ambiente è semplice e non c'è nessuno.

Se vuoi, puoi mangiare un pezzo di formaggio che trovi sul tavolo, guadagnando 1 punto di Vita.

## L7.

## **L9**

Il corridoio che unisce le due sezioni della locanda è semplice e immerso nella penombra.

Puoi salire le scale a **L10**, andare sul retro della Locanda a **L11** oppure sul davanti a **L7**.

Prima di decidere noti per terra qualcosa: è un Dado a Sei Facce di marmo, molto bello.

Se vuoi tenerlo, mettilo nella tasca.

## **L10**

Sei sulle scale di legno della locanda. I gradini usurati scricchiolano sotto i tuoi stivali.

Puoi salire a **F1** o scendere a **L9**.

## **L11**

La sala in cui ti trovi, costruita interamente in legno di larice del Nimdoit, ti lascia senza fiato: gli intarsi lavorati si susseguono senza sosta da una parete all'altra, i lampadari e le numerose sculture appese alle pareti sono stati scolpiti da abili mani e riproducono paesaggi del Nimdoit e scene di vita quotidiana, sulla parete occidentale un piccolo palco, costruito interamente con corna di cervo reale, è pronto per ospitare gli avventori. Ma l'emozione più intensa te la dà la dolce melodia che veleggia nell'aria. Qualcuno sta suonando

l'arpa, e lo sta facendo molto bene.

Segui la melodia con il cuore che corre all'impazzata, sei letteralmente affascinato dalla bellezza del suono, finché giungi in fondo alla sala dove, seduta in un angolo vicino al camino, c'è una ragazza bionda, con labbra carnose e occhi verde smeraldo. Le sue dita bianche e affusolate si muovono con grazia mentre ti avvicini.

Guardi la giovane respirare, i seni si alzano e si abbassano sotto la veste leggera color avorio seguendo ritmicamente la respirazione. Gli occhi ti s'inumidiscono davanti alla visione celestiale che hai davanti e quando lei ti nota e smette di suonare tu le dici:

«Ti prego... non fermarti, graziosa visione, perché il mio cuore batte grazie alle tue note. Se loro si fermano, si ferma anch'esso».

La ragazza ti osserva per un attimo con i suoi occhi penetranti, poi scoppia a ridere gettando la testa all'indietro, i lunghi capelli dorati fluttuano nell'aria con delicatezza, come uno stormo di colibrì giocosi.

«Benvenuto a te, avventuriero».

La sua voce è delicata come la neve che si adagia su altra neve.

«Ti ringrazio per le sincere parole. Sono Mylena, del Regno dell'Aquila».

La ragazza allunga la mano e tu gliela stringi, sentendo uno strano calore salirti al viso. Hai in mente tutto in questo momento tranne Milvius.

«Mi chiamo Entilen, sono un viaggiatore del Regno dell'Alce. Mai prima d'ora avevo udito una tale maestria con l'arpa».

Mylena ti sorride delicatamente e risponde:

«Ti vedo stanco Entilen. Ecco a te la chiave della mia stanza, puoi recarti lì e prendere in dono ciò che ho lasciato sulla madia accanto al letto: una pozione rigenerante. Puoi anche riposare un po' se lo desideri. Io sarò qui ancora per un'ora, poi salirò in camera».

Se vuoi, prendi la Chiave della Locanda F10 e mettila nella tasca. Se possiedi già il numero massimo di oggetti, devi rinunciare a uno di essi per prendere la Chiave.

**L9, L12, L13 o L14.**

## **L12**

Un grosso portone borchiatato da lastre di ferro t'impedisce l'entrata ma capisci di essere davanti a un'armeria dalla scritta sullo stipite: “*Un grido di dolore si è alzato dalla terra nera! Io non posso che rispondere*”. Sei, infatti, davanti alla famosa citazione di Erbor, il valoroso guerriero del Nimdoit che per vendicare una strage effettuata dai soldati del Re dell'Aquila e avvenuta nella sua terra natia (Nimdoit significa, infatti, Terra Nera) cercò di profanare l'armeria reale di Aquilantus. Morì trafitto da ventitré quadrelli di balestra ma divenne un martire. Il suo ricordo non è ancora tramontato sul Nimdoit nonostante siano passati duecento anni da quei giorni funesti.

Non puoi entrare qui se non hai la Chiave dell'Armeria.

Torna a **L11** e segui un'altra via.

## **L13**

Solo se possiedi la Chiave della Dispensa, puoi entrare qui (e dunque leggere questo paragrafo).

Altrimenti devi tornare a **L11** e fare un'altra scelta.

Se invece hai la Chiave della Dispensa, la estrai dalla tasca e la usi per aprire la porta.

La dispensa della *Locanda nella Foresta* è impressionante:

miele d'acacia e di castagno di primissima qualità, bastoncini di manna del sud, carne di cervo secca, salsicce di facocero del Nimdoit e molto altro. Il Locandiere ha addirittura scavato una buca nel terreno come ghiacciaia.

Ti metti a mangiare e guadagni 1 punto Vita.

Puoi prendere un Vasetto di Miele se vuoi.

Continua a L11.

## L14

Il corridoio in cui ti trovi è nero come la pece. Camminando piano e toccando le pareti con le mani puoi andare verso L11 o verso L15.

## L15

Davanti a te hai la porta di legno che dà accesso alla stanza privata del Locandiere. Vedi due pannelli ai lati della porta, uno a destra e l'altro a sinistra. Per entrare nell'alloggio ti serve la combinazione.

Ne sei in possesso?

Se sì, puoi digitarla su uno dei due pannelli presenti.

Se la digitai su quello di destra, vai al Paragrafo d'Azione corrispondente letto normalmente (da sinistra a destra) mentre se sceglì quello di sinistra, vai al medesimo Paragrafo d'Azione ma letto al contrario (da destra a sinistra).

Se non hai la combinazione torna a L14 e fai un'altra scelta.

## F1

Sei al primo piano della *Locanda nella Foresta*. Puoi dirigerti verso le scale, situate di fronte a un grosso larice che sbuca dal pavimento e si perde nel soffitto (**L10**), puoi andare nella veranda esterna (**F7**), nel corridoio verso sud (**F2**) o nel corridoio verso ovest, il quale porta in due posti: nell'angolo a nord-ovest, davanti a un larice sui cui rami sono state sistemate due lanterne, trovi i bagni della locanda (**F6**), di fronte ai quali parte un altro corridoio (**F4**).

## F2

Il corridoio è illuminato da due bracieri messi a pochi metri di distanza l'uno dall'altro.

Puoi seguirlo fino in fondo, dove svolta verso la parete e ti ritrovi davanti alla porta della Sala dei Trofei oppure andare verso le scale.

**F1, F5.**

## F3

La porta è chiusa: puoi entrare qui (e dunque leggere questo paragrafo) solo se possiedi la Chiave della Locanda F3.

Se non hai la Chiave F3, rimani in corridoio (**F4**).

La porta si apre con facilità ed entri nella stanza illuminata soltanto dalla fiammella di una candela.

Ti rendi subito conto della confusione che regna incontrastata in quest'ambiente. Ci sono ovunque fialette di liquidi luminescenti e barattolini pieni di polverine colorate, sul letto noti una bacchetta nera come la notte mentre per terra vedi numerosi pendagli con e senza catenella. Dato che aleggia nella stanza un leggero odore di zolfo ti avvicini alla

finestra per respirare una boccata d'aria ma quando vedi le ragnatele (con i rispettivi creatori) coprire letteralmente la finestra, rinunci e piuttosto esci dalla stanza.

Prima di uscire, se lo desideri, puoi prendere con te uno o più dei seguenti oggetti:

- Bacchetta nera
- Fialetta Vuota
- Barattolo con Polvere Viola
- Pendaglio con Catenella

Ricorda che il numero massimo di oggetti trasportabili è 5.

#### **F4.**

#### **F4**

Davanti a te hai un corridoio immerso nel buio. La debole luce emanata dalle lanterne esposte sul larice alle tue spalle ti permette di vedere tre porte chiuse sulla destra mentre sulla sinistra vedi una porta chiusa e un'apertura senza porta. Il corridoio termina davanti alla parete meridionale della locanda, a fianco alla quale c'è una finestra da cui si vede il tetto di legno del pagliericcio.

Torna indietro a **F1** oppure prosegui a: **F8**, **F9**, **F10**, **F11** o **F3**.

#### **F5**

Puoi entrare qui solo se possiedi la Chiave della Sala dei Trofei.

Altrimenti continua a **F2**.

Se possiedi la Chiave della Sala dei Trofei e vuoi usarla, continua a leggere.

Devi girare verso destra la Chiave nella serratura per ben quattro volte prima di poter aprire la porta, poi finalmente entri nella stanza, buia e con un odore di chiuso, e noti numerosi oggetti di valore e animali imbalsamati. Sulla destra, una finestra si affaccia sulla foresta e dal tuo punto di osservazione vedi la parete esterna della veranda.

Cammini sul pavimento completamente coperto dai tappeti, i tuoi passi sono ovattati e sollevano una polvere che t'irrita il naso. Ti soffi il naso con la manica della tunica e continui a guardarti intorno.

Tra i tanti trofei e orpelli, due oggetti t'interessano particolarmente.

Il primo è un Documento Firmato che attesta una verità scioccante: il Locandiere smista armi e provviste agli Orchi delle Colline per conto del Re dell'Aquila. Questi oggetti vitali sono utilizzati nella guerra che si sta combattendo nel sud del Nimdoit tra gli Orchi e il tuo paese! Infatti, il Re dell'Alce ha inviato un esercito guidato dalla Corporazione della Spada per liberare le terre del sud dai selvaggi Orchi.

Hai trovato la prova che la *Locanda nella Foresta* non è un posto neutrale ma un crocevia strategico per la guerra che si sta combattendo a sud. Grazie a questi rifornimenti procurati dal Re dell'Aquila, gli Orchi tengono ancora testa, dopo mesi di combattimenti, ai guerrieri della Corporazione della Spada di Halcentus.

Il secondo oggetto interessante è un Cristallo Luminoso incastrato tra i denti di una testa imbalsamata di facocero del Nimdoit.

Anche se non è molto grande, ti sta nel palmo della mano, emana una luce bianca molto forte.

Se hai posto nelle tasche, puoi tenere entrambi gli oggetti.

Torna a **F2**.

## F6

Apri la porta, notevolmente più rovinata rispetto alle altre della locanda, ed entri nel bagno ma non fai in tempo neppure a dare un'occhiata intorno che un Goblin del Nimdoit ti salta sulle spalle e ti getta a terra. Per tua fortuna non è armato e prova a strangolarti con le sue mani grosse e sporche.

Lottate sul pavimento umido e puzzolente del bagno finché non riesci a estrarre il tuo Stiletto e lo trafiggi alla gola.

La mostruosa creatura emette un gorgoglio e spirà con le manacce ancora salde su di te.

Perdi 2 punti Vita.

Se sei ancora vivo, torna a **F1** e prosegui la ricerca.

## F7

Spingi una porta a molla ed entri nella veranda che si affaccia sul retro della locanda.

Negli anni, questa lunga stanza è stata adibita a serra. Noti alcune piante lontane dal loro habitat originale e altre addirittura impossibilitate a vivere nell'umidità del Nimdoit, o così almeno credevi fino a oggi. Sulla parete est, vedi alcune mensole stracolme di vasetti pieni di polveri colorate, fiori secchi e rizomi. Sui vasetti sono attaccate delle etichette bianche sulle quali qualcuno ha scritto il nome della sostanza: china, belladonna, papavero, cannella, ecc.

Chino su un tavolo sotto la vetrata che si affaccia sulla foresta, vedi un uomo calvo e gobbo intento a prelevare con delicatezza alcune radici di zenzero da un vaso. Si accorge della tua presenza quando la porta si richiude sbattendo. Guardi esterrefatto i muscoli del suo viso contrarsi in una

smorfia orrenda, gli occhi iniettati di sangue ti fissano come a volerti incenerire, quel volto esprime odio puro nei tuoi confronti, ma tu non conosci minimamente quella persona. Egli afferra una boccetta contenente un liquido scuro e dice a voce bassa ma intimidatoria:

«Anche qui! Ma come fate? Di quali oscure vie vi servite per raggiungere i vostri immondi scopi?».

Allunghi istintivamente la mano sull'elsa dello Stiletto, sotto la tunica.

«Vattene!».

Ti minaccia con la boccetta in mano, pronto a scagliarla.

«Vattene, o ti rovino con l'acido».

Toglie il tappo di sughero alla boccetta e aggiunge:

«E non tornate mai più a cercarmi, maledetti».

Ti volti ed esci in fretta dalla veranda.

Fai due passi indietro ed esci a **F1**.

## F8

La porta che hai di fronte è sistemata su una guida in metallo sul pavimento, ti basta spingerla di lato per aprirla ed entrare nella ricca stanza successiva, ampi arazzi adornano le pareti e un letto a baldacchino spicca per le sue tende rosse. Ti metti a curiosare velocemente e trovi un contenitore d'avorio con lo stemma del Regno dell'Aquila impresso sul coperchio. Attorno ad esso vibra un evidente energia che scaturisce da un incantesimo.

Se vuoi aprirlo, puoi farlo ma sappi che l'incantesimo si attiverà e ti farà perdere 1 punto Vita.

Dentro troverai una splendida Chiave d'oro. Ora è tua.

Altrimenti, lascia tutto com'è ed esci nuovamente in corridoio (**F4**).

## F9

La porta è chiusa a chiave, puoi entrare solo se possiedi la Chiave della Locanda F9, altrimenti non continuare a leggere ma vai a **F4**.

Estrai la Chiave F9 ed entri iniziando a cercare indizi utili per la tua missione.

La stanza è ben tenuta, anche se il tetto è forato per permettere al larice che hai visto di sotto, quando sei entrato, di uscire. Da quell'apertura entra copiosa la nebbia del Nimdoit, riempiendo la stanza di umidità.

Dopo dieci minuti di ricerca trovi finalmente qualcosa: la Chiave della Sala dei Trofei. Mettila in tasca se vuoi e se hai ancora posto.

**F4**.

## F10

Puoi entrare in questa stanza (e quindi leggere questo paragrafo) solo se hai la Chiave della Locanda F10.

Altrimenti devi tornare a **F4** e fare un'altra scelta.

Se hai la Chiave della Locanda F10 e vuoi usarla continua a leggere.

Estrai dalla tasca la Chiave che ti ha dato la Suonatrice d'Arpa e la infili nella serratura: gira perfettamente.

La stanza è illuminata da una soffusa luce rossa emanata da una sfera di vetro, messa sulla madia accanto al letto. Vicino alla sfera c'è una Boccetta di liquido nero che stappi con facilità e ti porti alla bocca ingoiandone un sorso. La bevanda ha un sapore gradevole ma dopo pochi attimi sei assalito da conati di vomito e crampi allo stomaco.

Se hai l'Antidoto di Incitir, lo bevi tutto d'un fiato perché questo è il momento giusto: sei salvo anche se perdi 2 punti Vita.

Puoi prendere la Boccetta di Veleno Nero (se vuoi) e poi andare a **F4**.

Se non hai l'Antidoto di Incitir, la tua vita si spegne qui, alla *Locanda nella Foresta*. (Ricomincia da **E1**.)

## F11

Non esiste porta su questa stanza perciò entri facilmente e noti subito che questo dormitorio comune è un luogo squallido.

L'assenza di finestre ha prodotto un perenne odore di chiuso e sporco che evidentemente non disturba gli avventori.

In questo momento è vuoto e ti metti a cercare indizi in tranquillità ma dopo venti minuti non ce la fai più a resistere e devi uscire.

L'aria malsana ti fa stare così male da perdere 1 punto Vita.

**F4.**

## Paragrafi d'Azione

### 1

Il Locandiere si trova dietro al bancone della locanda ma non hai intenzione di ucciderlo lì quindi con una scusa lo chiami in cucina, dove lo aspetti nascosto dietro a una credenza: ti basta un colpo ben assestato per finirlo senza fargli emettere neppure un suono. Mentre stramazza sul pavimento, una grossa chiave di bronzo gli scivola dalla tasca e, tintinnando, finisce sotto la credenza. Rimetti lo

Stiletto al suo posto e ti avvii all'uscita.

Mentre raggiungi la porta, noti lo sguardo indagatore della Strega Nera fermarsi su di te e un brivido ti percorre la schiena.

Fuori ad attenderti c'è la solita nebbia ancor più fitta e camminando verso la Quercia del Viaggiatore pensi alla tua calda e accogliente camera nel palazzo della Corporazione dello Stiletto.

Ritrovi il Mago di Incitir nel solito punto, con la Sfera della Rocca in mano che brilla di un rosso fuoco:

«Sei qui» ti dice «ma Milvius è ancora vivo e certamente ora sta scappando».

Hai fallito la tua missione.

Ricomincia da E1.

## 2

Decidi di sbarazzarti dell'antipatico Folletto con un colpo deciso al cuore.

Quando raggiungi la tavolata, hai tutti gli occhi puntati su di te, ma nessun Folletto, memore dell'incontro precedente, osa fermarti mentre avanzi deciso verso il loro capo: sono assolutamente ignari delle tue intenzioni.

Mentre stai per affondare la lama nel suo cuore, ti accorgi di un barlume d'incredulità nei suoi occhi che ti lascia perplesso ma non abbastanza impressionato da fermare la tua mano.

Il Capo dei Folletti dal Cappello Rosso crolla sulla tavola imbandita tra lo stupore dei suoi compagni e tu, ben attento a sfruttare il vantaggio, scatti verso la porta della locanda.

Nel momento in cui afferri la grossa maniglia, senti una lama penetrarti nella schiena: un Folletto ti ha lanciato il suo pugnale.

Resisti al dolore e ti precipiti fuori dalla locanda.

Sei stato ferito in profondità. Perdi 2 punti Vita.

Se sei ancora vivo, prosegui la lettura altrimenti ricomincia da **E1**.

Barcollando per il dolore raggiungi la Quercia del Viaggiatore, dove il Mago di Incitir ti sta aspettando.

«Dobbiamo fuggire! Ho ucciso Milvius ma i suoi compagni mi stanno inseguendo».

Rimani esterrefatto dalla tranquillità con cui il potente stregone agita la mano nell'aria in un gesto apparentemente semplice e vi trasporta istantaneamente a duecento metri a sud della Quercia del Viaggiatore. Sorridi pensando allo stupore che proveranno i Folletti dal Cappello Rosso non trovandovi ma il Mago ti gela dicendoti:

«Non hai ucciso Milvius, idiota. La Sfera della Rocca è sempre rossa. Ora fammi vedere la ferita che hai riportato che prima finiamo e prima ce ne andiamo da questo inferno di nebbia».

Hai fallito la tua missione.

Ricomincia partendo da **E1**

### 3

Memore dell'incontro precedente, entri nella serra al primo piano con cautela e con passo felpato ti avvicini alle spalle dell'Erborista, inginocchiato a raccogliere bacche nere da un arbusto. Estrai lo Stiletto e glielo pianti tra spalla e collo spingendo in profondità finché non raggiungi il cuore. È stato tutto molto facile.

Scendi al piano terra ed esci nella nebbia per raggiungere la Quercia del Viaggiatore dove il Mago di Incitir ti mostra la

Sfera della Rocca: è ancora rossa! Eri così sicuro che Milvius fosse l'Erborista che rimani senza parole per lo sconforto.

Hai scelto la persona sbagliata e fallito la tua missione.

Ricomincia da **E1**.

## 4

Sicuro della tua scelta estrai lo Stiletto ma lo tieni nascosto sotto il mantello finché non sei di fronte al Nomade del Nimdoit, poi allunghi il braccio verso il suo collo ma il tuo nemico reagisce istantaneamente e schiva il colpo, la tua arma lo ferisce soltanto: la velocità della sua risposta ti fa pensare che si aspettasse il tuo attacco.

Il Nomade si alza rovesciando la sedia e ti afferra con le mani enormi cercando di bloccarti il polso. La lotta diventa furibonda e tutta la sala ammutolisce e vi fissa incredula. A un certo punto perdete entrambi l'equilibrio e finite dritti nel camino rovesciando il tavolo.

Perdi 1 punto Vita per le ferite dovute al fuoco. Se sei ancora vivo, prosegui nella lettura altrimenti ricomincia da **E1**.

Per cercare di uscire dalla morsa del fuoco e del Nomade del Nimdoit afferri un tizzone ardente con la mano e lo cali con forza sulla testa del tuo avversario. Stordito dal colpo, egli molla la presa su di te e scivola di lato dandoti l'opportunità di uscire dal camino. Approfitti del momentaneo vantaggio per sferrare il colpo di grazia: raccogli lo Stiletto caduto per terra nella colluttazione e trapassi il torace del tuo nemico. Poi, ferito e dolorante, lasci di corsa la locanda.

Nessuno ti ferma, tutti sono attoniti e sorpresi dalla scena incredibile alla quale hanno assistito.

Quando giungi alla Quercia del Viaggiatore, il Mago di Incitir ti accoglie con un sorriso, che appare stonato sul suo viso severo, e ti mostra la Sfera della Rocca: brilla di un blu intenso. Ce l'hai fatta! Hai riconosciuto Milvius tra tutti i presenti e hai adempiuto giustizia.

Il Mago di Incitir ti cura le ferite e insieme partite per il viaggio di ritorno.

Congratulazioni! Hai brillantemente completato la missione.

Vai all'[EPILOGO](#)

## 5

Non provi certo gioia nell'affondare il tuo Stiletto in una donna ma quando la missione lo richiede, devi farlo.

Torni nel salone sul retro della locanda, non c'è nessuno tranne la Suonatrice d'Arpa, che ti dà le spalle e sta continuando a suonare. Percorri a passo deciso i pochi metri che ti separano dalla tua vittima e quando sei dietro alla sua sedia, estrai lo Stiletto da sotto il mantello e glielo pianti nella schiena trafiggendole il cuore.

Il silenzio si propaga a macchia d'olio nella grande sala e ti colpisce, facendoti male agli orecchi.

Capisci di aver sbagliato vittima prima ancora di raggiungere il Mago di Incitir, alla Quercia del Viaggiatore. La Sfera della Rocca, infatti, è ancora rossa.

Purtroppo, hai fallito la tua missione.

Ricomincia da [E1](#).

## 6

L'unico modo per uccidere l'Orco delle Colline è cingerlo alle spalle e piantargli lo Stiletto con forza al centro del torace, con entrambe le mani.

Ti fai coraggio e avanzi deciso fingendo di raggiungere la porta per uscire. I quattro avventori sono concentrati nella partita a carte e non badano minimamente a te.

Quando sei esattamente alle spalle del possente Orco, agisci: avviene tutto in pochi, terribili, secondi. Abbracci letteralmente l'ampia gabbia toracica della tua vittima e infili lo Stiletto nel suo torace raggiungendo il cuore.

Ringrazi gli dei che la tua arma sia così affilata altrimenti la coriacea pelle dell'Orco avrebbe impedito la tua azione. Il bestione si agita per un po' ma tu lo tieni ben fermo con le braccia. I suoi compagni, sotto shock per la tua mossa, rimangono per un attimo immobili. Poi la Strega si alza intonando una cantilena: è certamente un sortilegio! Cerchi di estrarre lo Stiletto ma capisci che purtroppo è incastrato: devi lasciarlo lì e fuggire. Ti volti, giri la maniglia e apri la porta scomparendo nella nebbia.

Giunto alla Quercia del Viaggiatore, domandi al Mago di Incitir se la Sfera della Rocca ha cambiato colore, ma egli scuote mestamente la testa senza proferire parola.

Hai fallito la tua missione.

Ricomincia da **E1**.

## 7

Il Mercante è in una posizione difficile e imbarazzante perché si trova in mezzo alla sala ed è un personaggio stimato e conosciuto della *Locanda nella Foresta*.

Se hai un Ago d'Argento, puoi escogitare un piano per ucciderlo (continua a leggere tutto il paragrafo), altrimenti sei costretto a rinunciare.

Puoi tornare al Paragrafo d'Azione **78** e cambiare obiettivo oppure ricominciare da **E1**.

Rapido come un serpente del Sut, ti avvicini alle spalle del mercante con l'Ago d'Argento nascosto nella manica destra. Noti che il Nomade del Nimdoit ti lancia un'occhiata frettolosa quando passi vicino al larice. Tu però stai attento a dargli le spalle prima di rivolgerti al mercante:

«Attenzione, le è caduto questo» e fingi di raccogliere l'Ago d'Argento dal pavimento.

«Oh... grazie» risponde stupito il mercante.

Con un movimento del polso degno dell'élite della tua Confraternita, gli infili lo Stiletto nel fianco trapassando perfettamente il cuore. Egli ti fissa con la voce che gli muore in gola e si accascia allo schienale della sedia.

«Arrivederci, messere mercante» dici mentre raggiungi a passi veloci l'uscita.

Giunto alla Quercia del Viaggiatore comunichi l'esito della tua missione al Mago di Incitir, il quale t'informa che la Sfera della Rocca è sempre rossa. Proprio non ti spieghi l'errore ma il Mago ti assicura che la Sfera della Rocca non sbaglia mai.

Hai fallito la tua missione.

Ricomincia da **E1**.

## 8

Hai scelto probabilmente il più temibile avversario presente nella locanda.

La Strega Nera del Nimdoit continua a guardarsi intorno

nervosa e curiosa, com'è tipico della sua razza, non puoi davvero pretendere di andarle davanti e infilzarla con lo Stiletto.

Formuli un piano ingegnoso ma per metterlo in atto hai bisogno di due oggetti: una Boccetta di Veleno Nero e una Moneta d'Argento.

Se non possiedi *entrambi* questi oggetti non puoi completare l'assassinio e devi tornare al Paragrafo d'Azione **78** per scegliere un altro obiettivo. Oppure ricomincia da **E1**.

Con tutta calma ti avvicini al bancone e chiedi al Locandiere un bicchiere di vino caldo. Lui te lo porge e tu glielo paghi con la Moneta d'Argento. Mentre si gira per prendere uno straccio, sfili dalla tua tasca il Veleno Nero e ne versi l'intero contenuto nel bicchiere. Poi ti rimetti la Boccetta Vuota in tasca.

Raggiungi il tavolo dei quattro giocatori e con voce bassa e gentile ti rivolgi alla Strega Nera:

«Mia signora del Nimdoit, posso offrirle un bicchiere di vino caldo?».

La Strega appoggia le carte sul tavolo e risponde:

«Come mai vuoi offrirmi questo vino?».

Tu resti impassibile:

«Per ricambiare la sua offerta e farle capire quanto abbia apprezzato il suo dono».

Lei sembra davvero colpita e tu continui approfittando del vantaggio acquisito:

«Appena tornato nel mio Regno, informerò il mio padrone dell'Usignolo Morto e consiglierò alcune spezie necessarie per formulare un sortilegio».

Lei ti dice:

«Siediti con noi a giocare a carte».

Senti un grugnito di disapprovazione provenire dall'Uomo-Larice ma la Strega lo fulmina con lo sguardo. Tu

ovviamente rifiuti, saluti la Strega ed esci in fretta dalla locanda. Quando sei fuori, ti affacci alla finestra e vedi la Strega bere il vino avvelenato. Dopo pochi attimi stramazza al suolo tra lo stupore degli altri giocatori.

Ridendo tra te e te, raggiungi tranquillo la Quercia del Viaggiatore dove, però, apprendi con stupore che la Sfera della Rocca è ancora rossa.

Incredibilmente, hai fallito la tua missione.

Ricomincia da **E1**.

## 9

Milvius è l'Uomo-Larice, ne sei certo. Estrai lo Stiletto e lo tieni lungo il fianco mentre arrivi al tavolo dei quattro giocatori. Senza dire una parola ti avvicini alle sue spalle e gli pianti la lama alla base della nuca facendola subito ruotare per staccare di netto la testa. La Strega si alza e inizia a pronunciare un sortilegio e mentre corri verso la porta, senti il Cavaliere urlare:  
«Assassino!».

Fuori dalla locanda, corri per raggiungere la Quercia del Viaggiatore, dove però apprendi dal Mago di Incitir che la Sfera della Rocca è ancora rossa.

Sfortunatamente, hai fallito la tua missione.

Ricomincia da **E1**.

## 10

Sai perfettamente che l'unico modo per uccidere il Cavaliere dell'Aquila comporta la perdita dello Stiletto. Non puoi

affrontarlo in un duello perché non avresti alcuna possibilità di successo e non puoi certo avvicinarti a lui di soppiatto. È, infatti, in una posizione troppo scomoda: dà le spalle alla finestra e ha la Strega sulla sinistra. Inoltre dopo averlo colpito, avresti preclusa la via di fuga essendo la porta dalla parte opposta.

Quindi per completare la tua missione devi lanciare lo Stiletto e colpire il Cavaliere dell'Aquila sotto il mento che, tra l'altro, è uno dei pochi punti scoperti della sua imponente armatura.

Fai un bel respiro, impugni la tua arma e ti avvicini al tavolo con calma. Quando sei a circa cinque metri di distanza alzi il braccio e fai partire lo Stiletto seguendo la traiettoria con gli occhi. La tua arma lo colpisce e lo inchioda al legno divisorio delle due ante della finestra lasciandolo appeso lì come uno spaventapasseri piegato dal vento. La Strega si alza e inizia a pronunciare un sortilegio ma tu sei più svelto e scappi dalla locanda.

Giunto alla Quercia del Viaggiatore comunichi l'esito della tua missione al Mago di Incitir, il quale t'informa che la Sfera della Rocca è sempre rossa.

Hai fallito la tua missione.

Ricomincia da **E1**.

## 13

Bussi sul pannello destro ma ricevi solo una scossa lungo il braccio che ti fa perdere 2 punti Vita.

Se vuoi, puoi provare con il pannello di sinistra.

In ogni caso, torna a **L15**.

## 78

### ELENCO DEI PERSONAGGI COINVOLTI

Nel momento in cui sei sicuro di aver individuato Milvius, leggi l'elenco sottostante e vai al Paragrafo d'Azione scritto tra parentesi per leggere ciò che succede.

Logicamente, non puoi scegliere un personaggio con il quale non hai parlato o interagito nei Paragrafi di Localizzazione.

Il Locandiere (1)

Capo dei Folletti dal Cappello Rosso (2)

L'Erborista (3)

Il Nomade del Nimdoit (4)

La Suonatrice d'Arpa (5)

L'Orco delle Colline (6)

Il Mercante di animali (7)

La Strega Nera del Nimdoit (8)

L'Uomo-Larice (9)

Il Cavaliere dell'Aquila (10)

## 25

Il Folletto ordina a un suo compagno di lasciarti il posto e ti siedi accanto a lui, poi ti dice la combinazione.

«Somma il numero delle stanze da letto della *Locanda nella Foresta* alle regioni del Mondo Scoperto e avrai il valore che ti serve, bussa un tal numero di volte sul pannello a destra della porta e avrai tutti i tesori del Locandiere. Buon viaggio omino silenzioso».

Stai per ribattere che non sei per nulla silenzioso ma poi cambi idea, è inutile questionare con i Folletti dal Cappello Rosso. Ti alzi e te ne vai.

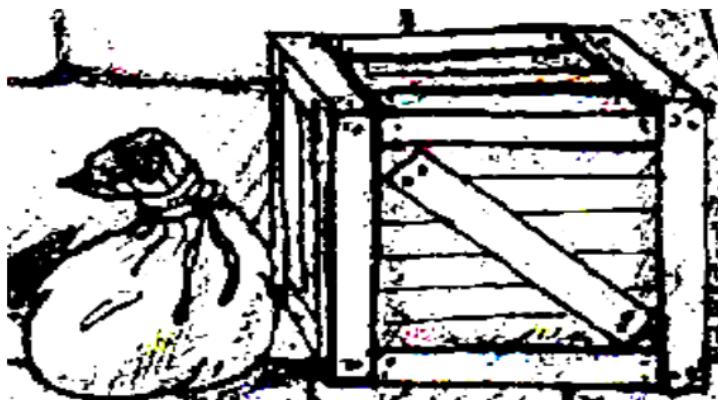
L1, L2.

## 31

La porta scorre lateralmente senza fare rumore. La stanza è mal tenuta e piena di cianfrusaglie, trovi numerosi documenti di trasporto, contratti e anche un sigillo del Re dell'Aquila. Sotto il letto c'è una cassa di legno molto pesante, potrebbe contenere delle Monete d'Argento.

Sotto il cuscino trovi la Chiave della Dispensa. Puoi tenerla se vuoi.

Non trovi nient'altro d'interessante da prendere, quindi esci a L14.



## EPILOGO

*Halcentus, appartamenti della Corporazione dello Stiletto.  
Estate.*

La brezza della sera entra dalla porta della veranda mitigando il caldo accumulato dai tuoi alloggi durante la giornata, sei appoggiato allo schienale del letto e stai bevendo succo di anguria da un calice di legno quando senti bussare alla porta d'ingresso. Con lo Stiletto in mano vai verso di essa:

«Chi è?» dici.

«Sono il messaggero di palazzo, compagno Entilen».

Ti risponde una voce che ben conosci. Apri la porta e ti ritrovi davanti il viso sorridente di Lukinor.

«Ho questa busta per voi, giunta a palazzo due ore fa».

«Bene, dammi pure».

Prendi la busta, lo ringrazi e chiudi la porta. Ti accomodi nuovamente sul letto e apri la busta estraendo una lettera scritta con una calligrafia precisa. Ti sale al naso un aroma delizioso di violette di campo mentre inizi a leggere.

*“Caro Entilen, è meraviglioso come la vita ti possa sorprendere continuamente. Quando sedici anni fa acquistai la Locanda nella Foresta, non avrei mai pensato di diventare un uomo ricco e influente. Pensavo piuttosto che sarei marcito per il resto dei miei giorni in quella bettola umida e malsana dimenticata dagli dei. Invece, più di un anno fa, ho avuto la prima svolta. Era pieno inverno e la neve ricopriva la foresta. Una sera, con la tormenta che infuriava fuori tra gli alberi, si spalancò la porta di colpo ed entrò un cavaliere con le insegne del Regno dell'Aquila. La locanda era vuota da diversi giorni e mi spaventai non poco. Ma il cavaliere non era lì per farmi del male, era lì per propormi un contratto. Il Re dell'Aquila aveva deciso di appoggiare gli Orchi delle Colline nella guerra contro il*

*Regno dell'Alce a sud del Nimdoit. Questo per favorire l'alleggerimento dell'esercito dell'Alce sul fronte settentrionale, dove i due Regni si stavano scontrando da mesi e le sorti della battaglia sembravano volgere a favore degli uomini di Halcentus. Allearsi con esseri spregevoli e falsi come gli Orchi delle Colline, non fu certamente un atto nobile da parte del Re dell'Aquila ma perdere la guerra che si protraeva da secoli, era inammissibile. E qui entrai in gioco io: accettai la proposta del Re dell'Aquila, che prevedeva di utilizzare la mia locanda per far confluire al fronte meridionale viveri di conforto, armi, vettovaglie, erbe medicamentose e tutto il necessario per far prosperare l'esercito degli Orchi delle Colline. Al contrario, l'esercito dell'Alce dovette far arrivare tutto il necessario per la guerra lungo la costa sfruttando la Via Carovaniera, fatto che comportò un'enorme perdita di tempo. La mia Locanda nella Foresta divenne in pochi mesi un crocevia fondamentale per l'esito della guerra ed io divenni un uomo ricco. Poi, lo scorso autunno, arrivasti tu alla ricerca del truffatore Milvius. Quando te ne andasti, dopo averlo ucciso, percepii subito un brivido di paura ed ebbi ragione: tre settimane dopo due drappelli dell'esercito dell'Alce fecero irruzione alla locanda scoprendo tutto il materiale da spedire al fronte e la documentazione che provava la mia intromissione nella guerra. Fuggii appena in tempo, aiutato da mio fratello, l'Erborista, l'hai conosciuto, vero? Giunto ad Aquilantus, però non fui punito dal Re dell'Aquila, che riconobbe gli sforzi fatti nel corso dei mesi. Egli mi nominò Spia del Regno! Da locandiere a uomo fidato del Re, e tutto grazie a te. Ma non credere che ti abbia scritto per ringraziarti. Ti ho scritto piuttosto per lavoro. Perché, vedi, tu sei un avversario pericoloso e astuto, assolutamente da eliminare. Ed è mio compito farlo. Mi ha aiutato mio fratello a dire il vero, è lui che ha preparato la sostanza mortale che hai inalato leggendo questa lettera.*

*Io ho solo scelto il profumo di violette”.*

## **APPENDICE 1**

### **REGIONI DEL MONDO SCOPERTO**

Il tuo pianeta (denominato Mondo Scoperto) è composto da sette regioni geograficamente ben distinte, tre delle quali sono considerate Regni veri e propri e hanno valenza politica. Queste sono il Regno dell'Alce, dove vivi tu, il Regno dell'Aquila e la Torre di Dantelasan, conosciuta anche come Torre del Destino.

#### **1) Deserto del Sut**

Questo vasto deserto occupa tutta la sezione meridionale del Mondo Scoperto. Più della metà è tuttora inesplorata mentre lungo le sue coste affacciate sull'Oceano degli Dei, i Re del Regno dell'Aquila hanno fatto costruire negli anni la Strada Carovaniera, un percorso di circa 5.000 chilometri utilissimo per fini commerciali e di comunicazione.

È per lo più disabitato e poco conosciuto scientificamente. Tra i suoi abitanti vanno certamente citati i Fantasmi del Sut che si pensa siano le anime dei malvagi, lì confinate dopo la morte.

#### **2) Torre di Dantelasan (o del Destino)**

Da pochi anni, al Signore Incontrastato di queste terre è stata riconosciuta autorità politica dai due Regni millenari del Mondo Scoperto, quello dell'Alce e quello dell'Aquila. Il nome di questo signore è Dantelasan il Dominatore ed è l'Unico Stregone dell'Arte Divina rimasto vivo sul Mondo Scoperto. La sua Arte è fondamentalmente il motivo per cui i due potenti Regni dell'Alce e dell'Aquila gli hanno concesso l'autorità politica. Tale Arte gli consente di interagire con tutti gli dei del Mondo Scoperto e ciò lo rende un vivente potentissimo e unico nel suo pianeta. Egli vive nella sua Torre del Destino, un edificio maestoso e solitario situato in una zona florida e stupenda a nord del Regno

dell'Aquila.

### 3) Nimdoit

Questa regione selvaggia e poco conosciuta si trova a sud del Regno dell'Alce dal quale è separata grazie al Grande Fiume, il corso d'acqua più lungo e capiente del Mondo Scoperto. A ovest il Nimdoit si estende fino all'Oceano degli Dei mentre a sud è diviso dal Sut dalle Colline degli Orchi. Verso est invece la zona montuosa del Nimdoit confina a nord con i Grandi Laghi e a sud con il Regno dell'Aquila. Per lo più si tratta di una foresta pedemontana che tende a diventare una fitta giungla tropicale verso ovest, con l'avvicinarsi al mare. Numerosi sentieri si dipartono in tutte le direzioni e senza una guida esperta è facile perdersi.

Il Nimdoit, nella sua zona centrale, ha un clima freddo e umido tutto l'anno.

### 4) Terre di Alson

Questa regione è una striscia di terra ghiacciata e montuosa situata all'estremo nord del Mondo Scoperto e confina a sud-ovest con il Regno dell'Alce e a sud-est con le Terre di Dantelasan. Il clima ostile rende quasi del tutto disabitata la regione che per anni è stata usata come prigione naturale dai Re dell'Alce.

### 5) Grandi Laghi

La Regione dei Grandi Laghi è un'immensa zona situata esattamente al centro del tuo mondo e svolge l'importante funzione di confine naturale tra i due potenti Regni dell'Alce e dell'Aquila, situati rispettivamente a nord-ovest e a sud-est di essa.

Dal punto di vista naturalistico questa Regione rappresenta uno dei luoghi più belli del Mondo Scoperto.

I Laghi sono esseri viventi dotati di una forza tale da non permettere che la guerra tra i Regni dell'Alce e dell'Aquila si propaghi nei loro territori. Talvolta, nelle locande sparse

nel Mondo Scoperto, si narrano storie assai spaventose sulla Regione dei Grandi Laghi.

## 6) Regno dell'Aquila

Questo millenario Regno del Mondo Scoperto occupa la parte del tuo pianeta situata a sud delle Terre di Dantelasan e da sempre contende il dominio del mondo al Regno dell'Alce. Dalla capitale Aquilantis, la maggiore delle tre grandi città del Regno, i Re dell'Aquila governano su un territorio vasto e bellissimo, dove la natura rigogliosa e la benevolenza degli dei nutre il fiero popolo dell'Aquila e permette la sua continua espansione.

I Re e le Corporazioni del Regno dell'Aquila sono molto fieri e gelosi della Strada Carovaniera, da loro costruita negli anni, che percorre tutto il perimetro del Sut che si affaccia sull'Oceano degli Dei.

## 7) Regno dell'Alce

Da millenni i Re dell'Alce si susseguono sul trono di Halcentus, prosperando grazie alla loro saggezza e alle risorse abbondanti che la natura e gli dei del Mondo Scoperto gli hanno concesso.

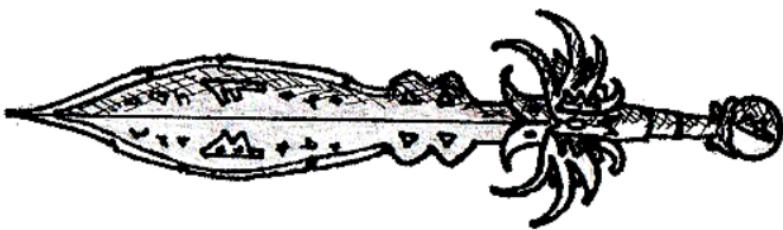
Il Regno dell'Alce occupa la parte nord-occidentale del tuo pianeta e confina a sud con il Nimdoit, a nord-est con le terre di Dantelasan, a sud-est con la Regione dei Grandi Laghi.

Sono presenti tre grandi città ma la più importante è Halcentus, la capitale, sede del Re dell'Alce e delle Corporazioni.

La magnificenza del Regno dell'Alce è bilanciata dal Regno dell'Aquila, situato a sud-est del Regno dell'Alce e diviso da esso dalla Regione dei Grandi Laghi.

Fa parte del Regno anche l'Arcipelago di Incitir che si trova a circa due giorni di navigazione dalla costa, verso nord-ovest.

**E1**



## APPENDICE 2

### BESTIARIO DEL NIMDOIT

Elenco delle principali creature senzienti e non che popolano la foresta del Nimdoit e le regioni limitrofe. \*

#### - Orchi delle Colline

Sono umanoidi robusti alti circa due metri, con la pelle grigio/verde ricoperta da una viscida sostanza color ruggine. Sono famosi per il loro carattere irascibile e per la loro poca intelligenza: giungono a conclusioni affrettate cercando spesso la rissa.

Si riproducono sulle colline a sud del Nimdoit, dove trascorrono la maggior parte della loro vita.

Scendono nella foresta quasi esclusivamente per cacciare i cervi e gli orsi. Sono ossessionati dall'argento.

#### - Facoceri del Nimdoit

Rappresentano un'importante fonte di nutrimento per molti

abitanti del Nimdoit.

#### - Coccatrici Azzurre

Questi esseri selvaggi e pericolosi sono presenti ovunque nel Mondo Scoperto ma la varietà presente nel Nimdoit si contraddistingue per il piumaggio azzurro. Guardarle negli occhi è rischioso perché possono tramutare in pietra gli esseri viventi.

#### - Streghe Nere del Nimdoit

Queste streghe sono famose soprattutto per una cosa: sono brutte, davvero orrende. Come maghe non valgono niente (ma si atteggiano a grandi stregonesse) e non sanno volare. Il mantello nero da cui prendono il nome può illuminarsi di un tenue verde, specie di notte e con la nebbia. Sono brave a eseguire certi sortilegi utilizzando spesso i più vari ingredienti che il Nimdoit offre. Hanno un carattere curioso e un atteggiamento guardingo e sospettoso. Non vanno confuse con le Streghe Nere del Sut, antropologicamente molto diverse da esse.

#### - Folletti dal Cappello Rosso

Questi folletti sembrano socievoli e simpatici ma hanno una sola cosa in mente: il furto. Infestano il Nimdoit, sono letteralmente ovunque, e si nutrono esclusivamente delle piante che la foresta offre. Sono imprevedibili sia nel comportamento sia nella parola data. Restano tuttora le creature più conosciute del Nimdoit.

#### - Nomadi del Nimdoit

Sono esseri umani spregevoli e malvagi che abitano nel profondo della foresta. Sono famosi per le menzogne e i tranelli nei quali cercano di far cadere i viaggiatori solitari del Nimdoit. Viaggiano in gruppi di pochi individui. Sono famosi per essere mercenari senza scrupoli.

### **- Ladri della Nebbia**

Non si sa molto di queste creature, a parte il fatto che rubano ai viaggiatori sfruttando la fitta nebbia della zona centrale e montuosa del Nimdoit. Alcuni pensano che i Ladri della Nebbia siano i Folletti dal Cappello Rosso.

### **- Piante Carnivore**

Sotto questo nome vengono raggruppate più di cinquanta specie diverse di piante, tutte ugualmente pericolose. Attaccano i viandanti per nutrirsi ma anche per pura malvagità.

### **- Goblin del Nimdoit**

Sono umanoidi deformi e selvaggi, disprezzati da tutte le creature del Mondo Scoperto.

### **- Demoni**

Questi esseri dell'oltretomba sono ubiquitari ma nel Nimdoit la loro ferocia è aumentata dal palcoscenico spettrale in cui si muovono.

### **- Uomini-Larici**

Sono considerati esseri umani, anche se la loro pelle è completamente ricoperta di legno di larice. Non sopravvivono al di fuori del Nimdoit da cui traggono l'umidità e l'alimentazione. Hanno un carattere socievole e sono molto lenti nei movimenti.

### **- Fantasmi del Nimdoit**

Questi spettri vagano senza pace nella zona centrale della foresta, spaventando i viaggiatori incauti che lasciano la relativa sicurezza del sentiero. Sono anime disperate condannate da Dantelasan il Dominatore a soffrire per

I'eternità tra gli alberi del Nimdoit.

- Cervi del Nimdoit

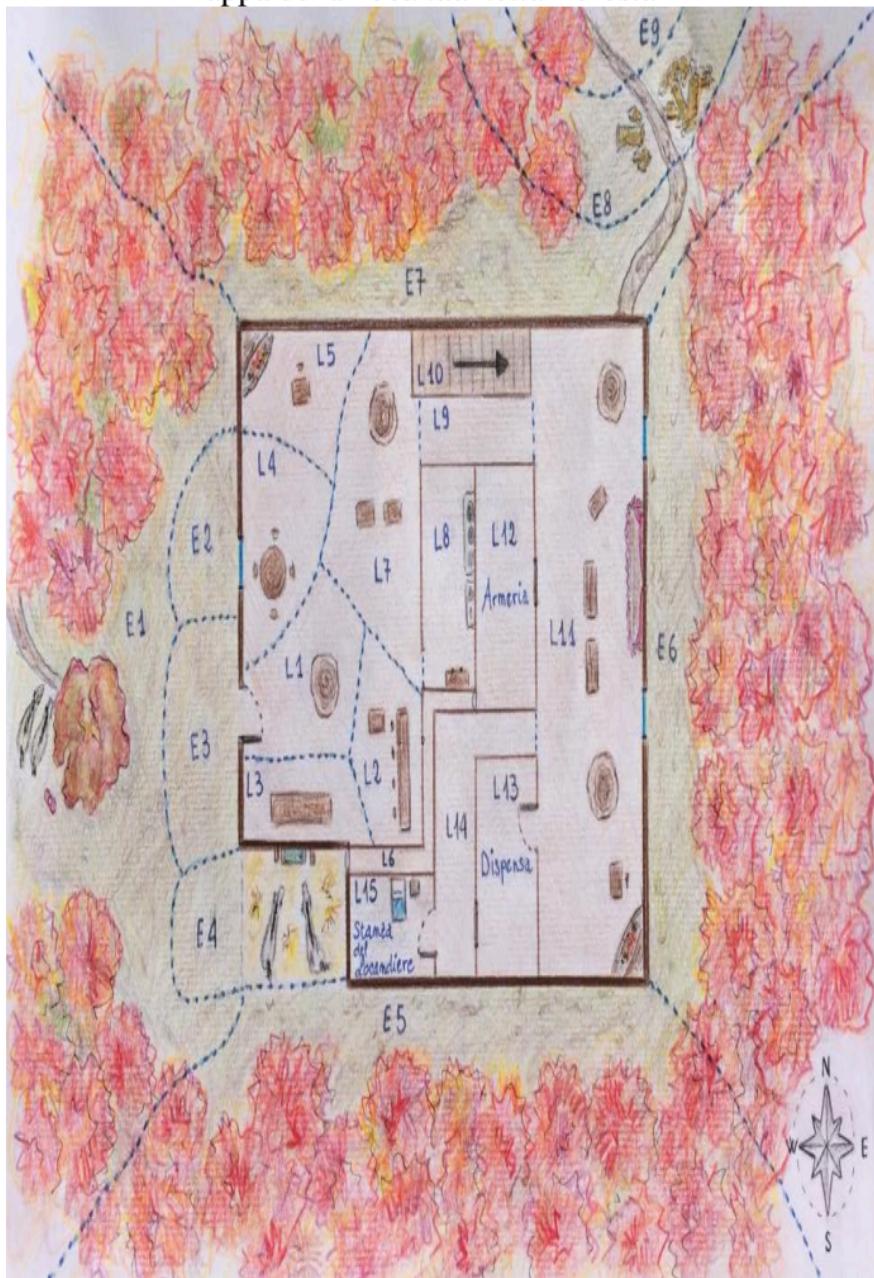
Sono una colonia numerosa e intelligente. Cacciarli è difficile anche perché conoscono molto bene i sentieri della foresta.

\* Il Nimdoit è inesplorato per circa il 70% della sua estensione, dunque possiamo dichiarare con assoluta certezza che questo elenco è incompleto e deficitario sulla presenza di esseri senzienti e non senzienti. Inoltre ci sono numerose lacune anche su razze e bestie identificate ma non abbastanza studiate dal punto di vista scientifico e antropologico.

**E1**

## APPENDICE 3

### Mappa della Locanda nella Foresta



Piano Terra

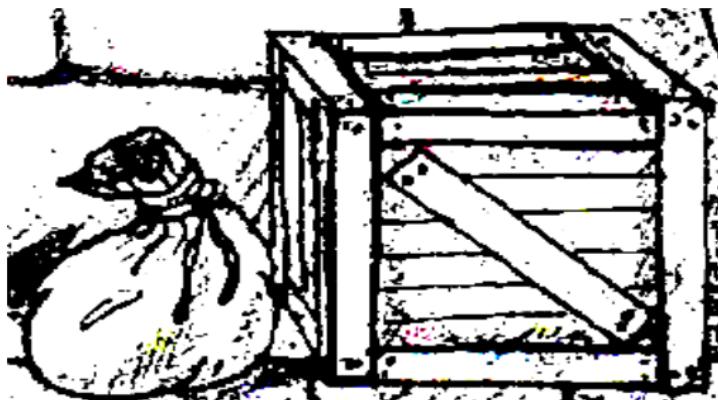


Primo piano

**E1**

# E VENNE IL GIORNO...

Adriano



## E VENNE IL GIORNO...

E venne il giorno in cui calò la nebbia. Fitta, innaturale, opprimente...

Calò nel giro di pochi giorni, e dopo un mese i raggi del sole non poterono più riscaldare la superficie terrestre. Le conseguenze furono terribili: il mondo piombò in un inverno perenne e l'agricoltura scomparve per sempre.

La Terra, uno splendido luogo in cui vivere felici, si trasformò in un vero incubo: una distesa desolata, cupa, grigia, privata di quasi tutte le forme di vita. La nebbia ridusse la visibilità al di sotto di tre metri sia di giorno che di notte, rendendo difficili gli spostamenti. La vegetazione, un tempo rigogliosa risorsa del pianeta, si trasformò in un'infinita sequenza di arbusti rinsecchiti e le foglie verdi furono sostituite da parti legnose.

I pochi superstiti riuscirono a scoprire una nuova fonte di energia: il Residuum, un metallo altamente tecnologico ed in grado di assorbire grandissime quantità di energia. Questo materiale venne trasformato in filamenti e posizionato sottoterra, per evitare che la nebbia lo deteriorasse nel corso del tempo: non essendo più possibile sfruttare l'energia solare, avrebbe rappresentato una riserva essenziale per il futuro. Ma era troppo tardi...

Il Residuum non sarebbe bastato per tutto il mondo: quando l'energia fu convogliata nei cavi, ci fu la possibilità di portarla solo in alcuni luoghi abitati, che furono chiamati "Locande". Col passare del tempo riscaldarsi divenne sempre più complicato, sia perché il legno non bruciava più come un tempo, sia per via del clima sempre più freddo ed umido: accendere fuochi all'aperto divenne impossibile, mentre i pochi focolai accesi nelle case si spegnevano spesso a causa dell'elevata umidità. Le Locande, quindi, divennero l'unica speranza di sopravvivenza per il genere umano: esattamente come le vecchie locande del passato, erano l'unico punto di ristoro per i viaggiatori, e l'unica

fonte di luce e di riscaldamento in un mondo gelido ed ormai avvolto dalla nebbia... Qui venivano venduti cibo e medicinali, ed era possibile accendere il fuoco.

Il tuo nome è Swami: sei rimasta orfana due mesi fa, ma nonostante tu sia solo una bambina la tua forza d'animo ti ha permesso di intraprendere un lungo viaggio. In te giace la remota possibilità che il mondo possa ancora intravedere i raggi del sole: quello che sembra un oggetto insulso in realtà potrebbe ridare la vita e riaccendere la speranza dei superstiti. Infili la mano nella tua sacca, rigirando quell'oggetto tra le tue dita: un piccolo cilindro freddo e ruvido, affidatoti dai tuoi genitori in punto di morte con lo scopo di farlo giungere ad una delle Locande. Non ne comprendi il funzionamento, ma dalle parole sconnesse dei tuoi genitori morenti hai capito che si tratta di un potente conduttore di energia che, collegato ad uno dei cavi del Residuum, ne estenderebbe la durata.

Il tuo obiettivo è molto semplice: trovare una delle Locande e riaccendere la vita.

## **REGOLAMENTO DI GIOCO**

### **SCHEMA DI VIAGGIO**

<b>COMPAGNI DI VIAGGIO:</b>	
<b>SACCA:</b>	
<b>STATO FISICO</b>  FERITE: <input type="checkbox"/>	<b>RICERCA FALLITA</b>
<b>RESISTENZA:</b>	

### **COMPAGNI DI VIAGGIO**

Durante il viaggio è possibile trovare dei compagni. Quando decidi di portare qualcuno con te, scrivi il nome del tuo compagno di viaggio nell'apposito spazio.

### **SACCA**

Nella sacca puoi portare tutti gli oggetti che trovi, da utilizzare al momento opportuno. All'inizio del viaggio porti con te solo il cibo ed il cilindro metallico: segna entrambi nell'apposito spazio.

### **STATO FISICO**

#### **Ferite:**

Durante il viaggio potresti subire ferite di ogni sorta. Nella scheda di viaggio troverai uno spazio riservato ad eventuali ferite: devi inserire una crocetta nell'apposito spazio se subisci una ferita, mentre se la ferita guarisce puoi cancellarla (il testo specificherà sempre quando subisci una ferita).

## **Resistenza:**

All'inizio del tuo viaggio possiedi un valore di Resistenza pari a 10: tale valore potrebbe diminuire se il testo lo prevede.

## **RICERCA DELLA LOCANDA**

Durante il viaggio ti potrà capitare di cercare la Locanda. Puoi effettuare questa azione solo quando trovi la voce “Ricerca della Locanda” all'interno del paragrafo che stai leggendo.

La procedura per effettuare la ricerca è la seguente:

- 1) lancia tre dadi;
- 2) se viaggi con un anziano: aggiungi +1 se il risultato è compreso tra 0 e 10, sottrai -1 se il risultato è compreso tra 11 e 18;
- 3) se il risultato complessivo è pari a 10 o 11, l'esito della ricerca è positivo; in tutti gli altri casi non sei riuscito a trovare la Locanda e devi aggiungere +1 al valore di Ricerca Fallita.

## **Ricerca Fallita:**

Rappresenta il numero di volte in cui, in un determinato punto, non riesci a trovare la Locanda.

Il valore iniziale di Ricerca Fallita è pari a 0.

Il testo darà istruzioni su come comportarsi nel caso il valore di Ricerca Fallita dovesse arrivare a 10.

# 1

Stai camminando da tre giorni, procedendo lentamente a causa dell'opprimente nebbia. Il sentiero che stai percorrendo è abbastanza tortuoso e si perde tra i boschi in direzione delle montagne: è diventato difficile spostarsi a piedi senza avere punti di riferimento, e camminare lontano dai sentieri è troppo pericoloso. Dalle indicazioni dei tuoi genitori, la Locanda dovrebbe essere ai piedi delle montagne a due giorni di viaggio da qui, nei pressi di un maneggio abbandonato, ma non sai se si trova lungo un sentiero o tra la vegetazione.

Dopo tanto camminare non senti più le gambe, e purtroppo le tue provviste scarseggiano: Nascosta dalla coltre bianca, la vegetazione assume un'aria sinistra ed inquietante: continui a trascinarti senza guardarti intorno, con gli occhi fissi a terra ed un senso di impotenza che aumenta passo dopo passo... Le lacrime scendono giù lungo le tue guance, e il tuo singhiozzo ovattato si perde nel vuoto che ti circonda: niente odore di fiori, né calore dei raggi del sole... Solo l'odore acre e fastidioso di quella nebbia infinita, solo la terribile sensazione dell'umidità che ti penetra nelle ossa fino a toglierti il respiro... Ti aggrappi disperatamente al ricordo dei tuoi genitori e non fai altri che pensare a loro, se il tuo viaggio dovesse avere successo daresti anche un senso alla loro dipartita.

Dopo mezza giornata di cammino il sentiero svolta tortuosamente a destra, lasciandosi il bosco alle spalle. In quel punto c'è una diramazione da cui partono tre diversi sentieri: da quanto ti è stato detto nel villeggio che hai oltrepassato due giorni fa, i tre percorsi si ricongiungono qualche chilometro più avanti, ai piedi delle montagne.

Puoi prendere il sentiero che procede a sinistra e si addentra nuovamente nel bosco (vai al [15](#)), svoltare a destra e seguire un piccolo ruscello (vai al [28](#)), oppure percorrere il sentiero centrale che, a quanto ti è stato detto, dovrebbe portare al villaggio di Riffian (vai al [26](#)).

## 2

Continui a camminare a testa bassa: fortunatamente i due individui non ti importunano, pur seguendoti con lo sguardo fino a che non scompari dalla loro vista. Dopo circa dieci minuti il sentiero svolta a destra nei pressi di un'abitazione diroccata, interamente fatta di legno: entri con l'intento di riposarti, ma non è escluso che i due individui appena incontrati vengano qui spesso, quindi è meglio non trattenersi troppo a lungo. Dai una rapida occhiata all'interno, ma a parte una piccola corda non trovi altro (se vuoi prenderla, aggiungila alla lista degli oggetti in tuo possesso). Uscendo dalla casa, però, vieni investita da una tempesta ghiacciata: perturbazioni di questo genere sono abbastanza rare e solitamente la vegetazione offre un discreto riparo, ma nel punto in cui ti trovi non ci sono alberi. Il vento gelido ti colpisce in pieno, facendoti perdere l'equilibrio, e non sembra volersi placare. Anche l'idea di tornare nella casa diroccata non può essere presa in considerazione, perché il vento la sta distruggendo asse dopo asse.

Ti accovacci a terra, cercando di mantenerti a qualche pietra per non essere trascinata via.

Lancia i dadi per determinare la forza di ciascuna folata di vento:

- 1) 3D+5
- 2) 3D+5
- 3) 3D+4
- 4) 3D+3
- 5) 3D+1
- 6) 2D+1
- 7) 2D
- 8) 1D+1
- 9) 1D
- 10) 1D

Se la forza di una folata è superiore alla tua Resistenza, perdi 1 punto di Resistenza e ti prepari ad affrontare la folata successiva; viceversa, se la forza di una folata è pari o inferiore alla tua Resistenza, riesci a mantenerti agevolmente al suolo senza subire danni. Se, dopo la decima folata, la tua resistenza è giunta a 0, vieni scaraventata via dal vento e sbatti la testa contro una roccia, perdendo la vita.

Se invece, dopo la decima folata, hai almeno 1 punto di Resistenza, ti intrufoli tra la vegetazione e ti metti in salvo: purtroppo il vento forte ha portato con sé materiali di vario genere, e quando ti sfiori il viso con la mano ti accorgi di sanguinare copiosamente (aggiorna il registro del personaggio mettendo la crocetta alla voce Ferite).

Con il sentiero ormai alle spalle, riprendi a camminare senza altri punti di riferimento fino a che non intravedi tra la nebbia una sagoma scura. Avanzi lentamente, fino a riconoscere un grande casale di legno. Come ipnotizzata, ti avvicini alla porta, infreddolita, ed osservi estasiata le due lampade poste sopra l'accesso: è la prima volta in vita tua che vedi una luce artificiale e questo vuol dire che sei riuscita a trovare la Locanda. Ti volti indietro per un istante, per controllare se qualcuno ti abbia seguito: alle tue spalle c'è solo una spessa coltre bianca che impedisce di vedere oltre i tre metri di distanza. Piena di gioia, bussi alla porta ed attendi che qualcuno venga ad accoglierti.

Vai al **42**.

### 3

L'anziano sembra affaticato, ma al momento è l'unico che può aiutarti: sebbene sia guidato da una grande forza di volontà le sue condizioni fisiche non sono le migliori, ma nonostante questo ti prende in braccio e, pervaso da incredibili dolori ad ogni passo, continua ad addentrarsi tra la vegetazione in cerca della Locanda.

Lancia 3D-9 per tre volte: se il risultato totale è pari o

inferiore a 3 crollate entrambi a terra e morirai qualche ora dopo a causa dell'infezione.

Se invece il risultato è pari o superiore a 4, l'anziano riesce ad esserti d'aiuto ed in pochi minuti riesce a trovare un casale interamente fatto di legno, che ti appare agli occhi come una sagoma scura immersa tra la nebbia. Giunti alla porta, osservi estasiata le due lampade poste sopra l'accesso: è la prima volta in vita tua che vedi una luce artificiale e questo vuol dire che sei riuscita a trovare la Locanda. Dopo aver bussato alla porta, l'anziano attende che qualcuno venga ad accogliervi.

Vai al **42**.

## 4

Procedi per qualche minuto facendoti strada tra la vegetazione.

"Ricerca della Locanda": effettua un lancio di dadi per verificare l'eventuale presenza della Locanda.

Se l'esito è positivo vai al **43**.

Se invece l'esito è negativo devi proseguire con la ricerca (aggiungi 1 punto al valore di Ricerca fallita, e se il valore ha raggiunto i 10 punti vai direttamente al **18** senza leggere il resto del paragrafo): poiché provieni dalla zona alla tua destra non ti rimane che andare avanti (vai al **9**) o esplorare la zona alla tua sinistra (vai al **46**).

## 5

Ricordandoti della corda che porti con te, la estrai dalla sacca e, tenendola con due mani, cerchi di utilizzarla per estrarre il cilindro dal punto in cui si è incastrato. Fortunatamente riesci nell'impresa, quindi leghi il tuo mantello alla corda, riuscendo a raccogliere il cilindro ed a tirarlo su. Non puoi permeterti di sbagliare il secondo tentativo.

Lancia tre dadi: se il punteggio ottenuto è compreso tra 8 e 13 vai al **25**, in tutti gli altri casi il cilindro rotola lungo una tubatura e si infila in un foro presente alla base del pavimento (vai al **21**).

## 6

Mentre ti fai strada tra le piante, penetrando di passo in passo nell'onnipresente nebbia, ti graffi al volto passando nei pressi di un arbusto. Istantivamente copri la ferita con la mano, ma non intendi fermarti (aggiorna il registro del personaggio mettendo la crocetta alla voce Ferite).

Se vuoi continuare ad andare avanti vai al **49**, se vuoi provare ad esplorare la zona a sinistra vai al **24**, se invece vuoi esplorare la zona a destra vai al **4**.

## 7

Cammini per almeno dieci minuti, assorta nei tuoi pensieri. La nebbia trasforma questi ambienti in un susseguirsi di zone identiche l'una all'altra tanto che, se il sentiero non procedesse in un'unica direzione, potresti giurare di aver percorso la stessa strada più volte. Nell'incertezza se tornare indietro o continuare a camminare, senti la voce di un uomo: ti volti di scatto verso destra, e noti che ci sono due loschi individui accampati al bordo della strada, dei quali non ti eri accorta a causa della nebbia. Accorgendosi della tua presenza, i due smettono di parlare e ti osservano in silenzio mentre oltrepassi il punto in cui si trovano.

Se stai viaggiando con un cane vai all'**11**, altrimenti vai al **2**.

## 8

Dopo aver accennato alla signora cosa ti ha spinto fin qui, rimani in silenzio in attesa della reazione della donna: il

rumore del vento riecheggia al di fuori della Locanda, come a ricordarvi che fuori il gelo e la nebbia vi attendono inesorabili. «Posso vederlo?», ti chiede la signora, con voce emozionata.

Se possiedi il cilindro metallico vai al **48**, altrimenti vai al **40**.

## 9

Continui a procedere seguendo solo il tuo istinto, ma tutto ciò che vedi sono nebbia e rami secchi che si impigliano ai tuoi vestiti.

"Ricerca della Locanda": effettua un lancio di dadi per verificare l'eventuale presenza della Locanda.

Se l'esito è positivo vai al **43**.

Se invece l'esito è negativo devi proseguire con la ricerca (aggiungi 1 punto al valore di Ricerca fallita, e se il valore ha raggiunto i 10 punti vai direttamente al **18** senza leggere il resto del paragrafo): poiché provieni dalla zona alla tua destra non ti rimane che andare avanti (vai al **4**) o esplorare la zona alla tua sinistra (vai al **46**).

## 10

Purtroppo il lancio non è tra i più precisi: il cilindro rimbalza su una conduttura e cade in fondo alla fessura, in un punto irraggiungibile sotto due tubi dai quali fuoriesce vapore bollente.

Lanci un grido di rabbia e disperazione: questo errore potrebbe compromettere la missione che ti eri prefissata.

Se possiedi una corda vai al **5**, altrimenti vai al **21**.

## 11

I loschi individui continuano ad osservarti mentre passi, ma

il cane con cui stai viaggiando si immobilizza davanti a loro ed inizia a ringhiare. Cercando di non infastidire i due uomini, trascini l'animale in direzione opposta, ma questo non demorde ed inizia ad abbaiare ed a minacciarli con insistenza: evidentemente ha percepito qualche odore particolare che lo ha messo in agitazione. Per tutta risposta, i due uomini cercano di cacciarlo via scagliandogli contro qualche pietra, ma vedendo che il cane si avvicina sempre di più a loro ringhiando estraggono una pistola ed un coltello e vi aggrediscono a loro volta.

Se oltre al cane stai viaggiando anche con un anziano vai al **16**, altrimenti vai al **47**.

