

PROLOGO

Il tuo nome è Klag-Joz, nella ridicola lingua degli umani potrebbe essere tradotto come Alto-Marrone e, infatti, questo è il tuo aspetto: sei un Giak delle paludi insolitamente alto e il colore della tua pelle tende al marrone, invece che al grigio come la maggior parte dei tuoi simili. Quando eri piccolo, i tuoi fratelli avevano l'abitudine di prenderti in giro, per via del tuo aspetto. Poi, all'età di dieci anni, hai afferrato tuo fratello e gli hai sbattuto la testa per terra fino a ridurgli il cranio una poltiglia rossa.

Da allora nessuno ha più riso del tuo aspetto.

A dodici anni fosti reclutato nell'armata del Signore Zagarna. Nelle fosse della Città Infernale, Helgedad, imparasti cosa vuol dire essere un guerriero. La tua forza cresceva di pari passo con l'odio per gli umani, e in particolare per i maledetti Sommerlundiani, che da sempre si opponevano alle mire espansioniste dei Signori delle Tenebre.

A diciassette anni entrasti a far parte dei Lajakaan, i Cuori di Pietra, un orgoglioso reggimento di Giak che aveva combattuto gloriosamente nell'ultima guerra contro il Sommerlund. Il tuo reggimento fu stanziato presso Kaag, dove rimanesti per i due anni successivi a osservare le truppe di Zagarna affluire numerose nella città.

Poi, senza preavviso, arrivò l'ordine di marciare verso est. Stormi dei Kraan si levarono in volo, oscurando il sole, mentre il resto dell'armata del Signore Zagarna si mobilitava, affrettandosi a seguirli. In pochi giorni oltrepassaste i Monti Durncrag, espugnando i deboli fortificati di confine degli umani. Nell'esercito però serpeggiava l'inquietudine, mentre antiche leggende sui temibili Cavalieri Ramas erano rievocate e narrate a mezza voce. I Ramas erano un ordine di monaci guerrieri, cavalieri dotati di poteri temibili. Le terre che si stendevano ai piedi orientali dei Durncrag erano il loro feudo, essi avevano sempre costituito la prima e più forte difesa del Sommerlund contro le invasioni dei Signori delle Tenebre.

Il secondo giorno dopo aver valicato le montagne, la notizia esplose, diffondendosi alla velocità del lampo lungo la striscia nera dell'armata: i Ramas erano stati colti di sorpresa dai Kraan, mentre festeggiavano una qualche ricorrenza, ed erano stati completamente sterminati. Il loro monastero era stato raso al suolo e nulla ormai si frapponeva tra voi e Holmgard, la capitale del Summerlund.

Dopo una violenta battaglia al ponte Alema, conclusasi con la vostra vittoria e con la morte del principe ereditario del Sommerlund, l'esercito di Zagarna arrivò alle porte di Holmgard. Imponenti macchine d'assedio furono erette e proietti infuocati presero ad abbattersi sulla città. Giorno e notte. Per quasi quaranta giorni.

Devi ammettere che gli umani si sono battuti bene, senza chiedere, né concedere, pietà. Ma le sorti dell'assedio, e della guerra, erano scontate. O almeno, così pensavi fino a quella mattina in cui le vele bianche di una flotta sconosciuta comparvero all'orizzonte.

REGISTRO DI GUERRA

Di
KLAG-JOZ

COMBATTIVITÀ

RESISTENZA

Non si può superare il punteggio iniziale.
0 = morto

SPECIALIZZAZIONE

EQUIPAGGIAMENTO (Massimo 2oggetti)	PASTI
	OGGETTI SPECIALI <i>Pugnale dalla lama curva</i>



DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA

RESISTENZA

TU	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
	MODIFICATORE _____	
TU	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
	MODIFICATORE _____	
TU	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
	MODIFICATORE _____	

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura dovrai tenere aggiornato il Registro di Guerra che trovi all'inizio del racconto. Visto che potrai giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

COMBATTIVITA' e RESISTENZA

Il tuo addestramento militare a Helgedad è stato brutale ma efficace. Sei un guerriero spietato, addestrato nell'uso delle corte scimitarre seghettate, tipiche dei Giak, della lancia, dell'arco corto e dello scudo. Tali conoscenze sono racchiuse nel punteggio di **Combattività**. Per sapere a quanto ammonta tale punteggio determina un numero sulla Tabella del Destino (la trovi alla fine di queste regole). A questo numero aggiungi **8**. Scrivi il totale nella casella **Combattività** del Registro di Guerra.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino e aggiungi **20** al numero estratto. Il risultato indicherà il tuo livello di **Resistenza**. Quando subisci dei Danni, devi sottrarre l'ammontare di questi al tuo punteggio di **Resistenza**. Nel momento in cui il punteggio di Resistenza dovesse arrivare a 0 o meno, Klag-Joz sarà morto.

SPECIALIZZAZIONE

Durante la permanenza a Kaag hai potuto ricevere un particolare addestramento specialistico. Prima di iniziare l'avventura devi decidere quale, tra quelli proposti qua sotto, e trascriverlo sul Registro di Guerra.

Combattente di prima linea - Sei stato addestrato a essere un guerriero micidiale. La tua maestria nell'uso delle armi è superiore alla media. Scegliendo questa specializzazione Klag-Joz godrà di un bonus di **+2** alla Combattività. Inoltre godrà sempre di un **Modificatore al Combattimento di +1**, in aggiunta a qualsiasi altro modificatore indicato dal testo.