## 12

Ricordandoti dell'indicazione secondo cui la Locanda dovrebbe trovarsi tra la vegetazione non appena superato il maneggio, esci dal sentiero ed inizi a camminare senza altri punti di riferimento. Nonostante ti senta a disagio nel procedere in questo modo, non sembrano esserci altri modi per trovare la Locanda. Dopo qualche minuto la vegetazione diventa fin troppo fitta e rischi di ferirti con qualche ramo, ma tornare indietro può essere rischioso perché potresti perderti.

Lancia tre dadi: se il punteggio ottenuto è compreso tra 8 e 13 vai al **6**, in tutti gli altri casi vai al **49**.

## 13

Fortunatamente i due individui vengono circondati e colpiti in più riprese: nella colluttazione, i coraggiosi che li hanno attaccati riescono a recuperare la tua sacca e, con essa, il cilindro di metallo (inserisci nel registro di viaggio tutti gli oggetti che ti erano stati sottratti in precedenza). Sentendosi sopraffatti, i due fuggono dalla Locanda: recuperata la tua sacca, corri a ringraziare le persone che hanno rischiato la

vita per aiutarti, quindi sveli loro che l'oggetto che porti con te è di vitale importanza per il genere umano e che con esso sarà possibile estendere la riserva energetica del Residuum.

Mentre le persone che si trovano nella Locanda sembrano festeggiare quel fortunoso ritrovamento, la signora ti prende da parte congratulandosi con te per il coraggio, quindi le racconti la storia dei tuoi genitori e le aspettative racchiuse in quel piccolo oggetto. Gli occhi della donna si riempiono di speranza e, dopo averti condotto dietro la cucina, apre una porta chiusa a chiave: la porta cigola in maniera sinistra, e dietro di essa c'è una scala che porta al piano inferiore.

La signora accende un piccolo interruttore ingiallito dal tempo che dà luce al piano inferiore e subito dopo iniziate a scendere i gradini, giungendo in quella che sembra una cantina abbandonata: evidentemente qui sotto non viene mai nessuno, perché oltre alla polvere ci sono decine di ragnatele ed insetti morti sul pavimento di legno. Segui la signora muovendoti tra mobili deteriorati e cumuli di spazzatura, e la vedi inginocchiarsi a terra per aprire una botola di legno. «Guarda», ti dice. Ti avvicini incuriosita e noti una fessura che si estende fino a due metri di profondità, al cui interno ci sono numerosi cavi e condutture: subito sotto riesci a vedere un cavo di colore marrone, opaco, tesò, del diametro di circa tre centimetri.

«Quello è il Residuum», continua la signora, «E' grazie al quel cavo se qui c'è energia elettrica ed il mondo ha ancora una speranza... ». Quindi ti chiede il piccolo cilindro metallico ed, una volta preso, ti spiega come dovrebbe funzionare: «Questa lega è fatta di un materiale particolare in grado di legarsi stabilmente al Residuum in caso di contatto, quindi dobbiamo fare in modo che il cilindro tocchi il cavo... ».

La signora prova ad inserire il braccio nella fessura, ma lo spazio tra i tubi è troppo stretto e non riesce ad arrivare al cavo. La vedi tirarsi su, respirando con affanno: evidentemente la temperatura lì sotto è molto alta a causa

delle condutture bollenti.

Se con te c'è una ragazza vai al 32, altrimenti vai al 14.

## 14

Vedendo che la signora non riesce ad arrivare al cavo, ti proponi di aiutarla: il tuo corpicio potrebbe avvicinarsi al Residuum più di quanto non sia riuscita a fare lei. La signora accetta e ti afferra per le gambe, mentre ti cali a testa in giù all'interno della fessura.

Cerchi di fare attenzione a non sfiorare le condutture bollenti, ma mentre vieni calata verso il basso ti accorgi che mancano pochi centimetri per giungere al cavo, quindi non ti resta che lanciare il cilindro nella speranza di centrarlo.

Lancia tre dadi: se il punteggio ottenuto è compreso tra 9 e 12 vai al 25, in tutti gli altri casi vai al 10.

## 15

Ti addentri nel bosco e cerchi di procedere il più velocemente possibile. Questi luoghi sono generalmente poco sicuri, quindi devi fare attenzione ad ogni singolo rumore e devi procedere silenziosamente.

Dopo qualche ora di cammino lungo il sentiero, senti un cane abbaiare: ti fermi d'istinto e cerchi di capire da quale direzione proviene l'animale, ma percepire i suoni è difficile con questa nebbia. Il cane sembra sempre più vicino ed il tuo piccolo cuore inizia a battere all'impazzata: probabilmente la bestia è sulle tue tracce, istante dopo istante lo senti correre verso di te.

Se vuoi nasconderti lontano dal sentiero vai al 33, se invece rimani dove sei vai al 20.

## 16

Il cane viene raggiunto da un colpo di pistola e si accascia a terra. Impaurita per l'accaduto, cerchi di scappare ed abbandoni il sentiero nella speranza di seminarli, ma il secondo individuo ti insegue con il coltello in mano, gridandoti contro. Istintivamente, l'anziano cerca di proteggerti ed affronta l'uomo, ma la lotta tra i due è impari. Continui a correre senza voltarti indietro, e mentre ti graffi attraversando rami e rovi senti le grida di dolore del vecchio: i suoi lamenti sono sempre più lontani, ed intuisci che ha avuto la peggio nel tentativo di proteggerti. Le lacrime escono senza sosta dai tuoi occhi: questo viaggio, per quanto importante, ha causato la morte di un anziano innocente e di un cane, ed il dolore è troppo grande per il tuo piccolo cuore (aggiorna il tuo registro di viaggio cancellando l'anziano ed il cane tra i compagni).

Sentendoti responsabile per l'accaduto, continui a correre per interminabili minuti, quasi senza renderti conto di dove metti i piedi.

Lancia tre dadi: se il punteggio ottenuto è compreso tra 8 e 13 vai al **39**, in tutti gli altri casi vai al **19**.

## 17

Entri nella locanda: l'ambiente spartano è illuminato dalla tenue luce delle candele poste su ciascun tavolo ed a due metri di altezza lungo tutto il perimetro della sala, mentre i clienti entrano ed escono tra la confusione più assoluta. Brutti ceffi stanno facendo baldoria mentre mangiano piatti a base di carne e bevono vino a volontà, ed un violinista vestito di stracci, che dovrebbe allietare la permanenza degli ospiti, viene invece deriso da uomini e donne. Realizzi ben presto che questo non è l'ambiente che fa al caso tuo, quindi dopo aver bevuto un bicchiere d'acqua preferisci uscire dalla locanda: gli abitanti di questo villaggio sembrano essersi arresi all'evidenza, e la ricerca di una Locanda non è più tra

le loro priorità.

Non avendo altro da fare entri nell'emporio, che si rivela anch'esso un posto poco accogliente ed abbandonato a sé stesso: dietro al bancone c'è una ragazza in lacrime, che sta sistemando alcuni articoli sugli scaffali impolverati. Attendi pazientemente che la ragazza possa servirti quando, in uno scatto di rabbia, si sfoga contro i suoi genitori rei, dalle sue parole, di sfruttarla da settimane. La ragazza avrà circa vent'anni, è magra, alta e con i capelli rossi. Decidi di ascoltare il suo disagio, visto che non ci sono altri clienti a parte te, e nel giro di pochi minuti avete già fatto amicizia.

La mattinata trascorre così, in compagnia della giovane, ma dopo tanto parlare è giunta l'ora di ripartire. Saluti la ragazza e ti allontani dall'emporio, ma proprio quando ti sei lasciata alle spalle il villaggio ti senti chiamare più volte ad alta voce: si tratta della ragazza di poco fa, ti ha raggiunto per chiederti se può venire via con te perché è stanca di lavorare gratuitamente per due genitori che la maltrattano e non le danno alcuna considerazione. Se accetti, aggiorna il tuo registro di viaggio inserendo la ragazza tra i compagni (aggiungi inoltre che porta con sé due preparati di erbe medicinali).

Vai al [27](#).

## 18

Nonostante la tua tenacia, non sei ancora riuscita a trovare la Locanda, ed ormai ti sei persa tra la vegetazione (azzera il valore di Ricerca fallita).

Se sei ferita vai al [34](#), in caso contrario vai al [29](#).

## 19

Mentre corri, penetrando di passo in passo nell'onnipresente nebbia, urti contro qualcosa e cadi a terra. Leggermente stordita per il colpo, ti rialzi per cercare di capire cosa sia

accaduto: sei andata a sbattere contro una struttura di legno, che non avevi visto a causa della scarsa visibilità.

Ti rialzi e tocchi il legno con la mano: una sensazione di positività riaccende il tuo animo, e mentre percorri il perimetro della struttura senti la gioia crescere nel tuo cuore: si tratta di un casale. Seguendone il perimetro, ti avvicini alla porta, infreddolita, ed osservi estasiata le due lampade poste sopra l'accesso: è la prima volta in vita tua che vedi una luce artificiale e questo vuol dire che sei riuscita a trovare la Locanda. Ti volti indietro per un istante, per controllare se qualcuno ti abbia seguito: alle tue spalle c'è solo una spessa coltre bianca che impedisce di vedere oltre i tre metri di distanza. Piena di felicità, bussi alla porta ed attendi che qualcuno venga ad accoglierti.

Vai al [42](#).

## 20

Chiudi gli occhi e ti getti a terra, impaurita, in attesa dello svolgersi degli eventi. Percepisci le zampe del cane sulla ghiaia del sentiero, lo senti avvicinarsi sempre di più e quando il suo ululato è ormai vicino lo senti rallentare metro dopo metro: dopo qualche istante il cane ti è addosso, ma se il tuo timore era di imbatterti in una belva inferocita rimani stupita del contrario. La bestiola ti si avvicina ed inizia a scodinzolare, in preda all'euforia, quindi inizia a leccarti ed abbaia di gioia.

Ora che il cane è tra le tue braccia, puoi finalmente capire che non è affatto un pericolo: si tratta di un segugio di colore nero, di dimensioni medie, con una collare ed una corda al seguito. In pochi minuti avete già fatto amicizia, e quando cerchi di ripartire ti accorgi che vuole seguirti. Inizialmente accogli la novità con un po' di scetticismo, ma poi ti rendi conto che la compagnia di un cane non può che esserti d'aiuto (aggiorna il tuo registro di viaggio inserendo il cane tra i compagni).

Se vuoi puoi togliere la corda dal suo collare e metterla nella tua sacca (in questo caso, aggiungila alla lista degli oggetti in tuo possesso).

Vai al [27](#).

## 21

Il cilindro metallico è irraggiungibile... Rimani a mezz'aria, con lacrime cariche di rabbia che escono copiose dai tuoi occhi tristi. La signora ti tira su e cerca di confortarti con un caloroso abbraccio.

L'umanità dovrà ancora attendere prima di tirare un sospiro di sollievo, ma non è detto che quello sia l'unico cilindro, né che un giorno non troviate il sistema per recuperarlo. Per il momento il tuo viaggio finisce qui, ma nel tuo cuore la scintilla della speranza non si è esaurita e ti prometti che farai di tutto per trovare un altro cilindro che possa espandere la riserva energetica.

## 22

I due individui ti hanno raggiunto: afferrandoti per i capelli ti immobilizzano a terra. Urli di paura mentre uno dei due ti colpisce con uno schiaffo al volto e l'altro ti strappa la sacca di dosso e ne rovescia il contenuto sull'erba. La tua vista, già ridotta a causa dei quell'orrenda nebbia, si fa ancora più confusa per via delle copiose lacrime che escono dai tuoi occhi, e tutte le piante che ti circondano perdono consistenza. Poi non senti più niente.

Rimani immobile per un lasso di tempo indefinito, poi lentamente riapri gli occhi: l'unico rumore che senti è quello del vento tra le piante, e i due uomini non ci sono più. Purtroppo hanno preso la tua sacca e tutto ciò che portavi con te (cancella dal foglio del personaggio la sacca e tutto il suo contenuto), ma fortunatamente non ti hanno fatto del male. Non senti più neanche il guaito del cane:

probabilmente quel colpo di pistola lo ha ucciso sul colpo (aggiorna il tuo registro di viaggio cancellando il cane tra i compagni).

Ti asciughi le lacrime e riprendi a camminare nella stessa direzione di prima fino a che non intravedi tra la nebbia una sagoma scura. Avanzi lentamente, fino a riconoscere un grande casale di legno. Come ipnotizzata, ti avvicini alla porta, infreddolita, ed osservi estasiata le due lampade poste sopra l'accesso: è la prima volta in vita tua che vedi una luce artificiale e questo vuol dire che sei riuscita a trovare la Locanda. Ti volti indietro per un istante, per controllare se qualcuno ti abbia seguito: alle tue spalle c'è solo una spessa coltre bianca che impedisce di vedere oltre i tre metri di distanza. Rinfrancata, bussi alla porta ed attendi che qualcuno venga ad accoglierti.

Vai al **42**.

## 23

La tua temperatura corporea continua a salire: non potendo fare altro che pulirti la ferita, la signora ti avvolge in una coperta e ti porta al piano superiore, dove ti adagia su un letto e continua ad accudirti. Purtroppo però i suoi rimedi non sembrano migliorare il tuo stato: nel giro di due ore perdi conoscenza e precipiti in un sonno dal quale non ti risveglierai più. La tua avventura termina qui, in maniera tragica.

## 24

Procedi per qualche minuto facendoti strada tra la vegetazione.

"Ricerca della Locanda": effettua un lancio di dadi per verificare l'eventuale presenza della Locanda.

Se l'esito è positivo vai al **43**.

*continua*

Se invece l'esito è negativo devi proseguire con la ricerca (aggiungi 1 punto al valore di Ricerca fallita, e se il valore ha raggiunto i 10 punti vai direttamente al **18** senza leggere il resto del paragrafo): poiché provieni dalla zona alla tua sinistra non ti rimane che andare avanti (vai al **37**) o esplorare la zona alla tua destra (vai al **46**).

## 25

Fortunatamente riesci a lanciare il cilindro sul cavo. «Ce l'abbiamo fatta, signora!», gridi di gioia. In pochi secondi la donna ti tira su e vi abbracciate calorosamente.

Vai al **50**.

## 26

Il sentiero è abbastanza agevole, e nel giro di qualche ora giungi nel villaggio di Riffian. Qui vivono circa duecento persone, ed anche se la nebbia condiziona inesorabilmente la vita di ciascuna di loro, stare in compagnia di altra gente dovrebbe rendere le giornate meno cupe di quanto non lo siano già.

Dopo aver dato rapidamente un'occhiata al villaggio, puoi attraversarlo senza fermarti (vai al **27**) o entrare nella locanda per mangiare qualcosa (vai al **17**).

## 27

Stai camminando da ore, ma nonostante la stanchezza sai che non puoi fermarti proprio adesso. Nello sconforto più assoluto, giungi nei pressi di un maneggio: hai sentito parlare tante volte di cavalli, ma non ne hai mai visto uno. La tua emozione iniziale, però, si trasforma in delusione quando ti accorgi che il maneggio è abbandonato e che non c'è traccia di cavalli.

Se vuoi continuare lungo il sentiero vai al [7](#), se invece vuoi addentrarti tra la vegetazione vai al [12](#).

## 28

Il sentiero procede in leggera discesa costeggiando il ruscello: non riesci a vedere l'acqua per via della nebbia, ma riesci comunque a sentirne il rumore a pochi metri di distanza. Qui non sembra esserci molta vegetazione.

Dopo mezz'ora di cammino il sentiero sembra risalire lungo la valle, anche se non puoi renderti conto con esattezza dell'ambiente circostante. Mentre cerchi di orientarti, ti accorgi di una deviazione sulla sinistra e quando ti avvicini per controllare noti che c'è una grotta pochi metri più avanti. Se vuoi seguire il sentiero vai al [27](#), se invece vuoi esplorare la grotta vai al [38](#).

## 29

Nel disperato tentativo di uscire da questo labirinto di piante ed arbusti, ti graffi al volto passando nei pressi di un ramo spinoso: istintivamente copri la ferita con la mano, ma non intendi fermarti fino a che non hai trovato la Locanda (aggiorna il registro del personaggio mettendo la crocetta alla voce Ferite).

Vai al [46](#).

## 30

Il cane cammina nervosamente intorno a te, intuisce che sei in pericolo ma non può aiutarti. Come se potesse capire le tue parole, gli chiedi di cercare aiuto e il cane non se lo fa ripetere due volte: lo vedi scappare via e rimani a fissare la bianca desolazione della nebbia intorno a te.

Lancia 3D-9 per tre volte: se ottieni un risultato totale pari o

superiore a 4, il cane riesce a trovare aiuto (vai al **41**). In caso contrario, il cane non riuscirà a tornare in tempo: perderai conoscenza qualche ora dopo ed il tuo viaggio terminerà qui.

## 31

La persona con cui stai viaggiando estrae dalla sua sacca una busta di carta contenente alcune erbe medicinali, quindi le applica sulla tua ferita (se ti ha aiutato la ragazza, cancella uno dei preparati di erbe medicinali).

Ti addormenti nel giro di qualche minuto e ti risvegli dopo un lasso di tempo indefinito: sei all'interno di un letto abbastanza scomodo, ma poiché negli ultimi mesi hai dormito svariate volte all'aperto riesci ad apprezzare anche un materasso mal fatto. Accanto a te c'è la signora, che ti rassicura con un sorriso sincero e confortante. Ti alzi di scatto, come se il lungo riposo ti avesse ricordato che sei qui per uno scopo ben preciso. La signora ti fa cenno di non parlare e ti accompagna di sotto, nella sala dove ti ha accolto tre giorni prima: il fuoco è ancora acceso, e proprio in questo momento due viandanti anziani stanno entrando nella Locanda. «Mangia qualcosa prima...», ti suggerisce con voce calda, quindi ti offre un po' di carne appena cotta. Dopo aver mangiato senza proferire parola, ti senti finalmente pronta per svelare alla donna la ragione del tuo viaggio.

Vai all'**8**.

## 32

La ragazza è rimasta nella sala principale della Locanda, vicino al camino. Ricordandoti di lei e del suo fisico asciutto, corri a chiamarla e la conduci al piano inferiore. Dopo aver capito cosa deve fare, la ragazza si piega verso il basso con il cilindro in mano: tu e la signora le tenete ferme

le gambe in modo che non cada nella fessura ed in pochi secondi riesce a mettere in contatto il cilindro metallico con il cavo di Residuum. Dopo averla tirata su, Vi abbracciate per la gioia.

Vai al 50.

### 33

Ti allontani velocemente dal sentiero, giusto qualche metro per non dare nell'occhio: continui a guardarti continuamente alle spalle per osservare la vegetazione dietro di te e prenderla come punto di riferimento, perché se dovessi perderti per te sarebbe la fine con questa nebbia. Fortunatamente trovi un albero sul quale puoi arrampicarti e metterti al sicuro.

Dopo pochi secondi senti un rumore in vicinanza del sentiero: il cane corre ed abbaia senza sosta, ma non si ferma e procede lungo il sentiero in direzione opposta a quella da cui provieni. La visibilità è praticamente nulla, quindi riesci solo a sentirlo: probabilmente se avesse percepito la tua presenza ti avrebbe aggredita.

Rimani immobile qualche minuto sopra l'albero per accertarti che il cane sia lontano, e soprattutto che insieme al cane non ci sia qualche persona. Scesa dall'albero, ti orienti per ritrovare il sentiero, quindi riprendi il cammino.

Vai al 27.

### 34

La ferita procurata ti causa un dolore insopportabile e probabilmente si è infettata: il sangue continua a scendere copioso e ti senti svenire.

Se viaggi con una ragazza (e quest'ultima ha con sé almeno un preparato di erbe medicinali) vai al 45.

Se viaggi con un anziano vai al 3.

*continua*

Se viaggi con un cane vai al **30**.

Se viaggi con un anziano ed un cane vai al **35**.

Se invece stai viaggiando da sola o con una ragazza che non possiede erbe medicinali, perdi conoscenza e ti accasci a terra senza possibilità di essere aiutata: la tua coraggiosa missione termina in modo ingiusto, persa nell'onnipresente ed opprimente nebbia.

## 35

L'anziano sembra affaticato, quindi forse il cane potrebbe avere più successo: gli fai un cenno con la testa, lo vedi scappare via e rimani a fissare la bianca desolazione della nebbia intorno a te.

Lancia 3D-9 per tre volte: se ottieni un risultato totale pari o superiore a 6, il cane riesce a trovare aiuto (vai al **41**). In caso contrario, il cane non riuscirà a tornare in tempo (aggiorna il tuo registro di viaggio cancellando il cane tra i compagni) e quindi avrai bisogno dell'aiuto dell'anziano (vai al **3**).

## 36

Continui a correre infilandoti tra gli arbusti che trovi davanti a te. Fortunatamente la vegetazione è molto fitta, quindi mentre il tuo corpicio esile riesce a farsi strada tra rami e fusti, i due uomini che ti inseguono trovano molta difficoltà a starti dietro. Li senti a qualche metro di distanza, che imprecano ed inveiscono contro di te. Poi uno sparo, che riecheggia in maniera sinistra nell'aria.

Continui a correre: un secondo ed un terzo sparo ti fanno sussultare. Ormai fuori dalla loro portata, senti un quarto sparo, poi un dolore lancinante si espande per tutto il tuo corpo: non riuscendo a resistere, cadi a terra e perdi conoscenza.

Ti risvegli di colpo: non riesci a capire quanto tempo sia

passato, provi a capire cosa sia successo ma non riesci a rialzarti. I due loschi individui non ti inseguono più, ma ora hai un problema ben più grande da affrontare: una ferita poco sotto la spalla sinistra, da cui fuoriesce sangue copiosamente. Respiri a fatica, e senti di essere giunta al termine della tua breve vita. I suoni e gli oggetti intorno a te si confondono e diventano indistinti: riesci solo a sentire due braccia forti che ti afferrano e ti portano via.

Le ultime sensazioni che riesci a percepire sono un intenso calore e le voci di almeno cinque persone: dalle loro parole, intuisci che ti hanno trovato nel bosco e ti hanno portato nella Locanda. Se è vero che la tua breve vita sta per finire, è altrettanto vero che il tuo sacrificio è servito a qualcosa: nella tua sacca i tuoi soccorritori hanno trovato l'oggetto cilindrico che servirà ad espandere la riserva di Residuum, ed ora tutti gli abitanti del mondo possono tornare a sperare per il futuro. Chiudi gli occhi sorridendo, per l'ultima volta.

## 37

Continui a procedere seguendo solo il tuo istinto, ma tutto ciò che vedi sono nebbia e rami secchi che si impigliano ai tuoi vestiti.

"Ricerca della Locanda": effettua un lancio di dadi per verificare l'eventuale presenza della Locanda.

Se l'esito è positivo vai al **43**.

Se invece l'esito è negativo devi proseguire con la ricerca (aggiungi 1 punto al valore di Ricerca fallita, e se il valore ha raggiunto i 10 punti vai direttamente al **18** senza leggere il resto del paragrafo): poiché provieni dalla zona alla tua sinistra non ti rimane che andare avanti (vai al **24**) o esplorare la zona alla tua destra (vai al **46**).



## 38

Ti addentri nella grotta, e finalmente passo dopo passo ti lasci la nebbia alle spalle. Cerchi di fare attenzione al minimo rumore ed anche a dove metti i piedi, visto che dopo qualche metro ti trovi nel buio più completo.

Stai per tornare indietro, quando una luce fioca attira la tua attenzione e ti invita a procedere: intuisci che nella grotta c'è qualcuno, ma prima che tu possa porti qualsiasi domanda ti accorgi che un piccolo cane nero di taglia media ti viene incontro scodinzolando: ti viene spontaneo accarezzarlo, ed il cane ricambia facendoti le feste. Dopo qualche istante venite entrambi raggiunti da un signore anziano, che si rivela essere il padrone del cane: l'uomo si chiama Mugol e sono anni che vive da eremita all'interno di questa grotta, è gracile e sembra del tutto inoffensivo. Inizialmente diffidente, ti rendi conto che in realtà si tratta di una persona rassicurante che ti sta offrendo un pasto ed un po' di protezione.

Passi parte della giornata in loro compagnia, e con l'occasione gli sveli anche le ragioni del tuo viaggio. Dopo aver pranzato decidi che è giunto il momento di riprendere il cammino. Prima di partire, se lo desideri, puoi invitare l'anziano Mugol ad unirsi a te nella ricerca della Locanda: in

questo caso lancia tre dadi e verifica l'esito.

Se ottieni 10 o 11 Mugol accetta e si unisce a te, portando con sé anche il suo cane.

Se ottieni 8, 9, 12 o 13 Mugol accetta e si unisce a te, ma non porta il cane.

In tutti gli altri casi, Mugol rifiuta la tua proposta.

A seconda dell'esito, aggiorna il tuo registro di viaggio inserendo tra i compagni il solo Mugol, anche il cane o nessuno dei due. Finalmente puoi riprendere il viaggio (vai al 27).

## 39

Mentre corri, penetrando di passo in passo nell'onnipresente nebbia, ti graffi al volto passando nei pressi di un arbusto. Istantivamente copri la ferita con la mano, ma non hai il coraggio di fermarti. Continui a correre per interminabili minuti, e solo quando hai la certezza di non essere più inseguita ti inginocchi a terra, esausta. Ti guardi intorno e ti accorgi di esserti persa, ma quel che è peggio è che sei anche ferita (aggiorna il registro del personaggio mettendo la crocetta alla voce Ferite).

Non intendi mollare proprio adesso, quindi riprendi a camminare nella stessa direzione di prima fino a che non intravedi tra la nebbia una sagoma scura. Avanzi lentamente, fino a riconoscere un grande casale di legno. Come ipnotizzata, ti avvicini alla porta, infreddolita, ed osservi estasiata le due lampade poste sopra l'accesso: è la prima volta in vita tua che vedi una luce artificiale e questo vuol dire che sei riuscita a trovare la Locanda. Ti volti indietro per un istante, per controllare se qualcuno ti abbia seguito: alle tue spalle c'è solo una spessa coltre bianca che impedisce di vedere oltre i tre metri di distanza.

Piena di felicità, bussi alla porta ed attendi che qualcuno venga ad accoglierti.

Vai al 42.

## 40

Purtroppo la sacca ti è stata sottratta dai due uomini che ti hanno aggredito: solo ora ricordi l'accaduto, e realizzi in ritardo che il cilindro si trovava proprio in quella sacca. Disperata, scoppi in lacrime e neanche il caloroso abbraccio della signora riesce a ridarti la speranza. Sconvolta dai singhiozzi, la donna ti riaccompagnata al piano di sotto, dove ti offre un bicchiere d'acqua e ti invita a calmarti.

Mentre bevi, la donna si avvicina alla porta perché sembra che qualcuno abbia bussato: nel giro di pochi secondi due uomini vengono accolti all'interno della Locanda, e realizzi con orrore che sono gli stessi ceffi che ti hanno aggredito tra la vegetazione. Dalla tua bocca innocente fuoriescono spontaneamente delle urla disperate: «Quei due uomini mi hanno aggredita e mi hanno rubato la sacca! Lì dentro c'è un oggetto che ci aiuterà a riscaldarci! Aiutatemi vi prego!». Coloro che si trovano nella Locanda si voltano tutti in direzione dei due individui.

Lancia 2D-6 (se l'anziano sta viaggiando con te, lancia 2D-4 anziché 2D-6): il risultato corrisponde al numero di persone che decidono di darti una mano. Per ciascuno di loro, lancia tre dadi per stabilire l'esito di un loro attacco nei confronti dei due uomini: un risultato compreso tra 8 e 13 indica che il singolo attacco è riuscito, mentre qualsiasi altro risultato indica che l'attacco non è riuscito.

Se vanno a buon fine tre o più attacchi vai al **13**.

In caso contrario, i due brutti ceffi riescono a fuggire portando con te la tua sacca: l'umanità dovrà ancora attendere prima di risolvere il problema delle riserve energetiche, ma non è detto che quello sia l'unico cilindro, né che un giorno non troviate il sistema per recuperarlo. Per il momento il tuo viaggio finisce qui all'interno della Locanda, ma nel tuo cuore la scintilla della speranza non si è esaurita e ti prometti che farai di tutto per trovare un altro

cilindro.

## 41

I suoni e gli oggetti intorno a te si confondono e diventano indistinti. Riesci solo a percepire due braccia forti che ti afferrano e ti portano via.

Quando riapri gli occhi sei dentro un letto: una ragazza alta, snella e con i capelli rossi si sta occupando di te (aggiorna il tuo registro di viaggio cancellando tutti i tuoi precedenti compagni). «Dove mi trovo?», le chiedi. «Questo è il villaggio di Riffian, mio padre ti ha trovata nel bosco e ti ha salvata...». La tua ferita sembra completamente guarita (aggiorna il registro del personaggio eliminando la crocetta alla voce Ferite). La ragazza continua a prendersi cura di te per tre giorni, durante i quali le racconti la tua storia ed i motivi del che ti hanno portato fin qui: sembra essere nata una nuova amicizia, ed infatti la ragazza ha scelto di accompagnarti durante il viaggio (aggiorna il tuo registro di viaggio inserendo la ragazza tra i compagni: aggiungi inoltre che porta con sé due preparati di erbe medicinali).

Appena ti senti meglio ti rimetti in cammino e nel giro di un giorno giungi nuovamente nei pressi del maneggio: ricordandoti dell'indicazione secondo cui la Locanda si dovrebbe trovare tra la vegetazione non appena superato il maneggio, esci dal sentiero ed inizi a camminare senza altri punti di riferimento.

Lancia tre dadi: se il punteggio ottenuto è compreso tra 8 e 13 vai al **6**, in tutti gli altri casi vai al **49**.

## 42

Ti accoglie una signora di mezza età, e ti invita ad entrare. La Locanda è decisamente spoglia al suo interno: ci sono dei tavolini ed alcune panche, in fondo alla sala c'è un enorme camino acceso e più a destra c'è la cucina con il bancone. Un

piccolo lume dà luce alla zona della cucina, mentre il resto della sala è illuminata dalla luce emanata dal fuoco. Non sei abituata a vedere luci artificiali, quindi la vista di quei lumi accesi è qualcosa di inaspettato. Inoltre questa sala è abbastanza grande ed anche questo ti stupisce, in quanto solitamente la vista non va oltre i tre metri a causa della nebbia e non sei più abituata ad osservare oggetti molto distanti da te.

Infreddolita, ti avvicini istintivamente al camino: il calore del fuoco riscalda il tuo piccolo corpicio, e per qualche minuto ti senti come in paradiso. Oltre a te ci sono altri sei uomini nella Locanda: quattro di essi sono davanti al camino, gli altri due sono seduti su una delle panche ed hanno lo sguardo perso nel vuoto. Dopo aver sbrigato alcuni servizi la signora torna da te e, mettendoti una mano sulla spalla, ti invita a sederti ed a gustare una zuppa calda: già rinfrancata dal calore del fuoco, accetti ben volentieri e la ringrazi di cuore.

Appena hai finito la zuppa, rimani assorta nei tuoi pensieri: il viaggio ti ha molto provata e per essere così piccola hai già patito molte sofferenze. La signora ti sorride e ti mette a tuo agio raccontandoti la sua storia, quindi ti chiede cosa ti porta da queste parti.

Se sei ferita vai al **44**, in caso contrario vai all'**8**.

## 43

Proprio quando iniziavi a temere di esserti persa, intravedi tra la nebbia una sagoma scura. Avanzi lentamente, fino a riconoscere un grande casale di legno. Come ipnotizzata, ti avvicini alla porta, infreddolita, ed osservi estasiata le due lampade poste sopra l'accesso: è la prima volta in vita tua che vedi una luce artificiale e questo vuol dire che sei riuscita a trovare la Locanda.

Ti volti indietro per un istante, per controllare se qualcuno ti abbia seguito: alle tue spalle c'è solo una spessa coltre

bianca che impedisce di vedere oltre i tre metri di distanza. Piena di felicità, bussi alla porta ed attendi che qualcuno venga ad accoglierti.

Vai al **42**.

## 44

Osservandoti meglio, la signora nota la tua ferita e si allontana qualche istante per prendere un fazzoletto umido, ma mentre la disinfetta sente che la tua temperatura corporea è insolitamente alta. Ti senti svenire, e sicuramente questo dipende dal fatto che la ferita si è infettata.

Se con te c'è un anziano o una ragazza (e quest'ultima ha con sé almeno un preparato di erbe medicinali) vai al **31**. In tutti gli altri casi vai al **23**.

## 45

La ragazza ti soccorre immediatamente ed estrae dalla sua sacca alcune erbe medicinali, quindi le applica delicatamente sulla tua ferita (cancella un preparato di erbe medicinali).

Nel giro di pochi minuti ti senti leggermente meglio e nel giro di due ore hai recuperato le forze (aggiorna il registro del personaggio togliendo la crocetta alla voce Ferite).

Vai al **46**.

## 46

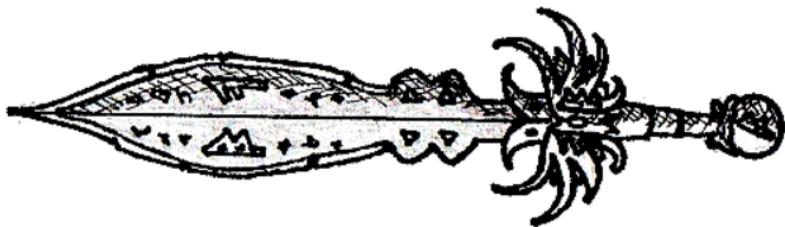
Continui a procedere seguendo solo il tuo istinto, ma tutto ciò che vedi sono nebbia e rami secchi che si impigliano ai tuoi vestiti.

"Ricerca della Locanda": effettua un lancio di dadi per verificare l'eventuale presenza della Locanda.

Se l'esito è positivo vai al **43**.

*continua*

Se invece l'esito è negativo devi proseguire con la ricerca (aggiungi 1 punto al valore di Ricerca fallita, e se il valore ha raggiunto i 10 punti vai direttamente al **18** senza leggere il resto del paragrafo): vai al **4** per procedere verso destra, vai al **24** per procedere verso sinistra, oppure vai al **49** per proseguire dritta.



## 47

Il cane viene raggiunto da un colpo di pistola e si accascia a terra. Impaurita per l'accaduto, cerchi di scappare e ti lasci il sentiero alle spalle nella speranza di seminarli, ma il secondo individuo ti inseguì con il coltello in mano, minacciandoti. Piangi e corri a perdifiato nella speranza di non essere raggiunta: se sei fortunata e la vegetazione davanti a te è abbastanza fitta, puoi sperare di confonderti nella nebbia.

Lancia tre dadi: se il punteggio ottenuto è compreso tra 8 e 13 vai al **22**, in tutti gli altri casi vai al **36**.

## 48

Con mano incerta, estrai il cilindro metallico dalla sacca e lo mostri alla signora, quindi gli racconti la storia dei tuoi genitori e le aspettative racchiuse in quel piccolo oggetto. Gli occhi della donna si riempiono di speranza e, dopo averla condotta dietro la cucina, apre una porta chiusa a chiave: la

porta cigola in maniera sinistra, e dietro di essa c'è una scala che porta al piano inferiore.

La signora accende un piccolo interruttore ingiallito dal tempo che dà luce al piano inferiore e subito dopo iniziate a scendere i gradini, giungendo in quella che sembra una cantina abbandonata: evidentemente qui sotto non viene mai nessuno, perché oltre alla polvere ci sono decine di ragnatele ed insetti morti sul pavimento di legno. Segui la signora muovendoti tra mobili deteriorati e cumuli di spazzatura, e la vedi inginocchiarsi a terra per aprire una botola di legno. «Guarda», ti dice. Ti avvicini incuriosita e noti una fessura che si estende fino a due metri di profondità, al cui interno ci sono numerosi cavi e condutture: subito sotto riesci a vedere un cavo di colore marrone, opaco, teso, del diametro di circa tre centimetri. «Quello è il Residuum», continua la signora, «E' grazie al quel cavo se qui c'è energia elettrica ed il mondo ha ancora una speranza...». Quindi ti chiede il piccolo cilindro metallico ed, una volta preso, ti spiega come dovrebbe funzionare: «Questa lega è fatta di un materiale particolare in grado di legarsi stabilmente al Residuum in caso di contatto, quindi dobbiamo fare in modo che il cilindro tocchi il cavo...».

La signora prova ad inserire il braccio nella fessura, ma lo spazio tra i tubi è troppo stretto e non riesce ad arrivare al cavo. La vedi tirarsi su e respirare affannosamente: la temperatura lì sotto è molto alta a causa delle condutture bollenti.

Se con te c'è una ragazza vai al [32](#), altrimenti vai al [14](#).

## 49

"Ricerca della Locanda": effettua un lancio di dadi per verificare l'eventuale presenza della Locanda.

Se l'esito è positivo vai al [43](#).

*continua*

Se invece l'esito è negativo devi proseguire con la ricerca (aggiungi 1 punto al valore di Ricerca fallita, e se il valore ha raggiunto i 10 punti vai direttamente al **18** senza leggere il resto del paragrafo): vai al **4** per procedere verso destra, vai al **24** per procedere verso sinistra, oppure vai al **46** per proseguire dritta.

## **50**

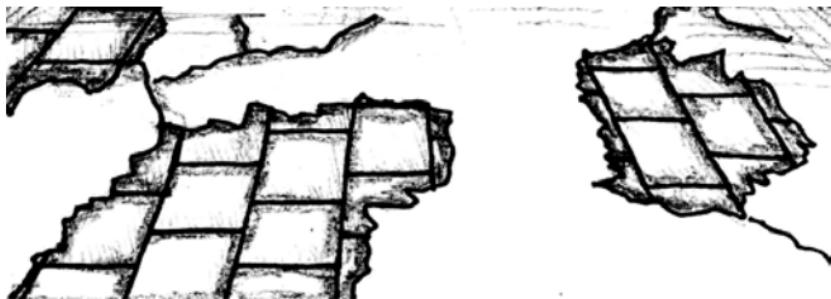
Finalmente la riserva di Residuum è stata incrementata: sebbene il cilindro sia stato posizionato solo qui, il cavo collega tutte le Locande del mondo in una fitta rete di scambio e pertanto, per i decenni a seguire, tutta l'umanità potrà usufruire dell'energia aggiuntiva.

Quello che sembra un grande traguardo, tuttavia, non deve farvi dimenticare che quella fonte energetica non sarà eterna: prima o poi la riserva terminerà, e sarà necessario cercare nuovi cilindri. A detta della signora della Locanda, ce ne sono molti altri sparsi per il mondo, quindi la corsa alla sopravvivenza non termina qui, né oggi.

La nebbia è ancora fuori, pronta a spegnere le speranze della razza umana come se fosse un essere senziente: trovare un rimedio sembra ancora impossibile, ma se una bambina innocente è riuscita a ridare la speranza e milioni di superstiti, l'umanità intera non deve porre limiti ai propri traguardi.

# **RE MORTO**

## **SkarnTasKai**



## **RE MORTO**

### **Regole**

Per giocare questo racconto hai bisogno di un mazzo di carte (un comune mazzo di carte francesi da 52: dall'Asso al 10, Fante, Donna, Re e senza Jolly) e di due dadi a 6 facce (D6).

Il tuo personaggio, Wayne Johnson, ha 23 Punti Vita (PV), punteggio che potrà cambiare durante l'avventura ma che non potrà essere superato.

Fondamentale per lo svolgimento della storia è la conoscenza delle regole del "Re Morto". Ogni giocatore lancia 2D6, dopo di che ognuno riceve due carte, una coperta che non può essere guardata e una scoperta. Una volta distribuite le carte, ogni giocatore deve dichiarare l'azione che intende compiere:

- 1) STARE: il giocatore tiene le carte che ha e scopre la carta coperta, oppure
- 2) BALLARE: il giocatore cambia la carta coperta con una carta dal mazzo, che viene servita scoperta, oppure
- 3) SPARARE: il giocatore cambia la carta scoperta e scopre quella coperta.

**ATTENZIONE:** non è consentito cambiare entrambe le carte. Quando i giocatori hanno dichiarato il loro gioco si valutano i punteggi. Lo scopo del gioco è ottenere il punteggio più basso o raggiungere esattamente i 23 punti (i punti sono detti Corone).

Le carte dal 2 al 10 valgono il punteggio indicato sulla carta stessa, il Fante vale 11 e la Donna vale 12. L'Asso vale 1 se abbinato a qualunque carta tranne il Re. Asso e Re abbinati formano la combinazione del Re Morto:

- 1) Re Morto di Picche dà la vittoria automatica della partita a chi lo ottiene
- 2) qualunque altro Re Morto azzera il punteggio di chi lo

ottiene.

Il Re in altre combinazioni ha i seguenti comportamenti:

- 1) abbinato a una carta da 2 a Donna ha valore di jolly (può essere liberamente scelto il suo valore, da 1 a 12)
- 2) coppia di Re rossi vale tanto quanto il risultato del lancio di dadi
- 3) coppia di Re neri porta il numero di Corone di chi ottiene la combinazione a 24 e fa terminare la partita (non conta il lancio dei dadi).
- 4) Re rosso e Re nero abbinati portano il numero di Corone di chi ottiene la combinazione a 22 (non conta il lancio dei dadi).

Una volta contati i punti ottenuti o valutate le combinazioni effettuate con le carte, si confronta il punteggio delle carte con quello del lancio dei dadi:

- 1) se il risultato del lancio dei dadi è maggiore o uguale a quello delle proprie carte, si ottengono 0 Corone
- 2) se il risultato del lancio dei dadi è minore di quello delle proprie carte si ottiene un numero di Corone pari alla differenza fra il punteggio delle carte e quello dei dadi.

Alla fine di ogni mano tutte le carte usate vengono scartate, ma il mazzo non viene rimescolato a meno che qualcuno non abbia ottenuto Re Morto o non siano terminate le carte nel mazzo.

### **Introduzione**

Dopo 23 felici anni di regno del glorioso re Giorgio IV, lo scettro è passato nel 1799 al contestato Guglielmo IV. Già a partire dai primi anni di regno di re Guglielmo - detto dai suoi detrattori "lo Schiavo" - si diffuse fra i contestatori un gioco di carte chiamato "Re Morto"; questo gioco, nato con tutta probabilità in Tennessee e praticato sottobanco sia

come puro e semplice gioco che come gioco d'azzardo, fu proibito col Cards Act del 1812. La proibizione non ottenne però l'effetto sperato, anzi, più il regno si espandeva e più il Re Morto veniva praticato: addirittura, un gruppo di cospiratori repubblicani si diedero il nome di "Carders", in spregio alla legge emanata da re Guglielmo.

Bloomfield, Kentucky, Regno Libero d'America, 1835

"No, non avrete mai la mia approvazione!"

Lawrence Johnson, Re di Cuori del locale Mazzo di Carders esce dalla sede sociale sbattendo la porta. Il tragitto fino a casa non è brevissimo, ma nemmeno tanto lungo da doverlo percorrere a cavallo. Male, perché questo significa che ha più tempo per pensare a ciò che è successo alla riunione: i Capi Mazzo sembrano decisi a compiere un attentato ai danni del Re.

Naturalmente a nessun carder piace il Re, ma l'idea di Lawrence è che con la diffusione della società e la crescita del Partito Democratico-Repubblicano si possa arrivare alla fine della detestata monarchia in modo pacifico.

Lawrence, ancora immerso nei suoi pensieri, raggiunge casa. Come entra, sua moglie Louise non può fare a meno di notare la sua espressione preoccupata.

"Sì Lou, abbiamo avuto una piccola discussione alla riunione. Ma non pensiamoci adesso, è pronta la cena?"

"Sì Larry, ma volevo aspettare Wayne."

"Non è ancora tornato?"

"No, avrà avuto un contrattempo."

"Non importa, ho fame, mangiamo senza di lui. Mangerà da solo quando torna."

Lawrence e Louise si mettono a tavola coi loro altri quattro

figli. L'atmosfera non è certo delle migliori, nonostante i tentativi di Richard di risollevarre l'umore di suo padre con delle battute di spirito. Nel bel mezzo della cena si sente bussare alla porta.

"Chi sarà?", domanda Anne

"Non so, qualcuno di voi aspetta visite?", chiede Lawrence, ma nessuno ne aspetta, in realtà. "Ho capito, vado a vedere chi è."

Lawrence si avvicina alla porta e apre. Rimane interdetto nel vedere chi ha davanti.

"Sei sorpreso, Re di Cuori?", gli chiede Alexander Smyth, Gran Mazziere del Mazzo di Carders di Bloomfield.

Insieme a Smyth ci sono Joseph Merrifield e Mark Nelson, rispettivamente Re e Asso di Picche. Il Consiglio dei Tre al completo.

Lawrence non fa in tempo a rispondere, che Smyth ha già impugnato la pistola e sparato un colpo fatale. Subito dopo i tre entrano in casa, e senza sprecare neppure una pallottola uccidono Louise e i quattro figli. Per terminare la loro opera buttano una lampada a olio su della paglia e lasciano che il fuoco cancelli del tutto l'esistenza di Lawrence Johnson e della sua famiglia.

Poi si allontanano a piedi. Tutta la città finge di non vedere.

\*\*\*

È stata una lunga giornata per te, le trattative d'affari ti hanno impegnato fino a tarda ora. Adesso torni a casa, soddisfatto dei risultati che hai ottenuto e desideroso di raccontarli ai tuoi genitori e ai tuoi fratelli e sorelle. Entrando in città vedi i tre Capi Mazzo, i migliori amici di tuo padre, che dalla piazza vanno verso le loro case. Vorresti

salutarli, ma non ti hanno notato.

Continui a cavalcare verso casa, e solo allora noti la grande nuvola di fumo che proviene proprio dalla direzione verso cui ti stai muovendo.

"Chissà cos'è successo?", pensi.

Mentre ti avvicini, un dubbio comincia a assalirti, dubbio che si tramuta in timore e poi in certezza: a bruciare è casa tua. Tutta la cittadinanza sembra essere lì a cercare di domare le fiamme, e oramai l'incendio sembra essere quasi estinto. Sproni il cavallo e arrivi sul luogo dove poco prima sorgeva casa tua: vorresti aiutare, ma sei pietrificato. Dov'è tuo padre? Tua madre? Dove sono Richard, Anne, Matt e Carol? Poco alla volta capisci cos'è successo e ti lasci andare alla disperazione. I tuoi vicini provano a consolarti, ma nulla può lenire il tuo dolore. Perché? Cosa avevano fatto di male? Chi poteva essere stato così crudele, chi? Quest'ultima domanda è quella che più ti tormenta, e la risposta a cui arrivi è quella che non ti aspetteresti e che mai vorresti accettare. Perché i Capi Mazzo stavano andando nella direzione opposta a quella dell'incendio? E perché, con un incendio in città, sembravano così allegri e soddisfatti? No, non può essere. Eppure...

Decidi che devi sapere, e se è come pensi sai già chi sarà a pagare. Controlli la pistola e sali a cavallo, destinazione casa Nelson. Sfondi la porta della casa dell'Asso di Picche con un calcio, e lo cerchi per tutta la casa, pistola in pugno. Lo trovi in camera da letto, alle prese con una donna ben nota a tutta la comunità maschile della città. Cacci la donna, intimandole di non fare parola con nessuno del tuo arrivo in questa casa e poi ti dedichi a Mark Nelson. Non è difficile farlo cantare, con una pistola puntata in fronte. Ti dice che il Consiglio dei Nove, col solo voto contrario di tuo padre, ha

approvato una mozione che non ti può rivelare. Ti dice che tuo padre ha lasciato la riunione sbattendo la porta, e che gli altri membri del Consiglio temevano che potesse denunciarli; per questo motivo avevano dato mandato al Consiglio dei Tre di risolvere la situazione. Hai sentito abbastanza. Spari, e mandi Mark Nelson in quell'inferno che merita.

È poi il turno di Joseph Merrifield, il Re di Picche. Probabilmente non è rientrato subito a casa quando l'hai incrociato, dal momento che lo vedi aprire la porta proprio mentre stai arrivando. Scendi da cavallo e lo spingi in casa, tenendolo sotto tiro con la pistola. Gli racconti quello che hai scoperto e gli chiedi se è vero. Nel momento in cui te ne dà conferma premi il grilletto. Addio Merrifield.

E adesso è giunta l'ora del Gran Mazziere. Sei stato decine di volte nella tua vita a casa di Alexander Smyth, ma mai prima d'ora in questo stato d'animo. Prima che gli sparassi Merrifield ti ha detto che è stato Smyth a uccidere tuo padre. Che sia vero o no, ora tutta la tua persona è un concentrato di odio verso colui che fino a poche ore prima consideravi quasi il tuo secondo padre. Arrivi a casa di Smyth, bussi con una forza tale che la porta per poco non cede sotto i tuoi colpi. Chiami il Gran Mazziere con tutto il fiato che hai in corpo, poi spari alla porta ed entri. Smyth è davanti a te, con le pistole in mano ma visibilmente terrorizzato. Senza dire una parola lo disarmi con un solo colpo ad una mano, che lo costringe a lasciar cadere anche l'altra pistola per l'istinto di tenere la mano ferita con quella sana.

"Sei tu che hai ammazzato mio padre?", gli urli in faccia.

"No, io..."

"Bugiardo! Sei tu che hai ammazzato mio padre?"

"Sì... sono stato io... ho dovuto... perdonami..."

"Perdonarti? Perdonarti? Sappilo Smyth, del Consiglio dei

Tre sei rimasto solo tu, ma non per molto! E adesso dimmi, perché hai ammazzato mio padre, mia madre, i miei fratelli, le mie sorelle?"

"Tuo padre... era diventato un pericolo per il nostro Mazzo... ma la tua famiglia... non li ho uccisi tutti io..."

"Taci, ti ho già detto che Merrifield e Nelson sono già morti, quindi non serve cercare di scaricare su di loro le tue responsabilità! Cos'ha fatto mia madre per essere uccisa? E Richard, Anne, Carol, Matt? Cos'hanno fatto?"

"Niente..."

"Perchè li hai uccisi?"

"Non potevamo lasciare test..."

Non lo lasci finire. Un colpo e anche Alexander Smyth crolla senza vita.

Rimani un momento a guardare quella scena, con la pistola che ancora ti fuma in mano, poi esci e sali sul cavallo. Lo sproni a galoppare, veloce quanto può. Non sai se le lacrime che ti rigano il volto siano generate dall'aria fredda della sera che ti sforza il viso o dal dolore dovuto alle perdite e al tradimento, ma tutto sommato ti interessa poco, e le lasci scendere copiose quanto sono. Via via che la tensione si allenta cominci a ricordare che non hai cenato. Hai fame. E sei stanco. Adesso però è il momento di andare più lontano possibile da Bloomfield, dai Carders, da tutto ciò in cui hai creduto fino a oggi e che da oggi hai deciso di abbandonare. Quando sarai abbastanza lontano ti fermerai, mangerai e riposerai. Poi andrai ancora più lontano.

Vai all'[1](#)

## 1

Fontenelle's Post, Territorio non organizzato oltre il fiume Missouri, 1837

Non appena lo raggiungi, vedi che il cartello recita "Fontenelle's Post". Questa maledetta nebbia ti ha fatto perdere la cognizione del tempo e dello spazio e ti penetra nelle ossa facendoti tremare come una foglia. Anche il cavallo è stanco e infastidito dal freddo e dall'umidità, quindi decidi di fermarti qui per la notte, sperando di trovare una locanda poco costosa con una stalla.

Dopo un tempo probabilmente breve ma che il clima avverso fa sembrare terribilmente lungo trovi un saloon con un ricovero per i cavalli. Leghi il tuo animale all'esterno del locale, promettendogli che presto lo porterai al coperto, quindi entri e ti dirigi al bancone.

"Un Kentucky Bourbon, un piatto caldo e un letto per me e una notte al caldo con biada e acqua per il mio cavallo", dici al proprietario, che neppure ti ha visto entrare ed è ancora voltato di spalle a ritirare delle stoviglie.

L'uomo si gira verso di te e ti squadra per capire se puoi pagare, poi ti versa un bicchiere di bourbon e un piatto di zuppa della casa e ordina a un ragazzo di portare il tuo cavallo al coperto. Inizi a consumare il tuo pasto, quando un tipo ti si affianca appoggiandosi di schiena al bancone.

"Grazie.", ti dice il nuovo arrivato.

"Prego", rispondi "anche se non so a cosa devo questa gratitudine."

"Ma come, non vorrai bere da solo! Sam, il nostro nuovo amico mi offre la stessa cosa che beve lui."

Il proprietario del saloon gli versa senza fiatare un bicchiere di Old Jake e torna ai suoi affari.

"Allora, brindiamo.", dice il tuo nuovo amico con un sorriso falso "Al nostro re!"

*continua*

Se rispondi "Lunga vita a re Guglielmo!" vai al **7**

Se rispondi brindando a un altro pretendente al trono vai al **40**

Se rispondi "Alla repubblica!" vai al **42**

Se brindi senza dire nulla vai al **37**

## 2

Non appena Sam finisce di parlare ti volti nuovamente verso Josh. È la sua vita o la tua, senti che se non spari tu a lui sarà lui a sparare a te.

Premi il grilletto.

Subito dopo anche Sam preme il grilletto del fucile, nonostante la cosa non gli faccia piacere: ora dovrà ripulire il locale dalla macchia lasciata dal tuo sangue e da quello di Josh.

## 3

Corri verso le stalle e trovi subito il tuo cavallo; monti in groppa e lo sproni a partire e poco dopo sei di nuovo per le strade di Fontenelle's Post. Il tuo cavallo passa tra la gente della città, travolgendo talvolta qualcuno che si trova lungo la sua traiettoria; cerchi di ricordare la strada per uscire dalla città, e dopo alcuni tentativi riesci a ritrovarla.

Uccidere e fuggire. Da quando due anni fa la tua famiglia è stata crudelmente sterminata questo sembra il tuo destino. Il tuo vantaggio sugli abitanti di Fontenelle's Post è sufficientemente largo da darti la certezza che non ti inseguiranno, ma dell'altro sangue pesa sulla tua coscienza e un'altra città è depennata dalla lista di quelle in cui puoi trovare accoglienza; ciò che più ti riempie di rabbia è che la ragione di tutto questo sangue e di tutte queste fughe è

sempre la stessa, quel dannato fanatismo che trasforma gloriosi ideali in mostruosità.

Ora fuggi verso ovest. Il Messico è per te l'unica speranza di serenità, lontano dai Carders e dal re.

Ma la strada è ancora lunga

## 4

"Pessima idea, Wayne."

Conosci bene i Carders e sai che per ognuno di loro il proprio mazzo è qualcosa di sacro e inviolabile. Buttarlo a terra è un atto gravissimo, che può avere conseguenze molto spiacevoli.

Josh ti afferra improvvisamente per il collo, togliendoti il respiro.

"Ascolta bene, cane: se non ti è chiaro, io non volevo sapere se ti andava o no una partita a Re Morto. Quando un Carder propone una partita, quella partita si gioca. Purtroppo tu hai pensato diversamente, e hai mancato di rispetto a me e al mio mazzo, quindi sono costretto a rimandare la partita. Prima c'è un'onta da lavare."

Ti butta a terra e ti porta a calci verso l'esterno del locale (perdi 6PV) per sfidarti a duello.

Vai al [35](#)

## 5

La nebbia e la scarsa luce della strada non vi aiutano, e il duello si conclude sostanzialmente con un nulla di fatto.

Jacob annuncia la parità e vi invita ad avvicinarvi. Una volta che vi siete avvicinati vi rende le munizioni, con le quali ricaricate le pistole e invita a stringervi la mano. Riluttanti fate come dice l'arbitro, ma quella stretta sembra durare un secondo di troppo.

Se vuoi aggredire Josh vai al **19**

Se vuoi rientrare vai al **50**

## 6

Con un abile colpo fai volare via l'arma di Josh. Rimani per un momento fermo sul posto con la pistola ancora fumante in mano, poi la riponi nella fondina e ti avvii per rientrare nel saloon. Nessuno dei presenti osa proferire parola.

"Wayne!" È Jacob Cooper che ti chiama. "I tuoi proiettili."

Raggiungi Jacob, recuperi le tue munizioni e ne metti una nella pistola; le altre per il momento le metti in tasca.

Se fingi di rientrare e spari a Josh vai al **20**

Se ringrazi Jacob e rientri vai al **50**

## 7

"Lunga vita a re Guglielmo!"

Il tuo nuovo amico solleva in silenzio il bicchiere senza toccare il tuo, poi, mentre stai bevendo il tuo bourbon, ti sferra con l'altra mano un pugno che ti getta sul bancone e per poco non ti spezza il collo (perdi 4PV).

"E così brindi al re? Sia dannato lui e tutti suoi figli, quel maledetto schiavo usurpatore!"

Detto questo estrae la pistola, ma Sam è rapido quanto lui ad imbracciare un fucile che teneva sotto il bancone e a puntarglielo addosso.

"Josh, sai che la penso come te sul re, ma sai anche che non voglio sparatorie dentro il mio locale." - indica la porta del saloon con la bocca del fucile - "Fuori avete tutto lo spazio che vi serve per chiarirvi."

"Certo Sam, perdonami, è stato un momento di debolezza."

Josh ti solleva dal bancone e ti butta per terra verso l'entrata. Sei ancora stordito per il pugno e non riesci a opporli, nonostante l'idea di tornare fuori con la nebbia e l'umidità che ti penetrano nelle ossa non ti entusiasmi.

"E ora vediamo come te la cavi a duello, monarchico!"

Vai al **35**

## 8

Tieni la mano più ferma che puoi e fai partire un colpo. Il tuo proiettile raggiunge Jacob Cooper ferendolo a una spalla. Sei riuscito a rallentare il tuo avversario ma non l'hai dissuaso dal suo intento, anzi, il tuo gesto gli ha messo ancora più rabbia in corpo.

Se gli spari di nuovo vai al **46**

Se lo aggredisci vai al **10**

Se fuggi vai al **41**

## 9

Scarti l'8 di Quadri e peschi il 10 di Quadri. Scopri la tua carta coperta, che è l'Asso di Cuori. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**

Se hai perso vai al **12**

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

## **10**

Corri verso Jacob e lo butti facilmente a terra. Lo sceriffo perde la pistola, ma non perdi tempo a raccoglierla. Purtroppo, però, non ti sei reso conto che correndo verso Jacob ti saresti diretto verso il pubblico. Gli avventori del saloon ti circondano senza difficoltà e ti malmenano. Poco dopo Jacob Cooper si rialza da terra e recupera la pistola, con la quale vendica la morte di suo fratello.

La tua vita termina a Fontenelle's Post, nel 1837, per mano dello sceriffo.

## **11**

Scarti il 10 di Quadri e peschi il Re di Picche. Scopri la tua carta coperta, che è il 10 di Cuori. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**

Se hai perso vai al **12**

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

## **12**

"Mi spiace Wayne, non è facile battermi a Re Morto."

"Sono solo un po' arrugginito, saranno due anni che non gioco. Nei miei tempi migliori sarebbe andata diversamente."

Josh sorride e ti porge la mano; tu gliela stringi e gli prometti che se tornerai a Fontenelle's Post lo cercherai per giocare la rivincita.

Ora si è fatto veramente tardi, la stanchezza si fa sentire e domani dovrà ripartire.

Vai al **50**

## 13

Ti rialzi con difficoltà e dolorante in ogni punto del tuo corpo. Lanci un ultimo sguardo carico d'odio a Josh che è ancora per terra, poi incroci gli occhi di Jacob e quelli di ogni persona lì presente. Ti reggi in piedi a malapena, ma tutti gli abitanti di Fontenelle's Post sembrano terrorizzati da te. Cercando di dissimulare le tue difficoltà fai per rientrare nel saloon.

Se ti fermi e spari a Josh vai al **20**

Se rientri vai al **50**

## 14

Scarti il 6 di Fiori e scopri dal mazzo il Re di Fiori. Volti la tua carta coperta, che è l'8 di Fiori.

Lancia un dado per scoprire come si comporta Josh.

Se ottieni 1 o 6, Josh sta (vai al **17**)

Se ottieni 2 o 5, Josh balla (vai al **31**)

Se ottieni 3 o 4, Josh spara (vai al **34**)

## **15**

Scarti la carta coperta e scopri un Re di Fiori.

Lancia un dado per scoprire come si comporta Josh.

Se ottieni 1 o 6, Josh sta (vai al **17**)

Se ottieni 2 o 5, Josh balla (vai al **31**)

Se ottieni 3 o 4, Josh spara (vai al **34**)

## **16**

Ti rialzi con difficoltà e dolorante in ogni punto del tuo corpo. Lanci un ultimo sguardo carico d'odio a Josh che è per terra senza vita, poi incroci gli occhi di Jacob e quelli di ogni persona lì presente. Ti reggi in piedi a malapena, ma tutti gli abitanti di Fontenelle's Post sembrano terrorizzati da te. Cercando di dissimulare le tue difficoltà fai per rientrare nel saloon.

"Maledetto, l'hai ammazzato!"

La voce di Jacob Cooper è rotta dal pianto. Ti volti verso lo sceriffo e lo vedi avvicinarsi a passi rapidi, impugnando la pistola con mano tremante ma non abbastanza da non costituire una minaccia.

Se aggredisci Jacob vai al **10**

Se gli spari, lancia una dado; se ottieni 1 o 2 vai al **22**, se ottieni 3 o 4 vai al **8**, se ottieni 5 o 6 vai al **46**

Se scappi vai al **41**

## **17**

La sua carta coperta è un 3 di Fiori. Segna le corone di entrambi e inizia la seconda mano.

Nella seconda mano distribuisci tu, quindi la prima giocata sarà di Josh.

La tua carta scoperta è il 10 di Cuori, la sua l'Asso di Cuori. Lancia i dadi per te (Josh ottiene 4 dal suo lancio).

Josh sta; la sua carta coperta è il 2 di Cuori, quindi ottiene 0 Corone.

Se stai vai al **36**

Se balli vai al **48**

Se sparri vai al **29**

## **18**

Scopri la tua carta coperta, che è il 10 di Cuori. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**

Se hai perso vai al **12**

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

## **19**

Ti avventi verso Josh e cominciate ad azzuffarvi.

I vostri PV sono quelli residui dopo il duello. La scazzottata va gestita come una serie di mani di Re Morto; quando uno di voi due rimane con 4PV o meno la scazzottata finisce (è necessario però che uno dei due abbia almeno 1PV più dell'altro). Se uno di voi due ottiene Re Morto di Picche uccide l'avversario. Se uno di voi due ottiene un numero di Corone superiore ai propri PV residui muore.

Se uccidi Josh vai al **16**

*continua*

Se vinci senza uccidere Josh vai al **13**

Se Josh ti sconfigge vai al **49**

## **20**

Il tuo colpo è incredibilmente preciso, viste le condizioni di luce e clima, e il proiettile passa attraverso l'occhio destro di Josh per uscire dalla sua nuca. Il tuo avversario crolla al suolo senza emettere neppure un gemito.

"Maledetto, l'hai ammazzato!"

La voce di Jacob Cooper è rotta dal pianto. Ti volti verso lo sceriffo e lo vedi avvicinarsi a passi rapidi, impugnando la pistola con mano tremante ma non abbastanza da non costituire una minaccia. La tua pistola è scarica.

Se aggredisci Jacob vai al **10**

Se scappi vai al **41**

## **21**

"È incredibile, non è una cosa che mi è capitata spesso."

Josh non pare essere soddisfatto del risultato, sembra confuso sul da farsi.

"Dai Josh, ora abbiamo un motivo in più per sperare di rivederci. Dovremo giocare una rivincita."

Josh ti guarda cercando di capire se lo stai prendendo in giro o se dici sul serio.

Lancia un dado.

Se ottieni da 1 a 3, Josh si alza di scatto e ti spintonà; la sua

chiara intenzione è di far decidere alle pistole chi è il vincitore della partita di Re Morto. Vai al [35](#)

Se ottieni da 4 a 6, Josh ti sorride e ti porge la mano, accettando la tua proposta. Vai al [50](#)

## 22

Sei stanco e dolorante in mezzo alla nebbia, non certo la condizione migliore per sparare un colpo preciso. Manchi completamente il tuo bersaglio e sei troppo debole per sostenere il rinculo della tua arma. Perdi la pistola e vedi avvicinarsi

Jacob Cooper. Lo sceriffo non commette il tuo stesso errore e ti spara solo quando è sicuro di riuscire a mirare correttamente.

I tuoi giorni e la tua fuga verso il Messico finiscono qui.

## 23

Scarti la carta coperta e peschi il Re di Picche. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al [26](#)

Se hai perso vai al [12](#)

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al [21](#)

## 24

La tua carta coperta è l'Asso di Cuori. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al [26](#)

Se hai perso vai al [12](#)

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al [21](#)

## **25**

La partita durerà 2 mani, a meno che uno dei due giocatori non vinca prima. Nella prima mano distribuisce Josh, quindi la prima decisione è tua.

La tua carta scoperta è un 6 di Fiori, la sua è un 4 di Quadri. Josh ottiene 9 dal suo lancio dei dadi; decidi cosa fare.

Se stai, vai al **45**

Se balli, vai al **15**

Se spari, vai al **14**

## **26**

"Complimenti, amico."

Josh ti porge la mano, ma mentre gliela stringi ti torce il polso (perdi 2PV).

"Peccato che tu non sapessi che odio perdere. Vieni con me."

Ti trascina fuori dal locale e ti sfida a duello.

Vai al **35**

## **27**

Josh è un abile pistolero, e con il suo colpo ti disarma. Dolorante e sanguinante cadi in ginocchio, mentre il tuo avversario ti si avvicina.

"Pensavi forse di riuscire ad avere la meglio? Povero

illuso...", e ti atterra con un pugno (perdi 5PV).

"Josh, fermati, hai già vinto!" È la voce di Jacob a parlare, ma Josh non ha alcuna intenzione di dargli retta e ti solleva di peso. "Non farti mai più vedere nella mia città." Ti butta a terra "E se provi a rimettere piede nel saloon sei un uomo morto."

Ferito, pieno di lividi, stanco e infreddolito, non te la senti di ribattere a Josh o di sfidare la sua minaccia. Mentre tutti rientrano cerchi di raggiungere carponi un angolo in cui rannicchiarti a dormire. Hai passato molte brutte nottate negli ultimi due anni, ma questa è sicuramente la peggiore. Ti svegli ai primi raggi del sole, il volto tumefatto, la ferita della mano che pulsa e le ossa a pezzi per la scomodità del tuo improvvisato giaciglio e l'effetto dell'umidità. Ti alzi e con passo malfermo raggiungi la stalla.

Recuperi il cavallo, lo selli come riesci e con grande difficoltà gli sali in groppa. Cercando di evitare le vie principali ti dirigi verso il punto da cui sei entrato in città la sera prima. Senza voltarti indietro e senza spronare il cavallo al galoppo ti allontani per sempre da Fontenelle's Post.

La tua meta è l'Ovest, quel Messico in cui il Re di Potomac non ha potere e dove potrai dimenticare i Carders e la loro follia.

## 28

Scarti la carta coperta e peschi un 10 di Quadri. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**

Se hai perso vai al **12**

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

## 29

Scarti il 10 di Cuori e peschi il 10 di Quadri. Scopri la tua carta coperta, che è l'8 di Quadri. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**

Se hai perso vai al **12**

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

## 30

Josh non fa in tempo a finire la frase e tu già sobbalzi.

"Carders?" ti lancia verso di lui, lo afferra per il bavero e gli punti la pistola in mezzo alle orbite "Ascoltami bene, e ascoltatemi bene tutti. Io non voglio avere nulla a che fare con voi feccia, perché questo siete. Avete mai sentito parlare del pistolero che in una sera uccise i Capi Mazzo di Bloomfield? Bene, è qui davanti a voi. Ho giurato a me stesso che non avrei mai perdonato la vostra congrega fuorilegge per quello che fece alla mia famiglia e che avrei fatto tutto ciò che è in mio potere per assicurarvi alla giustizia. Quindi ora le cose andranno così: io me ne vado da questo posto - e voi naturalmente non farete nulla per fermarmi - e domani stesso parlerò con lo sceriffo..."

"Lo stai già facendo, amico.", dice una voce dietro di te "Molto piacere, Jacob Cooper, sceriffo di questo posto e fratello di Josiah." Ti volti. L'uomo che sta parlando ti sta tenendo sotto tiro. "Vuoi denunciare un'intera città? Consideralo fatto, domani stesso chiederò il registro anagrafico al sindaco e lo porterò al procuratore. Purtroppo tu non mi potrai accompagnare."

Uno sparo.

Il proiettile dello sceriffo ti attraversa la testa, ponendo fine in un solo momento alla tua fuga, ai tuoi propositi e alla tua vita.

## 31

Josh scarta la carta coperta e pesca un 2 di Cuori. Segna le Corone di entrambi e inizia la seconda mano.

Nella seconda mano distribuisci tu, quindi la prima giocata sarà di Josh.

La tua carta scoperta è il 10 di Quadri, la sua l'8 di Quadri. Lancia i dadi per te (Josh ottiene 4 dal suo lancio).

Josh sta; la sua carta coperta è l'Asso di Cuori, quindi ottiene 5 Corone.

Se stai vai al **18**

Se balli vai al **23**

Se sparvi vai al **11**

## 32

Sogghignando sollevi il tuo nuovo bicchiere di bourbon e brindi con Josh senza parlare. Josh beve, posa il bicchiere con calma sul bancone e ti passa un braccio attorno alle spalle.

"Sai amico, mi stai simpatico, però il tuo silenzio comincia a innervosirmi. Non è difficile, ti ho anche suggerito come brindare; il fatto che tu non abbia detto nulla mi fa pensare che la pensi diversamente da me. Niente di male, intendiamoci" – e ti sorride guardandoti in tralice - "ma se

così è dovremo chiarirci alla vecchia maniera, oppure fare una partitina. Sai, il Re Morto è un gioco che piace molto a noi Carders..."

Josh estrae un mazzo di carte e due dadi.

Se vuoi giocare a Re Morto, lancia 2D6 per te e vai al **25**

Se vuoi sfidare Josh a duello vai al **35**

Se minacci Josh vai al **30**

Se ordini un altro giro di bourbon e brindi alla repubblica  
vai al **7**

### **33**

Josh scarta il 4 di Quadri e pesca un Re di Fiori; scopre la carta coperta, che è il 3 di Fiori. Segna le Corone di entrambi (dando alla combinazione di Josh il punteggio più conveniente per lui) e inizia la seconda mano.

Nella seconda mano distribuisci tu, quindi la prima giocata sarà di Josh.

La tua carta scoperta è il 10 di Cuori, la sua l'Asso di Cuori.  
Lancia i dadi per te (Josh ottiene 4 dal suo lancio).

Josh sta; la sua carta coperta è il 2 di Cuori, quindi ottiene 0 Corone.

Se stai vai al **36**

Se balli vai al **48**

Se sparvi vai al **29**

### **34**

Josh scarta il 4 di Quadri e pesca un 2 di Cuori; la sua carta coperta è il 3 di Fiori. Segna le Corone di entrambi e inizia la seconda mano.

Nella seconda mano distribuisci tu, quindi la prima giocata sarà di Josh.

La tua carta scoperta è il 10 di Quadri, la sua l'8 di Quadri. Lancia i dadi per te (Josh ottiene 4 dal suo lancio).

Josh sta; la sua carta coperta è l'Asso di Cuori, quindi ottiene 5 Corone.

Se stai vai al **18**

Se balli vai al **23**

Se sparvi vai al **11**

## **35**

Uscite dal locale e con voi escono tutti gli avventori. Uno di questi si fa avanti a fare da arbitro.

"Josh, tu già mi conosci. Wayne, mi presento: sono Jacob Cooper, sceriffo di questo posto e fratello del tuo avversario. Non so in cosa tu creda, ma se sei battista puoi scambiare qualche parola con il Reverendo Merrill."

"Non serve, ho abbandonato la fede da tempo. Cominciamo."

"Come preferisci. Ora controllerò le vostre pistole, avrete a disposizione un solo colpo. Vi disporrete schiena contro schiena e farete undici passi seguendo il mio conteggio; al dodici vi volterete e sparerete."

Date le pistole a Jacob, il quale le svuota, ricarica un colpo e vi rende l'arma e gli altri proiettili. Fatto il controllo delle armi vi guardate un momento negli occhi: se gli sguardi potessero bruciare sareste entrambi ridotti in cenere. Vi disponete quindi schiena contro schiena, le vostre rispettive destre pronte a impugnare la pistola. Inizia il conto.

Uno.

Due.

Tre.

Quattro.

Cinque.

Sei.

Sette.

Otto.

Nove.

Dieci.

Undici.

[Il duello è da gestire come un'unica mano di Re Morto. Josh ha 23PV, il tuo punteggio potrebbe essere differente nel caso in cui tu abbia perso Punti Vita in precedenza. Il numero di Corone ottenute è il numero di Punti Vita persi durante il duello, quindi se parti da un numero di Punti Vita inferiore a 23 potresti perdere il duello nonostante tu ottenga un risultato migliore; se uno di voi due ottiene un numero di Corone uguale o superiore ai propri Punti Vita, muore.]

Dodici.

Se vinci e Josh rimane vivo vai al **6**

Se vinci e uccidi Josh vai al **20**

Se il duello finisce in parità vai al **5**

Se perdi (senza morire, naturalmente) vai al **27**

## **36**

Scopri la tua carta coperta, che è l'8 di Quadri. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**

Se hai perso vai al **12**

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

## **37**

Sollevi il bicchiere, lo batti contro quello del tuo nuovo amico e bevi. Lui sembra divertito dal tuo comportamento e beve con te.

"Non ti sbilanci, eh? Bravo, non sai mai chi puoi avere davanti. Ma non abbiamo ancora fatto le presentazioni: molto piacere, sono Josiah Cooper, ma qui tutti mi conoscono come Josh. Ah, sono un Carder, come tutti in questa città. Ora riproviamo. Sam, versane un altro, lo straniero ha la gola secca e non riesce a parlare."

Sam versa un altro bicchiere di bourbon per ciascuno di voi due.

Se nonostante ti trovi in una città di Carders vuoi brindare a re Guglielmo, vai al **7**

Se vuoi brindare a un altro pretendente al trono vai al **40**

Se vuoi brindare alla repubblica vai al **42**

Se taci ancora vai al **32**

## **38**

"No grazie, amico, non gioco da due anni."

Josh, visibilmente ubriaco, ti guarda in tralice.

"Ehi Wayne, forse non sono stato chiaro. Ti trovi in una città abitata soltanto da Carders, rifiutare una mano di Re Morto è un atto molto pericoloso. O forse hai brindato alla repubblica per evitare problemi?"

"Ma come avrei potuto sapere che avrei evit..."

Josh estrae da una tasca un mazzo di carte e lo sbatte violentemente sul bancone.

Se lo asseendi e giochi, lancia 2D6 per te e vai al **25**  
Se rifiuti e butti a terra il mazzo vai al **4**

## **39**

Corri con tutto il fiato che hai in corpo cercando di lasciare Fontenelle's Post, ma presto ti accorgi che è un'idea stupida: tu sei stanco e i tuoi inseguitori conoscono la città meglio di te. Presto vieni raggiunto e malmenato da tutti coloro che erano presenti al duello. A porre fine al tuo dolore pensa Jacob Cooper con un colpo di pistola fra i tuoi occhi.

## **40**

Capisci che re Guglielmo non rientra nelle simpatie del tuo nuovo amico, quindi decidi di brindare nominando un altro pretendente al trono. Lo sconosciuto sembra apprezzare il fatto che tu non abbia nominato il re, ma dopo aver sollevato il bicchiere invece di bere lo appoggia di fianco a sé sul bancone.

"Vedo che abbiamo tra noi una persona ragionevole. O quasi. Sai, sono d'accordo con te: Guglielmo lo Schiavo non merita la corona, il suo posto è nelle piantagioni che piacciono tanto a quelli del Sud. Però, vedi, io penso che quella corona non dovrebbe stare in testa a nessuno."

Noti che porta la mano alla fondina ed estrai più in fretta di lui. Immediatamente, però, ti rendi conto che con la stessa rapidità Sam ha imbracciato un fucile che probabilmente teneva sotto il bancone e ti tiene sotto tiro.

"Straniero, sei qui da poco e stai già dando problemi. Josh è una persona un po' ruvida e ha le sue idee, che sono anche le mie, ma se volette discutere con le pistole questo non è il posto giusto. Fuori avete spazio a sufficienza."

Guardi fuori, continuando a tenere la pistola puntata su Josh. È buio e c'è nebbia, non certo l'ideale per un duello, nonostante alcuni punti siano debolmente illuminati da lampioni a olio.

Se accetti il consiglio di Sam e esci per sfidare Josh a duello vai al **35**

Se sparì a Josh vai al **2**

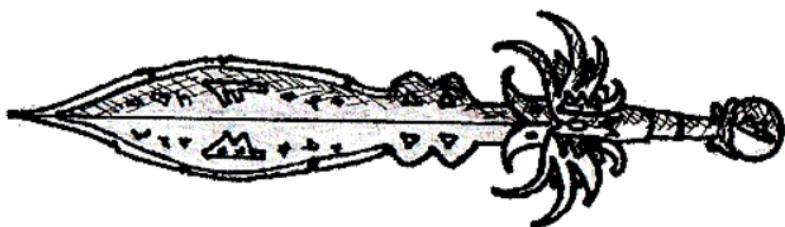
Se lasci perdere e riponi la pistola vai all'**47**

## 41

Ti volti e cominci a correre col favore della nebbia. Senti i colpi della pistola di Jacob, ma nessuno ti raggiunge. Poco dopo ti accorgi che tutti gli avventori del saloon ti stanno rincorrendo e il tuo vantaggio comincia a ridursi.

Se ti dirigi alle stalle vai al **3**

Se cerchi di fuggire a piedi dalla città vai al **39**



## 42

Il tuo amico ti fa un sorriso soddisfatto, batte il bicchiere contro il tuo e beve di gusto insieme a te.

"Sam versane un altro, stavolta offro io!" - torna a voltarsi verso di te - "Così sei dei nostri! Molto piacere amico, io sono Josiah Cooper, ma puoi chiamarmi Josh."

Josh inizia un lungo discorso su perchè re Guglielmo sia in realtà un usurpatore, sul fatto che nessuno degli altri pretendenti possa veramente aspirare al trono, su quanto sarebbe meglio se il Regno Libero d'America fosse in realtà la Libera Repubblica d'America, e mentre parla ti offre tre bicchieri di bourbon.

"Sento di potermi fidare di te, Wayne, non tradire mai la mia fiducia: qui a Fontenelle's Post siamo tutti Carders. A proposito, ti va una partita?"

Se vuoi fare una partita a Re morto, lancia 2D6 per te e vai al **25**

Se non vuoi vai al **38**

Se te ne vai dicendo che li denuncerai vai al **30**

## **43**

Josh scarta la carta coperta e pesca un Re di Fiori. Segna le Corone di entrambi (dando alla combinazione di Josh il punteggio più conveniente per lui) e inizia la seconda mano.

Nella seconda mano distribuisci tu, quindi la prima giocata sarà di Josh.

La tua carta scoperta è il 10 di Cuori, la sua l'Asso di Cuori. Lancia i dadi per te (Josh ottiene 4 dal suo lancio).

Josh sta; la sua carta coperta è il 2 di Cuori, quindi ottiene 0 Corone.

Se stai vai al **36**

Se balli vai al **48**

Se sparvi vai al **29**

## **44**

La sua carta coperta è un 3 di Fiori. Segna le Corone di entrambi e inizia la seconda mano.

Nella seconda mano distribuisci tu, quindi la prima giocata sarà di Josh.

La tua carta scoperta è l'8 di Quadri, la sua il 2 di Cuori. Lancia i dadi per te (Josh ottiene 4 dal suo lancio).

Josh balla e pesca un 10 di Cuori, ottenendo così 8 Corone.

Se stai vai al **24**

Se balli vai al **28**

Se sparvi vai al **9**

## 45

La tua carta coperta è l'8 di Fiori.

Lancia un dado per scoprire come si comporta Josh.

Se ottieni 1 o 6, Josh sta (vai al 44)

Se ottieni 2 o 5, Josh balla (vai al 43)

Se ottieni 3 o 4, Josh spara (vai al 33)

## 46

Prendi la mira e spari. Nonostante la tua debolezza riesci a mettere a segno un colpo preciso e Jacob Cooper crolla a terra morto; la popolazione di Fontenelle's Post è sconvolta e ammutolita. Raccogliendo le poche forze che ti rimangono ti dai alla fuga, vuoi lasciare il prima possibile questo inferno.

Se vuoi dirigerti alle stalle per recuperare il tuo cavallo vai al 3

Se decidi di non perdere tempo e di fuggire a piedi dalla città vai al 39

## 47

Rimetti la pistola nella fondina guardando Sam con la coda dell'occhio. Appena il proprietario del saloon vede che la tua arma è tornata al suo posto punta il fucile in direzione di Josh. Questi allontana la mano dalla fondina, e dal taschino della camicia estrae un mazzo di carte e due dadi e li posa senza fretta sul bancone. Sam ritira il fucile.

"Ti va una partita?", ti chiede Josh

Se vuoi giocare a Re Morto lancia 2D6 per te e vai al 25

Se rifiuti e butti a terra il mazzo vai al **4**

## **48**

Scarti la carta coperta e peschi un 10 di Quadri. Conta le Corone ottenute complessivamente da ciascuno.

Se hai vinto vai al **26**

Se hai perso vai al **12**

Se avete ottenuto lo stesso punteggio vai al **21**

## **49**

Josh si rialza, tu sei troppo debole e dolorante per fare altrettanto. Provi a metterti carponi, ma dopo esserci riuscito senti il freddo del metallo sulla tua tempia. Ti volti e vedi Josh che ti guarda, carico di odio. L'ultima immagine che si imprime nei tuoi occhi è quella del dito di Josh che preme il grilletto, l'ultimo suono che sentono le tue orecchie è quello dello sparo della pistola del tuo avversario.

## **50**

Sam manda via gli avventori e invita gli ospiti a ritrarsi nelle loro stanze. Sei ben contento di questo invito e ti avvii. La stanza non è certo la più comoda in cui tu abbia mai dormito, ma negli ultimi due anni ti è capitato talmente di rado di dormire con un tetto sopra la testa e un materasso sotto di te che la povera stanza che il saloon ti ha offerto ti sembra la camera di un re. Sorridi a questo pensiero, è paradossale che ti sia venuto proprio in questa città.

Dormi profondamente, facendo sogni che il mattino dopo non ricordi, pur ricordando che sono stati piacevoli. Al risveglio, dopo esserti preparato, scendi e consumi un'ottima

colazione. A differenza della notte precedente, ora il locale è quasi vuoto, se si fa eccezione per i pochi ospiti delle sue stanze e per alcuni pittoreschi personaggi, i quali però non cercano di attaccare briga con te o con gli altri stranieri. Terminata la colazione paghi Sam, lo ringrazi e lo saluti. Dentro di te ti chiedi cosa staranno facendo in questo momento Josh e tutte le altre persone che la scorsa notte popolavano il saloon.

Esci e con piacere constati che la nebbia se ne è andata, lasciando il posto ad una magnifica giornata di sole. Ti dirigi verso le stalle e recuperi il cavallo, che Sam ha già fatto sellare. Lo trovi in gran forma, riposato e pronto a galoppare.

"Si parte, bello!"

Dopo avergli fatto un'affettuosa carezza sul muso monti in sella ed esci, portandolo al passo fino al cartello che ti aveva fatto scoprire l'esistenza di questo luogo.

Ti fermi un momento e riguardi la scritta:

"Fontenelle's Post".

Porti una mano al cappello in segno di saluto, sproni il cavallo e parti verso l'Ovest, verso quel Messico che per te significa serenità.

# **TRAPPOLA NELLA NEBBIA**

## **Pirata delle Alpi**



## REGOLE DEL GIOCO

### Trappola nella nebbia

Benvenguto in questo librogame! Stai per leggere le avventure di un antieroe che ti rimarrà nel cuore per sempre (o almeno fai finta...) attraverso i vari paragrafi che compongono questa storia. Se non hai mai letto un tale libro, ti insegnò come si fa: prima di tutto si leggono le regole e si segue la prassi per la creazione del personaggio (un simpatico nano con il suo caratterino), poi si legge il prologo intitolato "*La vita eroica (?) di Khazull Maddax*" e si va al paragrafo **1**. Una volta letto, avrai una scelta da fare per proseguire la storia e troverai il numero di due paragrafi. Scegli quello che ti ispira di più e cercalo attraverso le pagine del libro, ci sarà il nuovo paragrafo con una nuova scelta e così via fino alla fine dell'avventura.

Rassicurati, non dovrai comprare del materiale caro e sofisticato (se proprio ci tieni, mio cugino ha un negozio pieno di robe ipertecnologiche...): avrai bisogno di una matita, una gomma e di un paio di dadi a sei facce (no, non quelli tarocchi...). È possibile che tu abbia bisogno di una calcolatrice se hai problemi con il calcolo fatto a mente. Purtroppo, non c'è una modalità per due giocatori tranne se trovi qualcuno che voglia lanciare i dadi degli avversari e leggere le loro parti di dialogo.

Voglio aggiungere che i luoghi, le creature, le situazioni ed i personaggi appartengono al mondo della fantasia umana e non esistono nella nostra realtà. Ti chiedo gentilmente di non riprodurre le azioni del protagonista della storia nella vita reale, perché tutto ciò è solo finzione. Sarebbe come incendiare la macchina del tuo avversario se vinci alla Battaglia Navale, quindi di un'estrema stupidità. So che questa avvertenza è inutile per il 99,999% dei giocatori ma c'è sempre un 0,001% che mi preoccupa.

## **Le Prove**

Una prova è una specie di test per verificare se il personaggio riesce a compiere un'azione precisa che non entra nelle regole di combattimento. Per riuscire una Prova, si lancia un dado e si deve ottenere un risultato inferiore o uguale al Tratto richiesto (pur sapendo che un "6" è sempre un fallimento).

I bonus dei Tratti permettono di sottrarre dei punti al dado e le penalità aggiungono dei punti al dado. Per esempio: ottieni 5 col dado per una Prova e hai un bonus di 2 nel Tratto richiesto, il risultato sarà quindi 3 (5-2). Se invece c'è una penalità di 2 nel Tratto, il risultato sarà di 7 (5+2). Notate che un risultato che diventa negativo (meno di 0) è considerato come un successo.

*Esempio: Per fare capire alla milizia che non ha rubato la cassa della taverna, Khazull deve superare una Prova di Carisma (Ca): ha 2 in Carisma. Il giocatore lancia il dado e fa 5, il risultato è quindi di 6 a causa della penalità. La prova è fallita: i miliziani non credono a Khazull e lo gettano in carcere.*

*Khazull ha 4 in Forza (abbreviata Fo) e vuole sfondare una porta della cella buttandoci sopra. Il giocatore lancia il dado ed ottiene 3, deve applicare il suo bonus di Forza e quindi ottiene 2. La prova è superata e il nano sfonda la porta e fa irruzione nell'ufficio dello sceriffo che lo guarda, incredulo.*

## **Il Combattimento**

Prima fase: l'iniziativa.

Ogni belligerante lancia un dado ed aggiunge il risultato al

Tratto di Agilità (Ag). Quello che ottiene la cifra più alta può fare il primo Attacco. Non dimenticare di applicare gli eventuali bonus e penalità. In caso di punteggi finali uguali, lancia un dado : se il risultato è pari, vinci tu.

*Khazull ha 4 in Ag, lo sceriffo ha 3. Il nano ottiene 3 con il dado e l'umano fa 3 anche lui. Il risultato d'Iniziativa di Khazull è quindi di 8 (grazie al bonus di +1 dovuto alla sua Ag) e quello dello sceriffo è di 6. Il personaggio può fare il primo attacco.*

Seconda fase: l'attacco.

Il combattente deve di nuovo lanciare un dado ed aggiungere il punteggio al suo tratto di Ag (non dimenticare di applicare gli eventuali bonus e penalità); il suo nemico fa lo stesso. Se il numero raggiunto dall'attaccante è superiore o uguale a quello del difensore, l'Attacco è riuscito e si possono calcolare i danni dopo. Se, invece il punteggio del difensore è più alto, l'Attacco è fallito ed il difensore può lanciare un Attacco.

### Gli Scudi

Un combattente munito di uno scudo abbassa il punteggio d'Attacco nemico di 1 punto.

*Khazull lancia il dado e ottiene 4. Il suo punteggio per l'attacco è quindi di 9 (punti del dado+Ag+Bonus del Tratto). Lo sceriffo ottiene 7 (dado+Ag) e nonostante il suo scudo che riduce il punteggio del nano a 8 rimane ferito.*

Terza fase: i danni.

L'attaccante lancia un dado e il punteggio ottenuto determina i Punti di Salute (Ps) persi dal difensore (non dimenticare di applicare gli eventuali bonus e penalità).

*Khazull lancia il dado e fa 4. Ma visto che utilizza un'ascia **molto** speciale, causa un terzo di danni supplementari (arrotondati all'unità inferiore), quindi lo sceriffo perde 6 Punti di Salute (Ps). Non dimenticare di contare i bonus e le penalità di Fo.*

### Armatura

Se un combattente ha un'armatura, si sottraggono i Punti di Armatura (Pa) al punteggio ottenuto dall'attaccante.

*Lo sceriffo porta un'armatura di cuoio che gli conferisce 4 Pa, quindi dovrebbe perdere "solo" 2 Ps ma le asce abbassano i Pa nemici. Allora l'armatura è solo di 3 Pa e lo sceriffo perde 3 Ps.*

Il combattimento finisce quando il nemico arriva a 0 Ps. Il nostro eroe è soggetto ad una regola speciale per quanto riguarda la morte.

## VARIANTI DI COMBATTIMENTO

### Combattimento multiplo

Si ha quando più nemici fanno fronte al nostro nano. Funziona come descritto sopra, ma si calcola l'iniziativa per ogni belligerante e si segue l'ordine decrescente dei punteggi d'iniziativa. Da notare che puoi liberamente scegliere quale nemico colpire ad ogni turno.

### Combattimento a mani nude

Funziona allo stesso modo di quello normale, ma i danni indicati dal dado vengono dimezzati (ma i bonus e penalità di Fo si applicano).

### Combattimento con due armi

Se si utilizzano due armi nello stesso tempo, si può

rilanciare il dado per la fase d'attacco se il punteggio non è buono, ma si deve accettare il secondo risultato, anche se è peggiore del precedente.

### Armi

Alcuni armi forniscono dei bonus speciali; troverete l'elenco nella prima Appendice.

## La vita e la morte

Khazull muore se arriva sotto 0 Ps (vedere la sua scheda per capire tutto). Quando succede, l'avventura finisce e dovrete ricominciare tutto dall'inizio (e quindi, creare di nuovo il profilo del personaggio).

È ovvio che Khazull perde tutti gli oggetti vinti durante una precedente avventura.

Esistono dei paragrafi in cui il nano perde la vita automaticamente, stai attento!

Si possono recuperare 2 Ps persi mangiando un Pasto (si può mangiarne più di uno per paragrafo) oppure recuperare tutti i Ps persi bevendo una Pozione di Salute. Se leggete la scheda di Khazull, vedrete che c'è anche un altro metodo per recuperare i Ps...

Notate bene che non potete superare il numero di Ps che avete avuto durante la fase di creazione del personaggio.

È impossibile mangiare i Pasti o utilizzare degli oggetti che restaurano i Ps persi durante i combattimenti.

## Lo Zaino e la Borsa

Khazull porta uno zaino di cuoio in cui può mettere 15 oggetti, non di più. La Borsa contiene le Monete d'Oro (Mo) che servono per pagare le cose. Quando si vuole comprare qualcosa, si guarda il prezzo, si sottraggono le Mo necessarie e si aggiunge l'oggetto desiderato nello zaino (o

sul corpo, in mano... dipende dall'articolo).

## **Amuleti ed anelli**

Khazull porta già un amuleto (ma può essere cambiato se trovate di meglio) e può avere massimo un anello per mano.

## **La creazione del personaggio**

Lancia 5 volte il dado e annota i punteggi. Poi scegli in quale Tratto vuoi mettere ogni punteggio. Ecco i vari tratti.

**FORZA (Fo):** determina la forza fisica. I bonus e le penalità in Fo influenzano i danni in combattimento.

**AGILITA' (Ag):** illustra la destrezza ed i riflessi. I bonus e le penalità in Ag riguardano i punteggi finali per l'Iniziativa e per l'Attacco.

**VIGORE (Vi):** rappresenta la resistenza fisica. I bonus e penalità in Vi aumentano o diminuiscono il totale di partenza dei Ps.

**CARISMA (Ca):** determina l'influenza che hai sugli altri. I bonus e le penalità in Ca si applicano per le interazioni sociali.

**PSICHICO (Psy):** mostra la forza d'animo, il suo sesto senso e la sua resistenza alle cose magiche. I bonus e le penalità in Psy influenzano in varie situazioni.

**PUNTI D'ARMATURA (Pa):** vengono forniti con un'armatura o un oggetto magico.

**PUNTI DI SALUTE (Ps):** corrispondono al Tratto Vi moltiplicati per 2 (si devono contare gli eventuali bonus o penalità). Il punteggio di partenza non può aumentare con i pasti, le pozioni o altri mezzi. Potrà crescere quando sarà indicato.

### Bonus e penalità

Livello del Tratto	Bonus	Penalità
1	N/A	-2
2	N/A	-1
3	0	0
4	+1	N/A
5	+2	N/A
6	+3	N/A

N/A significa che non c'è un bonus o una penalità.

0 indica che un Tratto con 3 punti non porta nessuna modifica sui tiri.

### Le Monete d'Oro

Lancia un dado e moltiplica il risultato per 10. Il risultato ottenuto indica il numero di Mo che hai in borsa. Per fortuna, puoi superare questo totale di partenza.

### SCHEDA DEL PERSONNAGGIO

NOME: Khazull

COGNOME: Maddax

RAZZA: Nano

MESTIERE: Guerriero vagabondo

Fo	Ag	Vi	Ca	Psy	Pa	Ps
					3	

Arma(i):

Scudo:

Armatura: Armatura borchidata in cuoio di Trigliosauro.

Amuleto: Amuleto dell'avo Zerpan.

Anello destro:

Anello sinistro:

Borsa: Mo

Zaino:

Birra	Torcia			
Corda 15m.	Torcia			
Pasto	Tenda			
Pasto	Pietra Focaia			
Pasto				

### Regole Speciali:

**Berserker:** Se Khazull arriva esattamente a 0 Ps durante un combattimento, potrà fare due Attacchi per turno e beneficiare di un bonus di +2 per essi (Attacco e Danni compresi). Ma se Khazull perde 1 Ps quando è berserker, muore. Se elimina i suoi nemici così, guadagnerà 1 Ps per nemico ucciso. Notate che se guadagna dei Ps di questo modo durante un combattimento multiplo, uscirà dal suo stato di berserker finché non scenderà di nuovo a 0 Ps.

**Potere del luppolo:** Quando Khazull beve una birra, lancia un dado: se ottieni 5 o 6, il nano recupererà tutti i Ps persi.

### Oggetti Magici:

**L'ascia Kilhz Emhol:** Quest'ascia leggendaria contiene l'anima del guerriero nano Happo Khalix. Come tutte le asce, diminuisce i Pa nemici di un punto ma fa tante cose in più: gli orchi ed i goblin perdono il doppio di Ps quando sono feriti da Kilhz Emhol; le loro armature sono ridotte di 2 punti. Gli altri nemici perdono un terzo di Ps supplementari (arrotondati all'unità inferiore) ed i demoni e morti-viventi perdono la metà dei Ps persi in più (arrotondati all'unità

inferiore). L'ascia si utilizza con una mano e Khazull può utilizzare uno scudo.

**L'amuleto dell'avo Zanper:** Questo amuleto magico raffigura il bisnonno di Khazull. Crea un campo d'energia che annulla i danni nemici. Quando il nano viene ferito, lancia un dado: se ottieni 5 o 6, l'amuleto funziona e nessun danno è inflitto. Se non ottieni questo punteggio, i danni sono inflitti e la procedura normale si applica.

**Aspetto :** Nano di 1,45 metri, con la testa pelata coperta di tatuaggi, è molto massiccio. La sua barba incolta è nera come la fuliggine. Porta una specie di camicia di pelle che lascia vedere i complessi tatuaggi delle braccia. Porta delle brache di tartan marrone e rosso e calza dei stivali di cuoio neri. Il nano porta un'armatura di cuoio fatta con la pelle di un enorme pesce che terrorizzava i pescatori del Mare Orientale.

Il viso di Khazull è costellato di cicatrici ed i suoi occhi rosso scuro sembrano sempre lanciare fulmini verso chi lo guarda. Il nano ha molti fori nelle orecchie: porta degli orecchini di bronzo ma anche dei pezzi d'osso (forse dei trofei di potenti nemici...) e dei denti di serpente. Gli osservatori più attenti hanno notato dei piccoli braccialetti fatti di pezzi di metallo e d'osso sui polsi (sopra i bracciali di pelle con le borchie) e dei ciondoli dello stesso genere intrecciati nella barba.

### **Vocabolario Nano utilizzato in questo libro :**

**Kmerrak:** Modo volgare di nominare l'apparecchio riproduttivo maschile. Utilizzato in interazione per esprimere il disprezzo o la disapprovazione. In italiano moderno, si traduce con l'anagramma di "cozza".

**Trundzka (plurale: Trunzkad):** Donna dei facili costumi.

## L'eroica (?) vita di Khazull Maddax

Khazull è nato duecento anni fa nella città mineraria dei Picchi Gemelli. Figlio di un minatore e di un'orafa, ha imparato presto questi mestieri fino a diventare bravissimo in entrambi. Ma il sogno del giovane nano era di uscire e di vedere il mondo. Quando fu maggiorenne, si arruolò nell'esercito dei Picchi Gemelli e combatté spesso gli orchi ed i goblin che imparò ad odiare, soprattutto dopo la carneficina della battaglia del Colle delle Asce in cui Khazull perdeste molti amici. Ne seguì un periodo di profonda tristezza ed il nano decise di lasciare i Picchi Gemelli ormai macchiati dal sangue dei suoi amici e si esiliò verso il regno umano di Griffonia dove raggiunse i ranghi dell'esercito reale. Ma gli dei avevano una sorpresa in serbo per Khazull: senza saperlo, andò sulle Montagne Rosse che erano la frontiera più pericolosa del regno dei nani. Visitò la fortezza difesa da Happo Khalix, il più selvaggio e psicopatico guerriero nano di tutti i tempi dove Khazull superò le Prove Sacre per poter avere la leggendaria ascia Kilzh Emhol che contiene l'anima furiosa e assetata di sangue di Happo Khalix. Due mesi dopo, il re Griffoniano dichiarò guerra ad un signor orco chiamato Burk Lo Spietato; Khazull combattè per dieci lunghi anni in mezzo alle paludi. Dall'alba al tramonto, il nano fece piovere i colpi di ascia sulle pelleverdi e suscitò un grande rispetto nei suoi compagni di reggimento e anche nei capi orchi che erano sopravvissuti agli epici incontri contro il nano. La guerre si concluse con la morte di Burk, ucciso dal Principe Halka' chao, figlio del re, e Khazull fu nominato capitano. Poco dopo, il nano incontrò l'ultimo dei Cavalieri Indecisi di Ranmas, un tale Lupo Alternativo ed insieme combatterono molte minacce e salvarono il regno tante volte. Poi, ci fu l'ascensione del campione del Caos di turno e una nuova guerra iniziò: durante 5 anni, Khazull ed il suo reggimento combatterono le legioni di mutanti, creature senza nome,

orrori vari e le orde di metallari fanatici guidati dal terribile gruppo Bimmu Dorgir. Fu una guerra ancora peggiore dell'altra ma il nano si coprì di gloria decapitando il campione del Caos durante la battaglia della Forgia Nera. Dopo, Khazull abbandonò la vita militare e decise di vivere come un vagabondo: fece parte di una banda di briganti, divenne negoziante, promotore immobiliare (riuscì a vendere un bosco sacro degli elfi per farne dei pascoli, anche se dovette prima cacciare gli elfi da solo) e riprese la vita d'avventuriero, riuscendo a combattere un'orda demoniaca in compagnia dell'eroe Lupo Bruciato (Khazull non capì mai la fissa che gli umani hanno per i lupi). Poi, il nano tornò ad essere un brigante ma le cose andarono male durante una rapina e dovette fuggire, dato che le autorità reali avevano messo una taglia sulla sua testa. Il nano decise di fuggire nel Gran Ducato di Orcima, il territorio umano vicino dove nessuno lo conosceva. Una volta ad Orcima, Khazull diventò mercenario ed ebbe un discreto successo, capendo rapidamente che le persone al potere in questo grande ducato erano tutte corrotte e che la legge era più una proposta che altro; è così che fece tanti affari interessanti durante quegli anni, guadagnando più come mercenario che come capitano dell'esercito. Una notte, Khazull si svegliò dopo un incubo e un nome gli risuonava in testa, come se qualcuno glielo urlasse nelle sue pelose orecchie: Valenfosc. Il nano sapeva che era una città al nord, che aveva un porto da cui partivano delle navi verso le misteriose Terre Selvagge, che nessuno avevano mai conquistato. L'indomani Khazull fece i suoi bagagli e lasciò la taverna del Lupo Rosso (ancora un lupo, daje!) senza pagare (tanto per cambiare...) e iniziò il viaggio verso Valenfosc, anche se non sapeva chi dirigesse i suoi passi: era Menadurr, dio delle battaglie, il caso o il ricordo di un passato lontano?

Vai all'**1**

# 1

Hai camminato due giorni per raggiungere Valenfosc: durante il primo giorno, sei caduto in un'imboscata tesa dai briganti della foresta. Erano tutti uomini in calzamaglia verde guidati da un pietoso arciere e li hai sconfitti. Nella notte, un troll silvestre ha assalito il tuo bivacco ma è fuggito poco dopo con una voce di fanciulla: la tua ascia gli ha garantito una brillante carriera in un coro di voci bianche. Il secondo giorno è stato un po' più tranquillo: hai incontrato Dennis, un porchettaro ambulante che si è fatto rapinare da un lupo mannaro. Hai aiutato l'uomo a sistemare il suo carrello ormai vuoto e siete arrivati a Valenfosc all'inizio della sera: la città era invasa dalla nebbia e la luce pubblica era assicurata da poche lampade a strutto. Nonostante ciò, la tua vista di nano ti permette di vedere fino al porto situato ad un chilometro di distanza. Dopo aver fatto un po' di strada, hai capito rapidamente che la città non era molto grande: una ventina di case, un emporio, una locanda, un tempio che sembra chiuso ed è più o meno tutto. Accompagni Dennis fino alla piazza dove quattro persone stanno a parlare tra di loro ed il porchettaro ti saluta e ti augura buona fortuna. Ricambi e decidi di andare direttamente alla locanda, dato che vista l'ora non c'è un granché da fare. Entri quindi nel locale chiamato «La Tana del Cinghiale»: ci sono una quarantina di persone che bevono, mangiano, parlano, giocano, ruttano e bestemmiano. Riesci ad arrivare ad un tavolo libero e non aspetti molto prima che una cameriera dai capelli corvini ti porti un piatto di gulash ed una pinta di birra.

«Non ho ancora chiesto niente!» dici, sorpreso.

«'A biondo, qui è 'na tradizio'!» dice la cameriera. «I nani non pagano la cena. È perché i vostri ci hanno aiutato ad ammazza' gli orchi che c'erano lì nel passato!»

«Vabbè!» rispondi «E avete delle camere libere?»

«Sì! Stai tranquillo bello, alla camera ci penso io!»

La cameriera parte e va a parlare con il taverniere, ignorando le proteste di un cliente sdentato che aspetta il suo purè da un'ora. Mangi il gulash speziatissimo e bevi la birra per spegnere il fuoco che hai in bocca. Noti l'eccezionale qualità della birra e capisci che è una Cinghiabau, molto famosa in tutto l'Occidente. Vedi la gente che si diverte e non noti nessun viso familiare; ti chiedi ancora se hai fatto bene a venire qui dopo quell'incubo. Un'ora passa e vedi la cameriera che viene verso di te e ti dice che la camera è pronta, dovrà pagare «solo» 5 monete domani mattina. Stanco dalla giornata, rinunci ad una partita di Stregaccia con gli autoctoni e decidi di salire al primo piano per dormire.

La camera è piccola: c'è un letto con la rete di ferro, delle lenzuola colorate ed una coperta marrone, ma anche un tavolino, una brocca di terracotta, una sedia ed un armadio tarlato. Chiudi la porta e la finestra. Metti la tua arma ed il tuo zaino non molto lontani dal letto e ti sdrai. Non devi aspettare molto prima di addormentarti e russare rumorosamente.

Lancia un dado: se hai ottenuto «1», vai al **20**. Sennò, vai al **40**.

## 2

«Guerriero!» dice un tipo con la divisa dei cavalieri Griffoniani.

«Che vuoi?» chiedi.

«Mi chiamo Samar, capo della Compagnia del Sol Vincente.

Ho saputo della disgrazia che vi è capitata stanotte ed ho visto quello che è appena successo. Mi dispiace terribilmente.»

Riconosci il modo di esprimersi dei cavalieri con cui hai combattuto due guerre. Di tutti gli alleati che hai avuto, i Griffoniani sono i tuoi preferiti.

«Vi ringrazio, cavaliere. Sembra che qualcosa o qualcuno non mi voglia in questa città.»

«È per questa ragione che la nostra Compagnia è qui: siamo incaricati di combattere il male lì dove si trova... è una missione segreta, penso che potete capire queste cose.»

«Sì... le capisco benissimo.»

«Ebbene, abbiamo saputo che Valenfosc è il covo di un'organizzazione criminale molto potente chiamata *I Fiori del Male*... vi dice qualcosa?»

«No. Ma cosa intendete fare?»

«Grazie ad anni di indagini, siamo in grado di infiltrarci nel loro quartiere generale e di decapitare questo gruppo malefico... vedo che sapete utilizzare le armi ed abbiamo gli stessi nemici. Che cosa ne dite?»

«Hummm... io dovrei fare squadra con quella lì?» chiedi indicando l'elfa del gruppo con il dito.

Spetta a te scegliere: se vuoi seguire la Compagnia, vai al **31**. Se preferisci andare al mercato, vai al **10**. Se t'interessa di più l'emporio, vai al **21**.

### 3

Samar propone di andare avanti e di entrare nel cimitero. Formate una linea ed ognuno è pronto ad agire in caso di cattivi incontri. Avete fatto cinquanta metri nel cimitero e senti un forte rumore: le porte di ferro si sono chiuse da sole e vedi che il bardo manca all'appello. Chiami Samar e tutti capiscono che hai ragione. Tornate verso la porta e vedete Giglio all'esterno che sta suonando qualcosa, poi dice:

«È stato un gioco da ragazzi radunarvi in un posto come questo...»

«Ma cosa dici Giglio?» chiede Samar. «Fai qualcosa per aprire questa porta!»

«E presto perché gli zombi stanno arrivando!» dice Edenwe, poco rassicurata.

«Infatti, tra poco vi assaliranno e non ci vorrà molto perché diventiate come loro!»

«Ma che *kmerrak* dici? Ci farai uscire sì o no?»

«La risposta è no, capitano Khazull Maddax. Loto Blu sarà così fiera di me che diventerò il suo braccio destro! Ci vediamo!»

Il gruppo intero maledice Giglio che se ne va, lontano. Decine di zombie arrivano e provate ad aprire quella stramaledetta porta... ma niente da fare. Samar e L.S. caricano le creature, Edenwe prepara un incantesimo e Nirbo ti dice:

«Vai Khazull, prendi la mia corda con il rampino. So chi sei, ma non importa... devi ritrovare quel bastardo di Giglio e farlo secco, chiaro?»

«Ma voi... non vi posso lasciare qui, diventerete come loro...»

«Non importa, dobbiamo combattere il male e lo faremo fino alla morte! Ma non lasciare che quel bardo vinca!»

«Va bene, in bocca al lupo!» dici, salendo sulla corda.

«Vuoi smetterla con questi lupi?!» dice Nirbo, lanciando un coltello in mezzo alla fronte di uno zombie.

Scendi dalla corda e la recuperi. Vedi Giglio che si sta allontanando e decidi di finirlo una volta per tutte. Con la rabbia nel cuore, corri verso il maledetto e provi a non sentire le grida di quelli che furono la Compagnia del Sol Vincente. Vai al **49**

## 4

La sfera esplode in mille pezzi che trafiggono il povero Orman che cade morto. Hai saltato per schivare i proiettili ma non hai fatto in tempo: migliaia di pezzi di vetro ti colpiscono come pugnali e cadi sul pavimento, orribilmente mutilato. La veggente ride e sputa sui vostri cadaveri.

La tua avventura finisce qui.

## 5

I tre orchi cadono come delle mosche verdi e puzzolenti. Vedi Samar che ha finito 2 orchi, Lupo ne ha smembrati 4, il ladro ne ha pugnalato 1 e l'ultimo incantesimo dell'elfa non ha fatto niente tranne far sentire un po' di profumo di rosa. Il gruppo si ritrova unito e tu non stai nella pelle:

«Ma per la barba di Tciaknoris! E questo è combattere per

voi?»

«Cosa?» chiede il ladro.

«Un'elfa che non serve a niente... tanto per cambiare. Poi *Haal Bahno* che suona invece di combattere... e tu, ladro di galline, uccidi solo un orco. In anni di guerra, non ho mai visto una squadra così incapace!»

«Amico...» inizia Samar.

«Cavaliere, non rimetto in dubbio la tua prodezza o quella di Lupo Massacrante ma la tua squadra fa schifo!»

«Ehi, Lupo Massacrante è mio cugino, lo conosci?»

«Se non ti piace il nostro modo di fare, trovati un'altra compagnia, nano!» dice Nirbo.

«Se vogliamo farla finita con Loto Blu, ci vorrà un po' più di strategia... e chi credi di essere con questa maschera, *Amad Kodman*?»

«Bene!» interrompe Samar. «Questi orchi erano solo il comitato d'accoglienza...rischiamo di farci sparare come conigli se ci avviciniamo alla facciata del castello... propongo di fare il giro del perimetro dell'edificio... va bene a tutti?»

«Sì capo!» dice il resto della Compagnia.

«Perfecto!» dice Samar «Edenwe, potresti utilizzare la tua magia per richiamare degli animali che ci serviranno come spie?»

L'elfa fa «sì» con la testa ed inizia a cantare; quel suono è

insopportabile per le tue orecchie delicate e pelose da bravo nano. Il silenzio è rotto da Lupo che rutta e dal cinguettio di varie cinciallegre che si avvicinano alla maga.

«Lo sapevo che avrebbe chiamato degli uccelli!» dici con disprezzo.

«La settimana scorsa stavamo nelle Colline Nere: con questo incantesimo, ha fatto sedere un toro ed ha reso pazzo un cavallo...» dice Nirbo che sta mangiando un panino.

«Samar!» dice Edenwe «I miei amici uccelli dicono che dobbiamo tornare nella foresta, prendere a sinistra dopo la vecchia quercia e continuare allo scoperto seguendo un sentiero: arriveremo dietro il castello dove c'è mai quasi nessuno. Ci dovrebbe essere una porta dietro l'edificio.»

«Bene, andiamo ragazzi!» dice Samar.

Vai al **39**

## 6

Stavi finendo la tua preghiera ma sei distratto da una forte luce bianca. Temendo il peggio, prendi la tua ascia e ti prepari a combattere. Una figura umanoide sta in mezzo a questo bagliore e senti una sensazione di pace interiore.

«Khazull Maddax, la tua preghiera per i tuoi alleati è stata esaudita. Tutti hanno raggiunto i loro dei... tranne Giglio l'infame.»

«Perché?» osi chiedere.

«Quest'uomo faceva parte del gruppo malefico che domina la città e che vuole ucciderti. La banshee che hai vinto era un membro dello stesso gruppo che Giglio aveva assassinato in passato per prendere il suo posto.»

«Hummm... e adesso che cosa devo fare?»

«Corri verso Valenfosc, gli orchi ed altri non-morti la stanno devastando... tutti ubbidiscono agli ordini di Loto Blu... sì, quella che hai sconfitto salvando la Griffonia.»

Ti ricordi di quella donna che voleva organizzare un golpe contro la corona? Avevi sventato la congiura e ti sei anche battuto contro di lei; l'hai sfigurata ed è fuggita con un oggetto magico.

«Adesso, Loto Blu vuole conquistare il Gran Ducato e ci sono solo poche persone che la possono fermare... la cameriera della Taverna sta facendo l'impossibile per combatterla... vai ed elimina la mezz'orca una volta per tutte!»

Prima di svanire, l'essere ti tocca la spalla e recuperi tutti i tuoi Ps persi. Esci da questa dannata casa e corri verso Valenfosc per finirla con quella maledetta di Loto Blu.

Vai al [27](#)

## 7

Vi spostate dalla piazza del mercato ed andate un po' più lontano, in una stradina buia dove un cane ha appena segnato il suo territorio.

«Allora, cosa hai fatto dalla guerra in poi?» chiedi.

«Ho tentato la sorte nelle Terre Selvagge, ma gli dei sono stati contro di me... sono tornato solo per miracolo e da quel giorno faccio dei lavoracci saltuari e vivo come un topo. Non so se avete viaggiato molto capitano, ma agli umani il viaggio fa male!»

«Mi dispiace... c'è qualcosa che io possa fare per te?»

L'ex-soldato che ha combattuto le orde caotiche ti guarda con rabbia prima di tirare un gladio da sotto il suo mantello e sputare:

«Sì, certo... crepare!»

Eviti il colpo di Orman e prendi la tua ascia prima di dire:

«Non sai cosa fai!»

L'umano sembra risoluto a volerti combattere; la lotta è inevitabile.

### **Orman Verenzil Fo 3 Ag 3 Vi 4 Ps 8**

Speciale: Verenzil può rilanciare un eventuale attacco sbagliato ma dovrà accettare il nuovo risultato. Utilizza un gladio.

Se vinci, vai al **26**. Nel caso contrario, la tua avventura finisce qui.

## **8**

Non ti svegli in tempo per evitare la lama che l'assassino ha appena conficcato nel tuo cuore. Stenti a muoverti ed a chiamare qualcuno.

Era la tua ultima avventura e finisce qui.

## **9**

La locanda è quasi deserta e la cameriera ti fa cenno di seguirla: andate nella cucina e lei apre una botola, poi scende. La segui ed arrivate in una cantina freddissima e molto umida. Poi ti dice:

«Ho capito che sei nei guai a causa dei Fiori del Male, vero capitano Khazull Maddax?»

«Chi sei tu?» dici notando che la donna ha perso il suo accento.

«Sono Rosa Despina, dei servizi segreti del Gran Duca. Sono stata inviata qui per tenere d'occhio quella maledetta di Loto Blu ed i suoi amichetti... siamo nel cuore della tempesta.»

«Potresti spiegarti meglio?»

«So chi sono gli altri fiori: Giacinto, il tipo dell'emporio, ma anche Peonia, una praticante della magia nera che si spaccia per veggente ed un bardo strambo chiamato Giglio.»

«Ma perché *kmerrak* non hai fatto niente?»

«Loto Blu sta radunando tutti gli orchi ed i goblin della zona, sta mettendo su un esercito di morti-viventi ed ha due roccaforti: l'antico convento sull'isola e il vecchio castello... mi servirebbero duecento uomini per bloccarla... ma il Gran Duca non sa niente perché è sotto il suo potere. Capisci?»

«Hummm... io potrei farla fuori stavolta e da solo... sapresti dove si potrebbe nascondere?»

«Magari lo sapessi... aspetta... forse hai qualcosa di utile...»

Se hai un anello con un pentagramma, vai al **11**. Sennò, leggi quanto segue:

«No, non ho nessun tipo di indizio.» dici.

«Aspetta...» dice Rosa. «Una vecchia leggenda dice che la tua ascia è viva, vero?»

«In un certo senso... sì.»

«Immagino che sia anche dotata di una forma d'intelligenza.»

«Ah! Quando si tratta di uccidere, si può dire che si avvicina ad essere un genio!»

«Bene... se mettessi una goccia di sangue di Loto Blu sulla lama della tua arma... sarebbe in grado di ritrovarla?»

«Boh... che ne so ?» dici, stupito.

Rosa prende una fialetta nascosta sotto una scatola di crauti e la stappa, poi fa colare un'unica goccia di sangue sul filo della tua arma e senti un grido di furore nella tua testa, che ti fa perdere l'equilibrio... la donna ha fatto bene: vedi delle case, un numero e il viso sfigurato di Loto Blu. Guardi Rosa, sorridi con un'aria poco rassicurante e dici:

«So dove si nasconde quella *Trunzka*... è l'ora della resa dei conti!»

Esci dalla cantina, seguita da Rosa che ha tirato fuori un paio di pugnali e senti tanti rumori di battaglia che vengono da fuori.

Vai al **27**

## 10

Sei arrivato in piazza e puoi vedere molti negozianti che vendono un po' di tutto: dalle stoffe che imitano malamente quelle orientali, agli utensili per la costruzione, il bestiame, le bancarelle di cibo d'asporto. Non ci sono molti rivenditori che attirano la tua attenzione tranne Dennis che ti vende 2 Pasti per 3 Mo e una birra per 1 Mo (a metà prezzo perché gli hai dato una mano) e un tizio che ti propone delle torce a

2 Mo l'una ma anche una corda di 15 metri per 3 Mo. C'è anche un tipo strambo: un pelato molto alto che ti propone un coltello da lancio per 15 Mo o una fiala di veleno di Rana Peccatrice per 10 Mo (danni: la vittima ferita una volta deve riuscire un test PSY per fare qualsiasi cosa, sennò è in trance e non può fare niente). Una volta che hai comprato ciò che volevi, tira un dado: se hai ottenuto 1, vai al **25**. Se no, vai al **37**.

## 11

«Ho l'anello!»

«Bene, passalo al dito e orienta il tuo pugno verso il muro!» dice Rosa.

Un raggio di un colore strano parte dall'anello e colpisce il muro, facendolo diventare come sfocato.

«Questa è una porta verso gli Inferi... dove regnano il male assoluto e le sue creature. Di sicuro, Loto Blu si nasconde lì e può dirigere i suoi affari. Te la senti di andare in questo luogo tre volte maledetto?»

«La paura è una roba da elfi!» dici.

«Bene, conserva l'anello al dito, salta verso la porta e che gli dei ti accompagnino!»

Senza riflettere, salti verso il muro e voli a tutta velocità in una specie di tunnel buio. Poi, ti schianti su un suolo roccioso e guardi intorno a te: vedi una zona montagnosa, il cielo è carico di nuvoloni da cui partono dei grossi lampi rossi, il vento porta un odore pestilenziale e vedi in basso una vallata con una città in rovine. Ti giri e vedi una donna mascherata che ti sta di fronte, con una spada d'osso in

mano: è Loto Blu.

«Per gli dei del Caos!» sputa la donna «Come mai sei arrivato fin qui, ancora vivo?»

«È stata una passeggiata! Per essere la regina del crimine, mi deludi molto! Se sei furba quanto bella, sei messa piuttosto male!» rispondi.

«Ti farò pagare per questo, nanerottolo!» dice Loto Blu.

Ti metti in guardia e vedi la tua nemica che tiene una palla nera in mano... non sai cosa possa essere. Loto Blu la lancia verso di te e atterra a due metri di distanza, prima di fare tanto fumo grigio che puzza. Vedi la donna correre via e accendere un portale simile a quello che hai fatto tu prima e sparire. Bestemmi contro il dio dei goblin ma un rumore minaccioso ti fa capire che c'è qualcosa dentro il fumo: vedi una specie di grossa creatura rettiliana cornuta che sembra averti scelto come merenda! Maledisci Loto Blu e ti prepari a combattere l'essere.

### **Ghud'Zilla** Fo 6 Ag 5 Vi 6 Ps 12 Pa 3

Speciale: Le sue due zampe sono provviste di artigli taglienti e sono quindi considerate come due armi. Inoltre utilizza i suoi dentini come arma... quindi attacca due volte per round (nota che quest'attacco non si può rilanciare). È un demone, quindi hai dei bonus contro di lui.

Se riesci a uccidere la bestiaccia, il corpo del demone esplode e vedi che il portale di Loto Blu è ancora aperto. Decidi di utilizzarlo. Vai al [22](#).

Se non ce l'hai fatta, la creatura sarà felicissima di averti a cena.

## 12

«Oh, lo sapete... in una città può succedere di tutto oppure niente...» risponde Orman.

Fai cenno a Verenzil di avvicinarsi e fai attenzione a non parlare troppo forte:

«Stanotte, un sicario ha provato ad uccidermi nel sonno.»

«Per tutti gli dei! E l'avete ucciso?»

«No, l'ho picchiato come se fosse un elfo poi l'ho legato al letto... il taverniere è arrivato ed ha chiamato lo sceriffo.»

«Hummm... ed è sempre in carcere?»

«Non penso... gli assassini della setta del Cobra sono bravissimi e nessuna cella può trattenerli a lungo.»

«Il cobra... è un serpente, no?»

«Sì, una bestiaccia che vive nelle sabbie dell'Oriente. Ho potuto interrogare il maledetto e mi ha parlato di una tale Loto Blu, ti dice qualcosa?»

«Ah! È considerata la matriarca di una potente organizzazione criminale... si dice che anche il Gran Duca si inchina davanti a lei... ma perché vi vuole morto?»

«L'ho già incontrata nel passato, poco dopo la guerra contro il Caos. Sono stato nominato capo delle guardie del palazzo reale ed ho sventato un complotto contro la corona ordito da lei.»

«Per gli dei!»

«Ho letteralmente distrutto il suo quartiere generale in Griffonia... abbiamo lottato in duello ma è scappata grazie ad un trucco magico dello *kmerrak*. Però, gli ho dato un colpo d'ascia che l'ha sfigurata a vita!»

«Ecco perché è mascherata ! Capisco che voglia farla finita con voi!»

«E come lo sai? Un mendicante non dovrebbe sapere queste cose... tranne se...»

Orman tira fuori un gladio dal suo mantello e tenta di colpirti al cuore. Eviti il colpo, prendi la tua ascia e senti il suo ruggito nella tua testa.

«Soldato, perché?»

Verenzil non dice niente e si mette in guardia. La lotta è imminente.

### **Orman Verenzil** Fo 3 Ag 3 Vi 4 Ps 8

Speciale: Verenzil può rilanciare un attacco sbagliato ma dovrà accettare il nuovo risultato. Utilizza un gladio.

Se hai vinto, vai al **47**. Sennò, la tua avventura finisce qui.

## 13

La sfera scoppia e migliaia di pezzi di vetro volano dappertutto; molti di loro colpiscono il povero Orman che non ha potuto schivarli e muore dissanguato. Hai saltato al momento giusto ed hai potuto evitare la trappola mortale. Una volta atterrato, prendi la tua ascia e senti le sue urla di vendetta nella tua testa. La veggente ti lancia uno sguardo cupo e continua a volare.

«Perché *kmerrak* hai fatto questo, strega? Se volevi me,

dovevi lasciarlo vivo!»

«Lui sapeva troppo...»

«Sei tu che mi hai chiamato?»

«Sì, ho manipolato i tuoi incubi per portarti qui e farti morire, gloria ai Fiori del Male !»

Su queste parole, Peonia fa apparire un bastone nelle sue mani e vedi due lame uscire dalle estremità. La strega vola verso di te, urlando come una furia.

**Peonia** Fo 3 Ag 4 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale : Peonia ha un'aura magica che non può essere ridotta o annullata. Inoltre, le lame magiche ti rubano Ps per aggiungerli ai suoi quando ti ferisce (senza pertanto poter sorpassare il suo totale base di 8).

Se hai vinto contro Peonia, vai al [42](#).

## 14

Con Nirbo ed Edenwe state percorrendo il corridoio freddo e debolmente illuminato dal sole pallido che filtra dalle feritoie. Percorrete una ventina di metri prima di arrivare davanti ad una grossa porta chiusa. Il ladro analizza la porta e dice che non sembrano esserci trappole e che può aprire la porta facilmente. C'è un forte odore di stalla e questo ti incuriosisce. Vuoi fare aprire la porta (vai al [28](#)) o chiamare il gruppo di Samar (vai al [18](#))?

## 15

Il bambino è svelto, ma non ha la tua resistenza ! Riesci ad arrivare alla sua altezza, strappargli la borsa dalle mani e spingerlo contro una casa antica in pessimo stato. Vedi che

dentro la casa c'è una vecchietta e quattro altri bambini. Il piccolo ladro sta piangendo e la donna gli dice qualcosa in dialetto locale, poi ti dice:

«Scusatelo, siamo una famija povera... non abbiamo niente... non lo ha fatto pÈ cattiveria, ma pÈ fame!»

Guardi la famiglia e non ti lasci intenerire, sarebbe indegno per un nano come te. Hai già visto queste situazioni più di una volta alla fine delle guerre. Se vuoi, puoi dare un po' di Mo alla vecchietta. Giri le spalle e torni al mercato. Vai al **19**

## 16

Giglio cade sotto i colpi furiosi di Kilzh Emol, ma hai trattenuto il tuo odio contro l'umano perché lo vuoi interrogare prima che i demoni lo portino via.

«Adesso, dimmi dov'è Loto Blu!» dici con autorità.

«Troppo tardi, nano... gli orchi marciano già su Valenfosc...»

«Che *kmerrak* dici?»

«Loto Blu ha già radunato tutti gli orchi della zona... anche i morti viventi... non le servirà molto tempo per mettere il Gran Ducato in ginocchio...»

«Dove *kmerrak* è quella *trundzka*?»

«Adesso... starà già per invadere quella nebbiosa città... riderò dall'inferno quando ti vedrò correre fin lì per tentare di evitare l'impossibile...»

Ne hai saputo abbastanza e non ci metti molto tempo per

decapitare quel maledetto. Fai un'ultima preghiera per Samar ed i suoi compagni (anche per Edenwe) e lasci il castello. Corri più che puoi attraverso i boschi e la foresta per raggiungere Valenfosc dove l'eco ti porta delle grida di dolore ed il vento la puzza della morte.

Vai al [27](#)

## 17

Corri nel centro di Valenfosc e sputi una terribile bestemmia contro gli dei orchi ed elfi riuniti quando vedi la città a ferro e sangue: decine di pelleverdi stanno uccidendo i contadini, bruciano le case e distruggono tutto. Vedi lo sceriffo ed un pugno di suoi uomini tentare di opporsi alla marea verde. Decidi di dare una mano e corri nella mischia, evitando i cittadini terrorizzati che stanno fuggendo urlando. Lo sceriffo è alle prese contro un gruppo di orchi aiutati da un troll delle paludi. Impugni la tua arma e ti getti come une belva contro quel mostro, permettendo agli umani di guadagnare un po' di terreno.

**Troll delle Paludi** Fo 5 Ag 3 Vi 5 Ps 10 Pa 1

Speciale: Il troll emana un gas puzzolente che riduce i punteggi nemici di 1. L'essere utilizza un'arma rudimentale (fatta con un pezzo di legno ed un grosso sasso) che vale come un martello. Inoltre la creatura rigenera le ferite: ad ogni volta che perde dei Ps, il troll deve lanciare un dado e recupera la metà dei punti indicati (arrotondare all'unità inferiore). Quando arriva a 0 Ps, non può più rigenerarsi e muore. Se hai dell'olio non edibile ed una pietra focaia, puoi fare una specie di cocktail molotov e utilizzarlo come un coltello da lancio che infliggerà due dadi di danni che la creatura non potrà rigenerare.

Se hai vinto, leggi quanto segue:

Gli orchi sono stati respinti e lo sceriffo maledice i

pelleverdi che hanno ucciso molti dei suoi uomini. Poi, l'ufficiale ti guarda e dice:

«Grazie per il vostro aiuto... non ce l'avremmo mai fatta senza di voi.»

«Niente, sceriffo. Ho saputo che i Fiori del Male stanno facendo qualcosa di losco... vi dice qualcosa?»

«Eccome! Ma per il momento, devo continuare a difendere la città... i mostri stanno facendo un macello. Vi consiglio di parlare con Rosa, la cameriera della locanda... sa sempre un sacco di cose ed ho risolto molti misteri grazie a lei.»

«Bene! Vi serve altro aiuto in battaglia?»

«No, grazie... questa è la mia città ed ho il compito di proteggerla!»

«Possa Menadurr aiutarvi, sceriffo!» dici prima di partire.

Lo sceriffo evita una freccia e da la carica ad un orco munito di un'ascia a due mani. Ti dirigi verso la locanda che sembra, per il momento, non interessare agli orchi. Vai al **9**

## 18

Ti precipiti verso il gruppo di Samar per avvertire della scoperta della porta, ma trattieni una terribile bestemmia contro gli dei elfi quando vedi che il gruppo si sta facendo divorare da un colossale troll delle rocce. Senti una lama fredda contro la tua schiena, poi dici:

«Sei stato tu, vero... Giglio?»

«Sei un chiaroveggente, nano... come hai fatto ad indovinare?»

«Semplice... sei così tanto fifone che ti nascondi quando

devi combattere, anche l'elfa è più coraggiosa di te...»

«Forse vuoi dire... *era*. Ho appena mandato i miei goblin per ucciderli quando ho sentito i tuoi pesanti passi arrivare fin lì...»

«Allora mi vuoi portare dalla tua dannata padrona?»

«Non prima di averti ucciso con le mie stesse mani!»

Ti giri ed eviti il pugnale di Giglio, prendi la tua ascia e il duello inizia.

**Giglio** Fo 3 Ag 5 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale : Il suo carisma è davvero soprannaturale. Per riuscire a colpire Giglio, devi superare una Prova PSY prima di lanciare il dado per l'attacco. Inoltre, Giglio utilizza un pugnale stregato che aumenta i danni di un terzo (arrotondare all'unità inferiore).

Se hai vinto, vai al **16**

## 19

Continui a guardare i vari prodotti proposti dai commercianti ma niente t'interessa veramente. Non capisci perché gli umani sembrano amare comprare delle cose che non servono o che non dureranno per molto. Su questo punto, sono molto simili agli elfi. Brontoli da solo contro la nebbia e la tua attenzione è attratta da un vecchio messo male che sta chiedendo l'elemosina. I vostri sguardi s'incrociano e la faccia del tipo s'illumina, poi dice:

«Capitano, non pensavo di vedervi in questo postaccio!»

«Ma... chi sei?» chiedi.

«Soldato Orman Verenzil, ho combattuto con voi contro le truppe caotiche... mi avete protetto contro delle creature che stavano per colpirmi alle spalle, vi ricordate?»

La guerra contro il Caos è stata un vero incubo... hai visto centinaia di ragazzi morire lottando contro delle cose abominevoli uscite dagli incubi di un pazzo. Poi, l'episodio ti torna in mente: Orman era un volontario e stava per farsi massacrare da delle bestie strane con tanti arti messe per proteggere l'avamposto su una collina.

«Verenzil... ma come ha fatto un bravo soldato griffoniano a ridursi così?»

«Più di quarant'anni sono passati capitano... ed il tempo non è stato molto clemente!»

Se vuoi portare il soldato alla taverna, vai al 30. Se preferisci parlare con lui un po' più lontano, vai al 7.

## 20

Stai facendo un terribile incubo in cui la tua unità sta perdendo terreno contro un'orda di elfi che bevono dei liquori dolcissimi che profumano di frutta. Inoltre, sai che questi esseri obbligano i loro prigionieri a fare il bagno ogni giorno...che orrore! Fai un test PSY: se hai vinto, vai al 32. Sennò, vai al 8.

## 21

Entri nell'emporio e vedi tanti scaffali pieni di varie cose: materiale per minatori, attrezzi agricoli, vestiti per ogni stagione, corde, utensili di cucina, armi e così via. Un uomo dai capelli grigi si avvicina e ti sorride:

«Benvenuto straniero! Mi chiamo Giacinto Soldoni, gestore dell'emporio Trovatutto! Cosa posso fare per voi?»

«Oh, ciao!» dici. «Cerco un po' di cose che possono essere utili ad un vagabondo come me!»

«Capisco...» dice Soldoni «Forse vi interessano le mie forniture militari? Venite con me.»

Giacinto ti porta cinque metri più lontano e vedi tanti scaffali con degli elmi, pugnali, ecc...

«Vendo un martello a due mani per 20 Mo, un paio di asce da battaglia per 30 Mo, uno scudo per 15 Mo, un martello o un'ascia ad una mano per 25 Mo. Se vi interessa, ho anche un anello runico per 50 Mo ed un anello di maledizione per 55 Mo.»

«Hummm... avete anche del materiale per ogni giorno?»

Il gestore cammina svelto verso un altro scaffale situato dieci metri più in là: vedi tante borse, zaini, torce ed altri oggetti.

«Qui potete trovare un lotto di 3 torce per 4 Mo, un acciarino ad 1 Mo, una bottiglia d'olio non edibile per 2 Mo, un *passepartout* per 9 Mo, una corda di 10 metri per 3 Mo ed 1 coltello da lancio per 30 Mo.»

Stai riflettendo su cosa vuoi (o puoi comprare). Se hai fatto, saluti Soldoni, esci dall'emporio per dirigerti al mercato e vai al **10**.

goblin ed altre creature inutili a pelle verde. I palazzi sono in fiamme, i miliziani lottano disperatamente contro gli invasori, la gente urla di terrore e corre dappertutto, inseguita dai mostri. Vedi la locanda divorata dall'incendio. Cerchi Loto Blu con lo sguardo e la vedi. Corri con l'ascia in mano, salti sopra il cadavere del taverniere e sfidi la donna: porta una maschera bianca che le copre il viso e indossa dei vestiti neri ornati con simboli strani.

«Loto Blu! È tempo di farla finita!»

«Per le corna dei demoni! Sei ancora in vita?»

«Non saranno i tuoi schiavi a farmi la pelle!»

«La tua venuta ha precipitato i miei piani... guarda quello che il mio esercito sta facendo... il Gran Ducato subirà la stessa sorte!»

«E che *kmerrak* c'entro io?»

«Volevo attirarti qui per eliminarti... se fossi stato alla testa di un esercito, saresti stato l'unico al mondo capace di fermarmi! »

«Non ho bisogno di un esercito per brindare sopra ai tuoi miseri resti!»

Vi mettete in posizione di battaglia e senti il furore della tua ascia che reclama il suo sangue... Loto Blu utilizza una spada a lama ritorta che sembra fatta d'osso... e lancia un fischio per chiedere l'aiuto di tre orchi. La battaglia finale può iniziare!

**Loto Blu** Fo 4 Ag 5 Vi 4 Ps 8 Pa 3

Speciale: La sua Pa proviene da un talismano del Caos e non

può essere ridotta. La sua spada fatta con l'osso di un semi-dio elfo nero gli fa recuperare 1 Ps per ogni danno inflitto. Però, è sensibile alla tua ascia e perde il 50% di Ps in più (arrotondare per difetto) quando gli infliggi dei danni.

**Orco 1** Fo 4 Ag 3 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale: Utilizza due mazze.

**Orco 2** Fo 4 Ag 3 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale: utilizza una spada ed uno scudo.

**Orco 3** Fo 4 Ag 3 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale: utilizza un'arma a due mani.

Se sopravvivi a questa mischia, vai al **50**. Sennò, Loto Blu sarà contenta di averti ucciso ed utilizzerà il tuo cadavere come spaventapasseri.

## 23

Ti avvicini al tavolo di fianco e vedi un gruppo composto da cinque persone: sembrano vagabondi simili a quelli che hai già visto in passato. La squadra è formata da un uomo che porta una cotta di maglia e la divisa dei cavalieri Griffoniani, un uomo alto e massiccio vestito di pellicce e con una pesante ascia a due mani, un tipo magro vestito con un mantello scuro col cappuccio che gli proietta un'ombra sul viso, un'elfa che tiene uno strano bastone in mano ed un tipo un po' strambo che porta una piccola lira con sé. Il cavaliere si alza e ti saluta:

«Salve guerriero, mi chiamo Samar ed ecco la Compagnia del Sol Vincente!»

Noti nel gruppo un entusiasmo inversamente proporzionale a quello di Samar.

«Per essere una squadra, non vedo molte affinità tra di voi!» dici.

«Non vi illudete!» dice Samar. «Vorrei sapere se volete venire con noi: dobbiamo esplorare il vecchio cimitero. Si dice che sia infestato e che degli esseri minacciosi ci si nascondino.»

«Hummm... quindi siete degli eroi... e chi vi manda?» chiedi.

«Nessuno!» risponde Samar. «Percorriamo il mondo per affrontare il male dove si trova, scopriamo tesori, combattiamo mostri che sono un pericolo per la brava gente e il nostro bardo canta le nostre gesta! Vero Giglio?»

«Sì, sì... ehi nano! Se hai due monete ti canto come Samar ha ucciso un orco... fuggendo.»

«Giglio!» dice Samar con severità. «Ti avevo già detto di non parlarne!»

«Ops!» dice Giglio senza convinzione. «Mi è scappato!»

«Va bene...» dice Samar, diventato rosso. «Vuoi venire con noi per esplorare questi ruderì?»

Se vuoi viaggiare con questo simpatico gruppo di avventurieri, vai al [35](#). Se vuoi, puoi salutarli ed andare al mercato (vai al [10](#)) o all'emporio (vai al [21](#)).

## 24

L'assassino cade senza coscienza ai tuoi piedi. Non perdi un istante e lo metti sul tuo letto, prima di legarlo come se fosse una lonza. Una volta immobilizzato, togli la maschera e scopri il viso del sicario: un tipo qualunque con i capelli neri cortissimi, senza segni fuori del comune. Illuminato da

Eoreka, il dio dell'ingegno, strappi la camicia del tipo e vedi un cobra tatuato sul petto. A questo momento, il taverniere arriva ed apre la porta col suo *passepartout*: ha una candela in mano e ti chiede cosa succede; la rissa ha svegliato tutti gli altri clienti della locanda. Spieghi l'accaduto e il taverniere non crede ai suoi occhi; poi gli dici di chiamare lo sceriffo. Il gestore se ne va ed aspetti, tenendo d'occhio il sicario perché sai che alcuni di loro sono bravi escapologi che possono anche liberarsi dai solidi nodi con cui lo hai legato. Sei minuti dopo, un tipo in armatura arriva con cinque miliziani e dice:

«Sono Nehvi Kolt, sceriffo di Valenfosc. Che diamine è successo lì?»

«Stavo dormendo quando quell'insetto mi è saltato addosso per uccidermi. Abbiamo fatto a botte, poi l'ho calmato per un po'.» dici, mostrando il silenzioso prigioniero.

«Hmm... siete in gamba, nano.» dice Kolt.

«Sono stato nell'esercito quando vostro padre era ancora in fasce.» rispondi «I riflessi sono ancora vivi e quello che mi farà fuori non è ancora nato.»

Kolt si avvicina all'assassino che lo fulmina con il suo sguardo.

«E tu chi sei e perché volevi uccidere questo signore?»

«Sceriffo» interrompi «Non so se vi può aiutare, ma fa parte della setta del cobra: guardate il suo tatuaggio.»

Visibilmente, lo sceriffo non è mai andato in Oriente e non sa niente di questa setta.

«Eh... il cobra è un serpente ?» azzarda Kolt guardando il tatuaggio. «Forse dovreste fargli voi il terzo grado.»

Sorridi svelando i tuoi denti mancanti e prendi la tua ascia... lo sceriffo e gli altri rappresentanti delle forze dell'ordine si preoccupano... ed un leggero odore d'urina inizia ad emanare dal sicario.

«Adesso ti farò cantare, cobra... dimmi per chi *kmerrak* lavori.»

«Eh va bè, nanerottolo! Lavoro per Loto Blu... ha giurato vendetta... e tu sai bene perché!»

«E non ha trovato niente di meglio, quella lì?» chiedi.

«Sai quanto è potente, no? Allora, se fossi in te non farei lo stupido!» dice il sicario.

Dici allo sceriffo che hai finito con il prigioniero. Kolt chiede ai suoi uomini di tagliare la corda e di gettare l'assassino in carcere fino al processo. Il taverniere si confonde in scuse ma tu non vuoi sentire niente. Congedi tutti e torni a dormire dopo aver verificato che non ci siano altre sorprese. Vai al **45**

## 25

Sputi terribili bestemmie contro gli dei degli elfi e giuri di scotennare il malcapitato che ti ha rubato la borsa. Alcuni umani presenti ridono ma diventano molto seri quando mostri a quale punto la tua ascia è affilata. Quando la calma è tornata in te ed attorno a te, decidi di cambiare strada. Vai al **19**

## 26

Orman Verenzil cade per terra, gravemente ferito dalla tua ascia che sembra voler bere ancora più sangue. Ignori le urla dell'arma che risuonano nella tua testa e vai a vedere l'umano.

«Orman, mi dovevi una vita! Ma perché hai fatto questo, per la barba di Bhadspensar?»

«Mi dispiace capitano... l'ho fatto per fame... mi hanno detto che potevo guadagnare molto e ricominciare la mia vita altrove... perdonatemi.»

«Per tutti gli antenati... ti perdono, ma dimmi chi ti ha ordinato di farlo!»

«Capitano... sono i Fiori del Male...»

«Cosa? Che *kmerrak* significa?»

Il soldato ha appena reso l'anima. Decidi di lasciarlo lì, sennò potresti attirare l'attenzione dello sceriffo. Parti per la stradina il più velocemente possibile senza attirare troppo l'attenzione. Vuoi sapere cosa o chi sono questi Fiori del Male. Stai chiudendo gli occhi del povero Orman e senti delle grida e dei rumori di battaglia che vengono dal centro della città; odi pure un corno orco. Se vuoi vedere cosa succede, vai al **17**; se preferisci chiedere al personale della locanda se sanno qualcosa sui Fiori del Male, vai al **9**.

## 27

Valnfosc è diventato un vero campo di battaglia: orchi, goblin, troll ed altre bestiacce stanno lottando contro i rari difensori mentre i contadini ed i poveri provano a scappare prima di essere raggiunti dai mostri. Vedi lo sceriffo Kolt

alle prese con due orchi ma è troppo lontano perché tu lo possa aiutare. Corri verso il centro della città e ti stupisci nel vedere la cameriera della locanda che ha appena ucciso un capo orco con i suoi coltelli da lancio.

«Khazull! Non perdere tempo! Trova quella donnaccia e facciamola finita!»

Fai cenno di aver capito e corri in zig-zag tra i cadaveri di varie razze evitando le frecce dei pelleverdi. Metti un po' di tempo prima di individuare Loto Blu che sta annientando una squadra di uomini dello sceriffo. Kilzh Ehmol urla e sembra non poter più aspettare. Senza esitazione, corri verso la piazza dove la maledetta ha appena finito di fare a pezzi l'ultimo miliziano. Vai al [22](#)

## 28

Nirbo apre la porta ed Edenwe si prepara a lanciare un incantesimo. Non ti fidi della magia elfa e impugni la tua ascia. La porta si apre e avete la brutta sorpresa di incontrare un minotauro che vi stava aspettando, sbuffando e facendo uscire del vapore dal suo muso. Nirbo sguaina i suoi coltelli da lancio e l'elfa porta le sue dita sulla fronte, facendo una specie di terzo occhio luminoso da cui parte una specie di filo luminoso che intralcia il bestione. Nirbo sorride e lancia i suoi coltelli che non sembrano fargli del male. Il minotauro fa un verso minaccioso, raschia i suoi zoccoli sul pavimento, gonfia i muscoli e rompe il filo magico.

«Maledizione!» piange Edenwe »Normalmente, lo psicolazo funziona sempre!»

«Sei utile come il pepe nella torta di mia nonna!» dici con disprezzo prima di balzare verso il mostro per risolvere il problema come fanno i veri nani.

**Minotauro** Fo 6 Ag 4 Vi 6 Ps 12

Speciale: le corna del bestione causano + 2 danni.

Se hai vinto, ti giri verso i tuoi compagni e vedi che sono morti. Infatti, un trio di maledetti goblin ha approfittato della battaglia per uccidere il ladro e l'elfa. Sputando e maledicendo il dio a pelle verde che li ha inventati, parti all'attacco.

**Goblin 1** Fo 3 Ag 4 Vi 3 Ps 6 Pa 1

Speciale: porta una frusta.

**Goblin 2** Fo 3 Ag 4 Vi 3 Ps 6 Pa 1

Speciale: porta un martello ed uno scudo.

**Goblin 3** Fo 3 Ag 4 Vi 3 Ps 6 Pa 1

Speciale: porta due coltelli.

Se hai ancora vinto, trovi sui goblin 2 pasti ed una birra. Esci dalla maledetta stanza e vedi Giglio che sta arrivando piano piano, con un sorriso da conquistatore sul viso. Tieni la tua posizione e senti Khilzh Emol ruggire. Qualcosa non ti convince nel bardo.

«Dove sono Samar ed il resto del gruppo?» chiedi con un tono di sfida.

«Alcuni sono nello stomaco di un troll, gli altri... ai tuoi piedi.»

«Allora ci hai portato in trappola... lavori per Loto Blu?»

«Bravo! Sei meno idiota di come sembri... mi farà diventare il suo braccio destro quando le porterò il tuo cadavere!»

Non ce la fai più e ti lanci contro il bardo.

**Giglio** Fo 3 Ag 5 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale: Il suo carisma è davvero soprannaturale. Per riuscire a colpire Giglio, devi superare una prova PSY prima di lanciare il dado per l'attacco. Inoltre, Giglio utilizza un pugnale stregato che aumenta i danni di un terzo (arrotondare per difetto).

Se hai vinto, vai al **16.**

## 29

Il troll cade come un lottatore di sumo sul pavimento ghiacciato e solleva un polverone. Dopo che la sporca nuvola è passata, il cavaliere ti sorride e dice:

«Per tutti gli dei! Avrei voluto avervi nel mio reggimento!»

Non rispondi niente e sorridi, ma vedi Samar rimanere immobile e silenzioso prima di cadere a terra, morto. Non capisci cosa succede e vedi Giglio dietro il cavaliere con una lama sporca di sangue fresco.

«Giglio!» urli con rabbia «Figlio della madre dei goblin! Che *kmerrak* hai fatto?»

«Questo è l'ultimo giorno, nano!» dice Giglio, sorridendo. «I miei goblin hanno già ucciso gli altri che sono andati nell'altra stanza... avranno già incontrato la piccola sorpresa dietro la porta. Rimaniamo solo io e te... sai come Loto Blu mi ricompenserà quando le porterò il tuo scalpo?»

«Verme indegno di vivere!» sputi, prendendo Kilzh Emol che reclama il sangue di quel traditore.

«È per stupire quella maledetta che hai ucciso i tuoi compagni? Fai schifo, umano!»

La lotta è imminente!

### **Giglio** Fo 3 Ag 5 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale: Il suo carisma è davvero soprannaturale. Per riuscire a colpire Giglio, devi superare una prova PSY prima di lanciare il dado per l'attacco. Inoltre, Giglio utilizza un pugnale stregato che aumenta i danni di un terzo (arrotondare per difetto).

Se hai vinto, vai al [16.](#)

## **30**

Attraversi la piazza in compagnia di Verenzil ed andate alla locanda. Spingi la porta e andate a sedervi ad un tavolo. La cameriera non mette molto tempo prima di portarvi due pinte di Cinghiabrua. Il soldato ringrazia la donna che fa una battuta in dialetto locale.

«Raccontami tutto Orman: cosa hai fatto dopo la guerra?»

«Sono rimasto per un tempo nell'esercito, poi ho deciso di spostarmi da queste parti: molti dicevano che dell'oro è stato scoperto nelle Terre Selvagge ed ho voluto prendere la prima nave per iniziare una nuova vita, come centinaia di uomini e di ragazzi.»

«Hummm... ho sentito parlare di questo...»

«Ho dovuto fare un sacco di lavoracci per poter comprare un biglietto ed ho lavorato per gente non proprio onesta... poi, mi sono imbarcato a bordo della nave "Drago del Mare" e siamo arrivati sulle Terre Selvagge due mesi dopo.» Verenzil beve un sorso di birra, poi riprende. «Cercavamo l'oro ed abbiamo trovato solo il ferro: gli autoctoni hanno attaccato la colonia ed abbiamo resistito come potevamo. L'assedio alla colonia è durato tre settimane, poi i selvaggi sono

partiti, lasciandoci morire di fame e di sete... abbiamo vissuto come delle bestie... quando non erano le belve a farci la caccia...»

«Per il martello di Larrs Hulrikk! Che disgrazia!»

«Sono potuto tornare grazie ad una nave che veniva per portare altri coloni... mi hanno soccorso ed ho spiegato tutto quello che era successo, poi mi sono imbarcato come mozzo e sono tornato qui. Non ho più niente e faccio il mendicante.»

«Non so cosa dire...»

«Adesso, gli dei hanno fatto incrociare i nostri destini... cosa vi porta qui capitano?»

Per il momento, non rispondi. Se hai avuto uno sgradevole incontro durante la notte, vai al [12](#). Nel caso contrario, vai al [44](#).

## 31

Siete partiti dalla locanda da due ore. Hai conosciuto il resto della Compagnia: oltre a Samar c'è Giglio il bardo, Edenwe la maga elfa, Nirbo il ladro ed il colossale barbaro Lupo Sanguinante con cui stai parlando.

«Ma daje! Voi umani non la smetterete mai con questi lupi?»

«Cosa? » chiede il barbaro.

«Ho conosciuto due guerrieri umani, erano bravi ma nei loro nomi, c'era sempre qualcosa con i lupi... perché ti chiami così? »

«Sono nato nel terzo decennio del lupo. Poi, quando ho combattuto per la prima volta a 8 anni, sono tornato vittorioso ma pieno di sangue nemico... il Saggio della tribù mi ha chiamato così.»

«Ah, bene... tutto si spiega! Ma come si chiamava questo grande Saggio?» chiedi.

«Il suo nome era Lupo Saggio.»

Preferisci non commentare le tradizioni del popolo Killar. State attraversando una selva oscura dove un famoso poeta perse il senso dell'orientamento, poi camminate per un'altra ora prima di vedere un castello in rovina. Samar passa davanti e dice:

«Compagni, questa è la nostra meta: il castello dei conti di Valenfosc!»

Un urlo terrificante rompe l'entusiasmo del cavaliere: una decina di orchi vi sta puntando addosso! Edenwe pronuncia una frase in lingua elfa, muove le sue mani circondate da una luce gialla e spara una palla di energia su uno dei mostri che non sente niente. Giglio sale su un albero ed inizia a suonare e a cantare, Nirbo sparisce dal tuo campo visivo. Restano solo Samar e LS che vanno a combattere, ti getti nella mischia e senti l'elfa che sta preparando un altro incantesimo. Hai 3 orchi di fronte a te, è un combattimento multiplo.

**Orco 1** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10

Speciale: porta una spada ed uno scudo.

**Orco 2** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10

Speciale: porta due asce.

**Orco 3** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10

Speciale: porta una mazza ed uno scudo.

Se hai vinto, vai al **5**. Sennò servirai da pasto agli orchi.

## 32

In un lampo, tendi il braccio e blocchi quello dell'assassino mascherato che non nasconde la sua sorpresa. Stringi la mano del sicario e riesci ad alzarti prima di dire:

«Se mi vuoi uccidere nel sonno, non cenare con la zuppa d'aglio...»

L'assassino prova a liberarsi ma fa veramente fatica. Decidi di risolvere il problema da bravo nano e di combatterlo a mani nude: non lo vuoi uccidere adesso, ma neutralizzarlo. Lasci il suo braccio ma salti verso di lui con furia. Il combattimento che segue è a mani nude per te.

**Assassino** Fo 3 Ag 4 Vi 3 Ps 6

Speciale: Utilizza un pugnale con il veleno di rospo arancione, ogni Ps perso ti da una penalità di -1 sui tuoi tiri durante il combattimento.

Se hai vinto, vai al **24**.

## 33

Vi mettete in marcia verso quella casa di pietra scura e malridotta dal tempo. Le urla sono sempre più forte e al limite del sopportabile. Tutta la compagnia ha già tirato fuori le armi, Edenwe ha preparato un incantesimo e Giglio rimane un po' indietro. Hai già impugnato Kilzh Emhol e sei pronto ad intervenire. LS da un grande colpo di ascia sulla porta che si rompe subito. Entrate nella casa e vedete con orrore che non c'è nessuna donzella da salvare, ma una

decina di scheletri ed il fantasma di una donna bruttissima che continua ad urlare.

«Per la grande Dea dei Boschi!» grida Edenwe «Una banshee!»

«Chi è, la Befana?» chiedi.

«È lo spirito di una donna terribile! Ha grandi poteri!»

«Non siamo abbastanza forti per lottare!» dice Giglio.  
«Andiamocene!»

Se vuoi seguire il consiglio del bardo, riesci a convincere il resto della compagnia e vai al 3. Sennò, continua a leggere.

La banshee urla e vedete tutti Giglio che si mette le mani sulle orecchie, gridando di dolore per pochi secondi prima che la sua testa scoppi. Samar grida:

«Compagnia del Sol Vincente, all'attacco!»

L'elfa lancia una specie di sfera blu contro gli scheletri che non subiscono nessun danno. Gli altri membri danno la carica contro i non-morti e decidi di assalire lo spirito malvagio.

### **Banshee** Fo 0 Ag 2 Vi 5 Ps 10

Speciale: Effettua i suoi attacchi con la sua voce. Quando attacca, devi fare una prova PSY, se è fallita perdi un dado di Ps. La tua armatura è inutile, ma il tuo amuleto può annullare questi danni. È un morto-vivente, quindi ottieni dei bonus di danni.

Se sei ancora vivo, leggi quanto segue:

La banshee è sparita sotto i tuoi colpi, come se fosse solo fumo. Ti giri e vedi che gli scheletri sono stati distrutti dai tuoi amici... purtroppo, vedi anche che non hanno vinto contro i loro avversari. Ti chini e preghi gli dei della morte affinché le anime dei membri della Compagnia vadano in un

luogo migliore. Vai al **6**.

## **34**

Il tipo abbassa il cappuccio del suo saio e vedi un uomo anziano con gli occhi tristi.

«Saluti! Mi chiamo Gervaso, appartengo alla Inquisizione... il mio compito è di dare la caccia alle streghe che fanno patti con le potenze del Male.»

«Ciao, io sono un guerriero che pulisce questo mondo... siamo colleghi, allora!»

«Ho sempre apprezzato l'umorismo dei nani. Era da un po' di tempo che indagavo su Peonia e sono arrivato troppo tardi... per caso hai trovato un antico libro scritto nella lingua degli elfi?»

«Dipende...»

«Sono pronto a scambiare tale libro per un potente oggetto magico di grande valore.»

«Perché l'Inquisizione vuole recuperare un libro strambo di magia elfica?»

«È compito nostro di recuperare queste cose per distruggerle nel grande tempio del Sole!»

Se vuoi dare il libro a Gervaso, eliminalo dal tuo zaino e il monaco ti da un anello del Tempio in cambio.

Sennò, saluti Gervaso e te ne vai verso la locanda notando che la città è attaccata da molti pelleverdi ma tu riesci a non farti vedere. Vai al **9**.

## **35**

Partite da Valenfosc e fai conoscenza con ogni membro del

gruppo. Naturalmente, una certa tensione si crea tra te ed Edenwe, la maga elfa, della quale dubiti delle sue capacità. Poi, chiedi a Samar:

«Quindi ci sono delle creature malvagie in questo cimitero?»

«Sì... almeno è quel che hanno detto il tipo dell'emporio e la cartomante che abbiamo incontrato ieri.»

«Molte leggende parlano di Heddie, il bardo maledetto schiavo del potere che balla con la morte...» dice misteriosamente Giglio.

«A me fa paura! Voglio correre verso le colline!» dice Edenwe.

«E ti pareva!» interrompi. «Avete già lottato contro i morti-viventi?»

«Sì, una volta...» dice sinistramente Nirbo. «Stavo ripulendo una vecchia tumulazione nelle Terre di Skott e mi sono ritrovato con il vecchio re celtico Brenn il Forte che mi voleva fare la pelle.»

«E come sei riuscito a scappare?» chiedi.

«Per fortuna gli scheletri non sanno arrampicarsi né muoversi rapidamente...è stata la mia salvezza!»

Dopo un'ora e mezzo buona di cammino, arrivate davanti alla pesante griglia di ferro che delimita il perimetro del camposanto. Le sue mura sono alte e vedi attraverso le sbarre della porta di ferro le tombe divorate dalle intemperie e dalle erbacce. Samar riflette e dice:

«Possiamo entrare tutti in fila o inviare qualcuno per aprire la strada...»

«Posso utilizzare il mio terzo occhio per vedere ce si sono dei nemici!» dice Edenwe.

«Buona idea!» dice Samar, entusiasta.

L'elfa mette i suoi indici sulla propria fronte ed un punto luminoso appare. Poi, apre gli occhi diventati bianchissimi ed inizia a levitare. In quel preciso momento, le porte del cimitero si aprono con un grande rumore e lo scheletro di un cavaliere con l'armatura da la carica, agitando un flagello appuntito. La compagnia si prepara a combattere ma viene assalita da degli zombi che escono dal suolo. Eviti le mani che provano a prenderti le gambe e salti verso l'essere a cavallo.

**Cavaliere scheletro** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10 Pa 3

**Cavallo scheletro** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10

Speciale: Il cavaliere utilizza un flagello ed uno scudo. Se uccidi il cavaliere, il cavallo cade a pezzi. Sono morti-viventi, quindi i danni che infliggi sono aumentati.

Se hai vinto, lancia un dado: se hai ottenuto 1, vai al **38**. Sennò, vai al **46**. Se hai perso la battaglia, diventerai uno dei morti-viventi.

## 36

«Va bene, portami da lei.» dici, asciugandoti la bocca piena di birra col rovescio della mano.

Tu e Orman vi alzate e lasciate la locanda. Attraversate la piazza del mercato e bestemmi tutti gli dei elfi della

meteorologia per l'invenzione della nebbia. Percorrete duecento metri nei quartieri più poveri di Valenfosc e non ti fidi molto delle persone che vi stanno guardando... Orman si ferma davanti ad una casa in pessimo stato la cui la porta è stata segnata con una X rossa.

«Ma siamo a casa di un appestato?» chiedi, inquieto.

«No... la casa è stata costruita prima dell'incendio dell'anno 324 ma la porta è quella di una casa di un lebbroso, morto durante l'incendio... quindi è stata sterilizzata dalle fiamme.»

«Adesso si che mi sento meglio...»

Orman bussa tre volte alla porta e la spinge. Lo segui e la tua mano sull'ascia ti fa capire che ha sete. La casa è buia e ringrazi le divinità dei nani per avervi regalato l'infra-visione: vedi dei mobili in pessimo stato e delle teste di vari animali impagliati; il soldato ti indica una piccola stanza dietro una tenda ornata di simboli cabalistici. L'umano si fa avanti e chiede:

«Donna Peonia, sono Verenzil e porto un mio caro amico. Possiamo disturbarvi?»

«Le stelle mi hanno parlato di voi, venite pure...» risponde la voce di una fumatrice incallita.

Entrate tutti e due nella stanza e vedete una donna magrissima avvolta in uno scialle viola scuro, con una maschera nera sul viso; è seduta nella posizione del loto in mezzo ad un cerchio di candele e davanti ha una sfera luminosa bianca.

«Tu sei il capitano Khazull Maddax, esiliato dalla Griffonia per un delitto che non ha commesso... sento una grande

potenza magica con te...»

Sei sconvolto dalle parole di Peonia. Rimani zitto per un po', poi la veggente dice:

«Le stelle hanno deciso che il tuo destino è di venire a Valenfosc ed incontrare la tua fine...»

«E daje, andiamo bene!» sputi. »Mi sapete dire chi o cosa mi ha chiamato e cosa *kmerrak* devo fare?»

«Non l'hai ancora capito, nano?» dice la veggente con una smorfia.

Peonia si alza e levita ad un metro dal suolo, la sfera di cristallo diventa arancione ed emette un fischio sgradevole prima di esplodere in mille pezzi. Fai una prova di Ag: se hai vinto, vai al **13**. Sennò, vai al **4**.

## 37

Senti che qualcosa ti è sfuggito... per la barba di Tciaknoris! Un bambino ti ha strappato la borsa e prova a squagliarsela! Corri come un cane arrabbiato ma sei rallentato dalla gente e dai vari ostacoli come le casse, la merce in vendita ed un maialino che cerca da mangiare. Fai una prova di FOR: se è riuscita, vai al **15**. Sennò, vai al **25**.

## 38

Il cavaliere esplode e diventa un mucchio di ossa così grande da far diventare pazzo un cane. Ti giri verso i tuoi compagni ma vedi che non se la passano molto bene: hanno fatto a pezzi gli zombi che li hanno assaliti ma noti qualcosa di strano... i loro sguardi sono vuoti e si muovono come se fossero dei burattini. Capisci cos'è successo: si sono fatti

mordere dalle creature e stanno diventando come loro... ad eccezione di Giglio che si è nascosto e sta suonando tranquillamente la lira.

«Giglio, hai dell'acqua santa con te? »

«No, mi dispiace... non prego molto... ma stai tranquillo, Khazull... se suono questa melodia, rimangono in mio potere... non ti faranno niente...»

«Cosa?» chiedi con ira «Conosci questo tipo di magia? E te ne servi per controllare i tuoi amici? Ma quale razza di maledetto sei?»

«Della razza dei Fiori del Male, la razza che porterà la tua testa a Loto Blu...»

Giglio è una spia di quella donnaccia e non teme niente pur di conquistare il successo. Impugni la tua ascia e vedi la compagnia che si mette in guardia. Il bardo li utilizza come linea di difesa.

«Perdonatemi, lo faccio per quello in cui credevate...» dici, prima di dare la carica ai tuoi ex compagni.

Visto che gli zombi non sono particolarmente vivaci, otterrai automaticamente il primo round contro ognuno. Dopo, l'iniziativa si calcola come al solito ma i morti-viventi avranno una penalità di -2. Ricordati dei bonus che ti conferisce Kilhz Emhol contro i morti-viventi.

**Samar zombie** Fo 4 Ag 4 Vi 4 Ps 8 Pa 3

Speciale: La sua spada da un bonus di +1 per i danni inflitti.

**Edenwe zombie** Fo 3 Ag 5 Vi 3 Ps 6 Pa 1

Speciale: Porta un anello che le da dei Pa non riducibili.

**LS zombie** Fo 5 Ag 4 Vi 5 Ps 10 Pa 2

Speciale: Utilizza una ascia a due mani.

**Nirbo zombie** Fo 3 Ag 5 Vi 3 Ps 6

Speciale: Utilizza due pugnali.

Se hai vinto contro i tuoi ex-amici, senza aver perso un solo Ps, vai al **49**. Sennò, vai al **43**.

## 39

Avete proseguito seguendo le indicazioni dell'uccello. Dopo un piccolo giro in foresta, siete arrivati dietro il castello e scoprite una porta non molto grande che sembra essere una specie di ingresso di servizio. Samar fa un cenno a Nirbo che corre di cespuglio in cespuglio per raggiungere la porta. Il ladro verifica che sia chiusa e tenta di aprirla con il suo *passe-partout*. Dopo qualche secondo, l'uomo entra ed aspettate un po' prima di vederlo tornare sano e salvo. Vi dirigete tutti verso la porta ed entrate in quella che sembra essere una vecchia dispensa: la stanza è molto grande, ci sono dei vecchi mobili e dei sacchi di farina dai quali escono vari topi. Samar chiude la porta con molta cautela e Nirbo dice che dopo quella sala c'è un corridoio che porta ad altre due stanze. Tutto sembra deserto e non ci sono guardie. Con discrezione, uscite dalla dispensa ed entrate nel corridoio: Samar propone di dividere il gruppo in due. Vuoi seguire il cavaliere e prendere a destra (vai al **41**) o seguire Nirbo e prendere a sinistra (vai al **14**)?

## 40

Hai dormito bene ed hai fatto un bel sogno in cui delle nane dalle folte barbe (nana barbuta, nana sempre piaciuta) ti versavano delle birre pregiate che bevevi nel cranio di un elfo... una cosa che gli umani non potranno mai capire. Ti prepari e scendi le scale di legno scricchiolanti fino al piano terra della locanda dove vedi pochi clienti. La cameriera di

ieri sera ti porta una zuppa e un pane nero. La ringrazi, paghi la camera e consumi la tua colazione guardando il tempo che fa: sembra che ci sia sempre la nebbia in questa città, benché sia più leggera di ieri sera. Finito il pasto, scendi dalla sedia e vedi un gruppo di 5 persone al tavolo di fianco che sembrano voler attirare la tua attenzione. La cameriera si sta limando le unghie sopra una pentola bollente. Cosa vuoi fare? Andare al mercato che vedi dalla finestra (vai al [10](#)), visitare l'emporio che era chiuso ieri (vai al [21](#)) o parlare con il gruppo a fianco (vai al [23](#))?

## 41

Con Samar, LS e Giglio state percorrendo un corridoio molto lungo e poco illuminato. Dopo una cinquantina di metri, arrivate ad un incrocio che permette di utilizzare delle scale per andare al primo piano, oppure di continuare ancora fino ad una porta a venti metri di distanza o di prendere a destra e di arrivare ad una stanza con una porta chiusa. Sfortunatamente però arriva un gigantesco troll delle rocce che, grugnendo, fa delle mosse con un pezzo di tronco che ha in mano. Alla vista della creatura dalla pelle di pietra, Giglio passa dietro di te ed inizia a suonare con la sua lira, mentre LS si lancia contro il troll come una belva furiosa ma la creatura lo schiaccia come se fosse una mosca. Il cavaliere da la carica e lo segui, urlando il tuo grido di battaglia. Questo è un combattimento multiplo e puoi utilizzare il profilo di Samar in aggiunta al tuo.

### **Troll delle rocce** Fo 6 Ag 4 Vi 6 Ps 12 Pa 4

Speciale: La sua pesantissima arma gli conferisce un bonus di +3 sui danni inflitti. Inoltre la creatura rigenera le ferite: ogni volta che perde dei Ps, il troll deve lanciare un dado e recupera la metà dei punti indicati (arrotondare all'unità inferiore). Quando arriva a 0 Ps, non può più rigenerarsi e muore. Se hai dell'olio non edibile ed una pietra focaia, puoi

fare una specie di cocktail molotov e utilizzarlo come un coltello da lancio che infliggerà due dadi di danni che la creatura non potrà rigenerare.

### **Samar** Fo 4 Ag 5 Vi 4 Ps 8 Pa 3

Speciale: Samar porta uno scudo ed una spada che gli conferiscono un bonus di +1 per l'iniziativa e sui danni inflitti. Il cavaliere inoltre può rilanciare un attacco sbagliato come se avesse due armi.

Se hai vinto, e se Samar ha perso meno della metà dei suoi Ps, vai al **29**. Se Samar è caduto con meno della metà dei suoi Ps o a 0, vai al **48**.

## 42

La tua ascia ruggisce ancora una volta prima di calmarsi. Sputi sul cadavere di Peonia ed inizi a curiosare in tutta la casa. Impieghi almeno due ore per trovare 2 pozioni di salute, 20 Mo, un anello con un pentagramma rovesciato, un libro nero scritto in lingua elfa ed una pergamena su cui puoi leggere: *«Sorella Peonia, il tempo è compiuto! Fratello Giglio ha preso il controllo degli eroi e adesso sono i nostri schiavi. Ho assunto il serpente d'Oriente e Fratello Giacinto ha già preparato tutto. Non ho pianto la morte di Sorella Edera, era solo un peso inutile. Ho svegliato i morti e radunato i miei fratellastri sotto la nostra bandiera. Devi chiamare il nemico perché venga qui e avrò finalmente la mia vendetta... Incontriamoci il terzo giorno della settimana della luna piena a mezzanotte nella Loggia per celebrare il rituale che ci darà la potenza necessaria per compiere il Grande Disegno! Sorella Loto Blu.»*

Conosci bene questa Loto Blu: è una donna che ha tentato di destituire il re della Griffonia ma hai sventato il complotto e sfigurato la maledetta che è fuggita con l'aiuto di un trucco

magico. Capisci che sei vittima di una macchinazione da parte sua e che si fa aiutare da un po' di gentaglia. Vuoi sapere dove si trova questa maledetta loggia e così farla finita con quella donnaccia mascherata. Esci dalla casa di Peonia dopo aver avvolto Orman in un lenzuolo e pregato gli dei della morte. Le stradine sono buie e puzzano, un tipo vestito con un saio nero e il simbolo del dio del Sole ti fa cenno: vuoi parlare con quello che ti sembra un monaco (vai al [34](#)) o preferisci tornare alla locanda per chiedere informazioni al taverniere o alla cameriera (vai al [9](#))?

### 43

Vedi con orrore che sei stato morso! È fortemente possibile che tu diventi uno zombie! Fai subito una prova PSY: se è riuscita, la maledizione non ti tocca e sei sano (vai al [49](#)). Sennò... diventerai piano piano una sinistra parodia di te stesso e la tua avventura finisce qui.

### 44

«Hummm... questa città è un buco maledetto pieno di nebbia, anche d'estate... colpa del mare. Ma per quanto ne so, i vostri non amano l'acqua... è strano che siate venuto qua, capitano.»

«L'acqua ti fa solo marcire la pancia! Sono qui perché ho avuto un sogno strano, come se qualcosa mi spingesse verso Valenfosc... non saprei come spiegarlo.»

«Conosco una che se ne intende di queste cose, è una veggente. Possiamo andare da lei, se volete!»

«Come mai tu la conosci?»

«Quando c'è la Grande Fiera, la gente è più caritatevole: ha

già fatto delle opere di veggenza per me... e ci ha sempre azzeccato!»

Rifletti un attimo: di solito non ti piacciono gli affari di magia (tranne se sono oggetti che ti possono salvare le penne o aiutarti ad uccidere ancora meglio) ma prendi in considerazione la proposta di Orman. Se vuoi accettare, vai al **36**. Sennò, congredi il soldato che ti ringrazia per la birra prima di andarsene. Sembra che il gruppo vicino a te voglia parlarti, vai al **23**.

## 45

La notte è stata difficile e non hai veramente dormito... al canto del gallo ti sei preparato e sei sceso al pianoterra della locanda. Fai una smorfia guardando attraverso le finestre e vedi che la nebbia c'è ancora, benché sia meno fitta di ieri sera. Il taverniere arriva al tuo tavolo con un piatto di zuppa ed un pane nero, poi ti dice che non pagherai la camera.

«È il minimo, no?» dici con un tono secco. «Poi, non mi fido di quello che si trova dentro queste mura! Se mi vuoi dare qualcosa da magiare, fallo assaggiare prima a quel topo che sta nell'angolo.»

Un roditore di buone dimensioni fiuta l'aria e sembra interessato alla zuppa. Il taverniere chiede:

«Ma non volete che l'assaggi io?»

«No!» rispondi. «Potresti aver bevuto dell'antidoto...»

Il taverniere lancia una cucchiainata di zuppa verso il topo che non aspetta molto prima di mangiarla. L'uomo sorride quando vede che il ratto si muove ancora. D'un tratto, l'animale sembra impazzito: corre in tutte le direzioni, sbatte

contro le gambe dei tavoli, si rotola su se stesso prima di emettere uno «*squitt*» poco rassicurante e non muoversi più. Rosso di collera, insulti il taverniere che cerca il cuoco, mentre te ne stai andando via della locanda. Un gruppo di 5 persone si alza nello stesso momento e ti interpella. Cosa vuoi fare: andare al mercato (vai al **10**), all'emporio (vai al **21**) o parlare con il gruppo (vai al **2**)?

## **46**

Questo grande cimitero è davvero lugubre... state camminando per riuscire ad entrarvi, ma siete sorpresi da una forte bufera di vento ghiacciato che porta con sé le urla di una donna. Samar dice:

«Amici, sembra che una donzella abbia dei problemi!»

«Il grido sembra venire da questa vecchia casa sulla sinistra.» dice LS.

«Forse avrà visto un topo...» dice Giglio, non molto convinto.

«Un topo... che orrore! Dobbiamo fare qualcosa!» dice Edenwe.

Se vuoi capire cosa succede in quella casa di pietra e aiutare la ragazza che urla vai al **33**. Se invece vuoi continuare verso il cimitero vai al **3**.

## **47**

La battaglia ha attirato molti spettatori senza che te ne accorga. Il taverniere è corso fuori e senti già la voce dello sceriffo. La cameriera spinge la gente per mettere un cuscino sotto la testa di Orman. Provi a non dare ascolto ai commenti della gente e l' ex-soldato ti chiede di avvicinarti.

«Perdonatemi capitano...» dice con una voce debole. «Ho una vita di miseria e mi hanno promesso tanto oro... abbastanza per ricominciare la mia vita altrove...»

«Chi ti ha pagato per uccidermi?»

«Sono stati i Fiori del Male... possono essere dappertutto...»

«Dimmi dove posso trovare quei maledetti!» chiedi con rabbia.

Orman emette il suo ultimo sospiro. Ti allontani e vedi lo sceriffo arrivare con sei miliziani. Gli ufficiali si fanno largo tra la folla e lo sceriffo ti chiede che cos'è successo. Racconti tutto per filo e per segno, sostenuto da anonimi testimoni e dalla cameriera. Lo sceriffo fa portare via il corpo di Orman e ti parla in privato:

«Guerriero, è già la seconda volta che vi ritrovate nei pasticci... non credete sia arrivato il momento di lasciare la nostra città?»

«Sceriffo, un sicario ha provato ad uccidermi durante la notte e adesso sono di nuovo una vittima. Il Cobra ha parlato di Loto Blu e quel povero ha nominato i Fiori del Male. Penso che potete vedere un *kmerrak* di legame tra queste due cose, vero?»

Lo sceriffo sembra imbarazzato e non sa come rispondere. Vedendo il suo atteggiamento, continui:

«Un bravo sceriffo dovrebbe proclamare lo stato d'emergenza: chiudere la città ed instaurare un coprifuoco, mettere delle guardie giorno e notte su tutte le strade ed iniziare un'indagine seria per estirpare queste erbacce!»

Il taverniere e la cameriera ti guardano, stupiti. Lo sceriffo si alza e dice ai suoi uomini:

«Signori, facciamo quello che questo nano ha detto... è una fortuna per voi che io rispetti la vostra esperienza militare sennò... vi avrei già buttato in galera!»

«A proposito, come va il sicario?»

L'ufficiale non dice niente e ti gira le spalle prima di andarsene dalla locanda. Capisci che avevi ragione: l'assassino è sicuramente andato via. Rimani nella locanda e il taverniere torna in cucina. La cameriera si avvicina e te e dice:

«'A bello, io so un par de cose su 'sti Fior der Mal!»

Vai al [2](#).

## 48

«Samar!» urli quando vedi il cavaliere a terra, mentre perde sangue dalla testa.

«Amico mio... sto raggiungendo i miei antenati... non c'è più niente da fare...»

«Non dire cretinate, cavaliere! Giglio! Chiama gli altri, renditi utile per una volta!»

Il bardo si allontana a passi lenti, seguendo il corridoio che avete seguito fin lì.

«Forse l'elfaccia può farti un incantesimo curativo... o una roba del genere!»

«No, amico ...» dice Samar, sempre più debole. «È la fine

per me... sono orgoglioso di aver lottato con voi.»

L'umano respira per l'ultima volta e gli chiudi gli occhi. Senti dei passi nel corridoio e pensi che sia il resto della compagnia che sta arrivando e ti prepari a dare la terribile notizia. Non nascondi la tua sorpresa quando vedi Giglio arrivare in mezzo a quattro orchi in armatura. Capendo la situazione, prendi la tua ascia, sputi e dici:

«Giglio, brutto figlio di un'elfa... lavori per Loto Blu allora?»

«Bravo Khazull...» dice Giglio «È stato un gioco da ragazzi portarvi qui ed ammazzarvi tutti!»

«Gli altri sono caduti in trappola allora?»

«No, direi un'imboscata... il ladro e l'elfa non hanno opposto tanta resistenza! Adesso è il tuo turno di tirare le cuoia! Sai come Loto Blu mi ricompenserà quando le porterò la tua testa!»

Non rispondi e ti prepari ad affrontare i tuoi nemici. È un combattimento multiplo.

**Orco 1** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10 Pa 3

Speciale: porta due pugnali.

**Orco 2** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10 Pa 3

Speciale: porta un martello ed uno scudo.

**Orco 3** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10 Pa 3

Speciale: porta due martelli.

**Orco 4** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10 Pa 3

Speciale: utilizza un flagello ed uno scudo.

Se sei ancora vivo dopo aver combattuto gli orchi, inizi il duello contro Giglio.

**Giglio** Fo 3 Ag 5 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale: Il suo carisma è davvero soprannaturale. Per riuscire a colpire Giglio, devi superare una prova PSY prima di lanciare il dado per l'attacco. Inoltre, Giglio utilizza un pugnale stregato che aumenta i danni di un terzo (arrotondare all'unità inferiore).

Se sei sopravvissuto a tutto ciò, vai al **16**.

## 49

Arrivi davanti a Giglio che ti fa un sorriso divertito:

«Allora, nano... non sei troppo triste per aver perso quella banda di stupidi?»

«C'era più onore in un loro capello che in tutto te!» sputi.

«Loto Blu sarà contenta di me... le porterò la tua testa...»

«Allora lavori per lei, ma non ti vergogni? Cosa vuole fare? E cosa ti darà?»

«Diventerà presto la Gran Duchessa ed il paese intero cadrà nelle tenebre! Ed io, sarò al suo fianco. Non c'è più tempo, Valenfosc è sicuramente già rasa al suolo dai clan di orchi che abbiamo unito!»

«Mi fai pena... hai tradito come un verme, vediamo se puoi morire come un uomo!»

Kilzh Emhol condivide il tuo pensiero e urla. Giglio tira fuori un pugnale e schiocca le dita: tre scheletri escono dalla terra per assisterlo nel combattimento multiplo che ne seguirà.

«Sei davvero un vigliacco, figlio della Dea delle *trunzdak*!»

**Giglio** Fo 3 Ag 5 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale: Il suo carisma è davvero soprannaturale. Per riuscire a colpire Giglio, devi superare una prova PSY prima di lanciare il dado per l'attacco. Inoltre, Giglio utilizza un pugnale stregato che aumenta i danni di un terzo (arrotondare all'unità inferiore).

**Scheletro 1** Fo 3 Ag 3 Vi 3 Ps 6 Pa 2

Speciale: porta un martello ed uno scudo.

**Scheletro 2** Fo 3 Ag 3 Vi 3 Ps 6 Pa 2

Speciale: porta due spade.

**Scheletro 3** Fo 3 Ag 3 Vi 3 Ps 6 Pa 2

Speciale: porta un flagello ed uno scudo.

Se hai vinto, leggi quanto segue. Sennò, diventerai un morto-vivente al servizio di Giglio.

Gli scheletri esplodono e Giglio è gettato a terra e perde tanto sangue. Ti avvicini e gli chiedi con autorità dov'è Loto Blu. Ti risponde che è sicuramente a Valenfosc, a dirigere l'invasione e ti implora di non lasciarlo da solo... Si dice che ci siano i cani randagi nelle vicinanze... e di solito, non hanno pietà con i feriti...

«Questo, amico, non sono *kmerrak miei!*» rispondi prima di sputargli addosso.

Sotto le urla di maledizione di Giglio, corri verso Valenfosc prima che sia troppo tardi. Loto Blu ha già fatto abbastanza danni. Vai al **27**.

sferrare un attacco potente, hai urlato il grido di battaglia che feci sentire a quel campione del Caos tanti anni fa, hai assecondato le urla di furore di Kilzh Emhol. La lama morde il collo di Loto-blu e la testa della tua avversaria vola due metri più lontano, il corpo fa qualche buffa mossa prima di crollare come un burattino a cui vengono tagliati i fili. Urli di vittoria ed il tuo grido copre i rumori della battaglia che infiamma quel che rimane di Valenfosc. Gli orchi e gli altri esseri si girano verso di te e si spaventano alla visione della loro signora decapitata. I pelleverdi gridano di terrore e fuggono via, disperati ed umiliati. Senti delle esplosioni lontane e capisci che sono degli scheletri che sono esplosi... la maledetta aveva anche invocato dei morti-viventi. Fai alcuni passi e vedi se puoi aiutare alcuni feriti e passi il resto del giorno a seppellire gli umani morti e fare del tuo meglio per evitare che altri non soccombano. Il giorno cala e la nebbia non sembra aumentata di molto; vedi Rosa, la cameriera, che si avvicina a te con due bottiglie di birra.

«Allora, il problema dei Fiori del Male è risolto?» chiede.

«Non saprei... ma adesso che Loto Blu è morta, gli altri si sentiranno persi ed immagino che si divoreranno tra di loro per avere il controllo di quel che rimane dell'organizzazione.» rispondi prima di bere un sorso.

«Adesso spetta a me... ne so abbastanza per fare le pulizie ed il Gran Duca sarà contento... vuoi che io gli parli di te?»

«No, grazie... non sono fatto per essere un eroe... la notorietà non m'interessa; prendi tu il merito per aver fatto tirare le cuoia a Loto-Blu.»

«Non è giusto Khazull... parlerò lo stesso di te e di quel che hai fatto.»

«Fai come ti pare... ma io sarò già lontano.»

«E dove vai? Ti vuoi imbarcare per le Terre Selvagge? Sono sicura che ti piacerebbero: popoli primitivi ed ostili, belve grosse come dei carri...»

«Hummm! Non tentarmi... sai che mi piace andare dove mi pare, anche senza motivo.» dici, alzandoti e finendo la bottiglia d'un fiato.

«Capisco... sei una specie di lupo solitario allora?»

«Voi umani siete proprio fissati con i lupi...» dici senza girarti.

Cammini per tutta la notte senza preoccuparti dei nemici che si potrebbero organizzare per lanciare un altro attacco su Valenfosc ed incontri un troll delle foreste che scappa via appena ti vede. Continui il tuo viaggio attraverso le strade del Gran Ducato alla ricerca di una nuova avventura.

Vai all'[Epilogo](#)

## Epilogo

Hai saputo che Valenfosc è stata riconquistata da un esercito guidato da Rosa: hanno spazzato via le tribù di orchi ed altre schifezze verdi. Gli altri membri dei Fiori del Male sono stati identificati e giustiziati pochi giorni dopo la tua vittoria. Adesso Valenfosc sta rinascendo ed i cantastorie iniziano a parlare di te.

Sei andato via dal Gran Ducato da un po' di tempo ormai ed hai viaggiato sotto copertura per attraversare la Griffonia, dove c'è ancora una taglia sulla tua testa. Sei stato tentato di andare in Oriente e oltre, seguendo la Strada della Seta: avresti potuto andare a Kwan-Zhu oppure a combattere nell'Impero di Mezzo o prendere un battello verso l'arcipelago Ni-Hon e forse aiutare i famosi samurai di Sawakuro nelle loro battaglie... forse avresti potuto incontrare un famoso ninja ed il suo incapace amico ranger.

Sei sceso nel regno di Falcomar, chiamato la Porta dell'Occidente a causa del suo porto commerciale e della miscela di culture. Passi molto tempo nelle taverne e non sei mai molto lontano da una nuova rissa dalla quale esci sempre vittorioso. Due settimane fa, hai accettato di salpare a bordo della «Stella Rossa», una nave che deve portare tonnellate di viveri e di merci varie verso il porto di Al Kha-Bab, il primo porto orientale. La vita a bordo non ti piace più di tanto ma oggi c'è un po' d'animazione: una ventina di pirati hanno deciso di farvi fare un po' di esercizio. La difesa della Stella Rossa è un po' debole (ecco cosa significa fare i tagli sul personale delle navi...) e ti ritrovi solo, circondati da dodici uomini. Uno si fa avanti: è vestito meglio degli altri, ha un cappello buffo ornato di piume e la mano sinistra è stata sostituita da un uncino.

«Arrenditi, nano... non hai nessuna *chance* contro di me, il capitano Mollets... il famoso Lupo del Mare!»

«Per tutti gli dei!» dici «Ma non ce la fate senza i vostri lupacci, è una roba pazzesca! E come fai quando ti devi grattare? Già io non mi arrendo mai, e in più non mi farei uccidere da un branco di morti di fame che attaccano le navi che non riescono a difendersi adeguatamente! E tu saresti un lupo? Ma per favore...»

I pirati sembrano esitare: non sono totalmente in disaccordo con te. Mollets si sta arrabbiando a morte:

«Adesso, vediamo chi è il Lupo!»

«Kilzh Emhol, siamo pronti?» chiedi, sotto gli occhi stupiti degli umani.

Odi la risata dell'ascia prima di sentire i suoi rumori di bestia assetata di sangue.

«Allora andiamo, e che vinca il migliore!» dici con il tuo sorriso sdentato che tutti conoscono, prima di lanciarti contro il capitano dei pirati.

Nessuno seppe veramente cosa avvenne della Stella Rossa dopo che tutta la sua ciurma fu uccisa dai pirati, ma alcuni marinai e dei gestori delle taverne di Al Kha-Bab parlano ancora di un insopportabile uomo barbuto che, si dice, sia partito verso il deserto con la voglia di ripulire la città perduta di Al-Kermes dalla maledizione del Faraone. Tutto quel che i beduini sanno è che hanno udito molte volte delle risate crudeli e la parola «*Kmerrak*», urlata nelle stradine polverose e buie della vecchia città del deserto.

**Fine**

## **APPENDICE 1 : Regole speciali delle armi, del materiale e degli oggetti magici.**

### **Armi**

**Armi a due mani:** Colpiscono sempre per ultime ma causano 2 danni in più e le armature non contano.

**Ascia:** Abbassa i Pa nemici di 1 punto.

**Ascia di Battaglia:** Abbassa i Pa nemici di 1 punto e causa un danno in più.

**Coltello/Pugnale:** Conferiscono un bonus di +1 per l'Iniziativa.

**Coltello da lancio:** Da un attacco gratis anche prima di determinare l'iniziativa ma i suoi danni sono uguali a un dado diviso per 2 (arrotondare all'unità inferiore). Si può recuperare quando il combattimento è finito.

**Flagello:** Aumenta l'iniziativa di 1 punto, causa 1 danno in più e segue la regola dei martelli. Attenti! Se l'attacco è fallito, si deve lanciare un dado: se il portatore del flagello fa "1", viene colpito e si devono calcolare i danni!

**Frusta:** Se uno viene ferito a causa di una frusta, deve fare una Prova di PSY. Se è fallita, la vittima deve saltare un turno di combattimento. Quest'arma non causa danni.

**Martello:** Se si viene feriti a causa di un martello, si deve fare una Prova di Vi. Se è fallita, la vittima deve saltare un turno di combattimento.

**Mazza:** Se uno viene ferito a causa di una mazza, deve fare una Prova di Vi. Se è fallita, la vittima deve saltare un turno di combattimento. Inoltre, causa un danno in più.

**Spada/Gladio:** Un combattente armato di una spada fa fallire un attacco nemico se il suo tiro ha un punteggio

(bonus o penalità inclusi) uguale a quello dell'attaccante.

## Materiale

**Corda:** Tessuta di fibre vegetali, misura generalmente 15 metri e serve per arrampicarsi o per sollevare degli oggetti (o delle persone).

**Olio non edibile:** Preparato sintetico; si utilizza per infiammare alcune superfici.

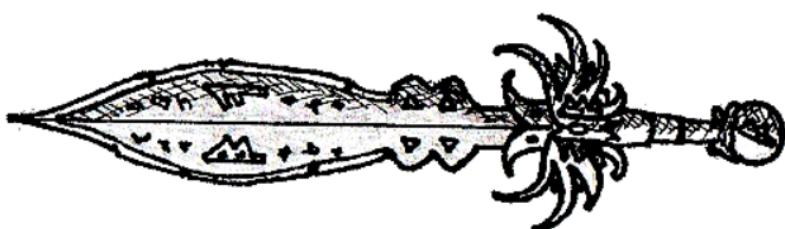
**Acciarino:** Se viene utilizzato, aggiunge un danno supplementare se il dado per calcolare i danni da il punteggio massimo.

## Oggetti Magici

**Anello runico:** Permette di aggiungere o di sottrarre 1 ad un risultato ottenuto con il dado. Si può utilizzare solo una volta.

**Anello di maledizione:** Se il portatore perde dei Ps, deve lanciare il dado: se si è ottenuto "6", i danni sono annullati e vengono inflitti all'avversario (le armature non contano, tranne le aure).

**Anello del Tempio:** Divide i danni dei nemici per 2 (arrotondati all'unità inferiore)



## APPENDICE 2: La storia di Kilhz Emhol

Molto tempo fa, nel regno dei nani dei Picchi Gemelli viveva un guerriero chiamato Happo Khalix. Quest'ultimo era un soldato che difendeva la Porta Settentrionale, conosciuta anche come Bocca degli Inferi perché era la frontiera tra il civile popolo dei nani e le terre selvagge e corrotte dove brulicano gli orchi, goblin e molte altre creature immonde. Inutile dire che la Porta era sotto assedio costante da parte dei clan di pelleverdi e molti nani morivano durante queste battaglie.

Happo Khalix aveva avuto un'ascensione fulminea nella gerarchia militare: era diventato comandante della fortezza in meno di vent'anni, un vero record per i nani. Tutti erano stupiti dal suo modo di combattere: camminava senza paura, facendo a fette ogni creatura che gli stava davanti, dagli inutili goblin ai ciclopi che misuravano quattro metri. Andava a combattere anche dentro il territorio nemico, per ritornarne dopo una settimana coperto di ferite e con l'ascia intrisa di sangue. Dove Happo passava, i nemici morivano in un modo orribile e il nano non faceva mai prigionieri. La sua fama si diffuse in tutto il regno dei Due Picchi e anche tra i racconti e le leggende dei nemici: gli orchi fuggivano davanti a lui, i goblin morivano al solo vederlo e anche i guerrieri del Caos esitavano ad assalirlo. Quando Happo Khalix diventò comandante, gli assalti diminuirono progressivamente. Per la prima volta in mille anni, la Porta Settentrionale conobbe un periodo di pace. Il nano pensò che tutto ciò fosse uno stratagemma di un potente nemico e fece molte cose per migliorare la difesa della porta: insegnò il suo modo di combattere alla reclute, inventò delle armi terribili e nuove leghe metalliche per permettere ai nani di avere del materiale sempre più efficace. Fece anche rinforzare le mura della fortezza ed installò delle nuove e

terribili macchine da guerra per difenderla ancora meglio. Molti pensarono che la pace facesse male ad Happo Khalix e che il poveraccio avesse perso la ragione.

Purtroppo, il terribile guerriero nano aveva ragione: un possente esercito guidato da un campione del Caos minacciò la Porta Settentrionale. Khalix ringraziò gli dei della guerra di avergli dato questa opportunità di entrare nella leggenda. La guerra durò per ben tre mesi: l'assedio e le battaglie non conoscevano sosta, molti nani morirono e Happo Khalix uccise quasi 700 nemici al giorno. La guerra conobbe il suo apice quando il campione del Caos e il nano si scontrarono in un duello sulle mura più alte. Durante la loro lotta, gli altri combattimenti cessarono; erano entrambi furiosi e nessuno dei due avversari voleva cedere all'altro. La vittoria fu di Happo Khalix che gettò il campione caotico a terra prima di tagliargli la testa e di esibirla davanti ai suoi nemici, che erano pieni di terrore. Alla vista di questo fatto, i nani ripresero coraggio e fecero una vera strage delle creature che stavano fuggendo. Poi, Happo vide che era stato ferito: la testa del suo nemico, che teneva ancora in mano, ghignando gli disse che aveva solo una settimana di vita prima di soccombere agli effetti del veleno demoniaco. Per tutta risposta, il nano schiacciò la testa e la bruciò.

Dopo tre giorni, Happo sentì le sue forze venire meno e convocò i Grandi Sacerdoti di Hay'ron (dio della forgia) e di Menadurr (dio delle battaglie). Il comandante disse che aveva sempre servito questi dei e che voleva una cosa precisa: che fosse forgiata un'ascia coperta di rune che lodassero Hay'ron e che narrassero la sua vita. Inoltre, voleva che quest'ascia fosse benedetta dai rappresentanti delle due divinità. I sacerdoti non capirono, ma Happo Khalix disse: *"Voglio dare al nostro popolo un'arma che solo un vero guerriero nano potrà utilizzare per sconfiggere i nostri nemici... per di più voglio che la mia anima sia*

*racchiusa dentro quest'arma quando morirò... non voglio raggiungere i nostri antenati, ma continuare a difendere i nostri discendenti... voglio che la mia anima di guerriero guidi quello che sarà il campione della nostra razza!".*

I sacerdoti ne furono stupiti ma pregarono per questo. Cinque giorni dopo, i sacerdoti trovarono l'ascia e un messaggio scritto da Menadurr con lettere di fuoco sulla parete del tempio fece capire che la richiesta di Hoppo Khalix era stata esaudita. Il Comandante morì due mesi dopo, avendo opposto resistenza al veleno del demone. Il suo corpo fu seppellito in una cappella situata nel territorio nemico non molto lontano dalla fortezza e la strada per arrivare alla sua tomba (e quindi alla famosa ascia) fu costellata di trappole e di prove difficilissime.

Numerosi furono i pretendenti al potere di Kilzh Emol, l'ascia leggendaria, e tutti fallirono... tranne uno.



### **APPENDICE 3: La torta di Nonna Bharba Durr**

Questo dolce è una specialità nella famiglia di Khazull e la si può trovare nelle migliori pasticcerie dei Picchi Gemelli. Provate a farla, è semplice, rapida e divertente da fare! Ecco la ricetta con gli ingredienti che si possono trovare nei supermercati umani.

250 gr di farina integrale

250 ml di birra fresca (quella che preferite. Gli astemi possono utilizzare il latte)

3 uova

3,5 cucchiai di miele (ne esistono vari tipi, scegliete quello che gradite di più)

65 gr di burro (o strutto se preferite.)

Gherigli di noci o pinoli a volontà

100 gr di polvere di nocciole (o di mandorla)

1 bustina di lievito

Prima di tutto mettete in una padella la farina di mandorle a fare tostare: non serve nient'altro che un po' di calore e di tempo! Quando iniziano ad essere più profumate e leggermente più colorite (non scure!), vorrà dire che saranno pronte. Farle raffreddare.

A parte mischiate le uova ed il miele in una terrina, poi far sciogliere il burro in una padella ed aggiungerlo al composto. Unite la polvere di nocciole (o di mandorle), poi la farina. Ora finalmente potete aggiungere a poco a poco la birra (mica l'avrete già bevuta tutta, no?!), poi i gherigli o i pinoli (se li usate) ed infine il lievito, mescolando fino ad ottenere un composto omogeneo.

Mettete l'impasto in una teglia (meglio se antiaderente) e poi la teglia nel forno riscaldato a 175°C per 10 min. Lasciate cuocere per 35 minuti circa regolando il forno su statico e

con la cottura sotto e sopra.

Varianti:

Si può sostituire la frutta secca con delle mele o delle pere.

Si può spalmare della marmellata o del burro di arachidi sulle fette della torta.

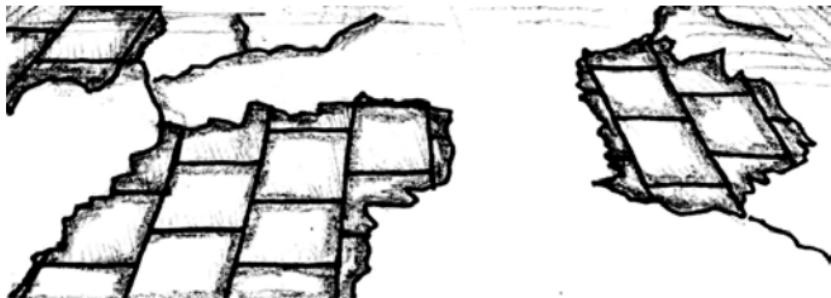
Avvertenza:

La frutta secca può causare degli shock anafilattici se si è allergici; se lo sei o se hai dei dubbi, non utilizzarla assolutamente.

L'autore non è responsabile di eventuali problemi di salute causati dalla realizzazione e consumo di questa ricetta.

# FANTASMI

## Kensei



# FANTASMI

## Prologo

Il sole è calato da molte ore e l'uomo vestito di scuro a bordo della sua BMW nuova fiammante, incurante dei limiti di velocità, sfreccia lungo le stradine che dalla città di Rust, attraverso lo Schwarzwald, lo avrebbero portato appena oltre confine, presso il Grand Canal d'Alsace, appena oltre frontiera. Avrebbe portato a termine l'affare della sua vita, cosa che avrebbe trasformato quell'area, impenetrabile e amena, in una nuova Silicon Valley. La musica tecno esce a tutto volume dalle casse dello stereo, mentre egli, esaltato da ciò che sta per compiere, non si cura della direzione, ignorando i consigli del suo Garmin, tanto avrebbe ricalcolato, prima o poi. Il Taubergießen è particolarmente sinistro quella sera, la notte è senza luna e il telefono cellulare è privo di campo da almeno un'ora. Gli alberi si fanno sempre più alti e fitti e paiono curvarsi sull'uomo vestito di nero. Il navigatore non è stato aggiornato di recente, pertanto pare condurre la vettura fra i campi e le foreste, anche se, in realtà, essa percorre una strada stretta e sconosciuta. Non si accorge subito della nebbia però, ben presto ci si trova proiettato dentro, come in una nuvola poggiata in terra. Preso dal panico, spegne la musica e rallenta bruscamente. Ormai vede a mala pena la strada e tutto gli pare improvvisamente più difficile. L'auto si ferma, in mezzo a quel fumo freddo. Impreca ma non serve a nulla. Scende da quel concentrato di tecnologia e ne studia l'interno del cofano, pur non essendo in grado di capirci qualcosa. L'auto non vuole saperne di ripartire e nulla di ciò che possiede può metterlo in contatto con la civiltà. Tornare indietro non ha senso poiché la sua guida allegra, per così dire, l'ha distratto dall'itinerario. Inoltre non ha notato centri abitati per molti chilometri e la notte è buia e fredda, anche in quella stagione. Non lo spaventa camminare nei boschi di notte, anche se quella foresta non gli piace. Ecco perché

vuole mettere le mani su quei terreni per trasformarli radicalmente. Si fa coraggio e prosegue a piedi, nella speranza di incrociare qualcuno, alla fine.

Cammina molte ore finché, quando ormai sta per esplodere in una crisi di pianto, gli sembra di notare qualcosa nel bosco. Si ferma e sosta, in silenzio, ad ascoltare. Dapprima pensa di avere immaginato tutto, poi lascia la strada e comincia a procedere tra la fitta vegetazione e quella che è solo una sensazione, presto si trasforma in speranza. Nel buio del bosco, nel fitto della nebbia, scorge delle luci. Affretta il passo e si trova di fronte ad un'ampia radura. La nebbia pare farsi da parte, come per magia, lasciando il posto a un edificio piuttosto grande, di due piani soltanto, la classica casa a graticcio tipica di queste terre, la cui struttura portante è costituita da una serie di travi in rovere e abete disposte orizzontalmente, verticalmente e obliquamente, mentre gli interstizi comprendono una miscela di argilla, silt e sabbia locali. Mentre ne ammira lo stile, si accorge delle luci accese e delle voci provenienti dal suo interno e del fumo che esce dal comignolo, che diffonde un profumo di legna da ardere che da solo basta a scaldare il cuore.

L'uomo vestito di scuro non ci pensa su un momento, affretta il passo e si ferma sull'uscio a leggere una scritta: "La Locanda Gemeindefreier Grundbesitz Rheinau". Senza indugiare oltre vi entra. Vai al numero **1**.

## 1

L'atmosfera è calda e accogliente. Una sensazione di caldo ti penetra fin nell'anima e ti fa sentire quasi a casa. Mantieni la calma e ti guardi intorno senza farti troppo notare. Il locale è quasi pieno ma non hai notato nessuna vettura parcheggiata fuori o lungo la strada. Non te ne curi e ti dirigi verso il bancone, ove il barista, che non ti ha levato gli occhi di dosso da quando sei entrato lì, sta pulendo alcuni boccali di

birra. Chiedi qualcosa di alcolico e delle noccioline per spezzare i rantolii del tuo stomaco ma ti viene risposto che si serve solo stufato e vino. Accetti e chiedi se puoi fare una telefonata. L'oste ti guarda di sottecchi e bofonchia che non capisce il tuo dialetto. Tu ti spieghi meglio e dici che vuoi sapere dove ti trovi e che vorresti metterti in contatto con la tua famiglia e con i colleghi che ti stanno aspettando. Pertanto ti occorre un telefono cellulare o anche uno a gettoni ma il barista sembra non capire. Tutto ti sembra pazzesco e allora cominci a spiegargli che cosa sia uno smartphone ma l'omone dietro il banco scuote la testa. Cerchi di mimare ciò che desideri ma il locandiere ti guarda sempre più sospettoso e t'invita a sederti a un tavolo. Ti servirà lui stesso.

Tu ti guardi intorno e non noti tavoli liberi ma solo sporadici posti qua e là e non sai che fare. Il locandiere percepisce la tua esitazione e, pur di liberarsi di te e delle tue stravaganze, si avvicina e ti suggerisce sul da farsi.

- Caro forestiero, se guardi attentamente sono rimaste solo quattro seggiole libere nei tavoli da due. Dovrai dividere il desco con un ospite della locanda bizzarro quanto te, ma sono sicuro che non sarà un problema. Anche loro stanno cercando qualcosa, come te, ma io non ho saputo aiutarli, così come non sono in grado di fare con te. Attenzione però, scegli bene il tavolo cui sederti perché ognuno di loro ti racconterà una storia e cercherà di portarti via qualcosa. Se questo dovesse accadere non solo non ti aiuteranno, ma tu perderai la vita. Una volta scelto dove sederti, dovrà giocare secondo le regole e non potrai sederti a un altro tavolo una volta scelto con chi confrontarti. E prima di aver vinto, naturalmente. Le regole sono molto semplici, straniero, pertanto non avere dubbi o timore alcuno. Ognuno di loro possiede pregi e difetti, in altre parole punti di forza e punti deboli. Per semplificare, diciamo che puoi immaginare entrambi come su una scala che va da uno (valore molto

basso) a cinque (valore molto alto). Prima di scegliere con chi sederti, dovrà tenerne conto, fermo restando che, non conoscendoti, non sono in grado di sapere se ai tuoi corrispondenti pregi e difetti corrispondano punti di forza e punti deboli maggiori o minori dei loro. Sarai tu a fare il confronto, pertanto presumi che i tuoi punti siano a metà della scala, cioè abbiano un valore medio di tre, tanto per fare un confronto. I pregi sono la Forza Fisica **FF**, l'Intelligenza **IN** e il Coraggio **CO**. Di questi dovrà stare molto attento perché un valore superiore al tuo potrà causare la tua sconfitta. I difetti sono la Paura della Morte **PA**, la Superstizione **SU** e l'Ignoranza **IG**. Valori molto alti indicano che quel particolare difetto sarà il punto di debolezza del tuo interlocutore. Sfruttalo per vincere. Io ci ho parlato a lungo e posso illustrarti questo schema:

	Antico Romano	Alieno	Soldato Giapponese	Neanderthal
FF	4	3	3	5
IN	2	4	3	1
CO	3	3	3	3
PA	2	4	1	2
SU	3	3	5	3
IG	4	1	3	4

- Noto la tua perplessità, forestiero. Ebbene, questa è una locanda molto particolare, frequentata sia da bifolchi del posto sia da stranieri eccentrici come te. Ho letto la disperazione nei tuoi occhi quando sei entrato qui. Sappi che anche i tuoi interlocutori sono preoccupati quanto te e, come te, sono imprigionati fra queste quattro mura. Un'ultima regola. Non lasciare mai la locanda prima di avere terminato

il gioco, per nessun motivo.

Detto ciò l'oste si allontana in cucina per prepararti la cena, lasciandoti confuso e pensieroso sul da farsi. Osservi bene i tavolini, tutti ai margini della locanda, in una parte del locale non molto ben illuminata. Sulla destra siede un vero centurione romano, sembrerebbe uscito da carnevale se non fosse per lo sguardo truce e le profonde cicatrici che gli disegnano il viso. A sinistra il tavolo in cui siede un orientale in uniforme della seconda guerra mondiale cui manca solo il fucile, intento a bere un boccale fumante. A un tavolo poco più indietro siede un essere tarchiato e peloso, vestito con pesanti pelli animali e dotato di prominenti sopracciglia, una fronte sfuggente e muscoli imponenti. Infine, ancora più defilato degli altri, un essere inimmaginabile, alto poco più di un metro, il corpo piccolo e la testa grande e glabra, dotato di sole tre dita molto lunghe e la pelle grigia. Che cosa decidi di fare?

Scegli l'antico romano, ti pare il più familiare tra tutti. Vai al punto 7.

Scegli il soldato giapponese, potrebbe essere culturalmente più simile a te. Vai al punto 21.

Scegli il neandertaliano, sei molto più evoluto di lui e la tua arma migliore è il cervello. Vai al punto 28.

Scegli l'alieno, dopotutto questo è il tuo pianeta e hai una maggiore familiarità con l'ambiente che ti circonda. Vai al punto 14.

Tenti la fuga dalla locanda, approfittando della diffusa disattenzione nei tuoi confronti e della momentanea assenza del locandiere. Vai al punto 30.

## 2

Il giapponese è chiaramente offeso dalla tua risposta e non fa nulla per nasconderlo. Dice qualcosa di incomprensibile nella sua lingua e poi t'invita a finire il suo liquore.

Tu bevi, spaventato dalla reazione di un uomo che sembra sempre sul punto di uccidere. Vai al numero **30**.

### 3

Il Neanderthal t'informa che non sa nulla di matematica e che sa appena leggere i numeri, pertanto ti propone un quesito la cui soluzione è pura logica, non matematica. Ti chiedi come proseguiresti questa serie:

11

21

1211

111221

...

Vai al numero **38**.

### 4

L'alieno ti propone tre soluzioni, un gioco logico matematico, il vero linguaggio universale, un indovinello misterioso oppure una sfida vera e propria ma dall'esito incerto. Tu rimani interdetto e ti rendi conto che dei possibili avversari forse hai scelto quello più difficile ed enigmatico, anche perché riesci a esprimerti solo perché è la sua mente a volerlo ma il suo modo di agire e di pensare resta oscuro e di non facile interpretazione. E se ti stesse leggendo nella mente? Ad ogni modo non fai in tempo a finire che l'alieno ti comunica che hai già scelto una tra queste soluzioni:

- Scegli l'indovinello. Vai al numero **42**.
- Scegli il rompicapo logico-matematico. Vai al numero **9**.
- Scegli di sfidarla. Vai al numero **24**.

*continua*

Finisci la tua bevanda e ti sforzi di lottare contro quella presa mentale. Vedi che riesci in parte a liberarti. Percepisci qualcosa della sua mente, qualcosa che lui teneva debitamente nascosto. Ti sembra di vedere delle immagini, come degli spezzoni di film montati a caso. Prima vedi un pianeta dall'atmosfera verde e la vegetazione rossa, povero di acqua e morente. Poi uno strano disco metallico che s'inabissa in un mare tropicale dalla fauna sconosciuta. Ti fa male la testa e non riesci più a pensare, anche se ti liberi definitivamente dalla presa telepatica. Vai al numero **30**.

## 5

La risposta è quella giusta. Lo percepisci nella mente dell'alieno che, proprio in quel momento, allenta la presa mentale. Sei stupefatto quanto lui ma ora pretendi che mantenga la promessa e che ti aiuti. Vai al numero **50**.

## 6

- Se un gallo fa un uovo sulla punta di un tetto, dove cade? – Ti chiede il soldato nipponico. Vai al numero **37**.

## 7

Procedi verso il tavolo sulla destra dove si trova il soldato dell'antica Roma. Dopo un attimo di esitazione ti siedi. Egli alza gli occhi dal suo frugale pasto e, in quel preciso istante, alzi la mano destra e pronunci un "ave". Si trattava di un soldato poco più che ventenne, non molto colto ma forte e determinato, deceduto in Germania Superiore durante una delle tante battaglie che il formidabile esercito romano condusse sulle rive del Reno nel tentativo di contenere le incursioni barbare. Non sembra un individuo loquace ma è chiaro che comprenda il tuo idioma, avendo vissuto tre anni

di campagna militare nella tua terra. La sua divisa sembra nuova e completa, eccetto che per il gladio e qualunque altra arma. Questo fatto ti tranquillizza un poco e, non appena ti raggiunge l'oste con il tuo pasto, il romano inizia a parlare.

- Ave a te, forestiero. Il mio nome è Lucius. So che stai cercando di uscire da questa foresta e forse io posso aiutarti, giacché qui dimoro da molti secoli. Questo però ti costerà. Vedo che porti un anello molto prezioso al dito della mano sinistra, dammelo e ti guiderò verso la civiltà.

Tu osservi bene il legionario. È chiaro ormai che voglia la tua fede nuziale, oro puro a 24 carati Legiers de Cartier, valore commerciale alcune migliaia di euro, valore sentimentale inestimabile Se decidi di dargliela, prima brindi con lui col vino sfuso che il pretoriano ha sorbito tutta la sera, quindi vai al numero **49**. Altrimenti neghi con fare deciso, mentre sul volto del tuo avversario fa la comparsa una espressione di nervosismo e disappunto che però, presto, scompare, lasciando il posto a un falso sorriso.

- Come vuoi, straniero. Allora facciamo così. Puoi scegliere tra un gioco, un indovinello o una sfida ma attenzione. Nel caso non ce la facessei l'anello sarà mio. Altresì se fossi tu a vincere, ti potrai tenere l'anello ed io mi occuperò di farti uscire sano e salvo da questa foresta. Se ti rifiuti di giocare con me, mi prenderò comunque l'anello e tu resterai qui.

Tu rimani in silenzio qualche minuto, mentre inizi a bere dal tuo boccale nervosamente. Se decidi che, comunque, tu possa cavartela benissimo da solo e che non valga la pena di sacrificare un ricordo tanto bello e prezioso, ti alzi di scatto e te ne vai. Vai al numero **30**. Altrimenti guardi dritto negli occhi il soldato romano e gli comunichi che ci stai. Se accetti il gioco vai al numero **11**. Se invece preferisci sfidarlo, vai al numero **44**. Se invece pensi di cavartela con un indovinello, vai al numero **35**.

## 8

Il soldato nipponico non sembra contento che tu abbia scelto il gioco di logica. Cerca di cambiare la posta ma tu rifiuti. È chiaro che stai per vincere, pertanto sorseggi dal tuo boccale soddisfatto e lo sfidi a parlare. Lui ci pensa un po' e inizia a raccontarti una storia:

- Una volta conobbi tre samurai, i cui nomi, tradotti nella tua lingua, significano “Roccia di fiume”, “Albero di ciliegio” e “Spada molto corta”. “Roccia di fiume” era decisamente più forte di “Spada molto corta” e “Spada molto corta” lo era più di “Albero di ciliegio”. Secondo te, straniero, è logico supporre che “Roccia di fiume” fosse più forte di “Albero di ciliegio”? Vai al numero **32**.

## 9

L’alieno pare felice che tu abbia scelto la logica e lui avverte l’imbarazzo della tua scelta. Come hai potuto credere di essere più intelligente di una specie che viaggia nello spazio? Ad ogni modo l’alieno ti concede di scrutare in un recondito angolo della sua mente sconfinata, dalle cui immagini dovrai trarne soluzione.

D’improvviso ti appare la visione di un mondo alieno, un mondo caldo illuminato da tre soli. C’è una città alveare dove vivono confinati degli esseri alti più di due metri, longilinei e dalla pelle azzurra. In questo mondo quasi perennemente illuminato non esistono i riflessi, né dell’acqua e nemmeno delle superfici riflettenti, per cui nessuno ha mai visto la propria faccia. È un mondo tecnologicamente molto più arretrato del tuo ma i suoi abitanti non possono saperlo. Questi esseri s’incontrano tutte le mattine in una specie di piazza, tutte insieme, un rituale comportamentale che non riesci a comprendere. Questo mondo è dominato da una specie di Re al quale tutti

obbediscono senza esitazione perché è scritto nella loro natura aliena. Una delle direttive del Re è che nessuno può comunicare con gli altri, in nessun modo, né parole, né scrittura, né gesti, né telepatia. A un certo punto le immagini nella mente del tuo avversario si spostano. Percepisci il sovrano che ordina che tutte le persone con gli occhi gialli devono uccidersi. Questa specie, infatti, sotto delle spesse palpebre che si aprono orizzontalmente e che li proteggono dalla luce dei soli, possono avere occhi neri, marrone e gialli, secondo la quantità di una sostanza melanino simile presente nelle loro iridi. Molta melanina significa occhi scuri e ben protetti, poca melanina significa occhi chiari, più esposti a infezioni. Si tratta di un gene recessivo che però, perché tale, non scompare del tutto, per ripresentarsi a ogni generazione. Per un motivo che fatichi a comprendere e per nulla giustifichi, il Re alieno cerca di porvi un rimedio definitivo. Le immagini scorrono e quegli esseri, per nulla turbati, fanno rientro nelle proprie dimore. Il giorno dopo s'incontrano in piazza, e poi tornano a casa. Il giorno dopo ancora s'incontrano in piazza nuovamente, e poi tornano a casa. Il giorno dopo s'incontrano una terza volta, poi tornano a casa, e alla fine si sentono degli spari.

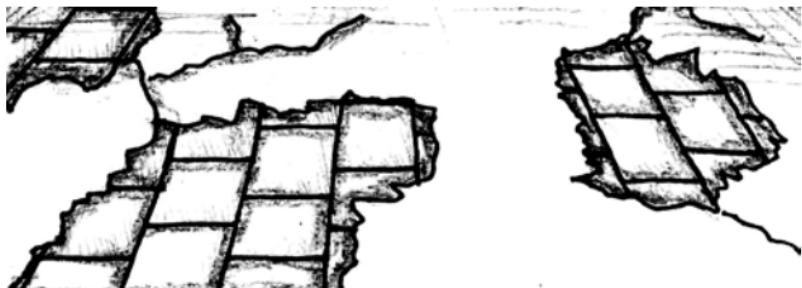
Quante persone sono morte e perché?

Rimani perplesso. Sorseggi la tua bevanda alcolica e pensi che aver sfidato l'essere dalla pelle grigia sia stato un azzardo. Continui a bere ma non riesci a venirne a capo. Scarabocchi qualcosa su un pezzo di carta ma non serve a nulla. Anche l'oste si avvicina e, per un attimo, ti sembra che anche lui sia dentro la tua mente. Alla fine ti butti e azzardi una risposta:

- Gli esseri dagli occhi gialli sono solo tre ma non so dire il perché. Vai al **26**.
- Ti arrendi, la tua mente è annebbiata dall'alcol e dall'intrusione di quella aliena. Vai al numero **49**.

*continua*

- Gli esseri dagli occhi gialli sono tutti e tutti muoiono. Il sovrano alieno voleva uccidere tutti ed ha escogitato un sistema a prova di logica. Vai al **26**.
- Capisci di avere perso e reagisci di violenza, l'alieno non può essere più forte di te. Per un attimo lo sorprendi, scaraventandogli in volto il contenuto del tuo boccale, ma poi t'irrigidisce e una tremenda fitta al cuore t'inchioda sulla sedia. Vai al numero **30**.



## 10

- Volentieri straniero. – Il soldato ti lascia il polso e tu te lo massaggi. Ti sembra un miracolo che non si sia rotto. Quindi egli si calma e prosegue. – Scegli, preferisci un indovinello o un gioco di logica? Attenzione però. Io sono un giapponese e la mia cultura mi porta a ragionare molto diversamente da te. Se sarai in errore quest'orologio sarà mio ed io non ti aiuterò a uscire da questa foresta.

Se accetti che ti faccia l'indovinello, vai al punto **39**.

Se preferisci il gioco vai al numero **8**.

Se cambi idea e decidi di attaccarlo, giacché non ti sta più tenendo e che è appena tornato a sedersi, vai al numero **27**.

## 11

- Bene, straniero. Molti secoli fa accadde che fummo sorpresi dalle pattuglie dei Marcomanni, non lontano da qui. Combattemmo coraggiosamente ma venimmo sopraffatti e, pur avendo ucciso molti dei loro, fummo costretti a fuggire in direzione dell'accampamento. Eravamo rimasti solo in quattro a batter in ritirata. Per scappare al nemico dovemmo attraversare un ponte ma:

- il ponte poteva reggere soltanto due persone per volta
- era buio e poiché il ponte era malridotto serviva una torcia per attraversarlo in sicurezza ma, naturalmente, ne avevamo una soltanto
- dopo la battaglia versavamo tutti in differenti condizioni fisiche; Antonio era quello che stava meglio, essendo ferito a una mano, pertanto poteva metterci un minuto a fare un attraversamento del ponte. Io avevo una spalla ferita, quindi al massimo ne avrei impiegati due. Caio ne avrebbe impiegati cinque dolendogli un piede ma quello messo peggio di tutti era Tiberio, che aveva una gamba trafitta da un dardo e che ne avrebbe spesi almeno dieci.
- è chiaro che quando due militari attraversarono il ponte insieme con la torcia, gli stessi hanno proceduto alla velocità del più lento dei due
- tanto per fartela facile, ci restarono solo diciassette minuti per trovarci tutti e quattro dalla parte opposta del ponte.

Ti informo che ce la facemmo e riuscimmo a raggiungere l'accampamento. Ti lascio il tempo di terminare il mio boccale di vino per rispondere ma fai attenzione, hai un solo tentativo, dopodiché avrò comunque vinto.

Ci pensi a lungo, prendendoti tutto il tempo possibile e, un attimo prima che Lucius sorseggi il fondo del suo bicchiere gli comunichi una di queste risposte:

- Tiberio attraversa il ponte assieme a Caio. Quest'ultimo torna indietro e va a prendere Antonio che è quello meno ferito fra tutti e che nel secondo viaggio di ritorno, torcia alla mano, ti avrà recuperato e messo in salvo. Vai al numero **49**.

- Tu e Antonio avete attraversato il ponte per primi ma poi tu sei tornato indietro e hai passato la torcia a Caio e Tiberio che, così, hanno potuto attraversare il ponte. È stato poi Antonio, già in salvo dall'altra parte, che è tornato a riprenderti. Vai al numero **19**.

- Questo indovinello non ha soluzione. Direi che è tutto. – Finisci il tuo boccale, paghi il conto e ti alzi. Vai al numero **30**.

- Antonio, che è il più veloce a rientrare, accompagna Tiberio, il più lento di tutti. Poi sarà la volta di Caio e, infine, la tua. Vai al numero **49**.

## 12

L'uomo dell'età della pietra sembra piuttosto contrariato ma non recede. È chiaro che vuole metterla a suo favore, pertanto ti propone di darti il suo aiuto se tu accetti almeno una delle seguenti prove:

- Una sfida culinaria. Se accetti vai al numero **31**.
- Un gioco. Se accetti vai al numero **3**.
- Una sfida di velocità. Se accetti vai al numero **15**.
- Un indovinello. Se accetti vai al numero **23**.

## 13

Il soldato nipponico è sbalordito. Hai compreso in pieno il senso più profondo della sua cultura e dei suoi ideali. L'oste gli si avvicina e gli dice qualcosa all'orecchio. Tu non riesci a sentire ma comprendi che il giapponese è infastidito da ciò che gli sta dicendo il villico.

Inaspettatamente il soldato venuto dall'oriente diviene improvvisamente ostile. Non ti guarda negli occhi e pare girarsi più volte verso l'oste.

Se tu leggi nel suo linguaggio corporeo la sua difficoltà e la butti sul suo senso dell'onore, invitandolo a mantenere fede al patto o a commettere seppuku come alternativa, vai al punto **48**.

Se tu non hai intenzione di cedere tanto facilmente e decidi di ottenere giustizia perché, in fin dei conti, avevate un accordo, vai al punto **27**.

## 14

Attraversi tutta la locanda e ti siedi all'ultimo tavolo dove ti attende un essere viscido, grigio e piccolino, a parte l'enorme testa con i due grossi occhi neri privi di ciglia. Privo di bocca, ti vede ed emette alcuni sfrigolii al limite dell'ultrasuono. D'improvviso ti pizzica la testa. L'alieno cerca di comunicare telepaticamente. Ti invita a sederti e tu, senza proferire verbo, esegui. Comprendi subito di avere di fronte un essere molto intelligente, pertanto non cerchi di contrastare il suo contatto mentale. Lo osservi meglio e noti i suoi lunghi e ossuti arti tridattili e la curiosa tuta aderente che indossa.

L'alieno è arrivato sulla Terra da Z-reticuli da un pianeta non molto diverso. È qui per studiarci ma la sua astronave è in fondo all'oceano e non è in grado di farla ripartire. Egli continua i suoi studi sulla nostra specie, speranzoso che, prima o poi, lo vengano a recuperare. L'alieno cerca alcune sostanze chimiche presenti nel nostro sangue. Tu resti

inorridito dalla sua richiesta, anche forse perché ti chiede ben tre litri del tuo prezioso fluido. Hai le seguenti opzioni: Ci pensi un po' su e poi ritieni che, possedendone cinque e mezzo, puoi comunque accettare. Uscire da quella foresta è sempre meglio. Raggiungerai poi un ospedale e lì i medici faranno il resto. Possiedi un gruppo sanguigno molto comune e puoi accettare una trasfusione da ogni tipologia di donatore. E poi c'è gente che di sangue ne perde molo di più, soprattutto in incidenti stradali. Che sarà mai? Accetti e porgi il braccio all'alieno, il quale estrae una cannula dalla sua bio-tuta e comincia il prelievo. Vai al numero **30**.

Oppure cominci a trattare, fino a far scendere la richiesta a due litri. Soddisfatto lasci che l'alieno esegua il prelievo e già assaporì il ritorno a casa come se fosse una vittoria contro tutto l'universo. Vai al punto **49**.

Infine scegli il rifiuto totale a quell'aberrazione. Non permetterai di farti cavare una sola goccia del tuo sangue da quell'essere

abominevole, pertanto gli proponi una via d'uscita, un'unica prova da superare. O dentro o fuori. Si vince tutto o si perde tutto. L'alieno, risentito, accetta. Vai al punto **4**.

## 15

Accetti la sfida di velocità, qualunque cosa essa rappresenti. L'uomo delle caverne estrae da una sacca di pelle, che porta legata alla vita, un nucleo di selce. Lo spacca in due usando un'altra pietra come percussore e te lo porge. Ti sorge un altro sasso da usare per battere la selce e ti invita ad una gara di velocità. Ti sfida a fabbricare un utensile per tagliare la carne che c'è sul tavolo. È una corsa contro il tempo, anche perché il primitivo è veloce e primitivo e la sua manualità è di gran lunga superiore alla tua.

Se cerchi di imitare i colpi e i movimenti applicati dal tuo avversario sulla selce, vai al punto **36**.

Se inizi a lavorare come hai visto fare in un documentario di

National Geographic, senza badare al tuo avversario che, comunque, non riesci a seguire poiché è troppo veloce per te, vai al numero **33**.

## **16**

Sfidi l'alieno a una vera e propria gara a chi ingurgita più alcol in un minuto. Ti fai portare vino, birra, gin, whisky, rum e ogni altro genere di bevanda alcolica. Il tuo avversario sembra contraddetto, è sulle difensive ma non riesce a evitare il confronto. La tua mente è ancora legata alla sua e ne avverti la paura.

Ha inizio la sfida, fatta di boccali e bicchieri sistemati in fila davanti a voi. Tu inizi a berne uno dietro l'altro, cominciando da ciò che è meno alcolico e più voluminoso. L'alieno tocca un bicchierino e per poco non sviene appena butta giù quelle sostanze che per lui sono veleno.

Si ferma, ti osserva e dichiara la sua completa disfatta. Puoi smettere di bere. Ti gira un po' la testa e questo fatto è di per sé stesso tossico per la presa mentale del visitatore spaziale, pertanto ti lascia andare definitivamente. Vai al numero **50**.

## **17**

La soluzione è giusta. Il Neanderthal ti guarda inespressivo, dietro quelle grosse arcate orbitali. Tu ti affretti a aggiungere che il gioco è in realtà molto complesso e divertente e che molti uomini del suo tempo non sarebbero in grado di risolverlo. Il primitivo si compiace della tua risposta. Ti aiuterà a uscire sano e salvo dalla nebbia che avvolge la locanda e l'intera foresta. Vai al numero **50**.

## **18**

L'uomo di Neanderthal non sembra gradire il tuo rifiuto.

L'oste cerca di convincerti a cambiare idea ma tu rimani fermo sulle tue posizioni. Infine il colpo di genio. Estrai dalla tasca un accendino e lo mostri al primitivo. Gli mostri come funziona e gli fai capire quanto sia prezioso per un essere come lui la cui sopravvivenza a contatto della natura dipende anche dalla capacità di accendere e addomesticare il fuoco. Il primitivo sembra affascinato e si mostra grato fino all'eccesso nel momento in cui gliene fai dono. L'oste, ancora presente, cerca di intromettersi e questo comportamento ti lascia interdetto. È l'uomo delle caverne a risolvere la situazione cacciando con un verso il locandiere, che se ne va del tutto contrariato.

Il tuo avversario ora è un amico fedele e manterrà la promessa. Vai al numero **50**.

## 19

Il romano pare aver perso il sorriso, sa di essere stato battuto e non ci sta. Chiama il barista che gli si avvicina e inizia a confabulare con lui. Tu smetti di bere, vuoi restare sobrio e ti guardi intorno, pur non perdendoli di vista. Non riesci a sentire nessuna parola ma non ti piace il loro atteggiamento. Vedi che bisbigliono e paiono osservarti e indicarti. È chiaro che i due sono d'accordo. Devi prendere una decisione, questo è il momento giusto.

Decidi di agire. Bevi un ultimo sorso del vino della casa e vai al numero **30**.

Decidi di aspettare e di vedere che cosa accadrà. Vai al numero **47**.

## 20

La tua reazione non piace per niente al soldato imperiale, però è lui stesso a riconoscere che venire meno a un patto costituirebbe un disonore troppo grande da portare. È

chiaramente combattuto tra la voglia di attaccarti e quella di cedere e di accettare la sconfitta. Hai solo due scelte e mezzo minuto per decidere.

Se decidi di restituirgli un po' di onore e di dignità, offrendogli tutto il bere che vuole e regalandogli tutte le monete che hai in tasca, vai al numero **50**.

Se decidi di attaccarlo, approfittando del fatto che sia sbronzo e molto più basso di te, vai al numero **34**.

## 21

Ti volti verso sinistra e raggiungi il tavolo cui è seduto il soldato nipponico. Ti fermi proprio di fronte e lo saluti con un rispettoso inchino, subito ricambiato da un suo accenno col capo. Lo osservi e attendi che il giapponese ti inviti a unirti a lui. Quando ti siedi, il soldato continua a sorbire la sua bevanda calda, tanto è vero che decidi di rompere tu il silenzio, chiedendogli che cosa stia bevendo. Egli risponde solo "shoku" e te ne offre un sorso. Accetti per non correre il rischio di offenderlo e subito gli restituisci il boccale. Dei quattro personaggi, è quello più equilibrato, anche se è sicuramente più coraggioso e determinato di te. Il suo viso non tradisce emozione. Ha meno di trent'anni ma i suoi occhi hanno visto la guerra e la morte. Sarà lui a parlare per primo.

- Il mio nome è Hatto e sono il terzo figlio di una generazione di militari. Sono morto in Indocina combattendo per l'imperatore ma non sono infelice per questo. So che stai cercando il mio aiuto per uscire da questo posto. Non conosco questa foresta però sono un esperto di situazioni come queste e sono certo di essere in grado di farti uscire da qui.

Tu gli rispondi rispettosamente e lo inviti ad aiutarti ma è chiaro che il soldato giapponese vuole qualcosa da te. All'inizio non capisci, poi vedi che ha adocchiato il Rolex

che porti al polso. È un orologio da ventimila euro ma, ciò che è peggio, che è stato un regalo di tuo padre sul letto di morte, per cui per te vale molto di più. Cerchi di prendere tempo.

Se decidi di rifiutarti e di proporre qualche alternativa all'imperturbabile soldato orientale, finisci il liquore che ti aveva offerto prima, giusto per non offenderlo, quindi ti alzi e vai al numero **30**.

Se invece accetti, tanto è solo un orologio in fin dei conti, allora vai al numero **49**.

Ti togli l'orologio e lo stendi sul tavolo, in bella vista. Non appena il soldato del sol levante allunga una mano, tu lo blocchi. Vai al punto **45**.

## 22

È evidente che al tuo avversario non piace la risposta alternativa che hai dato al suo indovinello. La soluzione sarebbe stata diversa, a questo lui non doveva aver pensato. Grugnisce e sembra contrariato. Tu non sai come calmarlo e temi per la tua incolumità.

Se decidi di porgergli ugualmente ciò che chiede accettando di dargli gli occhiali, vai al numero **49**.

Se decidi di proporgli la rivincita attraverso la sfida, vai al numero **46**.

Se decidi di dargli una possibilità accettando il gioco come alternativa, vai al numero **3**.

## 23

Il Neanderthal ti osserva e inizia a pensare come esprimersi. Intanto l'oste ti continua a portare da bere e tu trangugi in silenzio. Pensi quasi di darglieli gli occhiali, anche se senza, una volta uscito da quell'incubo, non potrai andare lontano

da solo e certo non puoi nemmeno farti accompagnare da quell'uomo tarchiato e dall'aspetto grottesco.

- Allora, uomo-dalla-faccia-schiacciata, ascoltami bene. Vediamo se conosci gli animali. Che cosa fanno due lupi quando incontrano cinque lupi? Vai al punto **40**.

## 24

L'alieno dalla pelle grigia accetta malvolentieri la sfida fisica. È alto appena un metro e molto gracile, non potrà sconfiggere l'umano e tu lo sai perché, per un attimo, egli allenta la sua presa mentale e si lascia sfuggire la paura. Sai di averlo in pugno e non vedi l'ora di incassare il premio: tornare finalmente a casa. Vai al numero **16**.

## 25

Il Neanderthal pare d'accordo. Ti propone una sfida a braccio di ferro:

Se accetti, vai al numero **46**.

Se rifiuti vai al numero **12**.

## 26

Nella tua mente si abbozza un sorriso alieno. Avevi cominciato a vedere giusto ma poi hai smarrito la soluzione. Su un'unica cosa avevi ragione. Non avresti dovuto sfidare una mente superiore in una sfida di intelligenza. L'alieno ti concede di intuire il resto dell'enigma.

Improvvisamente immagini di essere tu uno di quegli esseri dalla pelle azzurra e gli occhi gialli ma sai di non saperlo. Spinto da un istinto sconosciuto ti trovi in piazza e noti un alieno con gli occhi gialli. Capisci che se questa persona si ucciderà vuol dire che non ha visto nessuno in piazza che ha

gli occhi gialli, quindi comprendi di non averli nemmeno tu, mentre se non si suicida pur avendo gli occhi gialli, allora ha pensato esattamente come te, quindi si aspettava che tu ti suicidassi.

Insomma ha verificato anche lui se aveva o no gli occhi gialli. A questo punto, dopo esserci visti per la seconda volta, ci uccideremo entrambi dopo il secondo incontro perché avremmo capito che tutti e due abbiamo gli occhi gialli.

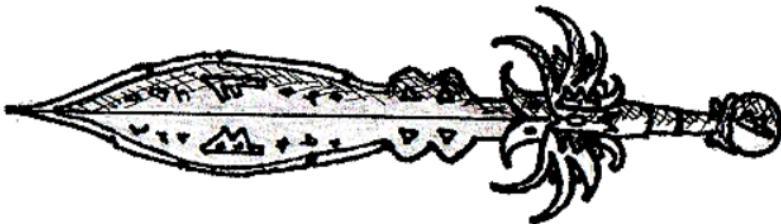
Infatti in tutto l'alveare le persone con gli occhi gialli erano tre. Tu vai in piazza e vedi che ci sono due alieni con gli occhi gialli. Sai quindi che, secondo il ragionamento appena fatto, loro non si suicideranno il primo giorno, ma il secondo. Evidentemente, poiché nessuno di loro due è morto il secondo giorno, allora deve esserci un'altra persona con gli occhi gialli! Allora intuisco che quell'essere sono io.

Se infatti le persone fossero state trenta, avrebbero dovuto incontrarsi altrettante volte prima di stabilire di avere o no gli occhi gialli. È pura logica. Vai al numero **49**.

## 27

Ti lanci sul tuo avversario e lo affери al collo, certo di spezzare quel piccolo corpo grazie alla tua mole e alla forza della tua disperazione. Il giapponese afferra uno dei tuoi polsi con le sue due mani e le fa ruotare di un angolo piatto e tu ti ritrovi di nuovo a faccia sul tavolo, più dolorante di prima. Forse una spalla si è lussata ma la ferita peggiore è dentro il tuo orgoglio. Il soldato, prima che tu possa blaterare, ti colpisce al volto e poi lascia la presa. Ti ha spaccato il naso e sangue e lacrime ti fanno soffrire. Come se vedessi da dietro un velo di plastica, intuisci che egli sta estraendo qualcosa dalla tasca interna della divisa. Poi, improvvisamente, ti senti pungere al petto.

Vai al numero **30**.



## **28**

Ti avvii verso il tavolo ove siede l'uomo di Neanderthal. Sta consumando un pasto molto proteico, emettendo rumori e disgustando tutte le persone intorno. Ti muovi lentamente e mostri le tue mani. Sai bene che una così grande forza unita a un cervello primitivo rappresentano un cocktail mortale. Poi smette di mangiare, avendo notato che lo stai osservando. Inaspettatamente ti lancia un grosso pezzo di carne. Tu lo prendi al volo e lo morsichi. Questi sembra calmarsi e, appena riprende a ingozzarsi, ti siedi e lo imiti, pur non staccandogli gli occhi di dosso. Vai al numero **43**.

## **29**

Si tratta della risposta più ovvia. Il tuo avversario grugnisce qualcosa e il suo sguardo non ti piace. Tu cerchi di venire subito al dunque, forse anche perché sei stufo di quel posto ma ciò provoca una reazione inaspettata. Il tuo avversario si rifiuta di mantenere fede al patto. Anche l'oste si avvicina a sentire.

L'uomo di Neanderthal rilancia e ti chiede di raddoppiare la posta. Ha perso interesse per i tuoi occhiali è questo è già

qualcosa, però ti sfida a braccio di ferro. Se vinci, non solo esaudirà la tua richiesta, ma ti regalerà il sacchetto che porta legato alla vita. Nel caso di una sconfitta, non ti aiuterà più. Tu chiedi di vedere la sacca in pelle e lui se la toglie e la poggia sul tavolo. Quando fai per aprirla lui ti ferma e si limita a scrollarla. Senti un rumore di pietre molto grosse che sbattono fra loro. Che si tratti di pepite o di altro tipo di pietre preziose? Lui sostiene che lo siano.

Se accetti la sfida, perché guadagnare una piccola fortuna non farà altro che giovare ai tuoi affari non appena tornerai alla civiltà, vai al numero **46**.

Rifiuti la sfida, ne hai abbastanza di quel posto e vuoi solo tornare a casa. Vai al numero **18**.

## 30

Ti senti il corpo che si paralizza mentre una violenta tachicardia ti offusca la vista. Provi ad alzarti ma la testa ti comincia a girare. L'oste si allontana in tutta fretta, uscendo dalla locanda. Tu cerchi di seguirlo ma i tuoi movimenti sono lenti e goffi. Quasi inciampi e per miracolo eviti di cadere su alcuni commessali. Tutti ti osservano. Puoi sentire i loro commenti e i loro sguardi puntati su di te come coltelli affilati. Improvvisamente odi quel posto e senti la bile correre lungo la tua gola. Vuoi uscire ma solo dopo molta fatica ti guadagni la porta. Forse qualcuno ti chiama alle spalle ma lo ignori. La tua saliva è un tutt'uno col tuo sangue mentre la porta della locanda si chiude alle tue spalle e il freddo buio della nebbia ti avvolge come una coperta di cui non riesci a liberarti. Corri nella foresta e inciampi numerose volte, procurandoti escoriazioni e lividi, urtando coi freddi sassi e le nodose radici che appena si scorgono nel sottobosco. Il tuo respiro si fa incerto, mentre tenti di gridare ma non ci riesci e cominci a tossire senza fine. In un attimo ti ritrovi steso in un letto di foglie umide e humus. Ti sembra

ancora di udire una risata, poi è solo buio.

Poche ore più tardi un ufficiale della locale forza di polizia stilerà un rapporto sul tuo decesso, attribuendolo a cause naturali. Un estratto di questo rapporto cita:

“[...] il soggetto, maschio, caucasico, di età apparente di anni quaranta, giace supino a cento metri circa dalla strada [...], non lontano dalla sua vettura, una BMW con targa [...]. Il soggetto non presenta segni di violenza, eccetto quei pochi che si è procurato da solo correndo e cadendo tra la fitta vegetazione. Non ci sono segni di avvelenamento o altro che faccia ipotizzare ad una fine determinata da cause diverse da un plausibile collasso cardiocircolatorio, favorito anche dalle basse temperature di questa notte. [...]. È possibile che qualche oggetto personale sia stato smarrito nel bosco, ma il telefono cellulare, ormai scarico, e il portafoglio zeppo di banconote di grosso taglio, rinvenuti nelle tasche interne della sua giacca, sono motivo ulteriore per escludere la causa umana della sua morte prematura. [...] si rimanda all'esame autoptico la causa del decesso”.  
Fine del gioco.

## 31

Hai accettato la sfida culinaria, consci del fatto che il primitivo non ha quasi mai smesso di mangiare da quando sei entrato nella locanda, mentre tu muori di fame. Chiami l'oste che subito corre in cucina a trafficare. Intanto osservi il tuo avversario. Ha ripreso a mangiare e, soprattutto, non accenna a bere.

Dopo un bel po' di attesa, compare il locandiere con due enormi porzioni di cinghiale, patate e uva. Il cinghiale è ripieno di altra carne. Tagliandolo col coltello, ti rendi conto che al suo interno dimora un tacchino enorme, dentro cui c'è un'oca, poi un'anatra, quindi una gallina, infine una quaglia.

È un mix di colesterolo che o ti ucciderà negli anni o si prenderà in ostaggio la tua linea, per sempre. Sembri titubare ma il tuo avversario si è già buttato a capofitto sulla preda. Pertanto non indugi oltre e cominci a masticare velocemente, alternando grossi bocconi a sorsi di birra e vino rosso. La sfida è a tempo e a chi finisce per primo.

Il Neanderthal non usa posate o coltelli, strappa le carni a morsi o con la forza delle braccia. Tu ti arrangi come puoi ma già a metà pasto ti senti la pancia scoppiare e la fame ti è già passata. L'uomo primitivo ha già consumato i due terzi della prelibata ma esagerata pietanza e non accenna a fermarsi.

Senti le urla di incoraggiamento e prosegui. Un boccone ti blocca momentaneamente la respirazione, ma una violenta pacca sulle spalle ti riporta immediatamente in gara.

Decidi di tentare il tutto per tutto e ingoi a gran bocconi senza nemmeno più masticare. Quando bevi l'alcol ti bagna la camicia del tuo vestito di Armani ma non te ne curi. Aumenti la velocità al limite del sopportabile e sembri recuperare sul tuo avversario che, per altro, ha rallentato anche lui ed ora chiede dell'acqua, perdendo tempo prezioso mentre l'oste corre al rubinetto a riempire una grossa caraffa.

Se decidi che ne hai abbastanza, vai al numero **49**.

Se decidi di proseguire ingoiando senza quasi nemmeno più bere, vai al numero **30**.

## 32

Ci pensi e capisci subito il modo di pensare di quell'uomo venuto da oriente.

- Sì, è una questione di logica aristotelica. Se A è maggiore di B e B è maggiore di C, allora A sarà per forza maggiore di C. Vai al numero **49**.

- No ad esempio nella morra cinese, nella quale sasso spunta forbice, forbice taglia carta e carta avvolge sasso. Vai al numero **41**.

### 33

Riesci a ottenere una lama primitiva e a terminare contemporaneamente al neandertaliano. Il tuo oggetto è grezzo e pochi rifinito sui bordi rispetto a quello del tuo avversario. Giunge l'oste e poggia sul tavolo altro vino per te e un grosso pezzo di carne cruda. Mentre tu, nervoso, ti scoli la bevanda, il primitivo testa i due coltelli di selce. Il suo affonda nel pezzo di carne meglio di quanto farebbe un coltello di acciaio nel burro, lacerando muscolo e tendini. Il tuo coltello a malapena incide qualche millimetro di carne. È chiaro che non sia affilato perché non è stato lavorato ai bordi. Vai al numero **49**.

### 34

Inizia una violenta colluttazione tra te e il soldato romano e, inizialmente, sembri avere la meglio. Sei in forma, sei in vantaggio per il peso e per la determinazione e lui non sembra molto lucido. Inoltre lo hai sopraffatto con una mossa a sorpresa, qualcosa che non si aspettava.

Sembri avere la meglio. Siedi cavalcioni su di lui e lo blocchi anche grazie ai trenta chili in più che possiedi. Lo prendi a pugni e il suo viso è una maschera di sangue. D'improvviso un forte colpo alla testa ti fa quasi perdere i sensi. Qualcuno ti ha colpito a tradimento e tu ora giaci al suolo, stordito.

Il romano giace ancora a terra. Ti guardi intorno ma riesci solo a percepire un colpo violentissimo alle tue costole, che si rompono. La bocca si riempie di sangue e il tuo respiro è

fatto a rantoli. Una costola si è rotta ed ha provocato uno pneumotorace. Un attimo prima di ricevere un violento calcio in testa, riesci a scorgere chi ti sta massacrando. Si tratta dell'oste. La tua età ora ti è contro, così come lo sono tutte le dissolutezze che ti sei trascinato dietro in questi quarant'anni pur di giungere al successo. Vai al numero **30**.

## 35

- Ahhh – Esclama il romano – Adoro gli indovinelli perché ti rendono meno dura la marcia militare. Bene, sono piuttosto bravo in questo. Ascoltami attentamente. Non so se questo fatto sia mai accaduto. Qualcuno afferma che avvenne nella lontana Persia, mentre altri parlano della Pannonia o della Tracia. Io credo che sia solo una bella storia. Ad ogni modo un mercante greco giunge di fronte a due porte, ciascuna sorvegliata da un guardiano molto bene armato. Una delle porte conduce alla salvezza, l'altra a morte certa. Uno dei due soldati di guardia risponde sempre in modo veritiero alle domande che gli vengono rivolte, mentre l'altro mente sempre. Non si sa però quale sia il guardiano sincero e quale il bugiardo. Al mercante ellenico viene concesso di fare una sola domanda e, bada bene, a uno solo dei guardiani. Come può l'uomo individuare la porta che conduce alla salvezza? Ti concedo il tempo di tre sorsi di vino per rispondere, perché tanto fu concesso a quel mercante che poi ebbe modo di salvarsi e di raccontare questa storia.

Ci pensi su e inizi a sorseggiare impulsivamente il vino offerto dal tuo ospite e quindi rispondi.

- Mi spiace non c'è soluzione all'enigma. Dammi ciò che voglio oppure fammene un altro. Vai al punto **49**.
- Tenta la sorte e prova una delle due porte a casaccio. Secondo te gli piacciono le sfide. Vai al numero **44**.
- Chiede a uno qualsiasi dei guardiani cosa risponderebbe l'altro alla domanda “quale porta conduce alla salvezza?”

per poi scegliere la porta opposta a quella suggerita. Vai al numero **19**.

- Finisco il boccale e, imbarazzato, gli propongo di concedermi una seconda possibilità. Il romano, perplesso, mi fa portare un altro boccale e brinda con me a qualcosa che però non comprendo, il mio latino è troppo arrugginito o, forse, sono già ubriaco. Vai al numero **30**.

## 36

All'inizio incontri delle difficoltà nel seguir ei movimenti dell'uomo preistorico, poi ti accorgi che lui è solo più forte ma i suoi movimenti sono resi difficili dalle dita tozze. Riesci a imitarlo, per quanto tu sia più lento, alla fine ti impadronisci della tecnica e recuperi parte del tempo perduto. Quando l'uomo di Neanderthal dice di avere finito, tu sei a due terzi dell'opera e non fai in tempo a replicare che arriva l'oste e ti porge altro vino, mentre l'uomo del passato testa i due utensili su un pezzo di carne rimasto sul suo piatto. Vai al punto **49**.

## 37

Ecco le tue risposte:

- Per terra. – Secondo te i giapponesi trasformano la logica in ovvietà. Vai al numero **49**.

- Da nessuna parte perché il gallo non fa le uova. – Secondo te gli abitanti del Sol Levante trasformano la logica solo in altra logica. Vai al punto **13**.

- L'uovo resta sul tetto. – Secondo te il soldato considera che dietro una logica assurda esista una filosofia profonda. Vai al numero **2**.

## 38

L'uomo delle caverne ti lascia sbalordito. È chiaro che il suo enigma nasconde una sottigliezza, una banalità per risolverlo. Ci pensi e poco dopo ti viene in mente il risultato. Sei contento di averlo affrontato sul piano intellettuale e non su quello fisico. Ormai hai la vittoria in pugno.

- Per te si tratta di sottrazioni ma il Neanderthal non conosce i numeri negativi e ciò laddove sarebbe un segno meno, in realtà diventa un più. Considerato poi che potrebbe non conoscere lo zero, concetto inventato solo in epoca storica, questo va eliminato dal conto finale.

Per te il risultato è 1121. Vai al numero **49**.

- In realtà i numeri non vanno sommati o sottratti ma, più semplicemente, letti perché è ciò che lui stesso ha dichiarato di saper fare: leggere i numeri e soltanto quello.

Pertanto nell'ultima riga sono riportati ben tre 1, due 2 e un solo 1.

La soluzione è 312211. Vai al numero **17**.

## 39

Il soldato giapponese non sembra molto contento che tu abbia scelto questa opzione. Capisci che non è poi una cima come vuol farti credere. Temi che ti possa sottoporre un Haiku o qualche altra sciocchezza che no ti appartiene affatto ma, quando senti ciò che ha da chiederti, per poco non scoppi a ridergli in faccia. Vai al numero **6**.

## 40

A te la risposta sembra ovvia, ma ti confonde il fatto che quell'omide potrebbe essere più stupido di quanto uno possa immaginare. Hai diverse soluzioni al quesito:

- Se rispondi “combattono”, vai al numero **49**.
- Se rispondi “fanno 5 lupi”, vai al numero **29**.
- Se rispondi “fanno branco”, vai al numero **22**.

## 41

Il tuo avversario sembra compiaciuto. Ha mantenuto l'onore pur nella sconfitta. Tu sei riuscito ad evitargli il seppuku. Vai al numero **50**.

## 42

L'alieno ti instilla nella mente uno strano quesito. Niente immagini, niente spiegazioni ma solo un messaggio:

Domanda al mentitore proveniente dal pianeta dei bugiardi: “Menti, quando dici di mentire?” Cosa risponderà il mentitore di quel particolare pianeta?

Rimani in silenzio per dieci minuti poi credi di avere trovato la soluzione e ti esprimi a parole, senza lasciare il tempo al tuo avversario di leggerti la mente:

- Credo che colui che menta in realtà sia tu. Mi hai truffato perché vuoi il mio sangue per farci chissà cosa. Esigo una sfida leale. Vai al numero **24**.
- Il mentitore del pianeta dei bugiardi risponderà “Io ho sempre ragione”, cosa che dimostra che lui sia davvero un bugiardo. Vai al numero **49**.
- E’ un paradosso senza soluzione perché se il mentitore risponde “Sì” è effettivamente un mentitore, se risponde “No” sta mentendo e di conseguenza è un mentitore... Vai al numero **5**.
- Viene dal pianeta dei bugiardi, che altro vuoi che sia? Hai cercato di fregarmi con la tua logica sottile ma hai fallito.

*continua*

Ho vinto io. Tieni, paga il conto e lascia il resto come mancia. – Detto fatto lascia del denaro frusciante sul tavolo, ti scoli il boccale in un sol colpo e ti prepari per andartene.  
Vai al numero **30**.

## 43

Osservi il primitivo finire il suo pasto. L'oste porta da bere solo a te. Inizi a sorseggiare mentre vieni osservato con curiosità da quell'essere tanto strano e affascinante.

Non fai in tempo a domandarti che razza di comunicazione instaurerai con lui che questi inizia a parlare, con voce lenta e profonda.

- Salve uomo-dalla-faccia-schiacciata, il mio nome è U. Che cosa hai sopra la tua proboscide?

Comprendi che per lui proboscide vuol dire naso, pertanto ti tocchi e ti ricordi che porti gli occhiali da riposo.

Gli spieghi che cosa sono ma l'espressione dell'uomo primitivo ti fa intendere che non abbia capito, pertanto decidi di parlare per simboli, come fa lui.

Gli spieghi che sono pezzi di ghiaccio duro che servono per vedere meglio. Il Neanderthal sembra compiaciuto della risposta e chiede di vederli. Tu gli proponi che saranno suoi se lui, col suo istinto, riuscirà a portarti fuori della foresta sano e salvo quella stessa notte.

Il tuo avversario sembra pensarci su. Forse non è molto intelligente, pertanto bisogna restare su concetti semplici in modo che possa capire che cosa dici.

Per te resta un mistero già il fatto che parli un po' della tua lingua. Vai al numero **25**.

## 44

- Bene, straniero. Tutto sommato la sfida è quella che preferisco, quella in cui pochi sono in grado di battermi. Alla fine hai scelto per la prova più difficile per te. Ammiro

il tuo coraggio ma non credo che ti salverai. – Detto ciò confabula con l'oste il quale, poco dopo, torna con diversi boccali di vino. La sfida consiste nel resistere e bere più dell'avversario. Tu ti consideri un buon bevitore, anche date le tue origini e inizi senza battere ciglio. La sfida procede sotto lo sguardo divertito dei presenti, mentre il tuo avversario non sembra cedere di un passo.

Ad un certo punto ti senti male e dai di stomaco sul pavimento, tra le risa generali dei presenti. Cerchi di alzarti ma scivoli sul pavimento e batti una spallata sul tavolo di legno massiccio e senti una fitta dolorosa.

Il tuo avversario è avanti di almeno due boccali. Non puoi perdere così. A fatica ti rimetti a sedere, ordini del pane e ricominci a bere.

Ad un certo punto ti rendi conto di non farcela più. Il tuo avversario ha bevuto quattro boccali più di te e non accenna a smettere. La gente urla e ti incoraggia, ma qualcuno ti insulta e sputa. Se ti arrendi e consegni tutto al tuo avversario vai al punto **49**, altrimenti ti sforzi e continui a bere. In questo caso vai al numero **30** appena un attimo prima di svenire.

## 45

Il soldato giapponese ti guarda con degli occhi da far gelare il sangue nelle vene. È chiaro che non apprezzi essere toccato, meno che mai afferrato. Ti senti uno stupido e, nel momento in cui lui ti blocca il polso in una dolorosissima leva applicando chissà quale arte marziale, allora ti senti ancora più sciocco di prima.

Cambi idea e, piagnucolando, gli dici di tenersi pure quel maledetto orologio, basta che ti lascia andare. Vai al punto **49**. Non ci stai e inizi a lottare furiosamente con tutte le energie che ti sono rimaste. Vai al numero **27**.

*continua*

Bloccato in quell'assurda posizione, sai che non puoi competere con un maestro nell'arte del combattimento corpo a corpo, pertanto gli proponi una sfida mentale, un terreno che vi pone quasi alla pari e che, a tuo dire, è altrettanto onorevole quanto un combattimento. Vai al numero **10**.

## **46**

L'oste si affretta a togliere tutto dal tavolo e la gente intorno fa spazio. Tu e l'uomo delle caverne vi sedete di fronte ma è lui a poggiare il gomito per primo sul tavolo. Non puoi fare a meno di notare quanto sia forte il suo braccio. Te ne accorgi ancora di più quando ti metti in posizione e afferri la sua mano. La sua stretta pare di acciaio e non avete ancora iniziato che percepisci la tensione sui suoi muscoli.

Il match dura qualche secondo e poi vieni sconfitto. Prima di trovarsi sul pavimento col braccio spezzato, hai potuto vedere solo le narici dell'ominide farsi ancora più grandi per lo sforzo fisico improvviso. Poi solo dolore e vista annebbiata. Ti stringi il braccio, il dolore è insopportabile. Ti senti la pressione crollare di colpo mentre il tuo colorito da bianco è diventato terreo. Frattanto l'energumeno ti sottrae con delicatezza gli occhi dal viso. Vai al numero **49**.

## **47**

Il volto del soldato romano non è più amichevole, bensì tradisce nervosismo e incertezza sul da farsi. Tu prendi la situazione al volo, vuoi evitare che usi qualche tattica psicologica per tornare in vantaggio su di te. Vuoi uscire da quella locanda e da quella foresta ma non vuoi dargli ciò che chiede.

Se decidi di sfidarlo, tanto per dargli la rivincita, vai al numero **44**. *continua*

Se decidi di fare il duro e pretendi di riscuotere la tua ricompensa, come pattuito, vai al numero **20**.

## **48**

Il tuo avversario è onorato dalle tue parole. È sicuro che ti aiuterà ma non saprai mai se, dopo averlo fatto, commetterà seppuku. Vai al punto **50**.

## **49**

Il tuo avversario sembra divertito e compiaciuto. Capisci di avere fallito la prova e, allora, bevi di un fiato dal boccale che il locandiere ti ha appena lasciato sul tavolo. Anche l'oste sorride. Il personaggio che hai sfidato si è appena impossessato di ciò che bramava e lo ha passato al barista che, in cambio, gli ha offerto una borsa di denaro. I due erano chiaramente complici e tu sei stato appena raggiirato. Ti senti umiliato e frustrato per esserci cascato. La serata non poteva che andare peggio di così. O forse no. Bevi e bevi ancora. Vai al punto **30**.

## **50**

Hai vinto. Il tuo avversario ora è tuo alleato. L'oste è fuggito. Quest'ultimo era colui che tramava al solo scopo di trattenere gli spiriti dei morti imprigionati in quella locanda nella nebbia. Tu, superando tutte le prove, hai fatto sì che le anime perdute di quei valorosi defunti fossero liberate.

Esci dalla locanda e la nebbia non c'è più. Sei vivo e ti domandi quanti luoghi come quello esistano nel mondo. Il tuo nuovo amico ti sta guidando attraverso il bosco, tu lo segui e mille pensieri ti affollano la mente. Sei quasi arrivato alla tua vettura e ormai è quasi giorno. Ti volti per ringraziare ma non c'è più nessuno. Vai all'**Epilogo**

## **Epilogo**

È passato un anno da quella notte. Sei tornato al Grand Canal d'Alsace, presso lo Schwarzwald. L'amministratore delegato ti sta aspettando.

- Buona sera, signore. - È giovane il nuovo dirigente, viene dal Giappone e si è unito solo di recente alla stretta cerchia di alti funzionari che collaborano al progetto. – Tutto è pronto, come lei desiderava. Mi sono sempre chiesto come spiegherà agli azionisti la sua decisione di investire tutto in questa... ehm, ricerca.

- Il suo collega del marketing di Roma non glielo ha spiegato forse? – Replica l'uomo vestito di scuro.

- Sì, è stato chiarissimo in realtà. Inoltre il direttore della filiale di Berlino è stato bravo a tener fuori la politica, per una volta. Comunque... mi domandavo che cosa faremo una volta che le avremo individuate.

- Si farà come la prima volta... punto dopo punto, un passaggio alla volta, risolvendo tutti gli enigmi.

# **LA LOCANDA NELLA NEBBIA**

## **Fedewaz**



## **La Locanda nella Nebbia**

oppure

## **Del Come Sperare di Capirci Qualcosa**

*Sorge in foresta oscura da lupi infestata  
una taverna simile a un mostro, trista pianta  
tra i cui foschi abbaini nessun uccello canta.*

*Il viandante ramingo, quando la luna è arrossata,  
bussa mella speranza di placare fame e sete,  
ma i suoi passi all'indietro si spengono tosto,  
egli non torna indietro, ma da un uscio nascosto  
recando orrendo fardello escon ombre segrete.*

*Di giorno, sotto le verdi, lucide fronte silenti,  
la taverna s'acquatta odiando la luce del sole,  
vampiro in agguato, squallida orribile mole.*

*Si intravede qualcosa dietro i suoi battenti,  
facce lebbrose spaurite, come di fango il biancore,  
che sbirciano, sussultano, origliano a tutte le ore.*

“La Taverna”, di Robert E. Howard

*Una mano esile, quasi scheletrica, ti artiglia il viso e...*

## 1

Ti svegli di soprassalto senza capire che cosa è successo, se di qualcosa si tratta. Sei in una foresta.

Ti trovi supino a terra, hai ancora l'armatura addosso e non presenta danni, almeno ad una prima occhiata. Le tue due spade, simbolo di ciò che eri prima, giacciono, nel fodero, a pochi passi da te, come se fossero state adagiate a terra. L'elmo si trova accanto a loro. Ti alzi lentamente e noti che le tue mani hanno un colorito più chiaro, sembrano esangui, ma non te ne preoccupi. Allacci le spade alla cintura e prendi in mano l'elmo cornuto. Il tuo cavallo è rimasto dove te lo ricordi (ma ricordi davvero qualcosa?). Legate alla sella stanno la tua Naginata (lancia ricurva), il tuo Yumi (arco lungo) e una faretra piena di frecce. Lì vicino scorre un corso d'acqua in cui ti puoi specchiare. L'aspetto da samurai del lontano Ovest è inconfondibile, nonostante l'armatura nera (colore poco usato in quelle terre). Sei lì per qualche motivo ma non ricordi bene. Vai al **4**.

## 2

"Non preoccuparti di fare l'eroe, questa non è una principessa. E sicuramente non merita aiuto!" dice l'uomo che la trattiene mentre lei cerca di dimenarsi tra mugolii soffocati.

"Cosa devo pensare allora?" dici serafico.

"E' una prostituta che lavora alla locanda che sta in fondo alla strada, è scappata. Prima o poi lo fanno tutte, ma non funziona così, vero?" L'elfa fa no con la testa. Come ti comporti? La aiuti (vai al **30**)? O li lasci fare (vai al **12**)?

### 3

Inciampi su un sasso (che ci fa un sasso dentro una stanza?) e vieni circondato in pochi secondi da tutti gli accoliti. Nei tuoi ultimi attimi di vita noti che l'ambientazione scompare insieme alle persone, ma non capisci. Morirai con questo dubbio.

### 4

Sali sul tuo cavallo, leghi anche l'elmo alla sella (sperando di non incontrare banditi) e inizi a trottare. Speri di ricordare lo scopo del tuo viaggio strada facendo.

Noti nebbia tutt'intorno e un'aria molto fredda. Non riesci a vedere molto lontano ma, sperando nella fortuna, avanzi lentamente. Un centinaio di metri dopo la strada si biforca. Dubbioso scendi da cavallo e prendi un legnetto: un semplice ramo che ha due punte su un'estremità e una sull'altra. Lo lanci in aria facendolo roteare: la direzione sarà decisa dalla parte biforcata. Da bambino ti raccontavano di una fiaba che iniziava così. Era una storia che nasceva dal caso, perché il protagonista sceglieva la strada allo stesso modo. Il legnetto cade: è uscito destra (vai al 32) o sinistra (vai al 28)?

### 5

A una decina di metri di distanza c'è una guardia con un mazzo di chiavi. Se vuoi provare a rubargliele, dato che sei un pessimo ladro, dovrai prima ucciderla furtivamente. Sfoderi la spada corta pronto ad aprire un nuovo sorriso alla guardia e ti avvicini.

Tira un dado: se fai 4 o più va tutto bene, vai al 15.

Altrimenti vai al 3.

Se invece pensi che tutto ciò non faccia per te, te ne vai

imboccando la strada che hai preso venendo fin qui.  
Ti ritrovi fuori, il sole ' alto nel cielo.  
Entri nella locanda risoluto a fare chiarezza. Vai al [21](#).

## 6

Il tuo spaesamento si fa sentire e manchi la maggior parte dei colpi, rimangono così sei di quegli esseri. Decidi di chiudere i conti con la tua Naginata. Vai al [16](#).

## 7

Subito dietro la porta vedi delle scale che scendono. Brutto segno pensi, ma ti tocca scendere. Sono delle scale a chiocciola e sulle pareti vedi lettere che non riconosci e simboli strani come pentacoli, teste di capre e tizi ricoperti di spuntoni. Capisci sempre meno, ma intanto arrivi a destinazione. Vai al [10](#).

## 8

La nebbia si condensa in una figura umanoide ricoperta da un'armatura a spuntoni. In testa ha un elmo cornuto e impugna uno spadone a due mani con l'elsa a forma di testa di drago. Sembra che impugni l'arma con la perizia di uno schermidore navigato. Senti dei cambiamenti nel tuo corpo e ti accorgi di avere addosso l'armatura (hai in testa finanche l'elmo). "Ero anche io un uomo d'arme come te, consideralo un regalo: voglio un duello alla pari!" Vi guardate in posizione di guardia, un secondo prima che lui attacchi ti accorgi di avere fame. Ma che diavolo ti sta succedendo? Il tuo avversario ti attacca con un fendente largo dal basso. Riesci a schivarlo spostandoti di lato e cerchi di colpire la sua ascella destra, che credi essere sprovvista di armatura. Tira un dado: se fai 4 o più vai al [20](#). Altrimenti vai al [26](#).

## 9

Entri nella stanza sul retro. Vedi sei porte: tre alla tua destra e tre alla tua sinistra. Non hai la minima idea di dove siano andati e, sinceramente, dopo tutto quello che è successo, un'elfa può anche andare al diavolo. Perciò ti dirigi nella sala principale. Vai al 22.

## 10

La sala è ben illuminata. E' di forma circolare e da ogni punto della circonferenza scendono delle scale verso il centro (come in un anfiteatro). Davanti a te, in fondo ma più in basso, vedi una statua antropomorfa gigante. Rappresenta quello che a te sembra una figura alata con la testa di ippopotamo e il corpo di lince. Tutt'intorno ci sono figure incappucciate che muovono le mani e si spostano in circolo. Al centro della sala scorgi un altare fatto interamente di pietra, a forma di parallelepipedo. Sopra di esso, supina, vedi una figura femminile svenuta o in stato catatonico: probabilmente devono averla drogata. Hai sentito parlare ultimamente di riti simili ma non ne hai mai visto uno in prima persona. Hai però una strana sensazione e il tuo battito cardiaco è accelerato. Tra te e l'altare vedi una gabbia. Ti avvicini furtivamente tra i gradini per osservarla meglio. Dentro ci sono una decina di elfe, ma hanno tutte le mani legate dietro la schiena e la bocca tappata da corregge di cuoio. Alcune di loro ti notano e iniziano a mugolare per chiederti aiuto. I cori intonati dagli officianti coprono i loro lamenti e perciò non corri particolari pericoli ma devi decidere in fretta cosa fare. Se venendo alla locanda hai incontrata un'elfa che scappava da dei bruti, vai al 37. Altrimenti vai al 5.

## 11

Tre porte sono alla tua destra e tre alla tua sinistra. Provi subito le prime due che trovi alla tua sinistra, ma sono chiuse. Lavoro in meno, pensi ridendo. Non hai proprio voglia di sfondare queste porte (che sembrano davvero robuste).

Provi l'ultima a sinistra? Vai al 7.

La prima a destra? Vai al 19.

La seconda a destra? Vai al 36.

La terza a destra? Vai al 38.

## 12

I sei uomini prendono delle corde e iniziano a legarla, poi prendono una correggia di cuoio e la imbavagliano. Infine uno di loro se la carica in spalla come un sacco di patate. Lei protesta ancora e ti guarda con occhi da maniaco omicida. “Vieni con noi alla locanda, ti offriamo vitto e alloggio per averci aiutato a riprendere la ragazza.” Senza capire molto decidi comunque di seguirli senza scendere da cavallo. D'altronde non hai altro da fare e ancora la memoria non torna.

Arrivati alla locanda i bruti spariscono con la ragazza dopo averti detto “Dici di me all'oste, mi chiamo Betel.”. Sei davanti alla locanda. Vai al 24.

## 13

Ti accorgi che il bandito, con l'elfa prigioniera sulla spalla, sta andando sul retro. Se vuoi seguirlo, ti conviene affrettarti, in questo caso vai al 9. Se invece hai perso interesse nel salvare la fanciulla entra semplicemente dalla porta principale e vedi se hanno stanze libere. Hai bisogno

di riposo dato che senti ancora la testa che ti gira per i tanti avvenimenti successi. Vai quindi al [22](#).

## 14

La ferita apre tutte e altre ferite del tuo corpo senza che tu riesca a capire come. Il sangue esce come una fontana. Non hai nemmeno il tempo di dire “Ma che diavol-” che muori dissanguato con un'espressione interrogativa sul viso.

## 15

Avvicinandoti alla guardia scopri che è una donna. Pensi sia una cosa molto strana ma in fin dei conti non ti interessa molto: donna o non donna una guardia è sempre una guardia. Perciò con un braccio le metti una mano sulla bocca e con l'altra la sgozzi. Prendi il mazzo di chiavi e apri la gabbia. Le elfe ne escono silenziosamente e insieme uscite imboccando le scale. Appena siete tutti fuori ti giri per chiudere la porta. Poi fai per dire qualcosa di lascivo alle donne che hai appena liberato ma non le vedi più. Sono fuggite nel bosco o chissà cos'altro. Per la frustrazione sputi per terra, poi entri nella locanda. Sei stanco di essere preso per i fondelli e devi vederci chiaro. Vai al [21](#).

## 16

Con la tua arma inizi una danza di morte mulinando fendenti a destra e a manca senza che loro ti riescano a sfiorare. Ma sarà abbastanza? Se gli zombi che stai affrontando sono solo 3, vai al [39](#). Altrimenti sono troppi per ucciderli in poco tempo. Uno zombie riesce quasi a toccarti. Per sapere cosa succede lancia ancora una volta un dado: se esce un numero pari, vai comunque al [39](#). Se esce un numero dispari, vai al [31](#).

## **17**

Riesci ad ucciderne due in poco tempo ma un terzo ti assale alle spalle col coltellaccio. Il colpo trafigge la tua armatura finendo nel tuo fianco destro. Prendi nota che hai subito 1 Ferita. In futuro potresti aver bisogno di questa informazione. Con fatica ti liberi di altri tre bruti ma l'ultimo sta scappando con l'elfa legata e imbavagliata su una spalla. Monti a cavallo e segui quell'uomo in preda alla fretta. Arrivi alla locanda che sapevi avresti trovato. Vai al [24](#).

## **18**

Non ricordi male, è la stessa stanza che hai trovato mentre inseguivi l'elfa il giorno prima, ma quest'informazione non ti serve a molto dato che non hai provato nessuna porta. Vai al [11](#).

## **19**

La stanza è piena di nani che giocano a carte e bevono birra a fiumi. Vedi diverse asce in giro e tanti uomini barbuti. Forse è meglio tornare indietro. “Scusate...” Dici prima di chiudere la porta. Torna al [11](#) ma non considerare questa scelta.

## **20**

Il tuo colpo va a segno e sangue nero sgorga dalla figura spettrale. Vi scambiate altri colpi. Entrambi siete eccitati dall'adrenalina della sfida. Subisci un paio di colpi di striscio ma la tua armatura regge. Dopo alcuni minuti passati a dialogare con l'acciaio vedi che l'arma del tuo avversario si carica di energia oscura e dopo pochi istanti un suo colpo ti

fa volare via verso il muro. Ancora intontito noti che un'elfa è entrata nella stanza ed è terrorizzata da quello che sta accadendo. Forse l'hai già vista, ma quando? Devi decidere in fretta cosa fare. Guardando l'elfa noti il suo bellissimo collo. Tira un dado per vedere se hai un'intuizione geniale. Se fai 4 o più vai al [29](#). Altrimenti vai al [27](#).

## 21

Dentro la locanda vedi l'oste che pulisce dei boccali da birra. Senza una parola sfoderi la spada e ti avvicini al bancone. Metti la spada sul ripiano e dici “Parliamo.” con l'aria di uno che ha molta fretta. Il locandiere si mette a ridere. “Mi sento dannatamente solo e siccome morirai entro qualche minuto ho voglia di raccontarti tutto. Anche perché vedo che sei abbastanza frustrato. La mia magia ha funzionato con tutti tranne che con te. Ne sei consapevole?” Non capisci e gli fai segno di continuare. “Ahah, non te ne sei nemmeno accorto, ma non sarò certo io a dirtelo. Spero lo capirai prima di morire. Comunque...” In un solo movimento prendi la spada e provi a colpirlo. La sua figura si dissolve in nebbia e senti una voce gutturale. “La nebbia è il mio regno, tutto questo esiste nella mia mente. Le persone che hai visto non le ho create io ma, arrivando qui, sono rimaste assoggettate dal mio incantesimo. Qui le persone sognano tutto il tempo, sono io che li spingo a farlo. Mi nutro dei loro sogni e mi sono nutrito anche di te, ma per poco a causa di quel motivo che ancora non hai capito” Senti una risata, ti metti in guardia. “Ma i sogni sono volatili e non seguono regole, perciò accadono cose che gli esseri viventi più semplici dotati di mente non riescono a comprendere. Combatti con me, insieme a te ucciderò il tedium che mi affligge!” Non hai capito tutto del suo discorso ma hai capito che devi farlo a pezzi e questo ritieni di saperlo fare. Vai al [8](#).

## 22

La sala principale della locanda è molto spaziosa. Vedi tanti tavoli, molti dei quali occupati. Alla sua sinistra un gruppo di nani sventrademoni conversa amichevolmente sorseggiando una birra scura, all'apparenza molto invitante. Alla tua destra vedi dei monaci incappucciati che sembrano pregare nonostante il fracasso. Ad un altro tavolo vedi un gruppo molto assortito che sembra essere lì per una qualche avventura epica. Al bancone un orco e un'orchessa si scambiano effusioni con le unghie. Ti avvicini all'oste. Se sai chi è Betel, vai al 25. Altrimenti domandi all'oste vitto e alloggio. Appena ti chiede il denaro ti viene da piangere. Gli dici che hai solo pochi spiccioli e che non hai altro luogo dove dormire. Guardando le tue monete ti dice che puoi dormire nella stalla e che, fra qualche ora, ti avrebbe portato del pane con una pinta di birra chiara. Gli porgi il denaro con aria triste. Infine ti dirigi verso la stalla avendo cura di legare prima il cavallo. Ti metti a dormire dimenticandoti completamente del cibo. Vai al 35.

## 23

Il tuo lungo addestramento nella tua terra e l'ottima mira ti permettono di ucciderne più della metà. I tuoi dardi li centrano sempre in mezzo agli occhi. Ne rimangono solo tre e li affronti con la Naginata, scendendo da cavallo. Vai al 16.

## 24

Ecco la famosa locanda. L'insegna dice "Al Burlone Ubriacone". Qui la nebbia è talmente fitta che la costruzione sembra fluttuare nel nulla. Sembra che sia proprio essa stessa la fonte della bruma. Leghi il cavallo alla costruzione di legno vicino all'entrata: il tuo è l'unico cavallo.

Vedi poche finestre e noti che il tetto è molto aguzzo, come in alcuni paesi di montagna: hai sentito che questo tipo di tetto protegge molto bene dalla neve che cade e che rischia di sfondare il tetto. I mattoni hanno il colore delle arance poco mature e dal comignolo esce un fumo rassicurante. Se stai inseguendo qualcuno vai al [13](#), altrimenti entra dalla porta principale andando al [22](#).

## 25

"Betel è un amico!" Ti dice scherzosamente il taverniere offrendoti la cena. Montone arrosto, un po' di pane e una pinta di birra scura. Non sei pratico di questi cibi ma pensi che non siano poi così male, soprattutto la birra. Conversate del più e del meno: gli dici che sei in direzione della città di GnaF per sostenere l'ordalia del labirinto mentre lui lavora in quella locanda ormai da parecchio tempo e si è scordato com'è la vita fuori. Appena gli fai domande sulla nebbia si chiude in se stesso e pensi sia ora di smetterla e di andare a dormire. L'uomo ti dà le chiavi con un sorriso distorto. Vai al [33](#).

## 26

Lui riesce a spostarsi all'ultimo e il tuo colpo scivola sulla sua armatura: sei scoperto. Lui attacca di nuovo e ti colpisce in pieno sulla gamba destra. Tieni conto che hai ricevuto 1 Ferita. Se durante l'avventura hai ricevuto 2 Ferite o più vai al [14](#). Altrimenti noti che un'elfa è entrata nella stanza. Hai l'impressione di averla già vista ma non ricordi bene se e dove. Ti accorgi però che è molto bella e che ha un collo delicatissimo. Ma perché guardi queste cose in un momento simile? Tira un dado per vedere se capisci qualcosa. Se fai 4 o più vai al [29](#). Altrimenti vai al [27](#).

## **27**

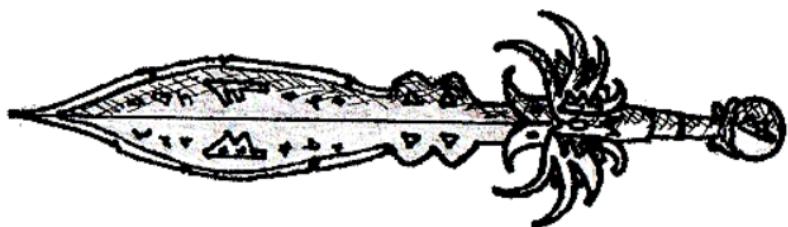
Ti dai di nuovo dell'idiota mentre il tuo avversario ti affonda la spada nella pancia. Muori senza un lamento maledicendo l'elfa che ti ha distratto.

## **28**

Non cammini da molto quando senti rumori di passi. Dalla nebbia escono dieci figure barcollanti con le braccia dritte come se fossero sonnambuli. La tua testa ti suggerisce la parola che cerchi: zombie. Hanno la pelle decomposta e alcuni hanno pochi denti. Avanzano verso di te con uno sguardo vuoto. Sembrano avere cattive intenzioni, perciò imbracci lo Yumi incocciando una freccia. Tira un dado per sapere quante frecce scocchi prima che siano troppo vicini: se esce 3 o meno vai al **23**, se esce 4 o più vai al **6**.

## **29**

Hai capito tutto, finalmente. Probabilmente, prima che tutto questo avvenisse, eri svenuto a causa della febbre (magari dovuta ai cambiamenti in corso nel tuo corpo) e, al risveglio, ti eri ritrovato nella foresta. Ma è ora di mettere in pratica le tue nuove abilità. Ti lanci sull'elfa come un pazzo attaccandoti al suo collo come un bambino succhia il latte dal seno della madre. I tuoi canini (che non hai mai notato essere così lunghi) affondano nel suo collo e la prosciughi in poco tempo. Lei si affloscia come un sacco di patate e ti giri verso il tuo avversario. “Ce ne hai messo di tempo!” ti dice. Tu ridi. Ti senti forte come cento uomini e ti lanci all'assalto urlando. Vai al **40** per sapere come finisce lo scontro.



## 30

L'elfa tira una gomitata all'aggressore liberandosi e corre verso di te. Senza perdere tempo scendi da cavallo imbracciando la Naginata, ottima contro avversari in superiorità numerica. I loro coltellacci potranno fare ben poco contro la tua splendida arma. Ti getti su quello più vicino brandendo l'asta come una divinità guerriera. La sua testa cade di netto, poi ti rivolgi agli altri. Intanto ti hanno accerchiato ma li tieni lontani muovendo la tua arma in cerchio. Intanto cerchi di colpirne un altro. Tira un dado per vedere il risultato della tua azione: se esce un numero 3 o meno vai al 17, se esce 4 o più vai al 34.

## 31

Riesci ad uccidere tutti gli zombie ma ti accorgi che uno di loro ti ha ferito. Sulla tua guancia c'è un leggero graffio da cui sgorga del sangue. Prendi nota che hai subito 1 Ferita. In futuro potresti aver bisogno di questa informazione. I tuoi occhi osservano il sangue sparso sul suolo e il suo marciume ti provoca un disgusto insostenibile. Pochi attimi dopo hai dato di stomaco. Non è la prima volta che uccidi qualcuno e non capisci come mai tutto ciò sia successo. Che diavolo sta succedendo?

In preda a questi dubbi sali di nuovo a cavallo seguendo la direzione presa dagli zombie. Vai al 24.

## 32

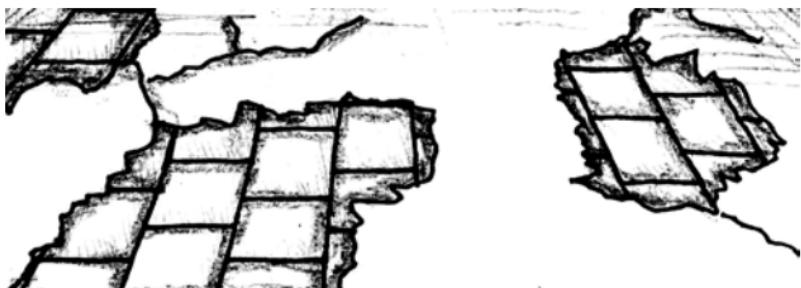
A cavallo avanzi lentamente nel bosco quando all'improvviso senti un rumore di passi, come di uno che sta correndo. Ti dirigi verso quella direzione quando tutto ad un tratto intravedi un'elfa che corre verso di te guardandosi indietro con aria preoccupata. Sembra essere vestita da ranger, ma i vestiti sono laceri. Sembra non perdere sangue, eppure senti che qualcosa non va. Si gira verso di te e la osservi: è davvero molto bella, la sua pelle evanescente contrasta molto con i suoi capelli neri portati a coda di cavallo. Occhi molto penetranti e naso sottile non cozzano con la bocca sensuale che ha. La tua vista le cade sulla gola, molto sottile. Hai una strana sensazione.

Appena ti vede si affretta. Subito dopo davanti ai tuoi occhi si materializzano gli inseguitori. Sono sei uomini, apparentemente contadini, armati di coltellacci. Uno di loro si getta sull'elfa.

"Aiut-" ti grida prima che l'uomo le tappi la bocca. Vai al [2](#).

## 33

La stanza è piccola ma accogliente: un letto, un tavolo e una sedia. Riponi il tuo equipaggiamento e ti butti sul letto, sei davvero a pezzi. Il tuo ultimo pensiero è per la faccia enigmatica dell'oste. Qualcosa non ti torna. Ed era chiaro che faceva il finto tonto riguardo la nebbia. E quella carne? Non era abbastanza al sangue. Poi, però, pensi che di carne ne hai sempre mangiata poca (dalle tue parti si mangiano cose un po' diverse) e sicuramente mai al sangue. Ti addormenti. Vai al [35](#).



## 34

Decapiti un uomo e, in un solo movimento, tagli la gamba ad un altro. Senza fermarti diventi un mulinello di morte e presto quattro di loro sono a terra, divisi in tanti pezzi. L'ultimo prova a scappare ma lo colpisce ancora una volta alle gambe lasciandolo a terra agonizzante. L'ultimo sta scappando con l'elfa legata e imbavagliata su una spalla. Monti sul cavallo e segui quell'uomo nonostante il suo vantaggio. Arrivi davanti alla locanda di cui ti parlava uno degli uomini (non ricordi se l'hai ucciso o è quello vivo). Vai al **24**.

## 35

Stai dormendo come non ti succedeva da tempo, ma vieni svegliato da alcuni rumori che non riesci ad identificare. Non hai tempo di metterti l'armatura, perciò prendi solo le due spade. Hai dormito con la vestaglia che metti sotto l'armatura (che ora inizia anche a puzzare un po'), quindi non perdi troppo tempo. Intontito dal sonno, segui la strada senza vedere bene dove stai andando; spalanchi una porta e ti ritrovi in una stanza con sei porte. Sei già stato qui? Se si vai al **18**, altrimenti vai al **11**.

## 36

La sala è piena di donne seminude che ballano e si porgono frutti dai colori molto vivaci. Sospetti subito una trappola. Infatti poco dopo senti la tua volontà venire meno. Noti una delle donne avere un'aria stupita: evidentemente non capisce come hai fatto a renderti conto del suo incantesimo. Non lo sai nemmeno tu e credi di essere pazzo per tutte le cose assurde che stai vedendo. Tira un dado. Se fai 4 o più riesci a chiudere subito la porta: Torna al 11 ma non considerare questa scelta. Se fai 3 o meno cedi per un istante all'incantesimo della donna, fai per entrare e una di loro ti lancia un pugnale con una lama ondulata. Tieni conto che hai subito 1 Ferita. Poi torna al 11.

## 37

Riconosci una delle elfe prigioniere. Lei ti guarda malissimo e fa per avvicinarsi (forse per colpirti), ma la gabbia ti salva. Lei ti fa segno con la testa alla tua sinistra, vedi una guardia con un mazzo di chiavi. Poi, alla tua destra il lucchetto gigante che tiene chiusa la gabbia. Vai al 5.

## 38

Anche questa è chiusa. Ridendo scegli un'altra porta da provare. Torna al 11 ma non considerare questa scelta.

## 39

Con non poca fatica spacchi la testa all'ultimo morto vivente (o qualsiasi cosa sia) e ti aggrappi alla lancia come se fosse un bastone per riposarti. In poco tempo il respiro torna normale. Il tuo sguardo cade sul sangue marcio sparso per terra e quella vista ti provoca un disgusto insostenibile. Vomiti della bile in preda a conati violenti. Non capisci: non

è la prima volta che spargi sangue e mai ti ha dato questo fastidio. Che diavolo ti è successo?

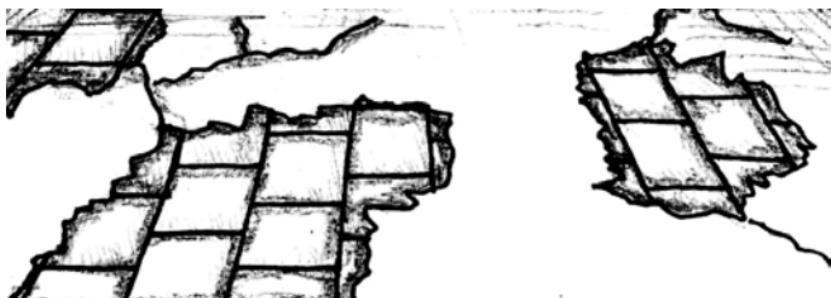
In preda a questi dubbi sali di nuovo a cavallo seguendo la direzione presa dagli zombie. Vai al **24**.

## 40

E' uno scontro epico e durissimo ma alla fine sei tu l'ultimo a rimanere in piedi. L'avversario sembrava quasi spaventato dalla tua ritrovata energia e muore con la tua spada piantata nelle viscere. Pensi sia stato tutto troppo facile quando ti accorgi di essere tornato nella foresta. Gli uccelli cantano e il sole è alto nel cielo. Della locanda e di tutto il resto nemmeno l'ombra. Vicino a te vedi gli oggetti che credevi di aver lasciato nella tua stanza, li raccogli. La nebbia, appena scomparsa, non sembra mai aver messo piede in questo posto. Tutto è finito quindi con la morte di quel guerriero infernale. Finalmente puoi dire di averci capito qualcosa e felice parti verso Gnaf. L'ordalia ti aspetta e il tuo nuovo dono ti darà una bella mano, ne sei sicuro.

# E' UN GIOCO DA RAGAZZI

## Apologeta



## Prologo

“Delio”, lo chiami.

“Oi.”

“Cos’è quella faccia?”

“Ho preso due aspirine.”

“Stavi male?”

“No, scadevano domani.” Si tira il pizzetto. “Odio buttare via la roba.”

Sospiri e ti sistemi meglio sul divanetto posteriore della Panda. Un altro quarto d’ora di tornanti sulla provinciale immersa nella nebbia, poi l’arrampicata finirà nel parcheggio della Locanda del Mostro.

Delio, seduto alla tua destra, allunga le gambe nel vuoto. L’assenza del seggiolino del passeggero aiuta a rilassarsi. *Era di un cacciatore*, ti spiegò, appena dopo aver comprato questo usato d’occasione. *Ha tolto il sedile per far spazio ai fucili*. Gli hai detto mille volte di passare dallo sfasciacarrozze e prenderne uno. Si limita a scuotere il capo e risponde *Non mi fa pulito*.

Elena scala in seconda e ti chiede: “Allora, boy, come va in falegnameria?”

“Si tira avanti”, le rispondi.

“Ma dai, dimmi qualche novità!”, insiste, girando il capo.

Sbuffi. “Guarda la strada, assassina!”

Ti obbedisce, ma continua a parlare. “È carina Vittoria, la tua nuova collega. Non ci fai un pensierino?”

“E piantala! Voglio rimanere zitello!”, sbotti.

“Single”, ti corregge. “È più delicato.”

Non c’è niente di delicato nello stare da soli. Non vuoi affatto rimanere single. È che la vita del paese di provincia non offre tante alternative. E serate tutte uguali, come questa che sta iniziando, non ti porteranno certo a trovare la donna della tua vita. Siamo a metà ottobre, ed è ricominciato il trend invernale: sempre alla Locanda del Mostro, perché *la pianura è troppo lontana e fa troppo freddo e non ho voglia*

*e domani mi alzo presto e e e.*

Ti volti alla tua destra: seduto accanto a te, Delio muove la mascella a scatti.

Due aspirine.

Mah.

Parcheggiate vicino alla Lada Niva di Piattola, il proprietario del locale. *Mi porta anche sul K2*, si vanta. Una jeep è una scelta obbligata: basta una spruzzata di neve per rendere impraticabile gli ultimi cinquecento metri di sterrato che collegano la Locanda alla provinciale. Piattola è un bel testardo: vuole continuare ad abitare qui nonostante nessuno si fermi a dormire dai tempi di Benitez sulla panchina dell'Inter. Vivere qui in poche stanze, con l'insopportabile figlia che si ritrova: gli uomini fanno scelte strane, a volte.

Tu e Delio scendete agevolmente dalla portiera del passeggero. L'odore dei maiali trapassa la bruma e ti fa storcere il naso. L'allevamento di Francone è a cento metri dalla Locanda, ma la distanza non è sufficiente se il vento non gira bene. Stringi il bavero della giacca e ti avvii a testa bassa nell'erba spelacchiata e fradicia di nebbia. Potevi anche stare a casa, stasera.

Delio è già entrato dal portone di legno tarlato, quando Elena ti ferma. "Aspetta", dice, armeggiando nella borsetta.

"Cosa?", chiedi.

"Ecco qua." Ti porge una massa grigia.

La prendi in mano e ti sposti alla luce di un lampione: stai fissando un osceno rinoceronte di peluche, con il più falso dei sorrisi stampato sul muso, che stringe al petto un cuoricino di plastica rossa. Inclini l'animale per vedere meglio: come temevi, stampata sul cuore c'è la scritta *I love you*.

"Cos'è questo schifo?", le chiedi.

"Ma dai, lo so che ti piace", risponde Elena. "L'ho visto in vetrina al CentoCose, e ho pensato subito a te."

"Piantala di portarmi della roba. Riprenditelo."

“No, adesso è tuo. Un giorno mi ringrazierai.”

Ti fa l’occhiolino ed entra nel locale.

Ti guardi attorno: non ci sono cestini. Sbuffi, ti infili in tasca quell’obbrobrio made in china e la segui.

Il calore luminoso della Locanda ti avvolge. Ecco il lungo bancone dal quale si sono appena allontanati Bruscio e Ghiaione, i due alcolisti indigeni; lì dietro, Piattola che spazzola un bicchiere da weisse; poi il tavolo da sette occupato per intero dalla famiglia Zanini; Esmeralda, la figlia di Piattola, che si dirige verso di loro con un vassoio di cacciatora; il palco per la banda, desolatamente vuoto.

Aggrotti la fronte. “Ma stasera non suonava qualcuno?”, chiedi a Delio.

“Ci sono le Locuste Rampanti!”, risponde Elena. “Iniziano alle dieci”.

Il tuo Casio segna 21:41. Dovrebbero già essere qui.

“*Regazzi*”, chiama Piattola.

Delio fa un passo verso di lui, poi si ferma a scambiare pacche sulle spalle e cazzotti nello stomaco con i due beoni. Elena ha sentito un *brip* sul telefonino e si incanta in mezzo al locale a leggere cosa è successo in rete. Solo tu ti avvicini a banco e saluti il gestore.

“Brutta storia, *ragazzo*”, dice Piattola. “Il gruppo stasera non viene. Con questa nebbia maledetta, quei cittadini si son persi prima di San Giacomo. Mi han telefonato dieci minuti fa: son finiti nel podere di Begonia, col furgone inchiodato nella melma davanti alla stalla.”

Brutta storia sì. Già il locale è un mortorio quando suonano, figurarsi senza.

Alzi le spalle, come a dirgli *Non preoccuparti, non è colpa tua, stiamo qui lo stesso, stiamo sempre qui*. Alla radio stanno passando Springsteen; guardi il jukebox spento: hai un euro in tasca, potresti scegliere un paio di pezzi dei Persiana Jones. Quando il jukebox è in funzione, la radio tace. Poi ci ripensi: non ne vale la pena, stasera.

Lasci vivere la voce roca del finto proletario americano e ti

sposti al vostro tavolo, giusto sotto la finestra. L'aria sibila dagli spifferi, nonostante gli sforzi di un serpentone di stoffa che hai sempre visto poggiato lì. In fondo, forse non è un male che entrino ventate di freschezza nell'atmosfera satura del profumo della friggitrice. Piattola dice che comprerà una cappa d'aspirazione quando gli affari andranno meglio.

Ti siedi sulla scomoda panca di legno e aspetti che ti raggiungano Delio ed Elena. Portano in mano rispettivamente una birra e il telefonino. Sono a proprio agio, loro. Ti passi la destra sul capo rasato: va tutto male. Poi entra lei.

Ci sono varie scuole di pensiero sui tempi dell'attrazione. C'è chi sostiene che il colpo di fulmine avvenga al primo sguardo, oppure al primo scambio di battute. Per altri, serve un coinvolgimento di almeno tre sensi.

A te basta vedere come scuote i piedi.

Deliziosi scarponcini bianchi, con buoni sei centimetri di tacco, battono sul vecchio impiantito della locanda. Sostengono due gambette ben tornite, infagottate in un paio di pantaloni dal complicato disegno a fiori. Mani veloci aprono la zip del soprabito bianco (o magari è color panna, non hai mai capito la differenza) rivelando una maglia leggera, tesa sui punti giusti. Una collana vistosa è l'ultimo capo d'abbigliamento che noti, prima di perderti nel visetto, infreddolito, sì, eppure illuminato da un sorriso estivo. Iridi di un castano perfetto danzano dietro un paio d'occhiali dalla montatura massiccia, e il caschetto di capelli ramati ondeggia con un equilibrio che ti ricorda certe ginnaste dell'Europa dell'Est.

Una vestale, sacerdotessa di un culto della bellezza sterminato dal Positivismo.

Una dama della corte di Lancillotto, in attesa dell'amor cortese.

Un angelo che ha sbagliato strada, in questo posto dimenticato da Dio.

“Ve’ che bella faraona”, esclama Delio, riportandoti a un livello più basso.

“Ma dai!”, lo riprende Elena. “Lodovica è *nice*, ma niente di che.”

“Lodovica?”, ripeti. Ti sforzi di ricordare: possibile che... “La Lodovica di Casa Zurbetto?”

“Oi,” fa Delio. “Quante Lodoviche vuoi che ci siano in provincia?”

Lodovica! Avevi perso le sue tracce dopo le medie: alle superiori si era spostata in città, dove i suoi avevano l'altra casa, e al paese non s'era mai più fatta vedere. Undici... no, dodici anni.

L'avevi lasciata bionda, bassa, cicciottella. La ritrovi rossa, bassa, formosa.

Bella.

E accompagnata.

È entrata nel locale con uno sconosciuto. Dallo sguardo schifitoso, sarà sicuramente un cittadino. Vestiti perfetti, palestrato, con brutte macchie d'acne sulle guance puntellate di peli matti.

“Chissà cos'avrà di speciale”, ti sfugge.

“Il solito”, ribatte Delio. Tira un lungo sorso e continua: “O il portafoglio pieno, o...”

“Ma Leo mica è il suo ragazzo”, lo interrompe Elena.

“Li conosci?”, le domandi.

“Ma sì, dai. Ero in città la settimana scorsa, a un *brunch* con ex compagne di corso. C'era anche lei, amica di un'amica. E il suo zerbino.”

“A forza di insistere, magari prende qualcosa”, chiosa Delio. I due si avvicinano a Piattola e confabulano un po'. Ti sembra che Lodovica esclami qualcosa come *ciumbia*. Non senti cosa si dicono, ma l'espressione di sbigottimento che si dipinge sui loro volti non lascia dubbi: il gestore li ha appena informati dell'annullamento del concerto.

Deglutisci. “Secondo te cosa ci lei fa qui, stasera?”

“Ma che ne so”. Elena riporta gli occhi sul telefono.

“Vaglielo a chiedere”.

Soffochi una risposta sarcastica.

Parlarle?

E perché no?

Forse questa tua serata può avere un senso.

E se a cambiare fosse la tua vita?

Poggi le mani sul tavolo, fai un bel respiro e ti alzi.

# È UN GIOCO DA RAGAZZI

*Racconto per soli uomini*

*Gioco per uomini soli*

---

## Regolamento

Di seguito trovi tutto quello che ti serve per leggere questo gioco, o per giocare questa lettura.

Saranno le tue scelte a influenzare lo svolgersi dell'avventura: ogni volta che troverai una tabella, segui le istruzioni del testo e procedi di conseguenza. Ecco un esempio:

Se	Allora
<i>Non hai mai letto un libro gioco</i>	<i>Ti stai perdendo molto dalla vita. Prosegui la lettura</i>
<i>L'autore ti sta antipatico</i>	<i>In teoria non dovresti conoscere l'autore, quindi stai barando. Vergognati dieci secondi, poi prosegui la lettura</i>
<i>Hai già letto il regolamento</i>	<i>Perché tracceggi ancora? Vai direttamente all'<b>1</b>!</i>

## LE 4 “F” DEL PROTAGONISTA

Le 4 “F” sono le caratteristiche che definiscono il tuo personaggio.

<i>nome</i>	<i>descrizione</i>
<b>Fisico</b>	Questo punteggio indica la tua prestanza fisica: altezza, muscolatura, piacevolezza allo sguardo femminile. Tanto più alto sarà questo valore, tanto migliore il tuo <i>physique du rôle</i> .
<b>Fascino</b>	Questo punteggio indica quanto il gentil sesso ti trovi intrigante: quello strano mix di virilità, simpatia e <i>savoir-faire</i> che le fa impazzire e che di solito non ha nessuna base logica.
<b>Fosforo</b>	Questo punteggio indica la tua intelligenza, la tua cultura, la tua prontezza di ragionamento. L'uomo non è solo <i>charme</i> : le donne (in fondo in fondo) lo sanno, e prima o poi se ne accorgono.
<b>Fegato</b>	Questo punteggio indica quanto il tuo fisico regga l'alcol, per predisposizione genetica o grazie ad anni di allenamento come <i>buveur</i> . In questo caso "fegato" non è affatto sinonimo di "coraggio".

### *CREA IL TUO PERSONAGGIO*

Sarai tu a scegliere quali saranno i tuoi pregi e i tuoi difetti: hai a disposizione 12 punti da distribuire nelle 4 "F". Puoi farlo come meglio credi, con l'unica limitazione di non assegnare più di 6 punti a una singola caratteristica.

Ad esempio, puoi creare un protagonista equilibrato, con 3 punti assegnati ad ogni "F". O magari un divo televisivo bello e ignorante, con Fisico 6, Fascino 6, Fosforo 0 e Fegato 0. Che so, un simpatico ubriacone con Fisico 1, Fascino 3, Fosforo 2 e Fegato 6. Qualsiasi altra combinazione, a patto che ogni valore non sia superiore a 6.

Riporta quanto hai scelto nella tabella seguente, come promemoria:

FISICO	FASCINO	FOSFORO	FEGATO

## CODICI

Durante l'avventura, ti verrà chiesto di segnare dei codici: li potrai riconoscere perché saranno sempre sottolineati. Queste semplici parole di uso comune identificheranno avvenimenti che potranno avere un certo peso nel proseguo della storia. Utilizza gli spazi sottostanti per spuntare i codici che ti indicherà il testo.

Adriana	Charlie Mopps	Filippide
Bagheera	Collodi	Guiderdone
Begolardo	Dorian Gray	Idiot Savant
Bolshoi	Etoile	John Barleycorn
Casadei	Facondità	Mamihlapinatapei
Cavalier Servente	Ferneçito	Menage

Obtorto Collo	Slàinte
Pochemucka	Timeo Danaos
Principe Myskin	Vanima
Quinto Fabio Massimo	Verschlimmbessern
Rahn-Tegoth	Weltanshauung
Sesquipedale	Zuzzurellone

## **LANCIA I DADI**

La seduzione non è una scienza esatta. Per fortuna, altrimenti l'umanità sarebbe estinta da migliaia di anni.

Per simulare l'effetto del caso, in questo libro gioco si ricorre a un lancio di dadi.

Quando il testo ti dice “lancia i dadi”, intende: lancia due dadi a 6 facce e fai la somma dei numeri usciti. Il risultato potrà quindi variare da 2 a 12.

Tipicamente, ti verrà chiesto di sommare il valore di una caratteristica a questo risultato. Molto spesso i codici che avrai spuntato varieranno ulteriormente il risultato ottenuto, e forse ti verrà chiesto di dare una sbirciatina alle tabelle che trovi nell'ultima pagina. Per ora, però, non preoccuparti: sarà il testo a spiegarti tutto nei dettagli.

## **HO PERSO. COSA FACCIO?**

Personalmente, ti consiglio di lasciar perdere questo libro gioco e dedicarti a esseri umani in carne ed ossa.

Se però hai voglia di fare un'altra lettura, cancella tutte le spunte dai codici che hai segnato, ridistribuisci (se vuoi) i punti alle 4 “F” e lanciati in una nuova avventura.

Come dici? Avevi scritto a biro? Mi meraviglio di te, nei libri gioco si usano solo matita e gomma!

## **LIVELLI DI DIFFICOLTÀ (LE 8 “S”)**

Continui a perdere miseramente? Oppure trovi che vincere sia troppo facile?

Stai tranquillo: esiste la soluzione per te.

Le regole sopra descritte si basano su una difficoltà *Standard/Standard*. Come puoi intuire, esistono due tipologie diverse di livelli di difficoltà, e quando rigiochi l'avventura puoi scegliere come impostarli.

## *TU*

Un diverso tipo di protagonista può essere più o meno avvantaggiato nelle sue caratteristiche di base: esatto, proprio le 4 “F”. Ecco quanti punti hai da distribuire in base al livello di difficoltà, e ricorda: per nessun motivo, puoi assegnarne più di 6 a una singola caratteristica!

<i>nome</i>	<i>descrizione</i>	<i>livello</i>	<i>punti</i>
<b>Seduttore</b>	Da che mondo è mondo, ogni fanciulla cade ai tuoi piedi. Potrà mai resisterti questa?	Facile	16
<b>Standard</b>	“Uomini: visto uno, visti tutti” (cit.) “Tutti gli uomini sono uguali” (cit.)	Standard	12
<b>Scrauso</b>	Non sei esattamente un Adone, ma qualche lato positivo l’hai anche tu. Devi solo metterlo in mostra.	Difficile	8
<b>Single per evidenti ragioni</b>	Siamo seri: quale donna ti si filerebbe mai? Eppure, se proprio stasera fosse la volta buona...	Impossibile	4

## *LEI*

Colei su cui hai posato il tuo sordido sguardo può essere più o meno ricettiva alle tue attenzioni. Ecco come devi intendere “lancia i dadi” quando il testo lo richiede.

<i>nome</i>	<i>descrizione</i>	<i>livello</i>	<i>dadi da lancia re</i>	<i>risultato (min/max)</i>
<b>Sportiva</b>	Non diciamo “di facili costumi”, quello no. Diciamo che è particolarmente generosa nel dare una possibilità a chi la punta.	Facile	2 dadi a 10 facce	0/18
<b>Standard</b>	Nessuna donna è uguale a un'altra, ma questa rientra in una media generale.	Standard	2 dadi a 6 facce	2/12

<b>Sofistica ta</b>	A torto o a ragione, ritiene di poter scegliere fra una vasta gamma di pretendenti. Avrai una vita difficile.	Difficile	1 dado a 10 facce	0/9
<b>Single per vocazion e</b>	Non le interessa mai nessuno. Non le è mai interessato nessuno. Che avrai tu per spezzare questa drammatica consuetudine ?	Impossibile	1 dado a 6 facce	1/6

*Ora conosci tutto quello che ti serve per leggere e giocare.  
Vai all'1 e fatti valere!*

## 1

Mentre rifletti sulla tua prima mossa, controlli i due ragazzi. Leo sta armeggiando con il telefonino, scuote il capo e indica la porta. Lodovica annuisce, e lui esce.

Lei rimane a banco, un'espressione delusa a velarle lo sguardo. Non ti ha ancora notato.

<i>Devi decidere come muoverti.</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Ti avvicini a banco da solo	<i>Vai al <u>4</u></i>
Chiedi a Delio di accompagnarti a banco	<i>Vai al <u>38</u></i>
Chiedi a Elena di accompagnarti a banco	<i>Vai al <u>29</u></i>
Ti avvicini a lei e ti presenti	<i>Segna il codice <u>Filippide</u> e vai al <u>48</u></i>
Ti avvicini a lei senza dire una parola	<i>Vai al <u>23</u></i>

## 2

Cerchi di non guardare i suoi occhi furiosi e la sua bocca dignignante.

E la baci.

E lei si scosta.

<i>Lancia i dadi</i>	
<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora</i>
2	Ti dà uno schiaffo. Poi dice: “Ascolta, tu sei completamente pazzo.” <i>Vai al <u>51</u>.</i>
<i>Altrimenti</i>	“Ascolta, tu sei completamente pazzo”, dice. Poi ti dà uno schiaffo. <i>Vai al <u>44</u>.</i>

### 3

“D'accordo”, le dici.

Ancora una volta il tuo capo si inclina a sinistra, e i centimetri che vi separano si azzerano.

Ancora una volta, lei si tira indietro.

<i>Lancia i dadi e aggiungi i modificatori della Tabella A</i>	
<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora</i>
<i>8 o meno</i>	“Ma sei proprio deficiente!”, esclama. <i>Vai al 35.</i>
<i>Da 9 a 15</i>	“Ok, questo punto è chiaro.” Ridacchia. “Magari adesso facciamo altro?” Salvi il salvabile e le dici: “Vieni con me.” <i>Vai al 6.</i>
<i>16 o più</i>	“Ehilà!”, ripete. <i>Vai al 51.</i>

### 4

Con l'espressione scafata del nocchiero che naviga nelle proprie acque, ti avvicini al bancone e fai un cenno di intesa a Piattola.

Piattola non intende. “Beh?”, chiede.

Ti spalmi in faccia il più caldo dei sorrisi e gli fai l'occhiolino.

Piattola scrolla il mento e dice: “Bah”.

Si spazzola le mani sul grembiule che gli copre l'enorme ventre e si gira a tappare una bottiglia di vino.

Con la coda dell'occhio, scorgi Lodovica che ti osserva incuriosita.

<i>Sei in una fase di stallo. Che fai?</i>	
<i>Se:</i>	<i>Allora</i>
Ti avvicini a lei senza dire una parola	Vai al <b><u>23</u></b>
Ti avvicini a lei e ti presenti	Vai al <b><u>48</u></b>
Ordini da bere per entrambi	Vai al <b><u>27</u></b>

## 5

Lodovica sbarra gli occhi. “Ehilà...”, mormora.

“Qualche problema?”, le chiedi.

“No, cioè, no, vai, vai.”

Ostentando una pace interiore che non hai, ti alzi, le dai le spalle e ti avvicini al tavolo delle amiche. Cade il silenzio mentre le quattro ragazze e Leo ti squadrano.

“Ciao Anna”, la saluti. E ti siedi al suo fianco.

Rimane spiazzata. “Buonasera”, ti dice infine.

Le sue amiche ricominciano a ciarlare e fingono di ignorarvi. Anna riprende il suo abituale cipiglio: a bassa voce ti ordina: “Mi devi star lontano, già te lo dissi quella volta.”

*Quella volta* era una vacanza a Mykonos, nell'estate in cui Mourinho uscì dalla vita quotidiana degli interisti per entrare nella leggenda. Eri stato invitato da un tuo collega, che poi bidonò la spedizione per motivi tuttora poco chiari: morale della favola, ti trovasti a passare una settimana insieme a una decina di perfetti sconosciuti. Compresa Anna. Partiste il sabato mattina e la domenica ti aveva già rifiutato due volte. Proprio non ti sapeva apprezzare.

“Che vuoi?”, chiede.

“Parlare un po’.”

“E che abbiamo da dirci?”

“Raccontami cosa fai di bello.”

Non che ti interessi sapere che si è trasferita prima a Padova, poi a Viterbo, poi ha trovato lavoro qui in pianura ma nel frattempo ha fatto 8 mesi a Vancouver. Quello che ti

interessa sono le reazioni di Lodovica, seduta al vostro tavolo. Cerca di non guardarti, però vedi che le scappa l'occhio. La conversazione ora la sta tenendo Delio, e non hai dubbi che sia un altro capitolo del suo saggio monografico sul mondo dell'alcol.

“Sei cambiato”, sbotta infine Anna.

“Come?”, le chiedi. Al tuo tavolo, Lodovica sta guardando il suo telefonino.

“Tipo... sei più sicuro. Sembri più maturo.”

Attendi qualche secondo. Quando Lodovica riporta gli occhi su di te, prendi il gomito di Anna e ti chini verso il suo orecchio. “Anche tu sei molto diversa da allora”, le sussurri. La tua vicina di posto diventa paonazza. “Diversa... dimmi che vedi di diverso.”

Mentre pensi a cosa inventarti adesso, ecco che Lodovica si alza e viene verso di voi. Ticchetta imperiosa sul parquet, ma all'ultimo passo vacilla: perde l'equilibrio, poi si appoggia a una sedia. Non è abituata ai saliscendi del vecchio impiantito della Locanda. Le amiche ridacchiano, mentre Leo era già in piedi per aiutarla.

“I tacchi bisogna saperli portare”, osserva acida Anna.

“Anche le corna”, ribatte Lodovica, fissandola negli occhi.

Un mormorio inquieto scorre nella tavolata. Le gemelle, incredule, si mettono la mano a coppa davanti alle labbra e commentano a bassa voce.

Anna boccheggia e si fa ancora più rossa. “Queste sono falsità che, che...”

“Tu mi parli di falsità?”, chiede Lodovica, e ride amara.

“Forse non ti ricordi cos'è successo per Santo Stefano, l'anno scorso.”

Anna picchia il pugno sul tavolo, facendo tremare i bicchieri pieni di Coca-Cola. “No, sei tu che ti stai a inventare le cose!” E fa per alzarsi in piedi.

<i>Segna il codice Bagheera e scegli come agire.</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Chiedi: “Perché, cosa successo l’anno scorso?” Ti sistemi meglio sulla panca e ti godi lo spettacolo	Vai al <b><u>15</u></b>
Dici: “Lodovica, avevamo detto di uscire a cercare il mostro. Vieni con me.” Ti alzi e la prendi a braccetto	Vai al <b><u>43</u></b>

## 6

Lodovica piega il capo con aria sbarazzina e dice: “Mmm.” La porta sbatte: Leo è appena rientrato. Senza degnarti di una parola, la ragazza fa dicrofronte e lo raggiunge. Un brivido di delusione ti corre lungo la spina dorsale. Hai sbagliato tutto!

Stai per raggiungere Elena e Delio da solo, quando senti la voce di Lodovica: “No, tu aspetti le altre.” Il suo amico scuote il capo, perplesso, poi alza le braccia in segno di resa. La ragazza torna da te, ticchettando sul parquet polveroso.

“Allora, mi porti al tuo tavolo?”, ti chiede.

Bofonchi un *certo*.

“Aspetta”, aggiunge. Agguanta un pacchetto di patatine alla cipolla dall’espositore a banco.

Non nascondi uno sguardo schifato. “Embè?”, ti fa. “Mica devo baciare qualcuno, stasera.”

La accompagni dai tuoi amici. Per averla di fronte, la fai sedere a fianco di Elena, mentre tu ti piazzi vicino a Delio.

Questo tavolino da quattro, rosso da generazioni di temperini, non ti è mai parso così bello.

Le presentazioni sono scorse via veloci, le ragazze hanno riannodato vecchi discorsi, il clima è disteso.

“Ti piacciono le Locuste Rampanti?”, chiedi a un tratto.

“Ovviamente”, risponde Lodovica alla tua ovvia domanda. “Sono una fan ufficiale. Insieme a Leo”, e qui allunga il mento verso l’amico, “mi occupo del loro blog. Mica facevo sessanta chilometri per finire qui, altrimenti.”

Sgranocchia l’ultima patatina e aggiunge: “A proposito, perché questo posto si chiama Locanda del Mostro?”

“Ovviamente”, rispondi alla sua ovvia domanda, “perché nei boschi qui attorno c’è un mostro. Non passeggiare mai da sola qui fuori, nelle notti umide e cupe come questa: non saresti la prima a scomparire nel nulla.”

“Queste sono favole!”, esclama. “Tu credi alle favole?”

“Certo che ci crede”, si intromette Delio. “È comunista.”

Le ragazze ridono. Elena cerca di tornare seria, dice: “Ma dai, poverino, non prenderlo in giro...”

“È obbligatorio prendere in giro i comunisti”, incalza Delio. Si rivolge a Lodovica: “Oi, prendilo in giro anche tu.”

“No, no lo farò”, risponde lei.

“E perché mai?”

“Perché ci ha già pensato la Storia...”

Rimani a bocca aperta, mentre i tuoi amici si spanciano. Lodovica si morde le labbra, poi ti accarezza piano un braccio. I peli ti si rizzano e la politica scompare dal tuo radar.

La porta sbatte ancora: ad essere entrate alla Locanda, stavolta, sono quattro ragazze. Leo si avvicina alle nuove arrivate, le bacia sulle guance, poi indica il vostro tavolo.

“Ecco le mie amiche”, fa Lodovica.

Delio ti dà di gomito. “Ve’ quante faraone”, commenta.

Ti irrigidischi. Nasconde fra una spilungona con la cresta blu e due giunoniche gemelle, hai riconosciuto Anna. Il cognome non lo ricordi, ma i suoi due di picche sì.

Quando si avvicinano al tavolo, partono i saluti di circostanza.

“Noi ci mettiamo là”, dice la gemella numero uno. Indica un tavolo da sei sulla parete opposta, vicino al jukebox.

Trattieni il fiato.

“Arrivo fra poco”, risponde Lodovica. “Sedetevi pure, vi raggiungo.”

Espiri con la grazia di un compressore, e in quell’istante la luce della lampadina sopra al vostro tavolo sfarfalla.

“Blackout?”, chiede Lodovica.

“No, portalampada in condizioni pietose.” Delio si alza in piedi sulla panca e armeggiava con la lampadina. La luce si stabilizza.

Lodovica lo squadra stupita. “Ciumbia, ma quanto sei alto?”

“Altezza, mezza bellezza”, risponde Delio, rimettendosi a sedere.

Puntualizzi: “Nel senso che se sei alto, non puoi essere bello del tutto”.

La ragazza ridacchia. “Giusto, guarda il mio metro e sessanta: nella botte piccola...”

“... c’è meno vino”, completi per lei.

“Ehilà!”, strilla. Ti allunga un calcio sotto al tavolo. “Non ti permettere mai più!”

“Beh, ma con te non si può mai scherzare, allora!”

Si toglie qualche briciola dalle labbra, poi chiede: “La vuoi sapere una cosa divertente?”

“Dimmi.”

“Sai qual è il mio sport preferito?”

Studi i suoi occhietti scintillanti. “Basket?”, azzardi.

“Pallacanestro, prego”, ti corregge. “È un nome molto più nobile, per uno sport nobile.”

“Beh, nobile... Non esagerare.”

“Ma tu hai idea di quanta storia c’è dietro la pallacanestro?

Sai cos’hanno significato le partite fra URSS e Stati Uniti?

O una figura come quella di Yao Ming?”

Il basket, come tutti gli altri sport, per te non ha senso.

L’unico sport al mondo è il calcio, e l’unica vera squadra è quella nerazzurra. Biascichi un *No* di cortesia.

Lodovica lo prende come un segnale di via libera e inizia a parlare della storia del basket in Italia. Alla terza frase sei già annoiato e con la coda dell’occhio svaghi sul resto del

locale. Il tavolo delle ragazze, con Leo e Anna che guardano verso di te. Bruscio e Ghiaione, impegnati in una morra a bassa voce per evitare le ire di Piattola. Gli Zanini, che hanno raccattato i cinque figli e che li stanno vestendo per uscire. Esmeralda, la figlia di Piattola, che sparecchia il tavolo vicino al vostro, sbuffando come sempre.

“Poi c’è la complessa questione degli equiparati. Embè, come non considerare Fucka o Myers...”

<i>Scegli come comportarti.</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Ti fai forza e continui ad ascoltare Lodovica	<i>Vai al <b>42</b></i>
Cambi discorso e parli di te	<i>Vai al <b>24</b></i>
Chiami Esmeralda e ordini da bere per tutti	<i>Vai al <b>46</b></i>

## 7

“Quindi io sarei un animale”, ribatte.

Qualcosa ti si blocca in gola. “Non ho detto questo”, gracidi. “Per te non c’è differenza fra una persona e una bestia, giusto?”, incalza.

“Non esagerare. Era un esempio”.

“Un’iperbole?”, suggerisce.

“Certo”, rispondi. Non hai idea di cosa sia un’iperbole. “È che io amo gli animali.”

“Bravo.”

“Solo, mi dispiace che vengano usati.”

“Quante volte hai rifiutato una fiorentina?”

Ti lecchi le labbra. “Mai”, ammetti.

Lodovica prosegue la sua requisitoria. “Sarai anche contro il nucleare.”

“Ovvio”, rispondi. “Invece tu sei favorevole.”

“Ovvio, e sai perché?”

“Dimmi.”

“Perché senza nucleare Homer Simpson sarebbe disoccupato.”

Elena e Delio ridono. Tu non sei certo di aver capito, ma ti senti tranquillo. Ti rilassi.

“Vi faccio un indovinello. In una camera ci sono quattro donne sedute su un letto”, comincia Lodovica.

“Mi piace”, chiosa Delio.

“Dai, zitto”, lo riprende Elena.

“Ne escono due, ed entra un uomo”, continua Lodovica.

“La faccenda si fa interessante”, dice Delio.

La ragazza sorride. “Poi entrano altri due uomini: ciascuno dei due ha un cane al guinzaglio.”

“No, a me quelle cose lì non...”

“Infine, esce il primo uomo e dalla porta aperta entrano tre galline. La domanda è: quante gambe ci sono nella camera?”

Cade il silenzio. “Oi”, dice infine Delio.

“Una zampa è contata come una gamba?”, si informa Elena.

“Esatto”, risponde Lodovica.

“Lo so io”, dici tu.

*Tabella continua alla pagina seguente*

<i>Sei sicuro di saperlo? Lancia i dadi e aggiungi il tuo punteggio di Fosforo.</i>	
<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora</i>
<i>7 o meno</i>	<p>Rispondi: “Quattro persone: otto gambe. Cinque animali: venti zampe. Totale ventotto”.</p> <p>Lodovica sgrana gli occhi ed esclama: “Ciumbia! Qui da voi le galline hanno quattro zampe?”</p> <p><i>Segna il codice <u>Principe Myskin</u> e continua a leggere questo paragrafo.</i></p>

<i>Da 8 a 11</i>	Conti sulle dita per non sbagliare, poi rispondi: “Ventidue. Due per due gli uomini, due per due le donne, due per quattro i cani, tre per due le galline.” <i>Continua a leggere questo paragrafo.</i>
<i>12 o più</i>	Simuli uno sbadiglio. “In città avete indovinelli vecchi. Ventisei.” <i>Segna il codice <u>Facondità</u> e continua a leggere questo paragrafo.</i>

Anche Elena dice la sua: “Per me sono ventidue.”  
 Lodovica guarda te. “Quattro persone e tre galline, per due fa quattordici. Due cani, per quattro fa otto. Il letto ha quattro gambe. Totale ventisei.”  
 Delio è perplesso. “Ma le galline in camera cosa ci facevano?”

<i>Non hai voglia di rispondere ad altri quiz. Scegli come procedere.</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
È il momento di parlare di un tuo lato interessante. Lo fai	<i>Vai al <b>16</b></i>
Un po' di alcol può movimentare la serata. Chiami Esmeralda per ordinare da bere	<i>Vai al <b>46</b></i>
Al tavolo delle amiche di Lodovica, Anna vi sta fissando. Lasci tutti qui e la vai a salutare	<i>Vai al <b>5</b></i>
“Ho io un indovinello”, dici a Lodovica. “Una paurosa cittadina ha il coraggio di uscire in una notte di nebbia a cercare il mostro con me?”	<i>Vai al <b>10</b></i>

## 8

Lodovica fa un gridolino, ti prende dalle mani l'immondo animale e lo alza per rimirarlo.

“Che puccioso!”, esclama. “Grazie!”

<i>Segna il codice <u>Guiderdone</u>. Qual è la tua prossima mossa?</i>	
Se	Allora
Continui la conversazione	Vai al <b>50</b>
Cogli l'attimo per dirle quanto ti piace	Vai al <b>18</b>
La baci mentre è distratta	Vai al <b>12</b>

## 9

Stringe le labbra e sbuffa dal naso. Poi alza l'indice e te lo preme sulla spalla.

“Tu non sai chi sono io”, dice.

“Giù le mani”, gli fai. E con uno schiaffetto gli allontani il dito.

“No!”, urla Lodovica, ma è troppo tardi. Leo ha già fatto partire un gancio verso il tuo mento.

*Tabella continua alla pagina seguente*

<i>Lancia i dadi e aggiungi il tuo punteggio di Fisico</i>	
Se il risultato è	Allora
7 o meno	Incassi il primo colpo, una sventola che ti lascia rintronato. Rumore di vetri rotti in bocca, forse un dente è andato. La rabbia ti dà vigore: sferri un diretto che gli devasterà il naso. Lui lo schiva con la massima calma e alza la destra a caricare uno schiaffo. Poi il buio.

	<u>Vai al 31.</u>
<i>Da 8 a 11</i>	<p>Pari il colpo, e replichi. Però il ragazzo ci sa fare: poca tecnica, ma tanti muscoli ad attutire il tuo pugno.</p> <p>Fai due passi di lato per studiarlo meglio, e in quel momento rimbomba il vocione di Piattola: “<i>Regazzi, basta subito se non volete andar fuori. Tutti e due!</i>”</p> <p><u>Vai al 19.</u></p>
<i>12 o più</i>	<p>Devi il colpo senza grossi problemi. “E poi?”, gli chiedi.</p> <p>Leo urla, e spara un diretto. Lo schivi con eleganza, e prepari il tuo gancio destro.</p> <p>Il piacevole impatto con la sua mandibola.</p> <p>Il macho di città che cade a terra a peso morto.</p> <p>Le gemelle che accorrono per rialzarlo.</p> <p>Ti volti verso Lodovica. I suoi lineamenti sono distorti in un’espressione che non sai interpretare. “Andiamo”, le ordini.</p> <p>Lei obbedisce.</p> <p><i>Segna il codice Adriana e prosegui al 47.</i></p>

## 10

Lei socchiude gli occhi. “Non credo di potermi fidare”, dice. Tu ti alzi in piedi e le porgi la mano. “Andiamo”, la esorti.

*Lancia i dadi, aggiungi il tuo punteggio di Fascino e i modificatori della tabella B*

<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora</i>
<i>13 o meno</i>	Risponde: “Adesso no. Vado dalle mie amiche, ma dopo torno.” “Ok, come vuoi tu”, acconsenti. <i>Vai al 34.</i>
<i>14 o più</i>	Risponde: “Però sarà una caccia breve. Voglio raggiungere le mie amiche”. “Ok, come vuoi tu”, acconsenti. <i>Vai al 43.</i>

## 11

“Guarda che non fa ridere!”, esclama Lodovica. La voce è tesa, però fa un paio di passi verso la tua posizione.

Silenzioso come un coguardo, lasci il tuo nascondiglio e ti sposti a destra, dietro un cespuglio spinoso.

Lei si ferma e ti chiama.

Tu rimani in silenzio. Alla fioca luce del lampione lontano, il suo bel viso è contratto dalla paura.

Ti chiama ancora, poi si avvicina all'albero dove eri nascosto prima. Gli gira attorno, poi con voce rotta chiede: “Ma dove sei finito?”

Ti premi una mano sulle labbra a soffocare una risata: adesso si sta dirigendo verso la direzione opposta.

“Non fa ridere!”, ripete.

Rumore di ramoscelli spezzati. Lodovica fa un gridolino poi urla: “Sei tu?”

La sua figura è ormai invisibile. Rimani in silenzio.

Senza preavviso, si lancia in una corsa a perdifiato verso il fitto del bosco. Imprecando, la segui. Vedi la sua ombra accartocciarsi a terra. Lodovica strilla. È inciampata.

“Dove sei?”, urla. “Io...”, soffoca un singhiozzo. “Io credo che ci sia il mostro!”

Devi solo scegliere il momento adatto per appalesarti.

“Per favore!”, grida. Si rialza in piedi e si spazzola le

ginocchia. “Se mi riporti dentro, ti prometto...”, e qui si interrompe.

<i>Segna il codice Rahn-Tegoth. Come ti comporti?</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
<i>La raggiungi a braccia aperte</i>	<i>Vai al 40</i>
<i>Aspetti di sentire quello che ti promette</i>	<i>Vai al 13</i>

## 12

Le tue labbra dure incontrano la morbidezza delle sue.

Lei si fa indietro ed esclama: “Ciumbia!”

Dietro le lenti, quei due fantastici occhioni ti fissano stupiti.

<i>Lancia i dadi e aggiungi i modificatori della Tabella C</i>	
<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora</i>
<i>13 o meno</i>	Riconosci quello sguardo. È ora di mettere in chiaro le cose. <i>Vai al 18.</i>
<i>Da 14 a 15</i>	Riconosci quello sguardo. Sai già cosa sta per dirti. <i>Vai al 35.</i>
<i>Da 16 a 17</i>	Riconosci quello sguardo. È ora di mettere in chiaro le cose. <i>Vai al 28.</i>
<i>18 o più</i>	Riconosci quello sguardo. Sai già cosa sta per dirti. <i>Vai al 51.</i>

## 13

Ti avvicini con passi vellutati. Lodovica mormora *ciumbia, ciumbia, ciumbia* come un mantra. Ti mordi la lingua per

non scoppiare a ridere.

Infine si schiarisce la gola. “Ti prometto”, dice a voce alta, “ti prometto... Tutto quello che vuoi. Ti lascio fare tutto quello che vuoi. Però portami via!”, chiude, salendo di un’ottava.

Il tuo obiettivo è raggiunto: senza preoccuparti di far rumore, vai verso di lei.

Non c’è più.

Ti immobilizzi: la sua ombra era lì, proprio sotto quel pioppo.

Il verso solitario di un gufo. La zaffata dell’allevamento di maiali. L’umidità che si condensa sulle tue mani intirizzite.

“Lodovica”, chiami.

Silenzio.

“Stavo scherzando.” Fai qualche passo verso il pioppo.

“Vieni, torniamo dentro.”

C’è qualcosa di anomalo ai piedi dell’albero. Sembra una scarpa con un lungo tacco. Trattieni il fiato, e ti chini sulle ginocchia.

Una frustata ti sbatte a terra.

Lo stupore della caduta.

Il contatto della schiena nuda col terriccio umido.

L’esplosione dello spasimo.

Urli e ti porti una mano a tastare il dolore: giacca, camicia e pelle sono sbrigate. Il sangue ti riscalda la destra.

Un’ombra più scura ti sovrasta: con un guizzo ti rialzi e scappi nel folto del bosco. Qualcosa ti sibila vicino al braccio, come una lama.

Salvi una radice, un’altra. Il gufo ripete il suo verso, mentre il fragore dei rami spezzati ti rincorre. Scarti a destra, poi salvi oltre una bassa siepe: mille spilli ti perforano quando atterri sui rovi. Urli, e ti è addosso. Un’altra stilettata alla spalla. Ti divincoli e ti liberi dagli sterpi, poi senti il collo che si torce mentre un fischio assordante ti esplode in testa.

Ti porti le mani al capo: il tuo orecchio sinistro non c’è più. Gonfio di adrenalina, corri avanti con energie che non hai,

finché non sbatti contro un muro di cemento. Ignori il naso rotto e ti arrampichi come un gatto per un paio di metri, finché la parete non termina. Mentre scavalchi, quasi ignori il filo spinato lacerarti i palmi. Ancora il verso del gufo. Hai già portato dall'altra parte la gamba sinistra, quando ti senti più leggero. Sbilanciato, cadi a terra oltre il muro. Abbassi lo sguardo: la tua gamba destra finisce appena sotto il ginocchio.

Urli.

Ti allontani carponi, annaspando, col sangue che ti incolla le palpebre. Hai le mani immerse fino al polso nella melma. Il fango abbraccia il moncherino della tua gamba. Stai per svenire, e fai un gran respiro.

L'odore del tuo sangue.

E un altro odore.

Alzi il viso e con uno sforzo socchiudi l'occhio destro. Stanno arrivando, di gran carrieria.

L'odore dei maiali affamati.

L'odore della morte.

Se solo tu potessi tornare indietro!

*Beh, ma tu puoi tornare indietro! Questa tua avventura termina qui, ma se vuoi puoi ricominciare.*

## 14

A Elena non pare vero.

“Allora ti piace parlare con me!”, esclama. Ti pungola lo stomaco con l'unghia.

Getti un'altra occhiata a Lodovica: ora sta fissando il soffitto.

Elena si avvicina e ti sussurra all'orecchio: “Dai, non hai mai pensato che sono bella?”

“Sei bella solo quando bevo”, rispondi.

“Allora sono brutta?”

“Non sei brutta, però quelle belle sono fatte diverse.”

Strozzi un gemito in gola. Lodovica si sta avviando all'uscita.

“Torna al tavolo!”, ordini a Elena. L'abbandoni su due piedi e corri verso Lodovica. Il parquet che scricchiola l'avvisa del tuo arrivo: si volta incuriosita.

<i>Lancia i dadi e aggiungi il tuo punteggio di Fascino</i>	
<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora</i>
<i>10 o meno</i>	<i>Segna il codice <u>Mamihlapinatapei</u> e continua a leggere questo paragrafo</i>
<i>11 o più</i>	<i>Continua a leggere questo paragrafo.</i>

“Quanta fretta!”, osserva con un sorriso.

“*Ma dove corri, dove vai?*”, rispondi.

Un paio di risate, una presentazione standard.

Ripete il tuo nome e si mordicchia il labbro. “Ma non eravamo alle medie insieme?”

“Esatto”, rispondi. “Poi io sono rimasto fra i buzzurri, e tu sei fuggita in città.”

Scuote la chioma luccicante. “Non penso sia stata una grande idea.”

“Ma dai! Luci scintillanti, fiumi di persone, negozi ovunque...”

“A parte i negozi, non c’è molto di cui andare fieri!”

<i>Scegli come proseguire la conversazione.</i>	
<i>Se dici</i>	<i>Allora</i>
<i>“Parlare con le cittadine mi mette sete. Ordiniamo da bere.”</i>	<i>Vai al <u>20</u></i>
<i>“Ti ci vedo, a fare l’artista scrivendo romanzi astrusi.”</i>	<i>Vai al <u>17</u></i>
<i>“Vieni al nostro tavolo. Vediamo se ti ricordi di un paio di persone.”</i>	<i>Vai al <u>6</u></i>

## 15

“A questa simpaticona”, inizia Lodovica, “piace messaggiare con i fidanzati delle amiche.”

“Bugiarda!”, strilla Anna.

“Però c’è stata qualcuna, l’anno scorso ...”

“Tacere, devi!” Anna ti spinge sulla panca, ma tu non ti muovi: rimane bloccata fra te e la punk dai capelli blu.

“... che ha pensato bene di farle uno scherzo”, continua Lodovica imperterrita.

Con un ruggito, Anna sale sul tavolo. Si mette carponi, spazza via i bicchieri e raggiunge un’allibita Lodovica. Ancora a quattro zampe, allunga la mano a coprirle la bocca. Le amiche urlano. Leo agguanta Anna da dietro, senza riuscire a spostarla. Piattola, dal bancone, grida *Regazze!* e si lancia in una corsa pesante verso il tavolo. Tu ti alzi nell’istante in cui le due litiganti iniziano a prendersi a schiaffi, e abbracci Lodovica per fermarla. Un dolore lancinante ti fa subito spostare: Anna ti ha graffiato il collo, feroce come il mostro della leggenda.

Ora le due ragazze si stanno tirando i capelli con violenza inaudita. Ci vogliono Delio, Piattola e Leo per separarle una volta per tutte.

“Che macello!”, esclama Elena, appena sopraggiunta. Ti strattona la manica. “Vieni con me in bagno!”

Ti passi una mano sul collo e la ritrai impregnata di sangue: quelle unghiacce hanno tagliato in profondità. A braccetto con Elena, entri nell’aria stantia del piccolo bagno che generazioni di ispettori sanitari hanno finto di ignorare.

Le concedi cinque minuti. Poi non ne puoi più di fazzolettini di carta, acqua fredda e moine.

“Smettila di fare la crocerossina”, sbotti.

“Guarda che mi piace”, ribatte. Ti passa il dorso della mano sulla guancia. “Hai una bellissima pelle.”

“Piantala, approfittatrice”, la sgridi.

Esci dal bagno e la tavolata delle amiche di Lodovica è deserta.

Il cuore ti manca un colpo.

“Le ho sbattute fuori”, urla Piattola. “Che vadano a far wrestling in città.”

Corri verso la porta: magari sono ancora qui fuori!

Esci senza giacca nella notte fradicia: ti aggiri nel parcheggio semideserto, ma trovi solo buio e nebbia.

Il verso di un gufo.

La puzza lontana dei maiali.

E il sapore di una serata finita in nulla.

Se solo tu potessi tornare indietro!

*Beh, ma tu puoi tornare indietro! Questa tua avventura termina qui, ma se vuoi puoi ricominciare.*

## 16

“Ti piace andare in bici?”

Lodovica si stringe nelle spalle. “Non ci vado quasi mai”, risponde. “Solo quando devo attraversare il centro, per raggiungere il mio locale preferito. Conosci lo Swami?”

“Mai sentito. Ti dicevo...”

“Io ci sono stata!”, ti interrompe Elena. “Molto trendy. Non sapevo fosse il tuo posto preferito!”

“Il mio *locale* preferito”, la corregge Lodovica. “Il mio posto preferito”, e arrossisce, “è la mia cameretta. Per voi?”

“La Torre Eiffel”, risponde Elena.

“Il Vinitaly”, risponde Delio.

Lodovica ti fissa. “Il tuo?”

“Il Pratone, quando ci arrivo in bicicletta dopo quattordici chilometri di salita.” Proseguì parlando della prima volta che hai partecipato a una gara, della Colnago usata che hai comprato a un prezzo irrisorio, del tuo record personale sull’anello Case Vecchie – San Giacomo. Del piacere che provi dopo una bella manutenzione del cambio. Delle nuove gomme che ti concederai l’anno prossimo.

Non appena ti fermi a riprendere fiato, Lodovica si alza in

piedi. “Molto interessante. Però adesso devo andare, le mie amiche mi aspettano. Torno dopo.”

<i>Segna il codice <u>Pochemucka</u> e scegli cosa fare.</i>	
<i>Se le dici:</i>	<i>Allora</i>
“Le tue amiche possono aspettare ancora. Vieni a cercare il mostro con me!”	<i>Vai al <u>10</u></i>
“Certo, la serata è ancora lunga. A dopo.”	<i>Vai al <u>34</u></i>

## 17

Scoppia in una risata cristallina.

“Non scriverei mai, troppo frustrante”, risponde. “Mi piace leggere, quello sì. Però preferisco perdermi in contemplazione di un bel quadro. O, ancora meglio, lasciarmi trasportare dalla musica.”

“Che ragazza passiva”, osservi.

“Certo, bisogna ascoltarne di tanti tipi”, prosegue. “Ogni gruppo, ogni compositore, ogni corrente artistica ha portato il suo contributo al sapere universale. Il mondo della musica è un mosaico composto da miliardi di tessere: i grandi ne hanno riempito fette enormi, i piccoli magari hanno messo solo una pietruzza. Anche le Locuste Rampanti avranno portato la loro tessera, no?”

La stai perdendo. “Oh, certo.”

“Immagina una colossale cupola, trasparente eppure colorata: ecco la musica! Senza nulla togliere agli altri, ai mostri sacri del Sette-Ottocento, io non credo di sbagliarmi quando sostengo che i Clash e Ciajkovskij, insieme, abbiano composto il novanta per cento della migliore musica del mondo.”

L’hai persa. “Ah, beh, adesso sulla percentuale se ne può parlare...”

“Che ne pensi di Gershwin?”, chiede a bruciapelo.

<i>Lancia i dadi e aggiungi il tuo punteggio di Fosforo</i>	
<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora</i>
<i>8 o meno</i>	<p>“Orecchiabile”, le concedi. “Ho visto il suo ultimo pezzo su Youtube, ma lui non è molto fotogenico. Secondo me si potrebbe vestire meglio.”</p> <p><i>Segna il codice <u>Begolardo</u> e continua a leggere questo paragrafo.</i></p>
<i>Da 9 a 11</i>	<p>“Non lo conosco”, ammetti.</p> <p><i>Continua a leggere questo paragrafo.</i></p>
<i>12 o più</i>	<p>“Copiava troppo Debussy, e a me i francesi stanno antipatici.” Decidi di toglierti un sassolino dalla scarpa, così continui: “E poi, diciamoci la verità, senza Scott Joplin e il <i>ragtime</i>, Gershwin non avrebbe combinato niente.”</p> <p><i>Segna il codice <u>Idiot Savant</u> e continua a leggere questo paragrafo.</i></p>

Sorride. “È la prima volta che parlo di Gershwin in piedi davanti a un bancone.”

“La Locanda è grande”, le dici. “Spostiamoci.”

“Dove?”, chiede incuriosita.

<i>Già, dove la vuoi portare?</i>	
<i>Se rispondi:</i>	<i>Allora</i>
“Al nostro tavolo. Seduti, si può parlare meglio. Anche di Gershwin.” E le fai l’occhiolino.	<i>Vai al <b>6</b></i>
“Dove puoi essere più attiva.” Le indichi lo spazio vuoto davanti al jukebox. “Non bisogna parlare di musica. Bisogna ballarla.” E le fai l’occhiolino.	<i>Vai al <b>22</b></i>

## 18

“Lodovica”, balbetti. “Io... c’è una cosa che devo dirti.”  
“Sentiamo.”

“Io sono che...” Ricominci: “Io non sono un poeta come... come quei mezzi debosciati dei tuoi amici di città. Io lavoro, ho i calli sulle mani e schegge di legno dappertutto. Ma le cose belle le so vedere. Vedo te. Vedo una persona che può cambiarmi la vita, anche nella serata più noiosa nel più noioso dei locali. Sei bella, fuori e dentro. Non c’entra se ti conosco appena, se tu sei una cittadina, se magari abitiamo lontani e facciamo vite diverse. Io non ho tanto da offrirti, ma quello che ho...” Non sai come concludere. “Insomma, io sono qua.”

Lei sorride dolce e ti accarezza la guancia. Con voce flautata, dice: “Stasera sono stata bene, però...”

<i>Lancia i dadi.</i>	
<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora lei conclude la frase con</i>
<i>3 o meno</i>	“... non sei tu, sono io.”
<i>4 oppure 5</i>	“... magari ti chiamo io, uno di questi giorni.”
<i>6</i>	“... ho bisogno dei miei spazi.”
<i>7</i>	“... mi sento confusa.”
<i>8</i>	“... io ti vedo come un amico.”
<i>9</i>	“... devo stare un po’ da sola.”
<i>10 oppure 11</i>	“... non mi voglio sentire legata.”
<i>12 o più</i>	“... esco da una storia di tre anni con un tipo.”

Le sue parole ti rimbalzano in testa come una pallina in una partita di ping-pong. “Ma questo che significa?”, chiedi infine.

Lei sorride ancora, si stringe nelle spalle e se ne va.

Tu rimani lì imbambolato. Dove hai sbagliato stasera?  
Se solo tu potessi tornare indietro!

*Beh, ma tu puoi tornare indietro! Questa tua avventura termina qui, ma se vuoi puoi ricominciare.*

## 19

Vi guardate furetti: Leo stringe i pugni, tu ti passi il pollice sul labbro.

Lodovica è al tuo fianco, una smorfia enigmatica sul viso.

<i>Come ti comporti?</i>	
<i>Se le dici</i>	<i>Allora</i>
“Devi scegliere. O me o lui.”	<i>Vai al 32</i>
“Vieni con me. Andiamo fuori.”	<i>Vai al 47</i>

## 20

Piattola ha appena riempito due bicchieri di rosso: riconosci la tipica alimentazione di Bruscio e Ghiaione.

Serri la mascella, chiami l'oste con l'indice e gli dici: “Fammi il solito.”

Ti guarda stranito. “Regazzo, cos’è il solito?”, domanda.

Lodovica scoppia a ridere. Prima che tu possa ribattere, lei ordina: “Due grappe alla mela.”

Ti abbassi e le sussurri all’orecchio: “Guarda che fa il finto tonto, io di solito prendo sempre...”

Ti blocchi.

Grappa alla mela?

“Ma sei matta?”, esclami. “È roba forte, mica per voi cittadini!”

“Ti scandalizzi per poco. Sono maggiorenne, vaccinata e montanara. Al cinquanta per cento”, si affretta ad aggiungere.

Piattola vi serve i due bicchierini. Sono pieni fino all'orlo. La guardi e dici: "Se non te la senti, non sei obbligata." Lei sospira, dice *ok*, poi prende la grappa e la ingoia in un fiato. Soffoca un colpo di tosse, sbatte il bicchierino vuoto sul bancone, poi indica il tuo. "Manca il tuo cinquanta per cento", osserva.

Questa ti sfida! Agguanti la grappa e la tracanni.

<i>Segna il codice <u>Slainte</u>, poi lancia i dadi e aggiungi il tuo punteggio di Fegato</i>	
<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora</i>
<i>8 o meno</i>	A metà del primo sorso ti senti soffocare. Chiudi gli occhi e tossisci, tre volte, una più forte dell'altra. Poi un ultimo colpo, a schiarirti la gola. Riapri gli occhi: Lodovica si sta pulendo la guancia con un fazzolettino, visibilmente schifata. <i>Segna il codice <u>John Barleycorn</u> e continua a leggere questo paragrafo.</i>
<i>Da 9 a 11</i>	Vuoti il bicchiere senza problemi, poi lo appoggi sul bancone vicino al suo. "Ecco il mio cinquanta per cento", dici. <i>Continua a leggere questo paragrafo.</i>
<i>12 o più</i>	Senza distogliere lo sguardo dal suo, inghiottisci la grappa in una fluida sorsata. Appoggi il vuoto sul bancone. Ancora con gli occhi annegati nei suoi, cerchi a tentoni uno dei bicchieri di rosso: quando l'hai trovato, gli fai fare la fine della grappa. "Piattola", chiami. "Ti sei dimenticato di riempire il bicchiere di Ghiaione." Lodovica finalmente abbassa lo sguardo.

	<i>Segna il codice <u>Charlie Mopps</u> e continua a leggere questo paragrafo.</i>
--	------------------------------------------------------------------------------------

Si passa una mano nella chioma ramata. “Qui c’è qualcuno che fa il gradasso”, dice.

“Qui c’è qualcuna che adesso farà una cosa nuova”, ribatti senza pensare.

“Sarebbe a dire?”

<i>Beh, adesso devi pensarci velocemente!</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
<i>Le proponi di ballare</i>	<i>Vai al <u>22</u></i>
<i>La inviti al vostro tavolo</i>	<i>Vai al <u>6</u></i>

## 21

“Esagerato”, ti rimprovera lei. “Anche gli animali sono creature a cui voler bene.”

“Tutti inutili parassiti”, rincalzi la dose.

Un rumore gorgogliante: è Delio, che è scoppiato a ridere mentre beveva l’ennesimo sorso.

“Ma dai, che schifo!”, esclama Elena.

“E però scusa”, ribatte Delio. Si spazza la bocca con la manica e soffoca un’altra sghignazzata. “Questa panzana mi fa crepare.”

Ti senti avvampare.

“Il compare”, prosegue, indicandoti, “gira vestito da orso a urlare contro le vecchie in pelliccia, poi stasera rinnega tutto!”

Lodovica ti pianta gli occhi addosso. “È vero?”, chiede.

“No”, rispondi.

Lodovica guarda Elena, che volta il capo, imbarazzata. Torna su di te. “È vero o no?”

“No”, rispondi. Fai un sospiro. “Non ero vestito da orso, ma da volpe.”

*Segna il codice Collodi. Hai bisogno di cambiare discorso immediatamente.*

<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Cerchi di mostrare un lato migliore di te, portando la conversazione su un altro argomento	<i>Vai al <u>16</u></i>
Guardi l'orologio e dici: “Ormai il mostro sarà in giro. Lodovica, vieni a cercarlo con me!”	<i>Vai al <u>10</u></i>
Lasci tutti qui e vai al tavolo delle amiche di Lodovica, a salutare Anna	<i>Vai al <u>5</u></i>
Chiami Esmeralda al tavolo e ordini da bere	<i>Vai al <u>46</u></i>

## 22

Si mordicchia il labbro. “Ma secondo te io ballo con il primo che capita?”

“Sì”, rispondi, prendendola per mano. “Dammi la giacca”.

Si toglie il cappotto. È un bel vedere.

Distogli lo sguardo e vai ad appoggiare la giacca al vostro tavolo. Delio ed Elena ti stano studiando.

“Si prende qualcosa, stasera?”, chiede lui.

“Lascia stare, non fa per te”, dice lei.

Li ignori e torni verso Lodovica.

“Non è il mio genere”, ti dice, alzando un dito verso le casse. Stanno diffondendo Ligabue.

Tiri fuori dalla tasca un euro e lo infili nel jukebox. Il quadrante luminoso prende vita, e il salmodiare del rocker emiliano si ammutolisce.

Si avvicina allo schermo. “Che scegli?”, chiede.

La ignori, fai scudo con il corpo al display e pigi i tasti B e 9, poi B e 3. La tua selezione fa brillare i led sullo schermo.

Chissà quanto ci voleva una volta, con i vinili: adesso

bastano pochi istanti perché il primo mp3 inizi a risuonare. Il ritmo noto e indiavolato accende il locale: iniziano i battimani, Delio ed Elena si alzano e vi raggiungono in pista, così come Esmeralda. Anche Lodovica inizia ad ancheggiare, ed ecco le prime parole che risuonano:

*Macabra festa in quel dell'arena di Spagna...*

Ma già al terzo verso la ragazza smette di muoversi.

“Che c’è?”, le chiedi, continuando a saltellare.

“Non mi piace il testo.”

Il testo? È l’ultima cosa che ti preoccupa, in una canzone. Comunque ti fermi, mentre intorno a te tutti ballano, e le chiedi: “Cos’ha il testo?”

“Troppe parolacce. E poi a me non dispiace la corrida.”

Ti manca il fiato. “Ti piace la corrida?”, boccheggi.

“Ho detto che non mi dispiace, è diverso. Comunque, il torero ha del fegato. Lui sì che è un vero uomo.”

Le dai le spalle e riprendi a ballare. Quando ti volti, lei è china sul jukebox e ti ignora. *Il torero ha del fegato!* Sei furioso: se quella cittadina stacca la spina mentre suonano i Punkreas, giuri a te stesso che le farai ingoiare la sua bella collana. Balli un po’ con Esmeralda, attendendo da un momento all’altro che la canzone si tronchi e che la serata finisca in tragedia.

Eppure il pezzo arriva alla fine. Ti giri di nuovo, e Lodovica è scomparsa. Per un attimo temi che sia andata via, poi la vedi al vostro tavolo. Sta rovistando nelle tasche della giacca; prende qualcosa in mano e si avvicina al jukebox. Infila una moneta nella fessura e spinge qualche tasto.

Nel frattempo, è iniziata la seconda canzone che hai scelto tu:

*Hey, you, don’t watch that. Watch this!...*

Il parlato dei Madness continua per una ventina di secondi, lasciando poi il passo allo ska più classico della storia. Anche gli Zanini, con i loro cinque figli, si alzano in piedi e si mettono a ballare. Ti disinteressi del mondo, chiudi gli occhi e ti muovi come nel video. Da bambino l’avevi

registrato su MTV, quando su MTV c'era ancora la musica, e hai passato intere giornate a provare e riprovare, sotto lo sguardo attonito di tua mamma. Non l'hai mai dimenticato. A metà canzone riapri gli occhi. Lodovica è lì, che imita le tue movenze. Si diverte. Cerchi una battuta sarcastica, vorresti ferirla perché non ha rispettato *Acà Toro*, però è troppo bella. Sorridi anche tu.

I Madness muoiono nell'aria, mentre tutti applaudono.

“Cosa hai scelto, cittadina?”, chiedi a Lodovica.

Ti risponde il noto ritmo in tre quarti, che ben presto si abbassa per lasciar spazio al cantato:

*L'ha scolpita in un tronco d'abete un bel pastorello...*

Mentre esclamazioni di giubilo riempiono la sala, mentre mani si intrecciano nella danza del valzer, mentre Bruscio e Ghiaione cantano a squarciagola, tu rimani immobile e stupefatto. *Madonnina dai riccioli d'oro* è il vero inno nazionale italiano, altro che la marcetta massonica di Mameli. Qui sui monti tutti la imparano fin da bambini. Non c'entra se è una mezza canzone di chiesa e tu discendi da generazioni di mangiapreti: la Madonna bisogna lasciarla stare.

Una mano ti si appoggia al fianco. “Balliamo?”, chiede Lodovica.

E vi unite al valzer.

A stretto contatto con il suo corpo sodo, le narici inebriate dal suo profumo, hai poco da distrarti. Eppure, verso la fine del pezzo, getti uno sguardo a Piattola, l'unico rimasto al suo posto. Sembra avere gli occhi lucidi. Forse ripensa a quando ballava anche lui, vent'anni e settanta chili fa. A una compagna scappata con un colombiano, lasciandolo da solo con un mutuo e una bambina dell'asilo. A un locale che si trascina avanti solo per la sua cocciutaggine. Merita di più dalla vita, il tuo oste.

La canzone finisce fra gli applausi. Lodovica si stacca da te: bruttissima sensazione.

“Il prossimo pezzo cos'è? L'inno del Vaticano?”, la

schernisci.

“Hai poca fantasia, montanaro”, ti riprende. E nello stesso istante un ritmo elettrico crepita dalle casse:

*If it hadn't been for Cotton-Eye Joe / I'd been married long time ago...*

“Brava brava”, mormori. Fungi di prenderla sottobraccio, invece ti attacchi a Elena. Intorno a voi le coppie si formano e si lasciano nel giro di poche battute, come richiede il pezzo. Lodovica qualche volta ti sfugge, altre volte ti cerca, spesso ti incontra. E il suo tocco è magico, e il lasciarvi andare doloroso, sia pure per qualche manciata di secondi.

<i>Lancia i dadi e somma i tuoi punteggi di Fascino e Fisico</i>	
<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora</i>
<i>6 o meno</i>	<i>Segna il codice Etoile e continua a leggere</i>
<i>Da 7 a 11</i>	<i>Segna il codice Bolshoi e continua a leggere</i>
<i>12 o più</i>	<i>Segna il codice Casadei e continua a leggere</i>

Finite la canzone esausti. Gli ultimi salti vi hanno sospinto contro una colonna, al riparo dagli occhi di tutti. Lodovica ansima e ha le guance in fiamme.

“Magari...”, inizia. Fa un bel respiro e prosegue: “Magari adesso è ora di riposarsi un poco”, suggerisce.

<i>Scegli la tua prossima mossa</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
<i>Non ti fai sfuggire l'occasione e la inviti al vostro tavolo</i>	<i>Vai al <b>6</b></i>
<i>Ignori la sua frase e la baci</i>	<i>Vai al <b>33</b></i>

## 23

Un capriccio della bambina più piccola degli Zanini.

Poi la mamma la riprende, e lei tace.

Nella Locanda, rimane solo la voce querula della pubblicità alla radio.

<i>Lancia i dadi e aggiungi il tuo punteggio di Fisico</i>	
<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora</i>
<i>12 o più</i>	La vedi avvicinarsi. Sorride impacciata e ti dice: “Ciao.” <i>Segna il codice <u>Vanima</u> e vai al <b>48</b>.</i>
<i>11 o meno</i>	<i>Continua a leggere questo paragrafo.</i>

Lodovica rimane ferma al suo posto, in silenzio.

Tu rimani fermo al tuo posto, in silenzio.

La situazione rimane ferma.

<i>Scegli la tua prossima mossa.</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Punti sul fascino dell'uomo misterioso e aspetti ancora	<i>Vai al <b>44</b></i>
Ammetti che è ora di farsi avanti, e vai verso di lei	<i>Vai al <b>48</b></i>

## 24

“Ti ho detto che lavoro in falegnameria. Quando le scolaresche vengono da noi, sono io che faccio da cicerone. Sono capace di spiegare tutta la lavorazione senza guardare gli appunti nemmeno una volta.”

“Sì!”, esclama Elena, alzando gli occhi dall’ipnosi tecnologica del cellulare. “Sono troppo fiera di lui, quando accompagnano i miei bambini dell’asilo a vedere la falegnameria!”

“Lavori come maestra?”, le chiede Lodovica.

“Io come maestra, Delio come bidello”, spiega Elena.

“L’asilo è il nostro *working place*. ”

“Che bello!”, esclama Lodovica. Si rivolge a Delio: “Ti piacciono i bambini?”

“Mi piacciono le mamme”, ammette il tuo amico.

Hai perso la sua attenzione. “Lo sai che non uso il telefonino?”, chiedi.

Sgrana gli occhi. “Ciumbia... ma questo cosa c’entra con il discorso?”

“Era per fare conversazione.”

“Non ce l’ha perché è comunista”, si intromette Delio. “Non va d’accordo col progresso.”

Lodovica appoggia il mento sulle mani intrecciate. Piega il capo e ti dice: “Peccato, avrei voluto chiederti il numero...”

“Posso darti quello di casa”, ribatti.

“Così mi risponde tua madre?”

Hai un gran caldo. “Chi ti dice che non viva da solo?”, le chiedi.

“Le tue guanciotte rosse.”

Elena e Delio ridono.

Non sai cosa rispondere e hai sempre più caldo.

“Quindici giorni fa”, dice Lodovica, “dopo una serata in un locale, sono tornata a casa e ho acceso il computer.”

“Cosa c’entra con il discorso?”, la scimmietti.

Prosegue imperterrita. “Scadeva un concorso per una fornitura annuale di smalto, e volevo controllare se avevo vinto. Ho fatto l’accesso al sito alle 2:46, però il mio nome non era stato sorteggiato. Avevamo mangiato male, in ritardo, avevo mal di stomaco, avevo perso: per sfogarmi ho scritto una mail a una mia amica. L’ho spedita, poi mi è caduto l’occhio sull’orario di invio: le due e dieci.”

“Oi”, osserva Delio.

*continua*

<p><i>È il momento di fare un'osservazione in merito. Lancia i dadi e aggiungi il tuo punteggio di Fosforo.</i></p>	
<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora rispondi</i>
<i>7 o meno</i>	<p>“Un Hipster avrà attaccato il tuo computer. Questi delinquenti moderni propagano virus terribili.”</p> <p><i>Segna il codice <u>Principe Myskin</u> e continua a leggere questo paragrafo.</i></p>
<i>Da 8 a 11</i>	<p>“Io e il computer non andiamo d'accordo. Può essere successo di tutto.”</p> <p><i>Continua a leggere questo paragrafo.</i></p>
<i>12 o più</i>	<p>“Solo una cittadina distratta poteva connettersi mentre si tornava all'ora solare.”</p> <p><i>Segna il codice <u>Facondità</u> e continua a leggere questo paragrafo.</i></p>

Lodovica annuisce piano.  
Chissà cosa pensa.

<i>Segna il codice <u>Dorian Gray</u> e scegli come proseguire</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Elena e Delio ti sono d'impaccio. Proponi a Lodovica di uscire dalla Locanda, per cercare il mostro insieme	<i>Vai al <b>10</b></i>
Riporti il discorso su di te per metterti sotto una luce migliore	<i>Vai al <b>16</b></i>
Fai un cenno a Esmeralda e ordini da bere per tutti	<i>Vai al <b>46</b></i>
Ti alzi e vai al tavolo delle sue amiche, a salutare Anna	<i>Vai al <b>5</b></i>

## 25

Rimane imbambolata.

“Per me?”, chiede infine.

“È un regalo”, ripeti.

Cade un silenzio imbarazzato. Lodovica sospira e infila il rinoceronte nella borsetta. “Mi sa che questa sarà una serata peculiare”, dice.

Segna il codice Timeo Danaos. Scegli la tua prossima mossa.

Se	Allora
Aspetti che dica qualcos’altro, per iniziare una conversazione normale	Vai al <b><u>44</u></b>
Ti schiarisci la gola. “Beh, tutte le serate <i>peculiari</i> iniziano con un bicchiere a banco”, le dici. “Ordiniamo da bere.”	Vai al <b><u>20</u></b>
“Peculiare?”, ripeti. “Sei una scrittrice, per usare parole così complicate?”	Vai al <b><u>17</u></b>

## 26

Questo giro la manda in orbita.

Dapprima ricorda un suo fidanzatino delle medie, che aveva scaricato perché troppo poco intraprendente. Poi racconta di sua sorella, quando si improvvisò cubista per una festa al circolo degli anziani. E qui si alza in piedi sulla panca e ne imita le movenze sinuose, incurante degli sguardi allibiti degli avventori.

Con una gran risata scende e ti si piazza di fianco: sprigiona un curioso mix di profumo femminile e aroma di birra. Per farle un po’ di spazio sulla corta panca, ti stringi a Delio, che sbuffando si accartoccia sulla parete. Lodovica ti scruta con

uno sguardo acquoso, poi ti si struscia sul braccio.  
Il contatto fisico è delizioso. La abbracci e lei ricambia.  
“Che ne dici se usciamo da qui?”, le sussurri all’orecchio.  
Poi le baci il lobo.  
Si tira indietro, accenna un diniego, poi abbassa il capo. Ti sta fissando il cavallo dei pantaloni.  
Elena si schiarisce la voce.  
Lodovica rialza il volto verso di te. Scoppia a riderti in faccia.  
Ferito nell’orgoglio, esclami: “Non trarre conclusioni!”  
Lei torna nella posizione precedente, il suo viso a trenta centimetri dalla cerniera dei tuoi jeans.  
Poi senti un gran caldo alle cosce.  
Abbassi lo sguardo sulla pozza di vomito che hai in grembo.

I successivi dieci minuti sono una danza.  
Elena che si prende Lodovica sottobraccio e la porta in bagno.  
Delio che ansima risate da iena.  
Piattola che si avvicina con il secchio della segatura.  
Leo che ti spintonà e urla: “Tutta colpa tua!”  
Tu che cerchi di rimediare a quel disastro con i tovagliolini di carta.  
Le due ragazze che escono dal bagno.  
Piattola che ti porge un vecchio paio di braghe.  
Tu che raggiungi la turca e ti togli i jeans devastati.  
Il balletto finisce quando esci dal bagno. Una calma irreale regna alla Locanda del Mostro: Lodovica e le sue amiche sono scomparse. Il jukebox spande l’allegra sinfonia di *Rock’n’Roll Robot* sull’odore rancido contro cui la segatura non ha potuto nulla.  
“È stupido far bere una ragazza”, ti rimprovera Elena.  
“È stupido non approfittarne”, la corregge Delio.  
“Dai, vergognati!”, lo riprende la sorella. “Noi abbiamo bisogno di uomini veri, che ci sappiano prendere quando siamo coscienti.” Sorride e ti stringe forte la mano. “E

consenzienti.”

Ti liberi con uno scatto, ti alzi in piedi e vai ad aprire la porta d’uscita. La nebbia ti si insinua su per quelle braghe larghe, e col freddo ti sembra di provare una nuova consapevolezza.

Se solo tu potessi tornare indietro!

*Beh, ma tu puoi tornare indietro! Questa tua avventura termina qui, ma se vuoi puoi ricominciare.*

## 27

Si passa una mano a ravviare una ciocca rossa dietro l’orecchio.

“Non accetto mai da bere da uno sconosciuto.”

*Scegli la tua prossima mossa*

<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Rimani in silenzio, fissandola intensamente	<i>Vai al 44</i>
Rispondi: “Questo è il mio locale, e qui comando io. Bevi e basta!”	<i>Vai al 39</i>
Rispondi: “Corretto. Presentiamoci!”	<i>Vai al 48</i>
Ti presenti e le regali il rinoceronte di peluche	<i>Vai al 25</i>

## 28

Le scosti una ciocca di capelli e gliela sistemi dietro l’orecchio. Le tue dita proseguono il movimento, accarezzandole il collo e fermandosi sotto il mento.

“Faccio solo quello che vuoi”, le dici.

E la baci ancora.

E lei ancora si tira indietro.

*continua*

<i>Lancia i dadi e aggiungi i modificatori della Tabella C</i>	
<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora</i>
<i>15 o meno</i>	<i>Vai al 35</i>
<i>16 o più</i>	<i>Vai al 51</i>

## 29

Elena squittisce di gioia e scatta in piedi. Lascia sul tavolo la borsetta e il telefonino e ti si attacca al braccio.

“È da tanto che non mi offri un drink”, dice.

“Non te ne ho mai offerto uno.”

“Dai, quella sera a Marina...”

“Mi piaceva la tua amica”, spieghi. “Ho offerto a tutte e due, ma di te non mi fregava niente.”

La trascini avanti, verso il bancone. Di sottecchi, guardi Lodovica: anche lei ti sta osservando.

Elena tamburella le dita sul piano di legno e piega le labbra in una specie di sorriso seducente.

“Avanti, sentiamo: cos’ho che non va?”

“Elena...”, inizi. Altro sguardo a Lodovica: non vi può sentire, con la musica di sottofondo, però pare davvero interessata. “Elena... tu sei troppo per me.”

La sorella di Delio getta un gridolino. Le guance si imporporano.

“Elena,” spieghi, “sei troppo alta. Troppo magra. Hai i capelli troppo lisci. Le unghie troppo lunghe. Sei troppo tecnologica. E parli troppo.”

Un’ombra le oscura il viso, ma è solo un attimo. “So che non lo pensi davvero. È il tuo modo per dimostrare che mi vuoi bene.” Fa un passo verso il tavolo. “Ho lasciato là il telefono, ma ne riparliamo dopo, sì?”, chiede speranzosa.

*Segna il codice Menage e decidi la tua prossima mossa.*

<i>Se</i>	<i>Allora</i>
La richiami a banco per parlare ancora con lei	<i>Vai al 14</i>

La lasci tornare al tavolo, poi ti presenti a Lodovica	Vai al <u><a href="#">48</a></u>
La lasci tornare al tavolo, e rimani da solo a banco	Vai al <u><a href="#">23</a></u>

## 30

“Mmm”, mormora.

“Eh”, rispondi.

Un paio di secondi di silenzio, mentre giocherella con la collana.

“Mi ricordavo una migliore ospitalità, qui in montagna”, ti dice infine.

<i>Segna il codice <u>Cavalier Servente</u> e scegli la tua prossima mossa</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Rimani in silenzio, aspettando una frase migliore a cui rispondere	Vai al <u><a href="#">44</a></u>
Rispondi: “Ma noi montanari siamo ospitali. Vieni al nostro tavolo, vedrai che trovi qualche vecchia conoscenza.”	Vai al <u><a href="#">6</a></u>
Rispondi: “Ma noi montanari siamo ospitali.” Tiri fuori il rinoceronte di peluche e lo allunghi verso di lei. “Eccoti un regalo di benvenuto!”	Vai al <u><a href="#">25</a></u>
Rispondi: “Noi montanari abbiamo bisogno di un bicchiere, per sgranchirci la mandibola.”	Vai al <u><a href="#">20</a></u>
Rispondi: “Sei abituata ai radical chic di città. Ti ci vedo, a passare le giornate scambiandovi opinioni artistiche. Tu hai la faccia da pittrice, anzi: da scrittrice.”	Vai al <u><a href="#">17</a></u>

## 31

Quando riapri gli occhi, un viso femminile è a pochi centimetri da te.

“Dai che sei ok!”, dice Elena. “Ero così preoccupata per te!” Sei sdraiato sul lurido impiantito della Locanda. Dietro a Elena, un semicerchio di curiosi: riconosci Bruscio, Delio, Esmeralda. La tua guancia sinistra va arrosto.

Ti metti a sedere e ti guardi attorno. Dov’è Lodovica?

“Spettacolo finito”, biascichi.

Gli avventori si allontanano. Elena ti abbraccia e ti aiuta a metterti in piedi.

“Stai tranquillo”, ti dice. “Appena sei caduto, Piattola l’ha sbattuto fuori dal locale, quel delinquente. Lodovica voleva aspettare che tu ti riprendessi, ma le ho detto che poteva andare via con le sue amiche. Ti saluta tanto.”

Ti massaggi lento la guancia, e spazzi con lo sguardo il locale.

Desolatamente identico a tutte le altre volte.

Se solo tu potessi tornare indietro!

*Beh, ma tu puoi tornare indietro! Questa tua avventura termina qui, ma se vuoi puoi ricominciare.*

## 32

Ti sorride e ti prende da parte.

“Sei proprio una persona interessante”, ti sussurra all’orecchio, “e sono felice di averti conosciuto. Ma conosco Leo da una vita: con lui faccio tante cose insieme, è sensibile, dolce, premuroso. Non posso uscire con te, lo sai: siamo troppo diversi. Rimaniamo amici, ti va?”

Ti abbraccia forte, poi ti volta le spalle.

La lasci andare.

“Non s’è preso niente, eh?”, chiede Delio mentre ti risiedi. Elena ti stringe la mano. “Dai, lascia stare le forestiere”, dice. “Tante volte andiamo a cercare le risposte *away*, quando invece abbiamo la soluzione *at home*. ”

Ti liberi dalla sua presa. “Piantala di farti pubblicità”, la rimproveri.

Fai correre gli occhi su Piattola, sul bancone, sul jukebox. E hai una visione.

“Questo posto andrà in malora”, proclami. “I clienti andranno altrove, Piattola morirà, cadranno le pareti e il bosco si riprenderà la Locanda del Mostro. Tutto quello che gli uomini hanno intorno è destinato a passare. Perfino gli uomini, se non trovano una donna.”

“Mi piaci quando fai il poeta”, cinguetta Elena.

“Taci, che è un discorso da uomini.” Guardi Delio. “Perché ci sono queste confusioni inutili, fra maschi e femmine? Perché non può essere tutto più semplice? Tu ce l’hai una risposta?”

“Io so solo una cosa”, risponde. “Se la soluzione non è qui”, e alza il boccale, “allora non c’è soluzione.”

La luce tremula del lampadario si riflette sul vetro sbreccato. E ti sembra di capire tutto quello che hai sbagliato stasera. Se solo tu potessi tornare indietro!

*Beh, ma tu puoi tornare indietro! Questa tua avventura termina qui, ma se vuoi puoi ricominciare.*

## 33

È un istante.

Le tue labbra sulle sue.

Le spalanca gli occhi, tira indietro il capo ed esclama: “Ehilà!”

*continua*

<i>Lancia i dadi e aggiungi i modificatori della Tabella A</i>	
<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora</i>
<i>8 o meno</i>	Riconosci quello sguardo. Le dici: “Lo so che ti è piaciuto.” <i>Vai al 35.</i>
<i>Da 9 a 15</i>	Riconosci quello sguardo. Le dici: “Beh, allora vieni al mio tavolo.” <i>Segna il codice Weltanschauung e vai al 6.</i>
<i>Da 16 a 17</i>	Riconosci quello sguardo. Le dici: “Nessuna mi aveva mai detto <i>Ehilà</i> .” <i>Segna il codice Weltanschauung e vai al 49.</i>
<i>18 o più</i>	Riconosci quello sguardo. Non le dici nulla. <i>Vai al 51.</i>

## 34

Guardi Lodovica che si allontana. Mentre si siede a fianco di Leo, si volta verso di te e fa l’occhiolino. Tu le rispondi allo stesso modo.

“A lasciare andar via le faraone non si prende niente”, osserva Delio.

“È una tattica”, lo correggi. “E poi, tu mi parli di lasciarle andare via? Con Giulia avevi trovato la più brava ragazza dell’universo, ma hai avuto paura di impegnarti. E adesso sei solo come un cane!”

Elena sbarra gli occhi, stupefatta dalla tua reazione. Delio si tira il pizzetto e ti dice: “Oi, mi sento sempre con la Fernanda...”

“Ma lascia perdere quella panettiera”, lo interrompi. “Poi,

anche se è panettiera, con te non ci verrebbe mai.”

“Ma a tutti i messaggi mi risponde sempre con faccine sorridenti.”

“Devo confessarti una cosa, fratellino”, si intromette Elena.

“Quando noi ragazze mandiamo emoticon sorridenti, è solo per troncare il discorso.”

La conversazione si sta avviando su binari penosi. Ordini un giro di birre e ti imponi di non voltarti a guardare il tavolo di Lodovica. Elena sprofonda nel telefonino, mentre tu e Delio iniziate un lungo confronto sullo stipendio dei parlamentari.

Non sono passati nemmeno dieci minuti, quando risuona quella sua voce argentina.

“Ciao!”

Il cuore ti sobbalza: giri il capo di novanta gradi e il sorriso ti si gela in volto. Si è rimessa la giacca, è nel gruppo delle sue amiche, a braccetto con Leo.

“Se torniamo da queste parti ci sentiamo”, dice al vostro tavolo, senza guardare nessuno in particolare. “Buona serata!”

Elena e Delio aggiungono i loro saluti, quindi il gruppetto si allontana. Ammutolito e immobile, li guardi uscire. Quando la porta si richiude, lasciando dietro di sé solo un refolo d’aria fredda e umida, finalmente riesci ad articolare tre parole. “Eh, ci sentiamo”, gracchi.

Ti prendi il viso fra le mani. Come hai fatto a fartela scappare? Se solo tu potessi tornare indietro!

*Beh, ma tu puoi tornare indietro! Questa tua avventura termina qui, ma se vuoi puoi ricominciare.*

## 35

Gli occhi le lampeggiano.

“Tu non hai proprio capito niente. Ma chi ti vuole?”

Fa due passi indietro e aggiunge: “Stammi lontano, ok?”

<i>Scegli la tua prossima mossa</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
La lasci andare, per ora. Le donne hanno bisogno di tempo e la serata è ancora lunga	<i>Vai al <u>44</u></i>
Avanzi verso di lei e le dichiari i tuoi sentimenti	<i>Vai al <u>18</u></i>
Avanzi verso di lei e la baci per l'ennesima volta	<i>Vai al <u>2</u></i>

## 36

Strappa le sue mani dalle tue. “Io sono logica”, sbotta. “Sei tu che sei un bifolco!”

“No, sei tu che ti fai prendere dalle emozioni. Cerca di ragionare.”

“Ecco come ragiono io”, risponde. Si volta e si allontana verso la Locanda.

“Lodovica”, la richiami.

“Addio”, ti ghiaccia.

Non può finire così! La rincorri e ti piazzi davanti a lei. Si ferma e incrocia le braccia. “Che c’è ancora?”, chiede.

<i>Come ti comporti?</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
È il momento di dichiararle il tuo amore	<i>Vai al <u>18</u></i>
È il momento di baciarla	<i>Vai al <u>12</u></i>

## 37

Rientrate nel locale. Un’espressione sollevata le distende i lineamenti.

“Senti che bel calduccio!”, gongola. Il tepore della Locanda

si condensa sui suoi occhiali, così pensi bene di toglierli. Ti ringrazia con uno sguardo sprizzante gioia. È bella anche senza occhiali, altrocché.

Ti levi la giacca. Le prendi la mano e ti avvii al tuo tavolo, ma lei si divincola.

“La caccia al mostro mi è piaciuta, comandante. L’agente Zurbetto-7 chiede una dispensa dal servizio per raggiungere le sue amiche”, spiega.

“Ma che ci vai a fare da loro?”

“Cioè?”

“Si vede lontano un chilometro che non le sopporti.”

“Un poco è vero”, ammette.

“E allora perché ci esci insieme?”

“Sai...”, si morde il labbro, “fra ragazze usa così.” Poi cambia tono. “Mi ridia le lenti d’ordinanza, comandante, altrimenti non posso individuare le spie dell’MI6.”

Le rendi gli occhiali e, prima che tu possa replicare, ripete: “Comandante, mi lasci prendere congedo, ora.”

*Segna il codice Verschlimmbessern. Cosa fai?*

<i>Se</i>	<i>Allora</i>
La lasci andare e ti risiedi al tuo tavolo. Le donne amano gli uomini pazienti.	<i>Vai al 34</i>
La sospingi contro il séparé della cucina, dietro una colonna, e la baci. Le donne amano gli uomini decisi.	<i>Vai al 12</i>
Le prendi un braccio con dolcezza e le riveli i tuoi sentimenti. Le donne amano gli uomini romantici.	<i>Vai al 18</i>

## 38

“Compare, fammi compagnia per rompere il ghiaccio”, dici a Delio.

“Oi”, risponde lui. Tracanna quel che resta della Warsteiner

e si alza. Ondeggia un po'.

“Sicuro che ti faccia bene, dopo due aspirine?”

“Oي. Le ho mandate giù con un bicchiere di nocino.”

Raggiungete il bancone. Ti volti a destra per studiare un piano con Delio, ma lui non c'è. Giri i tacchi e il tuo cuore manca un colpo. Il tuo amico si sta avvicinando a Lodovica mulinando le braccia.

“Bellissima!”, urla. Tutto il locale si gira. La ragazza sbarra gli occhi.

“Tu hai tutto quello che cerco in una donna!”, esclama Delio.

“E sarebbe?”, risponde Lodovica.

“Respiri!”

Un boato di risate. Ti sbatti un pugno sulla fronte.

La ragazza rimane spaesata giusto un paio di secondi.

“Respiro, ma non per te”, replica.

La signora Zanini urla *Brava!* e applaude. I due beoni continuano il battimani, con ululati di approvazione. Ghiaione si alza, abbraccia Delio e lo porta al suo tavolo. Ride forte e gli dice: “Devi abbassare le pretese, *burdel*”.

“Giusto!”, risponde Delio. “D'ora in poi, anche se non respirano fa lo stesso.”

Le voci sfumano al loro tavolo, in un cozzare di bicchieri. Lodovica pare divertita dallo scambio. Il ghiaccio è decisamente rotto, così la avvicini.

“Ciao”, balbetti. E ti presenti.

“Io sono Lodovica, e ho una domanda.” Aggrotta la fronte e piega il capo. “Quante volte avete ripetuto questo gioco?”

*Segna il codice Zuzzurellone e scegli la tua risposta*

*Se dici*

*Allora*

“Mai, te lo giuro. Anzi, ti chiedo scusa per questo episodio vergognoso.”

*Vai al 30*

“Solo quando si presenta una ragazza bellissima.”

*Vai al 45*

“Almeno dieci volte a serata, ma solo con le ragazze basse.”	<i>Vai al <u>41</u></i>
“Non importa. Beviamo qualcosa”	<i>Vai al <u>20</u></i>
“Non importa. Però voglio darti una cosa per farmi perdonare”, e le passi il rinoceronte di peluche.	<i>Vai al <u>25</u></i>

## 39

Ti guarda allibita.

<i>Lancia i dadi.</i>	
<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora</i>
<i>Pari</i>	Rimane in silenzio, fissandoti come si fissano i resti di un gatto schiacciato da un camion. <i>Vai al <u>44</u></i>
<i>Dispari</i>	Sostiene il tuo sguardo per una manciata di secondi. “Lo farò”, dice infine. “Per farti vedere con chi stai parlando. E comunque, io sono Lodovica.” Ti presenta e le porgi la destra. La sua stretta è più forte del previsto. <i>Vai al <u>20</u></i>

## 40

“Ehi”, la chiami. “Tranquilla, sono qui.”

Corre verso di te e ti abbraccia così forte da toglierti il fiato. Poi fa un passo indietro e inizia con un gragnuola di pugni. “Imbecille!”, è la sua prima parola. Poi perde i freni inibitori e infila una serie di insulti, mezzi in italiano e mezzi in dialetto. Uno scaricatore di porto sarebbe fiero di lei.

La lasci sfogare, poi la guardi calmo. Lodovica fa il broncio, che si rompe finalmente in un sorriso.  
“Sei un ignorasino, ecco.”

<i>Qual è la tua prossima mossa?</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Le doni il rinoceronte di peluche ( <i>a patto che tu non abbia segnato il codice Timeo Danaos</i> )	<i>Vai all'<u>8</u></i>
Le parli un po' per tranquillizzarla	<i>Vai al <u>50</u></i>
È ora di essere chiari: le dici che ti piace	<i>Vai al <u>18</u></i>
Basta chiacchiere: la prendi e la baci	<i>Vai al <u>12</u></i>

## 41

Arrossisce, poi sbuffa. “Bada!”, ti dice.

“Guarda il lato positivo. Sei alta come quando eravamo alle medie insieme: ti ho riconosciuto senza problemi.”

“Adesso mi ricordo anch’io di te, *boccadiferro!*”

Ora sei tu ad avvampare. Credevi di aver sepolto quel nomignolo per sempre, invece rieccolo qua. Ma ti riprendi subito. “Guarda il lato positivo”, la scimmietta. “Grazie all’apparecchio, ora il mio sorriso è perfetto.” E sfoderi un ghigno da Joker.

Ride. “Subdolo e inquietante”, commenta.

<i>Segna il codice <u>Sesquipedale</u> e scegli la tua prossima mossa.</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
“Che paroloni, ragazza!”, esclami.	
“Che mestiere fai? Scrivi le definizioni dell’enciclopedia?”	<i>Vai al <u>17</u></i>
Indichi il vostro tavolo. “Vieni a vedere se ti ricordi i soprannomi dei miei	<i>Vai al <u>6</u></i>

amici.”	
“Mi scuso per la battuta di prima, davvero inopportuna”, dici. Tiri fuori il rinoceronte di peluche e lo allunghi verso di lei. “Eccoti un regalo, per farmi perdonare.”	Vai al <u><a href="#">25</a></u>
Ti avvicini a Piattola per ordinare da bere	Vai al <u><a href="#">20</a></u>

## 42

Lodovica prosegue a parlare di pallacanestro per altri dieci minuti: un tempo, tutto sommato piacevole. I tuoi “Ma pensa!”, “Davvero?” e “Certo” accompagnano le pause del discorso, mentre sei concentrato su ciò che davvero ti interessa: la linea delicata delle sopracciglia, le labbra morbide e – inutile negarlo – la generosa scollatura.

“Ti sto annoiando?”, chiede a un tratto.

“Assolutamente”, rispondi. “Mi hai aperto un mondo. Non sapevo che il basket fosse così... spumeggiante.”

Il termine noto sveglia Delio dal suo torpore. “Prendiamo un’altra birra?”

Stavolta è Elena che appoggia il telefonino. “Dai, smettila. Lo sai che poi diventa un problema”, lo ammonisce.

“L’alcolismo non è un problema”, ribatte Delio. “È un traguardo.”

Elena lo ignora e si rivolge a Lodovica: “Toglimi una curiosità sul tuo *outfit*. La tua sciarpa non è mica cammello?”

L’altra ragazza sorride. “Esatto. Hai buon occhio.”

“Deve fare un caldino...”, chioccia Elena.

“Il cammello si mangia?”, si intromette Delio.

Momento di silenzio imbarazzato. “Mah, non credo”, risponde infine Lodovica.

“Le bestie che non si mangiano non hanno senso”, pontifica il tuo amico.

Lodovica scoppia a ridere. “Ma gli animali servono anche ad altro!” Agita la sciarpa. “Puoi farci pellicce.”

Ti senti ribollire. Un paio di volte hai marciato mascherato, insieme ad altri amici del circolo, per protestare contro questa aberrazione. Il tuo costume faceva schifo, sia chiaro, ma l’obiettivo era nobile.

“Cos’è quella faccia?”, ti chiede Lodovica. “Sei un animalista?”

<i>Segna il codice Obtorto collo e scegli come comportarti</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Ignori la domanda rischiosa e porti il discorso su di te	<i>Vai al <u>24</u></i>
Rispondi: “Certo che no! L’unico animale utile è un animale morto!”	<i>Vai al <u>21</u></i>
Rispondi: “Certo che sì! Anche tu, ragazza, hai una bella pelle, ma io non te la toglierei mai.”	<i>Vai al <u>7</u></i>

## 43

Lodovica getta uno sguardo indecifrabile verso il tavolo delle sue amiche, poi ti sorride.

E tu ti sciogli ancora un po’.

Accenna alle carabine di Piattola, appese alla parete di ingresso. “Ci serve un fucile di quelli?”, chiede.

Scuoti il capo. “La nostra sarà una missione di spionaggio. Dobbiamo studiare e riferire ai servizi segreti.”

“Agli ordini, comandante. Il Mossad non ne saprà nulla.”

Le porgi la giacca e la sciarpa. “Agente Zurbetto-7, si ricordi la divisa d’ordinanza.”

“Agli ordini, comandante”, ripete.

Ha infilato la prima manica, quando ti senti battere sulla spalla. Ti volti e c’è Leo.

“Tu dove vorresti andare?”, domanda glaciale.

Squadri questo Ivan Drago. Ci sono muscoli (tanti), c’è una

camicia (elegante), c'è lo sguardo (insicuro).

“Esco con lei”, ribatti. “A te non interessa.”

“Mi interessa, invece. Perché lei con te non vuole uscire.”

Ti volti a guardare Lodovica, ma lei tiene gli occhi bassi.

<i>Scegli la tua prossima mossa</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Incroci le braccia e dici: “Lo so io quello che vuole o che non vuole. Lei non prende ordini da uno come te. Torna a fare i reality show, va’.”	<i>Vai al <u>9</u></i>
Lo ignori. Gli volti le spalle e appoggi una mano sulla schiena di Lodovica, conducendola alla porta	<i>Vai al <u>47</u></i>
Ti rivolgi a Lodovica: “Sentiamo. Vuoi uscire con me o rimanere qui con lui?”	<i>Vai al <u>32</u></i>

## 44

Scuote il capo, fa dietrofront e si allontana da te.

Guardi i suoi piedi che, passo dopo passo, fanno aumentare la distanza fra di voi. Raggiungerà Leo, lo sai. Magari gli dirà qualcosa come “In questo posto non ci tornerò mai!” e lui annuirà bovino. Poi se ne andranno insieme, nella notte nebbiosa, e tu non li vedrai più.

Abbassi gli occhi sui tuoi piedi. Si stanno muovendo da soli, come dotati di vita propria. Sai già dove ti porteranno.

Seduto al tuo tavolo, inseguì con gli occhi le bollicine che risalgono dal fondo del boccale.

“Tanto non prendevi niente”, ti rincuora Delio.

“La devi smettere con i tuoi gran trip”, rincalza Elena. Poi ti stringe il polso. “Dai, guardati un po’ attorno, che secondo me non devi mica andare tanto lontano per trovare una ragazza.”

Ti liberi la mano, e ti tappi le orecchie. Non vuoi ascoltare più nessuno, stasera. Vuoi solo ripensare a quello che hai sbagliato.

Se solo tu potessi tornare indietro!

*Beh, ma tu puoi tornare indietro! Questa tua avventura termina qui, ma se vuoi puoi ricominciare.*

## 45

“Mmm”, fa.

Si mordicchia il labbro.

“Grazie”, aggiunge.

Ti pianta in faccia due occhi da sfinge.

<i>La situazione va sbloccata subito. Come?</i>	
<i>Se dici</i>	<i>Allora</i>
“Conosci Elena, giusto? È al mio tavolo, siediti con noi.”	<i>Vai al <u>6</u></i>
“Capisco che come scusa è un po’ infantile.” Tiri fuori il rinoceronte di peluche e lo allunghi verso di lei. “Ma questo è per te, per farmi perdonare.”	<i>Vai al <u>25</u></i>
“Ragazza di poche parole, eh? Magari hai solo la gola secca. Prendiamo un drink.”	<i>Vai al <u>20</u></i>
“Mmm, grazie... Poche parole e ben scelte. Fai la poetessa?”	<i>Vai al <u>17</u></i>

## 46

Esmeralda si avvicina, sguardo basso e mandibola saltellante. Non l’hai mai vista senza chewing-gum.  
“Che vi porto?”, chiede.

“Quattro BC medie”, rispondi sicuro.

“Tre medie e una tisana al lampone”, corregge Elena.

Esmerala annuisce e se ne va, trascinando i piedi.

Delio sospira. “Lodovica, devi scusare mia sorella. È astenia e non vuole guarire.”

Lodovica si rivolge a te: “Cos’è una BC? *Birra Chiara*?”

“No, è una rossa rifermentata”, spieghi. “C’è un birrificio artigianale, nella strada sotto le Case Storte... la vendono anche su internet.”

“Mi piace il rosso”, osserva, toccandosi i capelli. “Ma che vuol dire BC?”, insiste.

Tergiversi, così è Delio a rispondere: “*Bella Cinghiala*.”

Lodovica ride sguaiata.

“Sai, la gradazione è alta”, spieghi, ancora a disagio. “Se la prendi male, è come una botta di un cinghiale.”

“Voglio proprio sentirla. Bella Cinghiala”, ripete.

E la sente eccome. Sorsa dopo sorso, la conversazione prende quota.

<i>Controlla fra i codici che hai segnato</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
<i>Hai segnato il codice <u>Slàinte</u></i>	<i>Vai al <b>26</b></i>
<i>Altrimenti</i>	<i>Prosegui la lettura</i>

Terminata anche la sua birra, Lodovica ti accarezza il braccio. “Uomo delle montagne, sei capace di prenderti un’altra Bella Cinghiala?”

Ti morsichi la lingua a sangue. “Mi chiedi se riesco a bere un’altra BC?”, chiedi.

Lei si lecca il labbro e annuisce. “Diciamo di sì.”

*Tabella continua alla pagina seguente*

*Segna il codice Fernecito, poi lancia i dadi e aggiungi il tuo punteggio di Fegato*

<i>Se il risultato è</i>	<i>Allora</i>
<i>8 o meno</i>	<p>Ordini spaaldo un'altra birra. Nel frattempo Elena inizia a raccontare a Lodovica la vicenda di un'amica comune. Sorseggi dal tuo boccale e cerchi di seguire la storia di questa fantomatica Mimi: prima lascia il suo ragazzo, poi si pente, lo trova a letto con la sua migliore amica, decide di sposare un altro per fargli dispetto, poi ci ripensa... La telenovela dura tutto il tempo della BC.</p> <p>“Il nostro lumacone ha già finito?”, ti canzona Lodovica.</p> <p>“Vado un attimo in bagno”, mormori. Quando torni al tavolo, è ovvio che ti sei lavato la faccia più volte.</p> <p><i>Segna il codice <u>John Barleycorn</u> e continua a leggere questo paragrafo.</i></p>
<i>Da 9 a 11</i>	<p>“Non bevo da solo”, dici. “È il primo passo verso l'alcolismo.”</p> <p>Lodovica mormora: “Mmm.”</p> <p><i>Continua a leggere questo paragrafo.</i></p>
<i>12 o più</i>	<p>“Facciamo così”, le proponi. “Io ne prendo un'altra, ma ogni tre sorsi mi racconti qualcosa di te.”</p> <p>“Ci sto”, acconsente.</p> <p>In una birra media ci sono un sacco di tre sorsi. Quando hai concluso la tua BC, lei è felice di aver trovato qualcuno che l'ha ascoltata. E tu hai una certezza: lei deve essere tua.</p> <p><i>Segna il codice <u>Charlie Mopps</u> e continua a leggere questo paragrafo.</i></p>

“Come passa il tempo!”, esclama Lodovica. “Ormai è ora che vada dalle mie amiche.”

<i>Scegli cosa fare.</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Acconsenti: “Certo, la serata è ancora lunga. A dopo.”	<i>Vai al <u>34</u></i>
Proponi: “Bevi ancora qualcosa con noi.”	<i>Vai al <u>26</u></i>
Dici: “Prima devi sentire questa cosa.”	<i>Vai al <u>16</u></i>
Confermi: “È vero, il tempo passa. Ormai il mostro sarà qui fuori, a cercare la sua prossima vittima. Vieni a cercarlo con me!”	<i>Vai al <u>10</u></i>
Ordini: “No, rimani qui un attimo.” E sei tu che ti alzi e raggiungi il tavolo delle sue amiche	<i>Vai al <u>5</u></i>

## 47

Siete a pochi passi dalla porta, quando senti un gemito soffocato. Ti volti, aspettandoti che Leo sia tornato alla carica: invece no, si è già riseduto al suo tavolo e sta parlando con la gemella giunonica numero due, che lo ascolta rapita.

“Oi！”, risuona ora con chiarezza.

Torni al tavolo, da Delio. “Cos’hai？”, gli chiedi.

Le pupille gli navigano nel mare lucido della sbronza.

“Stasera”, balbetta, “si prende qualcosa, eh？”

“Sì, il raffreddore”, tagli corto.

Torni da Lodovica. “Che voleva？”, ti chiede, incuriosita.

“Informazioni sulla missione. Ma è top secret.”

Lei ride e tu apri la porta.

Vi accoglie l’abbraccio umido della nebbia.

I lampioni disseminati qua e là nel parcheggio gettano sfere di chiarore nella notte, senza scalfire però l'invisibilità che regna pochi metri più lontano.

“Ciumbia che freddo, qua fuori”, dice Lodovica.

“Voi cittadine non avete mai caldo.”

Tira fuori un pacchetto di Davidoff. “Fumi?”, chiede.

“Ho smesso.”

“Io fumo solo quando ne ho voglia”, dice. E rimette le sigarette in tasca.

“Pessima compagnia, una donna che fuma.”

“Ehilà!”, esclama. Ti rifila un calcetto alla caviglia.  
“Perché?”

Le fissi le labbra. “Baciare una fumatrice è come leccare un posacenere.”

Un attimo di esitazione. Forse è arrossita, ma è troppo buio per esserne certi. “Anche se fosse vero”, riprende il discorso, “potrei fumare lo stesso. Tanto stasera mica devo baciare qualcuno.”

Scoppi a ridere. “Dillo a Leo!”

“Guarda che è un bravissimo ragazzo”, si affretta a ribattere. “È sempre disponibile a portarmi in giro. È appassionato delle Locuste Rampanti. Quando ho un problema mi sta vicino. È premuroso, dolce, sensibile, come dire...”

“Insipido”, completi per lei.

Rimane a bocca aperta, poi annuisce, infine sorride. “Insipido”, ripete. Ridacchia. “Insipido è il termine giusto.”

La accompagni verso il parcheggio, sul limitare della linea degli alberi. A dire il vero, non hai idea di dove portarla.

“Questo mostro... Ma tu ci credi davvero?”, ti chiede.

Il suo sorriso è tirato; nei suoi occhioni aleggia una patina di preoccupazione.

“Beh, ci sono alcuni fatti. L'anno scorso hanno trovato un capriolo senza una zampa, e non era la prima volta”

“Un cacciatore?”

“Improbabile. Cinque, sei anni fa hanno trovato solo due zampe, senza il resto del capriolo.”

Lodovica soffoca un grido.

“Il taglio era netto, come quello di una lama. O di un enorme artiglio”, soggiungi.

“Magari è un pazzo con una sciabola”, ribatte. “Vicino a casa mia viveva uno che si credeva la reincarnazione di un samurai. Quando hanno chiamato i Carabinieri, li ha accolti affettandoli con una katana comprata su internet.”

“Lo dicono anche qui che forse è solo una persona”, le concedi. “Però, tu non sai dei maiali.”

“Quali maiali?”

“Quelli di Francone, che ha l’allevamento qui vicino. È capitato che zigassero senza motivo. Le scrofe azzannavano anche i cuccioli sani, i maschi correvano in cerchio come osessi.”

“Quindi il mostro esiste.”

“Una leggenda medioevale narra di un demone addormentato nelle nostre acque. C’è un laghetto, qui sopra”, e alzi il braccio verso la cima del monte. “Piccolo com’è, è già stato esplorato da un bel pezzo: nessuna traccia di mostri. Eppure ha un piccolo canale di scarico, diciamo così, che si getta nel monte. Sicuramente c’è un’altra riserva d’acqua, da qualche parte, più in basso. Bene, dicono che i partigiani abbiano scavato troppo; forse hanno incontrato la grotta dove dormiva il demone, e... Beh, è sparita tanta gente, durante la guerra.”

Lodovica ti si attacca al braccio. “Non è stata una bella idea uscire. Torniamo dentro.”

Scoppi a ridere. “Ti ho fatto paura?”

“No, sì, cioè, no, però, uffa.”

Apri le braccia e spalanchi la bocca. Con un vocione cavernoso reciti: “Il mostro cattivo mangerà questa piccola cittadina!”

“Smettila!”, strilla.

Tu la abbracci, e fai scivolare le mani sotto la sua giacca. Dai una bella strizzata e continui: “Quanta bella ciccia per la mia fame da mostro!”

Lei ride, però si divincola. “Adesso smettila, è chiaro? Ho paura e voglio tornare dentro.”  
Torni serio e riprendi un tono di voce normale.

<i>Come ti comporti?</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Rispondi: “Non fare la bambina. Qui non c’è nulla di pericoloso, sii logica.” Le tieni le mani e la guardi negli occhi	<i>Vai al 36</i>
Rispondi: “Vuoi fare la bambina? Allora vieni a prendermi!” Corri a nasconderti dietro un albero	<i>Vai al 11</i>
Rispondi: “Su, scherzavo. Hai ragione tu.” La prendi a braccetto e tornate dentro la locanda	<i>Vai al 37</i>

## 48

Con la massima flemma, ti stampi un sorriso in faccia e le porgi la destra, pronunciando il tuo nome.

“Lodovica”, risponde. Piega appena il capo. “Ma tu sei di qua?”

“Eravamo nelle due sezioni diverse, alle medie.”

Fischietta. “Ciumbia, dodici anni che non passavo da queste parti.”

“Sei diventata una cittadina, nel frattempo.”

Ridacchia. “Certo, come no! Una *bohemienne* che vive in freddi attici e scrive poesie con penna e calamaio, nel profondo della notte”.

“Come siamo poetici!”

Ridacchia ancora, poi tace.

Improvvisamente la conversazione muore.

<i>Scegli come ridare vita al vostro incontro.</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Ti avvicini a Piattola per ordinare da bere	Vai al <u>20</u>
Le chiedi di recitarti una delle sue poesie	Vai al <u>17</u>
Le regali il rinoceronte di peluche	Vai al <u>25</u>

## 49

“Ascolta”, dice lei. Non si sposta di un centimetro e continua a fissarti negli occhi.

Non le dici nulla.

“Ci siamo appena incontrati dopo una vita, ho solo voglia di passare una bella serata.”

Non le dici nulla.

“Non voglio che tu lo faccia ancora, d'accordo?”

<i>Scegli la tua prossima mossa.</i>	
<i>Se</i>	<i>Allora</i>
Rischi tutto e la baci ancora	Vai al <u>3</u>
La serata è lunga, inutile bruciarsi ora le tue possibilità. La inviti al tavolo	Vai al <u>6</u>

## 50

“Passato il momento da bambina delle medie?”

“Alle medie eri più bambino tu di me, *boccadiferro*. L'unica cosa interessante di te era l'apparecchio ai denti. Però noi ragazze ti stavamo lontane perché quando parlavi ci riempivi di saliva.”

“Ero giovane e ignorante.”

“Adesso non sei più ignorante?”

“Adesso non sono più giovane.”

“Bada cheabbiamo la stessa età. E non si scherza sull'età

delle donne.”

“E sull’altezza?”

“Non con me.”

Vi guardate un po’, mentre la nebbia ti si insinua nelle maniche.

“Ho freddo”, dice.

“Ti sei proprio abituata alla città. Se rimanevi a vivere qui...”

“Non hai mai avuto voglia di andare via? Per lavoro, all’università...?”

“Finite le superiori non avevo più voglia di studiare, così sono andato a lavorare.”

“Finite le superiori io mi sono iscritta al DAMS.”

“Quindi anche tu non avevi più voglia di studiare.”

Digrigna i denti, poi dice: “Mi sto annoiando. E ho freddo. Riportami dentro.”

*Segna il codice Quinto Fabio Massimo. Cosa fai ora?*

*Se*

*Allora*

È il momento della comprensione. La riporti dentro

*Vai al 37*

È il momento della sincerità. Le dichiari il tuo amore

*Vai al 18*

È il momento della passione. La baci

*Vai al 12*



Ridacchia.

“È una pazzia.”

Si mordicchia il labbro.

“Dici...”, inizia. Poi abbassa il tono di voce. “Dici che ci conosciamo abbastanza?”, chiede.

“Ci conosceremo”, rispondi.

E la baci ancora.

E stavolta non scappa.

<i>Se</i>	<i>Allora</i>
<i>Vuoi sapere come è andata a finire</i>	<i>Vai all'<b>Epilogo</b></i>

## Epilogo

Batti a terra col piede. “Era qui?” chiedi.

“Non ti ricordi proprio nulla!”

Si sposta con passi esagerati, poi si inchioda e si guarda attorno soddisfatta. “Era qui”, dice.

Solite scemenze femminili. Come si fa a ricordare il posto preciso? Quando ti ha detto *oggi torniamo dove ci siamo baciati la prima volta*, ti sono serviti interminabili secondi per pensare alla Locanda del Mostro.

Tiene gli occhi fissi. Vedi vorticare milioni di pensieri dietro i suoi occhioni.

“Tre anni”, mormora.

“Già.”

Ride. Una risata squillante che per un attimo ridà vita a questo posto deserto. Poi fa dietrofront e torna alla macchina. La segui in silenzio.

Non trovi molto da ridere. Il parcheggio desolatamente vuoto, con le erbacce in rapido avanzamento. La porta della Locanda scardinata. Gli scuri divelti, a far piovere il sole di luglio nel locale devastato: sedie rotte, vetri infranti, lattine

di Dreher che germogliano in ogni dove.

L'inizio della fine fu l'infarto a Piattola. Quando pesi centotrenta chili e non sei la *splendida regina* di Maracaibo, capita. Vai a letto pimpante e alla mattina non ti svegli. Esmeralda non accettava la responsabilità di prendersi la patente, figurarsi gestire un locale. Per un mesetto era sembrato che tutto potesse aggiustarsi nel migliore dei modi: gli Zanini si erano fatti avanti, con la stessa incoscienza che li aveva portati a mettere al mondo cinque figli. Ce l'avrebbero fatta a tener viva la Locanda, ne eravate certi. Mica sguazzavano nei soldi, anzi: avrebbero contratto un mutuo trentennale, ma erano pazzi e determinati. Il mondo va avanti solo perché ci sono ancora degli Zanini.

Però la figlia di Piattola preferì qualche soldo in più, subito, da una catena di agriturismi. Grandi promesse: ristrutturazione, riqualificazione, fattorie didattiche, indotto del turismo su tutta la zona. Come avevate temuto, le promesse sono rimaste tali. Ad oggi niente è stato fatto; i bene informati mormorano che a Esmeralda sia stata liquidato solo l'acconto, quello con cui ha mollato tutto e tutti per andare a stare in città. Non la si vede da allora.

Lodovica ti sfiora il braccio. Riesce ancora a farti venire la pelle d'oca con un singolo tocco, e dire che vi siete toccati un bel po' da quella famosa sera. “Sei triste?”, ti chiede.

“Sì”, ammetti.

“Magari un giorno qualcuno la farà ripartire.”

“Non parlavo della Locanda.”

Fa schioccare la lingua. “Embè? Allora perché sei triste?”

La abbracci. “Pensavo a tre anni fa. Se le cose fossero andate diversamente,” cerchi a tentoni il suo anulare sinistro, le stringi l'anello, “questo poteva essere al dito di Anna.”

Ti rifila un cazzotto allo stomaco che ti toglie il fiato. Però ride.

“Mi meraviglio di me, non di te”, dice. “Se ripenso come ti sei comportato! Se ripenso al posto! Erano le condizioni meno romantiche del mondo, quella sera.”

“Sapevi che ero quello giusto.”

“*Non esiste la persona giusta*”, recita. “*Esiste solo la persona che scegli.*”

La accontenti? Ma sì, via. Ogni tanto puoi cedere al romanticismo. “*E la persona che scegli è sempre quella giusta*”, termini la citazione. Trovarla nelle bomboniere ha lasciato spiazzati molti invitati, ma a voi piaceva.

“Sei migliorato, da allora”, ti dice.

“Grazie.”

“Devi solo imparare a chiudere i cassetti dopo averli aperti. A rientrare puntuale. A tenere più bassa la mensola del bagnoschiuma: dopo che hai fatto la doccia tu, non ci arrivo mai.”

“Potresti crescere un po’”.

“Ormai mi devi tenere così.”

“Imparerò a lasciarti in basso il bagnoschiuma quando tu imparerai la sottile distinzione fra *crudo* e *al dente*.”

Piega il capo. “Mmm”, dice.

La baci, ma lei si volta. Tenendola sempre stretta a te, affondi il viso nei suoi capelli, ora biondi. Accidenti alle donne indecise, cambia colore ogni sei mesi. Con quello che costa.

Ti prende la mano destra e se la porta sulla pancia.

“Vorrei che fosse una bambina.”

Ti irrigidischi. “Non c’è bisogno di parlarne tutti i giorni.” La accarezzi. “Ancora non si vede nulla.”

“Solo perché non si vede, non vuol dire che non ci sia.”

“Credo solo a quello che vedo.”

“Credi anche a quello che senti.”

“Non fare della filosofia. Comunque io voglio un maschio.”

“No!”, esclama. Si volta e ti fronteggia. “Sarà una bimba, e diventerà una ballerina, una giornalista e una maestra.”

“Troppa roba. Sarà un uomo e diventerà un calciatore. Un calciatore e basta. Dell’Inter.”

“Io ho un sacco di cose da insegnare a una femmina, lo sai. Tu non hai nulla da insegnare a un maschio!”

Le guardi le guance imporporate, inspiri il suo solito profumo. Intorno a voi, lo stormire delle fronde di un vento che ti solletica la nuca.

Sfoderi il tuo miglior sorriso e rispondi: “Invece sì. Io gli insegnereò a conquistare la più bella ragazza del locale.” E prima che tu le chiuda le labbra con un bacio, fa giusto in tempo a dire *ciumbia*.

***FINE***

## Appendice

Qui di seguito trovi i modificatori ai lanci di dado che può richiedere il testo.

Per prima cosa, fai attenzione a non dimenticare da quale paragrafo provieni!

Secondo, accertati di fare riferimento alla tabella a cui ti ha rimandato il testo, e non a un'altra!

A questo punto, controlla fra i codici che hai spuntato: se al codice corrisponde un modificatore, sommalo insieme agli altri.

*Esempio: il tuo lancio di dadi è stato 5 e il testo ti chiede di applicare i modificatori della tabella B. Sei in possesso dei codici Etoile, Facondità, Idiot Savant e Zuzzurellone: il tuo risultato finale è quindi  $5+1+1+0-1 = 6$*

**TABELLA A**

Begolardo	- 2	John Barleycorn	- 2
Bolshoi	+ 2	Mamihlapinatapei	- 3
Casadei	+ 3	Menage	+ 2
Cavalier Servente	- 2	Sesquipedale	+ 2
Charlie Mopps	+ 1	Slàinte	+ 1
Etoile	+ 1	Timeo Danaos	- 3
Filippide	+ 1	Vanima	+ 2
Idiot Savant	+ 2	Zuzzurellone	- 3

**TABELLA B**

Bolshoi	+ 1	John Barleycorn	- 2
Casadei	+ 1	Mamihlapinatapei	- 2
Cavalier Servente	- 1	Obtorto Collo	+ 1
Charlie	+ 1	Pochemucka	- 3

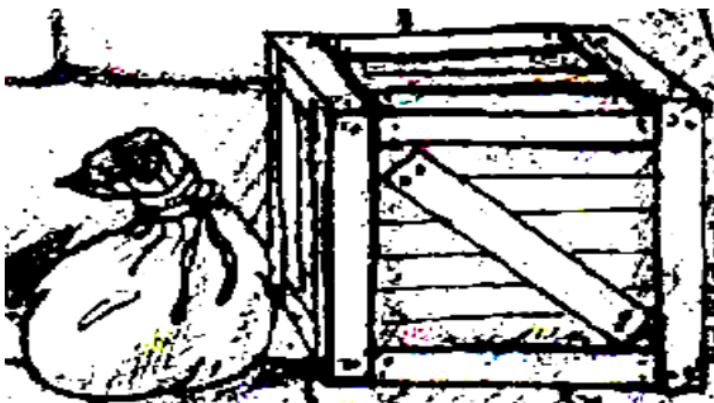
Mopps			
Collodi	- 3	Principe Myskin	- 2
Dorian Gray	- 3	Sesquipedale	+ 1
Etoile	+ 1	Timeo Danaos	- 2
Facondità	+ 1	Vanima	+ 1
Ferneçito	+ 1	Zuzzurellone	- 1

**TABELLA C**

Adriana	+ 2	John Barleycorn	- 2
Bagheera	+ 3	Mamihlapinatapei	- 1
Bolshoi	+ 1	Obtorto Collo	+ 2
Casadei	+ 1	Pochemucka	- 3
Charlie Mopps	+ 1	Principe Myskin	- 2
Collodi	- 3	Quinto Fabio Massimo	- 4
Dorian Gray	- 3	Rahn-Tegoth	+ 2
Etoile	+ 1	Timeo Danaos	- 1
Facondità	+ 2	Vanima	+ 1
Ferneçito	+ 1	Verschlimmbessern	- 6
Guiderdone	+ 2	Weltanshauung	+ 1

# **IN FUGA TRA LE MONTAGNE**

**SteSco**



## **Introduzione**

### **DE VALPARVAE HISTORIA**

“...Ne lo anno sesto del Regno di Clutimneo, settimo re della dinastia Alintina, arrivarono da le lande di Vallonga dei nuovi pretendenti al titolo di Sire. Il re, saputo che lo esercito nimico era di presso lo valico, incaricò Manrisio nomato Martello, che era di lui cugino, di preparar le armi ed ingaggiar battaglia. Lo Martello era così nomato qual general valente avendo sconfitto li eserciti de lo Piandoro regno et Rivapulcra poi et li nobili ribelli de famiglia Fornacci. ...”

### **DE BELLI CHRONACA**

..”Lo valparviano esercito presentossi a la pugna di buon grado, lo duce loro le armate cum perizia predisponendo; li fanti in fronte, li cavalieri indietro et li archi sul colle a manca. Ne lo fronte avverso li nobil Trismagistri schieronsi in fronte unito di fanti et cavalieri sine arcieri tra le file....”

“... quando una nebbia densa tutto pervase giacché li arcieri a nulla serviron et un silenzio copriva tutti li suoni, ché le trombe di Valparva non si odia et lo duce non potea comandar le truppe a modo. Ne lo scontro li Trismagistri hommeni si movean sine rumore alcuno, cum le pesanti armature indosso, si che molti pensaron combatter contra spettri...”

“..che quando la nebbia si dirada, perduta est battaglia, li militi valparviani o trapassati o a la fuga. Lo general Manrisio richiama seco la guardia fedele et move verso li monti di Altopascio in cerca de ristoro et li equites Trismagistri a incalzo...”

**“.. si che del generale et de la sua guardia nulla si seppe per diverso tempo..”**

\*\*\*\*

### *Primo giorno*

Se qualcuno dovesse trovare queste poche pagine, sappia che ha in mano il diario di Manrisio della famiglia degli Alintini, sovrani del Regno di Valparva. Ho deciso di scrivere un diario giornalmente perché sto perdendo la cognizione dello scorrere dei giorni. Scrivere mi aiuta a rimanere lucido.

Dopo aver perso la battaglia con l'esercito invasore dei Trismagistri, ho condotto i pochi uomini rimasti della mia guardia personale tra le montagne, nella speranza di raggiungere il rifugio di Altopascio, dove potremo ristorarci, far passare l'inverno ed ideare un piano per il contrattacco. Sono consapevole che l'impresa in cui mi sono imbarcato diviene ogni giorno più difficile da portare a termine. Siamo braccati dall'esercito nemico, senza viveri, persi tra le gelide montagne ed appiedati dato che i nostri cavalli si sono tutti ammalati e li abbiamo dovuti sopprimere. Come se non bastasse, una nebbia innaturale, la stessa calata sul campo di battaglia, ha invaso tutta la zona. Mi è impossibile capire se il sentiero scelto sia giusto e sono quasi sicuro che abbiamo molte volte camminato in tondo. Dormiamo dove possiamo e mangiamo quel poco che i monti possono offrire in questa stagione. Ogni mattina mi sveglio pregando che un timido raggio di sole possa trapassare questa coltre di vapori regalandoci un po' di tepore, ma la speranza non dura che il tempo di rialzarmi e rimettermi in marcia.

## **Regole**

Tu sei il generale Manrisio, detto “il Martello” e devi condurre quello che rimane della tua Guardia Personale al rifugio di Altopascio, dove potrete ristorarvi e riorganizzarvi per continuare la guerra. Le condizioni del viaggio però sono improbe: non avete scorte di cibo, è inverno ed una fitta nebbia innaturale è calata tra le montagne. Non vedendo nulla, state vagando alla cieca. Siete stremati ed al limite delle forze. Se le condizioni avverse non bastassero, siete inseguiti da un contingente di cavalieri nemici.

## **Morte dei tuoi uomini**

Durante il racconto, sarai messo di fronte ad alcune scelte, le quali potrebbero comportare la morte di alcuni uomini, se non addirittura di tutti. Nei paragrafi, in grassetto e tra parentesi, ti saranno indicati i numeri degli uomini persi. In quel caso, segna con una matita una “X” sotto il simbolo del teschio nella scheda riassuntiva qui sotto:

N.	Nome	Età	
1	Alderico Usurti	21	
2	Roerio Cavalgrande	27	
3	Teone de' Zari	56	
4	Olonno Mazzaferrri	52	
5	Ronicleto Viridi	33	
6	Filiuro Rubricani	29	
7	Stelrico Boccarosa	27	
8	Vinno Agnolauri	22	
9	Clitumno Eguidui	37	
10	Cerseo Querciaoli	33	

N.	Nome	Età	
11	Dioneto Negrimanni	25	
12	Urreano Negrimanni	20	
13	Zantoreo della Spiga	30	
14	Ippolisio Montrusci	51	
15	Brunoastro Malavento	26	
16	Giorrusto Astracandidi	40	
17	Unirone Malvisi	50	
18	Melchisio Cavauri	38	
19	Isidro Pilidoro	35	
20	Paersinne Falangi	32	

# 1

## *Secondo giorno*

Come ogni giorno ci siamo alzati con i corpi mezzi congelati, affamati e stanchi prima ancora di iniziare a muoverci. Ancora immersi in questa orrida nebbia, abbiamo cominciato a camminare. Seguendo il consiglio del buon vecchio Teone, ho condotto i miei uomini verso l'alto, nella speranza di riuscire a passare la coltre di nebbia e poter capire dove ci troviamo esattamente. Non è servito a capire nulla circa la direzione da intraprendere ma ho sentito, per la prima volta, dei suoni più a valle: anni di esperienza ed il silenzio innaturale devono aver acuito i miei sensi oltre quanto avessi mai immaginato oppure la nebbia perde effetto mano a mano che si sale. Ho riconosciuto il passo di uomini a cavallo che ho stimato esser a circa mezz'ora di distanza da noi. Chiaramente i nostri inseguitori ci stanno raggiungendo: come potrebbe esser diversamente? Loro sono a cavallo, esaltati dalla vittoria, sulle tracce di un nemico senza forze. Ho dovuto escogitare in fretta qualcosa per evitare di essere assaliti. Nella mia mente si son fatte strada tre possibili soluzioni:

Tentare un assalto a sorpresa: sono francamente stufo di scappare come un coniglio braccato da una volpe. Continuando a scappare, prima o poi ci prederanno alle spalle. Se li attaccassi per primo potrei sfruttare l'elemento sorpresa e se sono fortunato il gruppo di inseguitori non sarà troppo elevato. Una vittoria potrebbe tirarci su il morale e soprattutto potremmo proseguire la marcia senza l'assillo di essere bracciati. Vai al **4.**

Continuare la scalata: salendo verso la montagna la nebbia sembra perdere almeno in parte il suo potere e se gli dei ci guarderanno per una misera volta in modo benevolo, potrebbe darsi che la montagna si inerpichi a tal punto da

bloccare la loro cavalcata. Il rischio è alto: se al posto di inerpicarsi la montagna addolciscesse i suoi fianchi, potremmo ritrovarci attaccati alle spalle praticamente allo scoperto. Vai al [21.](#)

Lasciare qualche uomo di retroguardia a proteggere la fuga, mentre il resto di noi si dirige verso valle, facendo perdere le nostre tracce nella nebbia: anche loro sembrano risentire dei suoi effetti, altrimenti non si spiega come non ci abbiano ancora raggiunti. Vuol dire probabilmente condannare qualcuno dei miei uomini a morte sicura ma siamo guerrieri: morire in battaglia non ci spaventa. Vai al [2.](#)

## 2

Ho deciso di formare una retroguardia di cinque uomini. Quando ho comunicato la mia decisione ci sono stati alcuni secondi di silenzio, poi Teone si è fatto avanti. A lui si sono uniti Olonno, Ippolisio e Unirone. Teone ha cercato di essere umile e di spronarci, affermando che lui e gli altri compagni si erano offerti perché troppo vecchi per continuare una marcia in quelle condizioni. Avevano avuto una vita onorevole e piena di soddisfazioni e preferivano combattere che morire congelati. Si offrivano affinché i più giovani potessero far ritorno a casa, accudire i figli ancora giovani. Teone ci ha implorato di non rendere vano il loro sacrificio. Alla fine del discorso, Urreano si è fatto avanti: dovevano essere cinque e lui era l'unico senza una moglie. Sapeva che senza volontari avrei fatto affidamento alla sorte e non poteva sopportare l'idea che la pagliuzza corta potesse capitare a suo fratello, che a casa aveva un figlio nato da pochi mesi. Abbiamo salutato i nostri compagni, promettendo che se le cose fossero andate per il verso giusto, saremmo tornati a riprenderli. Poi ci siamo incamminati nella nebbia: non ho avuto la forza di girarmi ed ho approfittato della foschia per versare lacrime copiose,

mentre di lontano sentivo i cinque cantare, per infondersi coraggio, una canzone popolare, il cui titolo credo sia “La mia dolce casa è così quieta”. (**hai perso gli uomini con i numeri: 3, 4, 12, 14, 17**).

### *Terzo giorno*

Stamane ci siamo ridestati dopo l'ennesima notte di sofferenza. Dormiamo come un branco di pecore, uno ammassato sull'altro per darci un po' di calore e resistere al gelo notturno. Da quel poco che riusciamo a vedere, sembra che siamo ora ai margini di una foresta. Ho mandato alcuni uomini a raccogliere rami secchi e abbiamo acceso un piccolo fuoco per scaldarci. Mentre recuperiamo la sensibilità alle mani ed ai piedi, sto decidendo sul da farsi:

Entrare nella foresta: la foresta ci offrirebbe riparo dal vento, rami per i fuochi e renderebbe più difficile agli eventuali inseguitori muoversi a cavallo; d'altro verso è popolata da animali che potrebbero essere pericolosi Vai all'8.

Aggirare la foresta: restando ai margini potremmo comunque prendere dalla foresta dei rami per i fuochi ed eviteremmo di incontrare eventuali belve; in caso di attacco ci potremmo addentrare immediatamente anche se potremmo subire un assalto senza accorgercene. Vai al 7.

### 3

### **DE VALPARVAE MITICIS LOCIS**

“A la fin de Val Nova, un tempo nommata Val Caossiana, trovossi un colle cum in cima un piccolo bosco. Tal bosco è canosciuto Bosco de li Perduti. Su una roccia appresso, incise sunt da poeta ignoto le seguenti:

Li fuggitivi ivi riposan,

Che la via degli alberi presero  
Le piante di lor ebbero misericordia  
Et seco in eterno tennero”

## 4

### **Lo Cranio di Manrisio (antica canzone epica dei cantastorie Valparviani)**

“Ei calan come ossessi su le nimiche schiere  
De le primissime file fan scompiglio  
Come voraci et nobilissime fiere  
Il candido terren macchian di vermiccio

In capo a tutti sta lo prode Martello  
Si contan li nemici cui ha aperto budello  
“Coraggio miei prodi! Non siate conigli!”  
“Chi arretta ora, Disgrazia lo pigli!”

Trismagistri abbatton ai piedi del monte  
Ma altri cento si paran di fronte  
Cade Roerio sul fianco colpito  
Con lui cade il giovin Alderico

Resiste Martello dall’indomita punta  
Ma la sua schiera è tutta defunta  
Alfine uno dei cento il suo collo conficca  
Ora il suo teschio sta in cima alla picca\*

\*La canzone fa riferimento ad un luogo specifico: ai piedi del monte Falangina , a nord del sentiero che conduce al villaggio di Campovago, si trovano un centinaio di tumuli. Uno di questi presenta una picca conficcata nel terreno, alla cui sommità è apposto un teschio. Gli abitanti della zona ritengono che quello sia il teschio di Manrisio, sepolto assieme ai suoi uomini ed ai nemici uccisi.

*continua*

Gli studiosi ritengono sia inverosimile, dato che la picca è chiaramente di fattura troppo grezza per essere in uso in un esercito regolare.

## 5

### *Undicesimo giorno*

Stamane ci siamo alzati e ci siamo accorti che la casa ed il vecchio erano scomparsi: al loro posto abbiamo trovato solo nuda roccia ed un precipizio. Quale demone abbiamo visto ieri notte??

Abbiamo scampato un bel pericolo e ringrazio gli dei perfino per il ghiaccio ed il freddo patito la notte appena trascorsa. Ho chiesto ai miei compagni di pregare prima di rimetterci in marcia. Siamo tutti euforici: abbiamo compiuto un'impresa straordinaria e presto saremo ad Atopascio. Già pregusto il buon vino e le coperte calde che mi attendono.

Vai al [47.](#)

## 6

Siamo bloccati sotto un piccolo crostone, con la neve che ci ha totalmente sommerso. Siamo sopravvissuti solo in cinque. Stiamo cominciando a scavare ma credo che non riusciremo mai ad uscire prima del buio. Gli dei premino il nostro coraggio.

## FABULAE ET MITI

“Sotto lo ghiacciaio Dracospina giacion li corpi di guerrieri valorosi: essi sunt li protettori de Valparva. Quando i nimici de la natione arriveranno, essi rumperanno li ghiacci et schiereronsi in battalia ponendo tutti a la fuga.”

Abbiamo continuato a camminare tutto il giorno. Non abbiamo incontrato nessuno. Davanti al piccolo fuoco che abbiamo acceso, sto meditando su quanto fatto oggi. Non ci siamo assolutamente preoccupati di muoverci con cautela per evitare di fare rumore, dato che la nebbia attutirebbe anche il suono di una campana. Abbiamo distinto le ombre che come fantasmi compaiono dalla nebbia ad una decina di metri: alberi, cespugli secchi, massi. Credo ci stiamo abituando a vivere all'interno della nebbia. Il pensiero mi crea un certo disagio.

### *Quarto Giorno*

Stamane abbiamo continuato a costeggiare il perimetro della foresta. Ci stiamo riposando pochi attimi. Sentiamo le energie venire meno. Sono giorni che non mangiamo. Vedo i volti dei miei compagni, scavati dal digiuno e tagliati dal gelo. Non riusciamo a trovare cibo e a capire dove siamo.

### *Quinto giorno*

La fortuna ci ha finalmente arriso. Lasciandoci la foresta alle spalle, abbiamo attraversato un ruscello. Poco dopo, abbiamo intravisto delle costruzioni. Si tratta di un piccolo borgo, composto da credo non più di sette edifici. La gente parla pochissimo ed ha un aspetto inquietante anche se non saprei dire che cosa in loro mi crei questo senso di disagio. Hanno un atteggiamento impassibile, si muovono sempre lentamente e ciondolando, come se mancassero loro le forze. Il capo villaggio dice di chiamarsi Erno. Ci ha offerto qualche pezzo di formaggio e la possibilità di dormire nel vecchio fienile. Erno ci ha consigliato di chiuderci dentro, perché la notte potrebbero arrivare animali selvatici. Guardo i miei uomini, distrutti dal viaggio, e mi chiedo se sia il caso

di montare dei turni di guardia.

Montare turni di guardia: molti uomini hanno bisogno di dormire e così facendo dormirebbero molto meno. Sicuramente domani dovremo rallentare la marcia ma se ci attaccano degli animali, magari potremo procurarci del cibo. Vai al **28**.

Dormire e basta: siamo al coperto, le assi di questa struttura sono ancora solide. Dormiamo e domani ripartiamo con rinnovato vigore. Vai al **40**.

## 8

Abbiamo camminato tutto il giorno. Non abbiamo incontrato nessuno. Davanti al piccolo fuoco che abbiamo acceso, sto meditando su quanto fatto oggi. Non ci siamo assolutamente preoccupati di muoverci con cautela per evitare di fare rumore, dato che la nebbia attutirebbe anche il suono di una campana. Abbiamo distinto le ombre che come fantasmi compaiono dalla nebbia ad una decina di metri: alberi, cespugli secchi, massi. Credo ci stiamo abituando a vivere all'interno della nebbia. Il pensiero mi crea un certo disagio. Quarto Giorno Un altro giorno di marcia: ci siamo addentrati sempre più nella foresta. Non abbiamo incontrato nessun essere vivente e non abbiamo sentito nessun suono. Sta per calare la notte su un altro giorno senza cibo. Dobbiamo cercare un rifugio. Stelrico dal buon occhio ha trovato una serie di rovi cavi all'interno, che sembrano tante capanne. Il colto Melchisio ha individuato dei grossi alberi e consiglia di salirvi per proteggerci da eventuali attacchi di predatori.

Dormire tra i rovi: sembrano delle capanne e ci proteggeranno dal vento. Vai al **9**.

Dormire sugli alberi: se la notte arrivassero delle fiere, saremmo al sicuro. Vai al **44**.

## 9

*Sesto giorno?*

Non sono più sicuro del tempo che passa. La mancanza della luce del sole mi impedisce di percepire lo scorrere dei giorni. È chiaro che ci siamo persi. Dobbiamo tornare indietro. Devo sforzarmi per ricordare la strada a ritroso.

Sinistra-Destra. Vai al [43](#).

Destra-Sinistra. Vai al [45](#).

## 10

### DE ANTIQUIS MORIBUS

“In lago Frio existon pisci grandi assai, predatori voracissimi et signori incontrastati de fondali. Essi sunt considerati nati quando Manrisio fue transformato da li Dei in pesce. Li juveni nobili de ville attorno per diventiar hommeni devon catturar uno et nutrirsi con le di lui carni, si che il coraggio de Manrisio possan prendere. Li resti poi sunt trattati cum rispetto maximo et sipolti cum rito nobile per honorare lo spirto de lo grande guerriero.”

## 11

*Ottavo giorno?*

Quanto continueranno questi tunnel? Per quanto dovremo avanzare nelle vene di questa montagna? Che Dedone ci protegga in questo viaggio.

*Nono giorno?*

Stiamo continuando a camminare ed ora cominciamo ad esaurire l'acqua. Ogni tunnel si biforca, si trasforma in una grotta. Sembra si stia percorrendo le mille vene di un gigante.

*Decimo giorno?*

Quali Dei stanno rispondendo alle nostre preghiere? Oggi una frana ci ha travolto, seppellendo i corpi del pulcro Roerio, dell'enorme Olonno, dell'indomito Zantoreo e il taciturno Ippolisio. Quando la polvere è passata, abbiamo intravisto la luce! Siamo usciti e dopo esserci riabituati al chiarore ed aver assaporato l'aria fresca, abbiamo finalmente capito dove siamo. Altopascio non è lontana, domani saremo in salvo: saremo accanto ad un camino acceso a bere del buon vino e discutere di piani di battaglia. Oggi però, sarà una giornata di rimpianto per i nostri compagni caduti. (**hai perso gli uomini con i numeri: 2,4,13,14**)

Vai al [47.](#)

## 12

### **Le Legioni de Martello (o Marcia de li Spirti – antica canzone dei cantastorie Valpardiani)**

Non seguire le luci ne la foresta  
Se no del senno tuo nulla ti resta  
Assieme a Martello vagherai senza meta  
Ed il tuo spirto leggero come seta  
Si unisce alla sua schiera folta  
D'istrada da far ne hai ancora molta  
E quando un dì raggiungerà la sua ragione  
Tu combatterai nella sua legione

Ma fin allora camminerai senza riposo  
Della pazzia sarai sposo\*

\*La canzone si rifà ad un'antica leggenda. Manrisio avrebbe perso il senno inseguendo "le luci della foresta" (che alcuni saggi identificano con i fuochi fatui). Da quel giorno il suo spirito vaga incessantemente e si dice che, quando ritroverà il senno, guiderà in battaglia tutti coloro che hanno seguito la sua stessa sorte per riprendersi il trono.

## 13

Ho continuato a camminare nel buio poggiandomi alle pareti finché non siamo arrivati alla fine del cunicolo. Per qualche secondo ho tremato perché era un vicolo cieco, ma il muro di fronte a me era di terriccio tenero: ho cominciato a scavare con le mani. In pochi minuti siamo usciti. Sono rinato. Finalmente abbiamo capito dove ci troviamo, la meta è ad una sola giornata di cammino. Ci siamo abbracciati dalla gioia. Poi ci siamo contati: nel cunicolo l'irruento Paersinne, il veloce Isidro, Sterlico dal buon occhio e l'indomito Zantoreo sono corsi verso la luce, perdendosi per sempre. (**hai perso gli uomini con i numeri: 7, 13, 19, 20**)

Vai al [47](#).

## 14

Un uomo a volte deve fare delle scelte difficili, specie se è un uomo di comando. Ho visto il volto dei miei uomini mentre cadevano. Se avessi continuato a tenere la mano di Olonno, ci avrebbe trascinato con lui: questa è la spiegazione che mi sono ripetuto tutto il giorno. (**hai perso gli uomini con i numeri: 1, 4, 12**)

*Decimo giorno*

Manca un'ultima montagna e poi ci saremo: Altopascio ci attende. Ora che il sole scende abbiamo visto una piccola casa. Un uomo tozzo e con un'enorme barba nera è sull'uscio. Appena si è accorto di noi è entrato in casa, lasciando la porta aperta. Abbiamo intravisto un fuoco all'interno, coperte e pelli di animali sparse ovunque.

Decidi di:

Accamparsi fuori. Vai al **5**.

Entrare nella casa. Vai al **16**.

## 15

### DE VALPARVAE MITICIS LOCIS

“De la fine de Manrisio et de la sua guardia esiston diverse versioni. Per taluni egli giace ne lo Monte Nerino a lo interiora de la grotta detta de Obscurio o de li Spirti. Si dice que pochi passi a lo interno il vento s'alzi et si possan sentire le voci de le anime de Manrisio et de li suoi compagni.”

## 16

### *Undicesimo giorno*

Stamane ci siamo alzati e ci siamo accorti che la casa ed il vecchio sono scomparsi: al loro posto abbiamo trovato solo nuda roccia ed un precipizio; in fondo ad esso c'erano i corpi dell'indomito Zantoreo e dello zelante Cerseo. Ieri sera il vecchio ci aveva accolto senza proferir parola, ma invitandoci a gesti di accomodarci verso l'angolo vicino al camino. Di quale demoniaco inganno siamo stati vittime?

**(hai perso gli uomini con i numeri: 10, 13)**

\*\*\*

Presto saremo ad Altopascio: abbiamo compiuto un'impresa straordinaria. Già pregusto il buon vino e le coperte calde che mi attendono.

Vai al [47](#).

## 17

Siamo arrivati in cima. Qui la nebbia è scomparsa del tutto: la posso vedere sotto di me, nelle valli: ha occupato ogni anfratto. Pare un essere vivente, un demone ingordo dalla forma liquida che si dimena cercando di inghiottire qualsiasi cosa. La strada che ci separa dalla nostra meta è lunga: dovremo attraversare tutto il ghiacciaio Schinadraco. Abbiamo carne, una pelle d'orso da condividere ed un obiettivo. Ci addormentiamo sapendo di dover compiere un'impresa mai tentata da altro uomo.

### *Quarto giorno*

L'astuto Filiuro ci ha suggerito di cospargerci con il grasso d'orso prima di dormire. Mai suggerimento fu più corretto. Abbiamo passato la notte indenni. La carne si è congelata nella notte, ci tocca tenerla in bocca per scaldarla prima di iniziare a masticare. Inizieremo subito la marcia.

### *Quinto giorno*

Un'altra notte passata incolumi. Abbiamo tagliato i nostri mantelli per creare delle piccole maschere e proteggerci gli occhi dal sole: il riflesso sul ghiaccio ci stava rendendo ciechi. Camminiamo in fila, sembriamo penitenti che si recano al tempio di Altesia.

### *Sesto giorno*

Siamo circa a metà del ghiacciaio e cominciamo a

ridiscendere.

### *Ottavo giorno*

Se la salita è stata dura, la discesa è peggio. Il ghiaccio è infido e rischiamo sempre di scivolare.

\*\*\*

Cominciamo a vedere l'altra parte del crostone. Al tramonto ci siamo fermati per accamparci ed abbiamo osservato il paesaggio. Il sole ha effuso su tutto un colore rosso arancione: quanti uomini potranno mai dire di aver visto tutto questo? In questo momento di pace, lontano dagli uomini, nella landa desolata di questo ghiacciaio, mi sento in comunione con lo spirito di Caossio e comprendo perché ami più la natura che non l'essere umano.

### *Nono giorno*

Oggi stiamo scendendo in tratti davvero difficili: ogni passo può esser fatale. L'enorme Olonno ha messo un piede in fallo e ha trascinato a valle con sè il giovane Urreano e l'indomito Alderico. Uno aggrappato all'altro, li abbiamo visti penzolare sul ciglio. Ho allungato la mano mentre gli altri formavano una catena. Ho afferrato Olonno. ma non so quanto potrò tenerlo: è terrorizzato dal vuoto e si sta agitando molto.

Se decidi di:

Mantenere la presa. Vai al **47**.

Lasciare la presa. Vai al **22**.

## *Quarto Giorno*

Siamo dunque nel ventre della montagna. Abbiamo percorso uno stretto budello per ore ed ore. Siamo arrivati addirittura a camminare carponi, come tanti cagnolini. La paura che il cunicolo potesse chiudersi è stata tanta ma per nostra buona sorte Terie non ha potuto mettere i suoi occhi su di noi. Negli ultimi metri il cunicolo si è allargato ed ora ci stiamo riposando di fronte ad un bivio.

Scegli:

Andare a destra. Vai al **14**.

Andare a sinistra. Vai al **34**.

## **19**

### *Tredicesimo giorno*

Abbiamo camminato tutta la notte, con l'infido Alderio che cercava di rallentarci il più possibile. Qualche spintone e la vista della mia spada sguainata lo hanno convinto. Ho sorriso vedendo il suo sguardo: continuava a guardare verso la collina dove insisteva per accamparci. Ho visto delle fiaccole: pensava davvero avessimo creduto fosse solo? Ora che giunge la luce del mattino ci riposeremo qualche ora e poi continueremo la marcia. Entro fine giornata arriveremo ad Altopascio: mangeremo, indosseremo pellicce calde e dormiremo su morbidi giacigli.

Vai al **47**.

## **20** **DE VALPARVAE HISTORIA**

“Giunsero col crespuscolo i quaranta compagni de ventura

de Aliderio , assaltando lo campo del Martello Manrisio. Alla fin della battaglia cinque vivi fueron, que Manrisio et li suo esperti et valorosi periron cum honore. La ricompensa per li vincitori fué si imponente che da quel dì li nommaron la Compagnia del Soldo.”

## 21

Scrivo queste poche righe prima di continuare il nostro viaggio. Stamane ho deciso di rispettare l'idea di partenza e di continuare a risalire la montagna. Ho spronato i miei uomini ad accelerare il passo. La montagna ha cominciato ad inerpicarsi in modo considerevole: abbiamo dovuto proseguire praticamente carponi per non perdere l'equilibrio; infine, ci siamo ritrovati di fronte ad un crostone. Questo avrebbe fermato i cavalli dei nostri nemici! La buona nuova ci ha ridato quel minimo di forze per tentare la scalata. Non avevamo corde con noi, né attrezzi: c'era ghiaccio ovunque ma sapevamo che di sopra c'era la speranza. Ci siamo inerpicati. Si dice che gli dei chiedano sempre pegno: nel nostro caso aveva il nome di Paersinne. L'ho visto mentre cadeva e si schiantava sul terreno sottostante con un rumore sordo. Abbiamo terminato la scalata completamente distrutti: i muscoli indolenziti, le mani sanguinanti per le rocce aguzze, senza fiato e madidi di sudore. Ci siamo riposati il minimo indispensabile. Siamo riusciti ad accendere un piccolo fuoco ed attorno ad esso abbiamo officiato una preghiera per il nostro compagno caduto. Non abbiamo potuto fare altro per l'anima del nostro amico. Doveva essere circa mezzogiorno quando abbiamo terminato l'arrampicata. Dall'alto il sole emanava una tiepida luce giallastra. Per la prima volta da giorni, abbiamo rivisto una luce calda. Ci siamo abbracciati dalla gioia e abbiamo ringraziato la saggezza di Teone: perché la sua idea si è rivelata giusta. Più si sale, più la nebbia si dirada.

Abbiamo continuato a marciare, sperando di capire su quale monte siamo e che direzione dobbiamo prendere. (**hai perso gli uomini con i numeri: 20**) Ora ci stiamo riposando un poco. I buoni occhi di Sterlico hanno intravisto una grotta e sono combattuto sul da farsi.

Far esplorare la grotta da un gruppo di uomini: potrebbe essere un buon rifugio per la notte ma se dentro ci sono animali selvaggi o se una valanga ne ricoprisse l'entrata? Non è un fenomeno insolito da queste parti. Vai al **41**.

Continuare la scalata: siamo stanchi, è vero, ma prima arriviamo in cima, prima capiremo dove siamo. Vai al **35**.

## **22** **DE ANTIQUIS MORIBUS**

“Si dice que Manrisio, costretto a la fuga da li nemici, salì per le montagne. Giunto que fu a lo picco più alto, per non conceder resa o morir trafitto, si iettò nel vuoto. Li Dei, visto lo coraggio del magno guerriero, ordinaron a le aquile intervento: esse preser Manrisio e lo portaron in lande al di là dei mari, dove egli vive immortale.”

## **23** **DE VALPARVAE MITICIS LOCIS**

“De la fine de Manrisio et de la sua guardia esiston diverse versioni. Per li villici de Altopascio, egli giace in Pian de Medusa. Lo loco est ne lo mezzo de lo sentiero che congiunge Val Caossiana ad Altopascio. Le leggende riportan che esso era la dimora de una medusa. Ivi si trovan dicine de rocce antropomorfe che lo populo considera esser hommeni trasformati in pietra da lo mostro. Una in particolare sembra hommo in atto di sfodarar spada cum

sguardo pieno de terrore: esso est considerato Manrisio.”

## 24

### *Ottavo giorno*

L'indomito Paersinne ed il pulcro Roerio fanno fatica ad alzarsi. Hanno i brividi e sudano freddo. Si sono sicuramente ammalati a furia di dormire all'aperto. Ci rallenteranno la marcia. Quanto potremo resistere in queste condizioni?

\*\*\*

Procediamo lentamente nella neve, inciampiamo di continuo. Almeno un paio di volte i miei sensi mi hanno abbandonato e sono stato molto vicino a svenire. Anche scrivere diventa difficile, con le mani distrutte dal gelo. Dobbiamo trovare cibo o moriremo entro pochi giorni

### *Nono giorno*

Stamane abbiamo dovuto dare l'ultimo saluto a Paersinne e Roerio. Non sono riusciti a superare la notte. A turno abbiamo vegliato su di loro. Il pietoso Giorrusto ha tenuto loro la mano mentre esalavano l'ultimo respiro. Guardo i miei uomini: alcuni di noi cominciano ad avere seri problemi per il freddo: Clitumno, Melchisio e Zantoreo hanno ormai le dita dei piedi nere; Dioneto e Alderico hanno problemi con le mani; tutti noi abbiamo le labbra spaccate ed i nasi crepati. (**hai perso gli uomini con i numeri: 2,20**)

\*\*\*

Abbiamo trovato un passo che sembra inerpicarsi tra due

montagne. Questo potrebbe portarci fuori da questa valle orrenda. Ci siamo addentrati per credo un'ora poi ci siamo fermati per la notte. Ci aspetta un'altra notte al ghiaccio. Prego gli dei che si riesca a passare una notte indenni.

### *Decimo giorno*

Stiamo lentamente salendo. Il paesaggio è decisamente cambiato: gli alberi sono scomparsi, lasciando spazio a rocce: tra queste abbiamo trovato dei serpenti in letargo. Finalmente qualcosa da mangiare! La nebbia sembra meno presente. Ora siamo in una specie di spiazzo da cui si aprono due passaggi. Osservo le rocce tutto attorno a noi: sembrano figure vive. Quella più vicina a me sembra una pecora, poi vedo un leone di montagna. Quelli più vicini al passaggio di destra sono forse degli uomini?

Andare nel passaggio di destra: Vai al [23](#).

Andare al passaggio di sinistra: Vai al [42](#).

## **25**

### *Decimo giorno*

Stamane ci siamo rimessi in marcia. Il freddo comincia a segnare i nostri corpi. Abbiamo problemi con le dita delle mani e molti di noi hanno i piedi violacei. Ma non possiamo fermarci.

### *Undicesimo giorno*

Il colto Melchisio e l'indomito Zantoreo non hanno superato la notte. Da giorni facevano fatica a tenere il passo. Stamane non si sono più svegliati. (**hai perso gli uomini con i numeri: 15,18**)

## *Dodicesimo giorno*

Oggi i veloce Isidro è finito dentro una fossa per animali. È rimasto infilzato dalle picche poste nel fondo. Abbiamo perso molto tempo per recuperarne i resti. La paranoia sta prendendo il sopravvento su di noi. Chi ha piazzato questa trappola? Continuando la marcia, l'impavido Alderico è finito in una trappola a molle che gli ha staccato di netto la gamba. Ci ha implorato di porre fine alle sue sofferenze. Come generale ed amico, sono stato io ad esaudire la sua richiesta. È chiaro che le trappole non sono qui per caso. Ci stanno braccando come animali, ma hanno fatto male i loro calcoli: siamo guerrieri e cacciatori sappiamo come muoverci nelle terre selvagge. (**hai perso gli uomini con i numeri: 1, 19**)

\*\*\*

Li abbiamo scovati! Due li abbiamo uccisi ed uno lo abbiamo catturato! L'infame altri non è che un cacciatore di taglie: abbiamo scoperto che i Trismagistri hanno posto sulla nostre teste una somma ingente. Dice di chiamarsi Aliderio e di esser solo, per questo ha dovuto far ricorso alle trappole. In cambio della vita, ci indicherà la strada per Altopascio.

\*\*\*

Da ore stiamo camminando seguendo Aliderio. Dice che manca poco ma che forse è meglio accamparsi per la notte. Fa buio ed ha paura di non distinguere più nulla.

Se decidi di accamparti, vai al **20**.  
Se decidi di proseguire, vai al **19**.

## 26

### *Decimo giorno*

La valanga ci ha travolti in pieno. Con me sono sopravvissuti solo tre compagni: l'astuto Filiuro, il roccioso Vinno e l'agile Dioneto. Non ci rimane che continuare a marciare. (**hai perso gli uomini con i numeri: 1,2,4,5,13,14,15,16,17,19**)

### *Undicesimo giorno*

Il ghiacciaio lo abbiamo lasciato alle spalle e finalmente stiamo scendendo. Domani arriveremo ad Altopascio. Penso ai miei compagni che non ce l'hanno fatta; guardo le mie mani tumefatte dal freddo ed i miei piedi le cui dita sono ormai insensibili da giorni. Avrò bisogno di tempo per riprendermi: è incredibile come i miei uomini ripongano in me totale fiducia. Parlano di ricostruire un esercito, di vendetta e di riscatto. Da domani potremo ricominciare.

Vai al [47.](#)

## 27

### **Filastrocca dell'Acqua Nera**

Non bere acqua che non sia di pozzo  
Che poi senti dolori appena arriva al gozzo  
Non bere acqua del Monte Scuro  
Che ti trasformi in un masso duro  
Ed i capelli che il vento arruffa  
Te li ritrovi come Manrisio  
Ricoperti di muffa!\*

\*Questa filastrocca è cantata dalle mamme delle Montagne come monito ai bimbi di non bere acqua al di fuori dei villaggi. Nelle valli infatti vi sono diverse fonti malsane e fa riferimento a Manrisio che si dice sia stato trasformato in pietra per aver bevuto da una di esse.

## 28

### *Sesto giorno*

Siamo sopravvissuti ad una notte infernale. Non era delle fiere che dovevamo aver paura ma di belve travestite da uomini. Nel pieno della notte i villici hanno circondato l'edificio con fiaccole e torce e gli hanno dato fuoco. Se una parte di noi non fosse stata in allerta ci avrebbero fatto fare la fine dei topi. Abbiamo agito in fretta: siamo balzati fuori tra le fiamme per trovarci faccia a faccia con gli abitanti armati con forconi, zappe, mannaie e semplici bastoni. Ne è seguita una lotta furiosa. Mai ho affrontato nemici di tale fattezza: sembravano insensibili ai nostri colpi. Ad uno di loro ho letteralmente aperto il ventre con un colpo preciso ed egli ha continuato a lottare, trascinandosi dietro le budella. Solo quando gli ho rotto il cranio si è fermato.

Siamo riusciti ad aprirci un varco tra i nostri nemici e a fuggire. Voltandomi ho visto l'affabile Ronicleto morente circondato da una decina di nemici: lo stavano letteralmente sbranando vivo. Ci siamo fermati solo quando siamo stati certi di essere in salvo. Abbiamo aspettato che la notte finisse senza riuscire più a prendere sonno, nonostante la stanchezza. (**hai perso gli uomini con i numeri: 5**)

Non riesco a prendere sonno: appena provo a chiudere gli occhi la visione di Ronicleto morente mi assale. Pur di allontanare dalla mia mente quella scena, ne approfitto per cercare di capire dove ci troviamo. Sto andando per esclusione: è chiaro che non stiamo percorrendo la Val di Corte né Val Nerina. Ho paura delle opzioni rimaste: Val Caossiana e Fossa Muria. La prima è una valle selvaggia e disabitata, la seconda è famosa per leggende sulle creature orrende che la popolano.

### *Settimo Giorno*

Appena la luce del giorno ha fatto capolino abbiamo ripreso a camminare. Non faccio più caso alla nebbia che ci avvolge. Abbiamo proseguito per tutto il giorno. Ora che sta per sopraggiungere la sera ho ordinato di cercare un luogo dove dormire: Malchisio ha individuato un terreno dove la neve non è caduta. Non è protetto da alberi eppure la neve non lo ha coperto. Forse il terreno è attraversato da vapori caldi?

Accamparsi nella terra scura il terreno sembra soffice e tiepido. Potremmo riposare in un luogo accogliente Vai al **46**.

Accamparsi dove capita ci si può fidare di un terreno caldo e non coperto di neve in inverno? Vai al **24**

## 29

È reale quello che abbiamo vissuto? O il freddo e la fame stanno facendoci uscire di senno? Dopo esserci addormentati sotto i rovi, questi hanno cominciato a stringersi attorno a noi. Ho dovuto lottare per rompere i rami spinosi ed uscire e lo stesso hanno fatto gli altri miei compagni. L'impavido Alderico non ce l'ha fatta: l'abbiamo trovato avvolto dalle spine con un lungo ramo nodoso attorno al collo. Eravamo noi ad aver avuto sonni agitati ed esserci avvinghiati nelle spine? Erano loro ad essersi strette attorno a noi? (**hai perso gli uomini con i numeri: 5**)

### *Quinto giorno*

Oggi abbiamo camminato senza trovare nessun ostacolo al nostro cammino. Solo freddo, nebbia e silenzio. Vai al **30**.

## 30

### *Sesto giorno*

Finirà mai questa foresta? Troveremo qualche animale, qualche frutto, bacca o radice commestibile? Cerco di rimanere lucido e di far credere ai miei uomini di avere tutto sotto controllo, di infondere loro coraggio ma non so cosa fare per trovare del cibo e riscaldarci di notte.

### *Settimo giorno*

Un'altra giornata passata a camminare. I nostri corpi cominciano a non reggere più alla fatica.

### *Ottavo giorno*

Scrivo queste poche righe prima di rimetterci in marcia. La foresta è finalmente terminata. Ora siamo di fronte ad un lago. Nonostante sia totalmente coperto dalla nebbia, lo abbiamo riconosciuto: è il lago Frio. Devo solo decidere cosa fare:

Attraversare il lago: è ghiacciato e siamo in pieno inverno. Se lo attraversiamo potremmo risparmiare molto tempo. Vai al **10**.

Circumnavigare il lago: inutile rischiare. Vai al **31**.

## 31

### *Nono giorno*

Oggi abbiamo trovato il diplomatico Clitumno morto. Il suo fisico non ha retto alla fame ed al freddo. Ho spronato i miei compagni a continuare: mancano pochi giorni ormai: poi potremo ristorarci come si conviene. (**hai perso gli uomini con i numeri: 9**)

### *Decimo giorno*

Un altro giorno di cammino. Abbiamo raggiunto l'altra sponda. Ora non ci resta che risalire il sentiero del Buon Pellegrino e saremo arrivati.

\*\*\*

Le ignoro: Vai al **36**.

Vado verso le luci: Vai al **12**.

## **32**

Quali Dei stanno rispondendo alle nostre preghiere? Oggi una frana ci ha travolto, seppellendo i corpi del forte Bruonastro, del pietoso Giorrusto, del mite Teone e del taciturno Ippolisio. Quando la polvere è passata, abbiamo intravisto la luce. Siamo usciti e dopo esserci riabituati chiarore ed aver assaporato l'aria fresca, abbiamo finalmente capito dove siamo. Altopascio non è lontana, domani saremo in salvo: saremo accanto ad un camino acceso a bere del buon vino e discutere di piani di battaglia. Oggi però, sarà una giornata di rimpianto per i nostri compagni caduti. (**hai perso gli uomini con i numeri: 3, 14, 15, 16**)

Vai al **47**.

## **33**

### **FABULAE**

“Existe un Regno traverso il fiume que sprofonda. Esso est pieno de cose maravillose et magiche, de criature incredibili et alberi immensi. Esto regno non canosce guerre et la gente vive in ricchezza et felicità. Ivi lo re est divenuto immortale et regna cum saggezza et tutti lo adorano: Manrisio est lo nome suo.

## 34

### *Quinto Giorno*

Ci siamo addentrati sempre più nel cuore della montagna. I cunicoli a volte si trasformano in grotte o in larghi passaggi. Alcune volte mi paiono scolpite da esseri senzienti e mi tornano in mente le antiche leggende del Popolo di Sotto.

\*\*\*

### *Sesto giorno?*

Non mi rendo più conto del passare del tempo: comincia a mancarci la luce ed alcuni di noi stanno diventando nervosi ed irascibili, per questo continuo vagare avvolti nella totale oscurità. Ora stiamo riposando dopo aver trovato un fiume sotterraneo che si getta in un ampio passaggio. Sto pensando cosa sia meglio fare:

Buttarmi nel fiume: potrebbe essere che il fiume sia la foce del Rivarolo: facendoci trasportare dalla corrente usciremmo in poco tempo e molto vicini alla nostra meta. Vai al 33.

Attraversarlo: oltre il fiume il cunicolo che stiamo percorrendo prosegue. Perché rischiare così tanto quando abbiamo un'altra strada? Vai all'11.

## 35

### *Terzo giorno*

Siamo quindi arrivati in vetta. L'aria tersa, la vista imponente ci hanno permesso di capire la strada da percorrere: non sarà un cammino facile. Dovremo attraversare tutta la catena del Ghiacciaio Schinadraco per

poi ridiscendere. Che Bruneo guardi alla nostra impresa premiando il nostro coraggio.

#### *Quarto giorno*

Se queste sono le condizioni del nostro viaggio, sto cominciando a disperare di raggiungere la nostra meta. Quando il sole è alto in cielo, facciamo fatica a vedere per via della luce che riflette sul ghiaccio e sulla neve: di notte poi l'aria è così gelida che pare ghiacciare anche il nostro fiato.

#### *Quinto giorno*

Ieri sera ci siamo addormentati stretti l'uno all'altro, come tanti pulcini, sperando di poterci scaldare. Stamane però il mite Teone e lo zelante Cerseo non si sono più mossi. I loro volti bianchi, le labbra violacee ... parevano statue di cera e di ghiaccio. L'unica consolazione è sapere che se ne sono andati nel sonno. (**hai perso gli uomini con i numeri: 3,10**)

#### *Sesto giorno*

Facciamo sempre più fatica. Ci mancano le forze, siamo devastati dal vento incessante, dal ghiaccio che rende pericoloso ogni nostro passo. Dove sto conducendo i miei compagni?

#### *Settimo giorno*

Altri quattro compagni si sono addormentati per sempre: Sterlico dalla buona vista, il diplomatico Clitumno, il giovane Urreano ed il colto Melchisio. Possano le loro anime unirsi al grande banchetto dei Lari. (**hai perso gli uomini con i numeri: 7,9,12,18**)

\*\*\*

Finalmente una speranza. Quasi verso sera abbiamo incontrato un eremita. Questi uomini santi sono incredibili,

sorretti dalla fede non risentono del freddo. Stava meditando seduto sopra un enorme masso ghiacciato, col torso nudo e le brache lacere. Ci ha ospitato nella sua grotta per la notte. Potremo dormire senza il timore di non risvegliarci.

### *Ottavo giorno*

Sertino, questo il nome del nostro ospite, ha preteso un pegno per l'ospitalità: ha voluto pronunciare su di noi un auspicio. Scrivo ora le sue parole, prima di dimenticarle

Se dal ghiaccio uscirete  
Un di voi sarà stirpe di re,  
Un di voi sarà leggenda,  
Un di voi sarà Signore di cento galere

Ora riprendiamo il nostro cammino, con un senso di angoscia nel cuore: ha visto il futuro di solo tre di noi. Gli dei gli hanno concesso una visione parziale? Forse che gli altri non hanno futuro? O loro non sono così importanti per gli dei? Ora capisco perché il popolo teme questi eremiti.

### *Nono giorno*

Proprio quando eravamo a metà strada di una conca ghiacciata tra due picchi, strani rumori sono giunti alle nostre orecchie da lontano: sordi e profondi. Poi abbiamo guardato verso l'alto: una valanga. Ho avuto poco tempo per decidere:

Tornare indietro: ci sono alcune rocce sotto cui potremmo ripararci Vai al **6**.

Avanzare: se raggiungeremo la fine di questa vallata potremo sperare di farcela Vai al **26**.

## 36

### *Undicesimo giorno*

Gli dei ci hanno arriso. Domani raggiungeremo il rifugio di Altopascio. Un'atmosfera di gioia ed euforia pervade il gruppo. Si parla di cosa mangeremo, di cosa berremo, di come prepareremo piani di battaglia e nuove tattiche da provare per vincere la guerra. Stanotte dormiremo con l'animo più leggero.

Vai al **47.**

## 37

### *Quinto Giorno*

Abbiamo continuato a camminare per diverse ore per poi decidere di riposarci. Nulla qui sembra poterci raggiungere. Ora riprendiamo la marcia.

\*\*\*

Si sente solo il rumore dei nostri passi in questo largo budello. Un altro bivio di fronte a noi.

Scegli:

Andare a destra Vai all'**11.**

Andare a sinistra Vai al **9.**

## 38

Non avrei mai dovuto entrare in questa torre maledetta dagli dei. Ci siamo addormentati quasi subito, sfiniti dal viaggio e dalla fame. Poi sono cominciati degli incubi tremendi: ho sognato la torre ai tempi del suo massimo splendore, alta

almeno quaranta metri, con recinzioni possenti tutto attorno. La scena che mi è apparsa innanzi era orrenda: centinaia di uomini ridotti in catene venivano portati all'interno della torre e scaraventati nel pozzo da sacerdoti di un culto misterioso. Il tutto si svolgeva in un silenzio innaturale. Come fossi libero di muovermi incurante di tutto e contemporaneamente spinto da una forza sconosciuta, mi sono ritrovato al limitare del pozzo: quello che si è palesato alla mia vista abbassando lo sguardo mi è impossibile descriverlo. Un senso di disgusto ed un terrore puro mi ha pervaso facendomi risvegliare urlante, contemporaneamente a tutti i miei compagni. Tutti noi avevamo fatto lo stesso incubo. È passato diverso tempo prima di riuscire a riprendere il controllo dei

sensi. Quando siamo tornati in noi, abbiamo deciso di allontanarci immediatamente da quella costruzione immonda ed è in quel momento che abbiamo trovato i corpi del diplomatico Clitumno e del pietoso Giorrusto. I loro volti erano paralizzati in un'espressione di terrore puro, i loro corpi tesi come cuoio rinsecchito e le orbite degli occhi aperte in modo innaturale. (**hai perso gli uomini con il numero: 9, 16**)

Ci stiamo riposando un poco dopo aver camminato tutta la notte. Il senso di disagio ed angoscia permane nel mio spirito. A questo si aggiunge ora il rimorso per aver abbandonato i corpi dei nostri compagni in quel luogo dannato.

### *Decimo giorno*

Leggendo questi miei passi, molti potranno pensare che io sia totalmente uscito di senno, ma oggi, appena sveglio, devo decidere se fidarmi dei consigli dei miei compagni morti. La notte passata mi sono addormentato con l'animo angosciato per non aver portato via i corpi da quel luogo infame. È così che, nel pieno della notte, ho sentito una

presenza incomber su di me. Svegliandomi di soprassalto, ho visto gli spiriti del diplomatico Clitumno e del pietoso Giorrusto proprio di fronte a me: le orbite assenti, il volto pallido trasfigurato dal terrore, la mascella serrata. Alzando il braccio, mi hanno indicato una direzione; subito dopo mi sono ritrovato di fronte ad una caverna. I due mi hanno invitato ad entrare e le loro voci, fredde e distanti si sono sparse nell'aria: "Solo chi si muove nelle tenebre ha speranza di sopravvivere".

Ora sono pieno di dubbi: posso davvero credere in ciò che ho visto? Devo fidarmi dei miei compagni o stanno cercando di vendicarsi per aver trascurato le loro spoglie? Che fare?

Seguire i consigli degli spiriti Vai al **39**.

Non fidarti degli spiriti Vai al **25**.

## 39

Dopo aver camminato per diverse ore nella direzione indicata, abbiamo incontrato la grotta che mi era apparsa nella visione. Alcuni di noi han cercato di accendere un lume ed ho dovuto impormi affinché tutti camminassero nel buio. Come povere anime dannate, ci addentravamo spauriti: i nostri sensi si acuivano, sentendo rumori flebili divenire minacciosi. Era il vento quello che sentivamo o piuttosto le voci dei morti? Potevo sentire la paura dei miei compagni e senza provar vergogna aggiungevo alla loro la mia. Dopo un tempo indefinito, sulla destra è comparso un bagliore. Ho visto sovrapporsi ad esso le ombre di alcuni miei compagni. Che fare?

Seguire il bagliore Vai al **15**.

Proseguire nel buio Vai al **13**.

## 40

### DE VALPARVAE HISTORIA

“Giunta che fu notte piena, lo capo popolo Erno comandò ai villici di dare foco a lo pagliaio, dove Martello et li suoi dormivan et di circondar la costruzione. Morion quasi tutti in mezzo a le fiamme et chi di loro uscì, fu trapassato da lame, forconi o zappe. I corpi fueron poi consegnati a li Trismagistri li quali concessero per l’impresa a Erno lo titolo di Signore, preso nome di Erno Belfoco cum diritto de riscossioni presso tutta la valle. Lo villaggio prese nome Grancenere et in pochi anni est divenuto lo borgo maggiore del circondario.”

## 41

Ho deciso di entrare di persona assieme a quattro compagni. L’apertura della grotta era ampia ma non abbastanza per permettere alla luce ormai calante di entrare oltre un paio di metri. Abbiamo proceduto lentamente per permettere ai nostri occhi di adattarsi alla luce sempre più fioca. Abbiamo acceso le torce solo quando non riuscivamo più a vedere nulla. Credo siano stati la luce ed il calore a risvegliare dal letargo l’orso. Ce lo siamo trovati di fronte circa una decina di metri dopo, in piedi sulle zampe posteriori. Nonostante la mole, ci ha caricato in un baleno. Schiumava rabbia ed il suo sguardo era qualcosa di orribile. Non ne avevo mai affrontato uno ed ora capisco perché lo si descriva come un autentico massacratore di uomini. Se io e Clitumno siamo vivi, lo dobbiamo probabilmente al fato. Gli altri tre che erano con noi, l’affabile Ronicletto, il saggio Unirone e il veloce Isidro non ce l’hanno fatta. (**hai perso gli uomini con i numeri: 5, 17, 19**) Scrivo ancora poche righe prima di addormentarmi. Molti di noi sono ottimi ed esperti cacciatori e appena uccisa la fiera hanno scuoia e

macellato la carcassa. Abbiamo portato dentro molta neve per poterne frollare la carne. Domani mattina potremo mangiare carne d'orso a colazione. L'animale era talmente grosso che ci sfamerà per molti giorni e stiamo decidendo cosa fare della pelle e del grasso. Abbiamo inoltre scoperto che il terreno in fondo alla grotta risulta morbido e siamo stati in grado di scavare una fossa. Potremo seppellire degnamente i corpi dei nostri compagni. Siamo tutti più sereni. Terzo giorno Questa mattina ci siamo svegliati finalmente ben riposati. La grotta ci ha riparato dai venti gelidi ed era tutto sommato calda. Abbiamo utilizzato un po' di grasso per accendere il fuoco e cuocere una parte della carne. È risultata dura allabocca ma solo gli dei sanno quanto era saporita e quanto desiderassimo masticare. Non abbiamo dimenticato le tradizioni: abbiamo sacrificato le viscere dell'animale a Terie, affinché ci stesse lontana, la testa a Caossio ed il cuore a Bruneo. Discutendo con i miei uomini, siamo giunti alla conclusione che siamo in Val di Bruno, altrimenti non avremmo mai potuto incontrare un orso. Dobbiamo passare dall'altra parte del monte per avvicinarci al nostro obiettivo. Prima di ripartire siamo andati a dare un ultimo saluto ai nostri tre compagni sepolti la notte prima. Ci siamo accorti che il terreno aveva ceduto nella notte, forse proprio a causa delle fosse da noi scavate, rivelando dei cunicoli. Ho chiesto ai miei un po' di tempo per riflettere sul da farsi.

Entrare nei cunicoli: vanno dentro il cuore della montagna e magari sbucano dall'altra parte. Di sicuro non potremmo essere inseguiti e se va bene potremmo risparmiare un sacco di tempo. Il rischio è alto: vicoli ciechi, crolli, perdita dell'orientamento. Vai al **18**.

Continuare la marcia: lasciamo perdere i cunicoli sottoterra. Troppo rischioso. Vai al **17**.

## 42

Il sentiero scelto ha cominciato ad inerpicarsi. L'aria è diventata rarefatta ed i crampi hanno cominciato a bloccare i nostri muscoli mentre la mia mente rifletteva sulle scelte fatte: lo sconforto mi aveva avvolto il cuore. Dovevo forse tornare indietro? Avrei dovuto lasciarmi cadere ed ammettere la nostra impotenza? D'improvviso ci ritrovammo in cima. La nebbia qui si era diradata e finalmente abbiamo potuto osservare il panorama. Se gli dei lo vorranno, scendendo dall'altro versante, ci ritroveremo nella valle di Altopascio. Ci separano quindi pochi giorni di cammino dalla nostra meta. I pensieri nefasti mi hanno lasciato ed è con un certo senso di serenità che stanotte prenderò sonno.

### *Undicesimo giorno*

Un altro giorno di cammino. Com'è strano l'essere umano. Soltanto ieri l'altro una fatica del genere ci avrebbe abbattuto ma oggi, nonostante non si sia mangiato altro che qualche oncia di carne di serpente, la fatica sembra minore. Camminando abbiamo cominciato a riconoscere alcuni luoghi: le due rocce bianche chiamate gli Sposi Giganti, la piccola cascata del Buonsuono. Perfino la nebbia ci è parsa meno minacciosa: ci nasconde dai nemici e ci consente di avanzare più velocemente, lasciando perdere la precauzioni che dovremmo adottare se non vi fosse. Domani le nostre fatiche finiranno. Stasera siamo tutti esaltati e parliamo di cosa mangeremo, cosa berremo, di quanto danzeremo. Molti di noi già progettano le azioni da intraprendere per iniziare una nuova vittoriosa guerra. Vai al [47](#).

## 43

### *Settimo giorno?*

Sto provando a tenere conto dei giorni ma ho seri problemi.  
Stiamo continuando a camminare.

*Ottavo giorno?*

Oggi abbiamo dovuto salutare lo zelante Cerseo. Nel buio di un cunicolo ha messo un piede in fallo ed è precipitato. Abbiamo calato una torcia per poter vedere cosa fosse successo: abbiamo visto solo la sagoma del suo corpo in una posizione innaturale. Impossibilitati a recuperarne le spoglie, abbiamo pregato per lui i Lari affinché lo accogliessero degnamente tra le loro schiere.

**(hai perso gli uomini con i numeri: 10)**

*Nono giorno?*

Camminiamo senza sosta. L'aria è stantia in alcuni punti e cominciamo ad avere problemi con la vista per via della mancanza di luce naturale. È questo ciò che ci aspetta quando trapasseremo per raggiungere il Regno dei Più?

*Decimo giorno?*

Le scorte d'acqua sono finite e ci rimane poca carne, per non parlare delle torce; tra poco saremo costretti a camminare al buio. Prego Obscurio che ci riservi una fine migliore.

*Undicesimo giorno?*

Un rivolo d'acqua scende da una stalmite verdastra. Potrebbe essere la salvezza.

Se intendi bere Vai al **27**.

Se intendi continuare senza bere Vai al **32**.

## 44

### *Quinto giorno*

Abbiamo passato una notte tranquilla. Gli alberi si sono rivelati un giaciglio certo non comodo ma sicuro. Scendendo dal mio ramo, ho notato alcune pietre cui non avevo fatto caso la sera prima. Il terreno risulta essere in legger salita: siamo ai piedi di una collina eppure ieri mi era parso di essermi addormentato in un terreno pianeggiante. Sono io che ricordo male? Oppure ci siamo mossi di notte? Guardo gli alberi, secchi e neri, e mi vengono in mente le storie che ci raccontavano da bambini a proposito di alberi senzienti in grado di muoversi. Un brivido mi percorre la schiena. Oggi camminerò spedito.

\*\*\*

L'astuto Filiuro mi ha chiesto di riflettere: se davvero gli alberi possono muoversi, perché non sfruttarli? Potremmo camminare senza stancarci e dormire sicuri. Il colto Melchisio non è d'accordo: non è detto ci conducano dove vogliamo noi, magari ci porteranno ancora più lontano dal rifugio. Devo scegliere:

Usiamo gli alberi: dovremo addormentarci su di loro perché si possano muovere, così come le leggende dicono. Che queste creature possano davvero aiutarci? Vai al 3.

Ci rimettiamo in marcia: il rischio è davvero elevato: che ne sappiamo di queste creature? E se non esistessero ma semplicemente siamo noi che stiamo uscendo di senno? Vai al 30.

## 45

### DE VALPARVAE MITICIS LOCIS

“Il Picco d’Orso est canosciuto come dimora de Manrisio et de la sua guardia. Egli morto non est ma giace. Si dice un giorno ei tornerà per rivendicare il trono que spetta di diritto di sangue. Fino ad allora, lo monte lo proteggerà et niuno potrà trovarlo.”

## 46

*Ottavo giorno*

L’orrore e lo sconforto mi pervadono. Sono abituato alla morte in battaglia ma le disgrazie che ci stanno capitando mi debilitano nello spirito. La mia decisione di accamparci sul terreno caldo si è rivelata nefasta e sento il peso della mia decisione rodermi l’animo. Nel cuore della notte, proprio quando stavamo dormendo magnificamente al calore di quella terra, essa ha cominciato a muoversi e ribollire. Siamo scattati in piedi e abbiamo cominciato a correre: purtroppo non tutti sono stati così lesti. Il pulcro Roerio, Cerseo lo zelante ed il colto Melchisio sono stati inghiottiti dalla terra. Quel che più mi ha turbato è stata la domanda posta con uno sguardo pieno di terrore da Zantoreo: “Ditemi, avete visto anche voi? Era il terreno che ribolliva? O eran piuttosto mani ossute e fangose quelle che hanno trascinato nella terra i nostri compagni?” Per la prima volta non sono riuscito a placare il panico del gruppo perché anche io sono rimasto impietrito dalla paura. (**hai perso gli uomini con i numeri: 2, 10, 18**)

*Nono giorno*

Un altro giorno di marcia nella nebbia. Ormai camminiamo come vecchi cavalli ciechi.

\*\*\*

Abbiamo avvistato una torre diroccata. Nessuno sa nulla di questa costruzione, nemmeno Dioneto che tra noi è il più esperto di storia.

Dormire all'interno: saremo protetti dal vento e se accendiamo un fuoco potremo creare un ambiente caldo. Sempre che non ci crolli tutto addosso. Vai al [38](#).

Dormire appoggiati ad una parete esterna: ci proteggerà a sufficienza e non rischieremo crolli improvvisi. Vai al [25](#).

## 47

È quindi questo il destino beffardo che gli dei mi hanno riservato? Oggi, come previsto, abbiamo raggiunto Altopascio. A centinaia di metri, con le nebbie che pian piano si diradavano, abbiamo intravisto il fumo del suo camino, le luci delle sue finestre e l'odore di cibo che sotto vento pervadeva l'aria. Abbiamo urlato di gioia e ci siamo precipitati verso il casolare con tutte le energie rimaste in corpo. Io ed i compagni superstiti, come bambini festosi nel giorno del Nuovopane, abbiamo aperto la porta e ci siamo precipitati all'interno dove la nostra gioia si è tramutata in disperazione. All'interno ci stavano aspettando non meno di cinquanta uomini dell'esercito invasore. Troppo stanchi non abbiamo avuto la forza di reagire. Siamo stati fatti prigionieri. Il loro generale, Lunardo Trismagistri, mi ha invitato al tavolo. Con modi eleganti e degni di un uomo di alto lignaggio, mi ha esposto i fatti, non prima di aver espresso la sua ammirazione per l'impresa compiuta. Ero sopravvissuto quasi un mese nelle montagne in pieno inverno. Mi ha informato che il regno è ormai nelle loro mani ed essendo il re ed i suoi discendenti morti nell'assedio della capitale, io rimango l'unico legittimo pretendente al

trono di Valparva, cosa che ovviamente non può essere accettata: ha promesso salva la vita ai miei compagni ed alle loro famiglie e chi non si opporrà al loro dominio potrà anche conservare i propri privilegi.

Sfinito, senza più speranze sono ora in attesa del mio destino: ho chiesto comunque di potermi presentare all'esecuzione in modo decoroso. Mi ha permesso un bagno e preparato abiti degni di un nobile. Come ultimo desiderio ho chiesto di poter consumare un ultimo pasto. Lì, purtroppo non ho potuto trattenere le lacrime: è stato il miglior pasto della mia vita. Vai all'[Epilogo](#)

## EPILOGO

Con la morte di Manrisio, i Trismagistri ottennero la supremazia incontrastata sul Regno. Si rivelarono estremamente rispettosi del nemico giustiziato, tanto che il generale, mai salito al trono, fu trattato come un sovrano: organizzarono ceremonie funebri durate, secondo le cronache del tempo, "simane intiere" e le sue spoglie furono sepolte nella cripta dei re. Secondo la tradizione egli è l'ultimo re degli antichi sovrani di Valparva. I vincitori introdussero una nuova cultura nel Regno (cultura "Magistra") che si contrappose con l'originale (cultura "Parva"). Diedero grande impulso al sapere ed allo studio: in pochi anni istituiranno l'Universitas Realis, che divenne uno dei poli culturali più importanti di tutto il continente.

## I SOPRAVVISSUTI DELLE MONTAGNE

Qui di seguito un breve resoconto di ciò che succede agli uomini ed alla loro discendenza nel caso sopravvivano.

Alderico Usurti	Diverrà famoso come membro della “Congiura dei Sopravvissuti”. Scoperto, verrà giustiziato ed i suoi discendenti esiliati.
Roerio Cavalgrande	Rimasto vedovo, sposerà la figlia di un nobile fedelissimo alla nuova dinastia, entrando nelle grazie dei regnanti. I suoi figli godranno di favori notevoli ed accumuleranno ingenti ricchezze.
Teone de' Zari	Per la sua saggezza diventerà un punto di riferimento dalla cultura autoctona (cultura “Parva”). I suoi discendenti conserveranno questo ruolo.
Olonno Mazzaferri	Diverrà famoso come membro della “Congiura dei Sopravvissuti”. Scoperto, verrà giustiziato ed i suoi discendenti esiliati.
Ronicleto Viridi	Accetterà i nuovi regnanti subito dopo la morte di Manrisio. Un suo discendente, Alterio, diverrà Rettore dell’Universitas.
Filiuro Rubricani	Accetterà i nuovi regnanti subito dopo la morte di Manrisio. Un suo discendente, Gelanore,

	sposerà l'unica erede del re Sterone IV Trismagistri, iniziando la dinastia dei sovrani Rubricani.
Stelrico Boccarosa	Accetterà i nuovi regnanti subito dopo la morte di Manrisio. I suoi discendenti avranno in perpetuo il titolo di "guardiacaccia reali"
Vinno Agnolauri	Esiliato, si trasferirà presso la nascente Repubblica di Venaemaris, dove diverrà un membro stabile del Concilio: alla sua morte tra i suoi averi si conteranno 100 galere. La sua discendenza diverrà estremamente ricca e potente e annovera almeno 3 Dugi della Repubblica.
Clitumno Eguidui	Accetterà i nuovi regnanti e continuerà a vivere presso le sue terre. Nessun erede verrà ricordato per fatti rilevanti.
Cerseo Querciaoli	Espropriato di tutti i suoi possedimenti, si unirà al culto di Altesia, diventandone uno dei massimi esponenti. Nessun erede verrà ricordato per fatti rilevanti.
Dioneto Negrimanni	Accetterà i nuovi regnanti e continuerà a vivere presso le sue terre. Nessun erede verrà ricordato per fatti rilevanti.
Urreano Negrimanni	Esiliato, diverrà uno dei più famosi capitani di ventura

	della sua epoca. I suoi manuali di tattiche sono ancora tra i più letti tra i generali e gli uomini d'arme.
Zantoreo della Spiga	Diverrà famoso come capo della “Congiura dei Sopravvissuti”. Scoperto, verrà giustiziato ed i suoi discendenti esiliati.
Ippolisio Montrusi	Per evitare conseguenze ai propri figli, diverrà un eremita facendo perdere le sue tracce. Da quel momento sorgeranno su di lui notevoli racconti popolari. I suoi discendenti manterranno le loro proprietà.
Brunoastro Malavento	Dopo aver accettato i nuovi regnanti ed aver così assicurato la sopravvivenza della sua discendenza, sfiderà a duello quasi tutte le guardie che avevano arrestato la Guardia di Manrisio ad Altopascio, uccidendone la maggior parte. Morirà per una ferita mal curata (alcuni dicono per l'utilizzo di veleno)
Giorrusto Astracandidi	Accetterà i nuovi regnanti e continuerà a vivere presso le sue terre. Nessun erede verrà ricordato per fatti rilevanti.
Unirone Malvisi	Accetterà i nuovi regnanti e continuerà a vivere presso le sue terre. Nessun erede verrà

	ricordato per fatti rilevanti.
Melchisio Cavauri	I Trismagistri apprezzarono la sua cultura tanto da porlo tra gli uomini incaricati di costituire l'Universitas del Regno. I suoi discendenti avranno in perpetuo l'incarico di Custodi della Biblioteca Reale.
Isidro Pilidoro	Vedrà espropriate le ricche miniere che davano il nome alla sua famiglia. I suoi discendenti rappresenteranno uno dei punti di riferimento dalla cultura autoctona (cultura "Parva")
Paersinne Falangi	Non si piegherà ai nuovi regnanti: finirà i suoi giorni in esilio. Suo figlio Perinteo diverrà generale presso i re di Rivapulcra. Gli altri discendenti diverranno parte dei cortigiani del medesimo regno.

Le raccolte dei racconti scritti dagli appassionati dei racconti a bivi.



i Corti  
di LGL

### **IL LIBRO DEI CORTI 2008**

Il Concorso dei Corti prende il via nel 2008 proponendo ai partecipanti tre incipit a cui ispirarsi per scrivere i loro racconti.

1

### **IL LIBRO DEI CORTI 2009/2010**

Nel 2009/2010 i partecipanti possono scegliere tra i temi luna, caccia e vendetta e tra i generi letterari Gotico, Fantascienza e Steampunk.

2

### **IL LIBRO DEI CORTI 2011**

Nel 2011 sono state proposte per la prima volta tre illustrazioni per ispirare i partecipanti.

3

### **IL LIBRO DEI CORTI 2012**

Nel 2012 gli Organizzatori proposero tre dialoghi da inserire nel tema “gara” intesa come sfida di qualsiasi genere.

4

### **IL LIBRO DEI CORTI 2013**

Nel 2013 è stato scelto il tema unico Magnamund, il mondo di Lupo Solitario.

5

**IL LIBRO DEI CORTI 2014**

6

Il 2014 è l'anno della tripla possibilità di scelta tra un animale, un italiano e un personaggio svantaggiato.

**IL LIBRO DEI CORTI 2015**

7

Nel 2015 è stato proposto di nuovo un tema unico: una locanda nella nebbia con l'elemento fantastico obbligatorio.

**IL LIBRO DEI CORTI 2016**

8

Nel 2016 compare per la prima volta il tema libero.

**IL LIBRO DEI CORTI 2017**

9

Nel 2017 i partecipanti possono scegliere tra i protagonisti nerd, robot e cattivo e tra gli eventi invasione, apocalisse e scoperta dell'Europa.



# IL LIBRO DEI CORTI 2015

7

**lgl**

i corti  
di lgl

**librogame's LAND**

**libri NOSTRI**