Esploratore - Sei stato addestrato a muoverti in territori inesplorati, infiltrarti vicinissimo alle linee nemiche, se non addirittura oltrepassarle. Scegliendo questa specializzazione Klag-Joz sarà in grado di sopravvivere nei territori selvaggi, saprà orientarsi, mimetizzarsi e procurarsi il cibo cacciando. Inoltre gli Esploratori sono abili cavalieri di Tigerwolf, giganteschi lupi di montagna allevati nelle fosse di Helgedad.

Ufficiale Giak - Gli ufficiali dei contingenti Giak hanno funzioni di coordinamento tra le truppe e le entità più potenti, e più astute, al servizio dei Signori delle Tenebre. Scegliendo questa specializzazione, Klag-Joz avrà influenza su altri Giak, inoltre possiederà abilità sconosciute alla maggioranza dei membri della sua specie, egli saprà leggere e scrivere, ad esempio, e avrà competenze nel linguaggio degli umani e sui loro usi e costumi.

Scegliete quale specializzazione possiede Klag-Joz e riportatela sul Registro di Guerra.

EQUIPAGGIAMENTO, OGGETTI SPECIALI e PASTI

Nell'arco dell'avventura potrai entrare in possesso di alcuni **Oggetti**, fino a un massimo di due. Quando ti viene offerta la possibilità di prendere un Oggetto e i due spazi dell'Equipaggiamento sono già occupati, puoi sempre scegliere di abbandonare un Oggetto tra quelli in tuo possesso (cancellandolo) per prendere quello nuovo.

Un discorso a parte riguarda i **Pasti**. Essi non rientrano nel novero dei due oggetti e Klag-Joz potrà accumularne quanti vuole. In alcuni momenti del racconto ti verrà chiesto di consumare un pasto. Se Klag-Joz non ne possiede nemmeno uno, perderà **3 Punti Resistenza**. Se con questo la sua Resistenza dovesse scendere a 0, egli morirà.

Per finire sarà possibile entrare in possesso di alcuni oggetti di piccole dimensioni che Klag-Joz potrà infilarsi in tasca, questi vanno segnati nello spazio dedicato agli **Oggetti Speciali**. Non c'è limite al numero di Oggetti speciali che è possibile avere. Klag-Joz inizia con un **pugnale dalla lama ricurva**, inserito tra gli Oggetti speciali.

DIARIO DI VIAGGIO

Fin dalle prime battute verrà offerta a Klag-Joz la possibilità di scegliere tra due percorsi, uno più breve ma pericoloso (Direzione Ovest) e un altro più lungo ma sicuro (Direzione Nord-Ovest).

Nel primo caso il viaggio di Klag-Joz durerà due giorni e una notte, e al sorgere della seconda notte dovrà recarsi al **paragrafo 25** per concludere l'avventura. Nel secondo caso il viaggio di Klag-Joz durerà tre giorni e due notti, e solo la terza notte dovrà recarsi al **paragrafo 25**.

Ogni giorno Klag-Joz può avere un Incontro, ogni incontro è contraddistinto da un codice di due lettere. Quando Klag-Joz fa un incontro, devi segnare il relativo codice nel rettangolo bianco sopra al giorno in cui questo è avvenuto. Questo per l'evidente motivo che un singolo avvenimento può capitare una sola volta nel corso dell'avventura. Quindi se estrai un numero dalla Tabella del Destino che corrisponde a un Incontro già avvenuto, ignora tale risultato e continua a provare fino a che non trovi un Incontro nuovo.

Non fa eccezione l'incontro "Libero". Esso non conduce ad alcun paragrafo perché indica che Klag-Joz non fa alcun incontro significativo. Per tanto dopo un incontro "Libero" devi passare subito alla Notte, e quindi recarti al Paragrafo 16, o al 25 se hai concluso il viaggio (alla seconda notte per il viaggio breve o alla terza per quello lungo).

REGOLE DI COMBATTIMENTO

All'inizio di ogni Combattimento i punteggi di Combattività di Klag-Joz e del suo Avversario devono essere segnati nelle apposite caselle del **Diario di Combattimento**, sul Registro di Guerra.

Il Combattimento di svolge come segue:

1) Copia il punteggio di **Resistenza** che ha attualmente JKlag-Joz e quello del suo Avversario nei rispettivi spazi nel Diario di Combattimento.

Se Klag-Joz combatte contro più avversari contemporaneamente, segna la Resistenza di tutti loro nella medesima casella. A ogni Scontro puoi decidere a quale avversario applicare i Danni inflitti ma non dividere un Danno tra più avversari.

2) Sottrai dal punteggio di Combattività di Klag-Joz quello dell'avversario. Il numero risultante è il **Rapporto di Forza** da segnare nell'apposito spazio del Diario di Combattimento.

Nel caso di più avversari la Combattività globale di questi deriverà da un punteggio base più un bonus cumulativo per ogni avversario oltre il primo che viene affrontato. Man mano che il numero di avversari si riduce, aggiorna la Combattività globale del gruppo avversario.

3) A seconda dell'arma che sta brandendo Klag-Joz e di quella utilizzata dall'avversario, può risultare un **Modificatore**, che può essere positivo o negativo. Questo punteggio va a modificare il rapporto di forza nei primi Scontri ma tende allo zero sul lungo periodo (vedi il punto 6)

4) Estrai un numero dalla **Tabella del Destino**.

5) Consulta la Tabella dei **Risultati del Combattimento**. Nella riga in alto è segnato il Rapporto di Forza. Nella colonna a sinistra sono riportati i risultati della tabella del destino. All'incrocio tra colonna e riga trovi i Danni subiti da Klag-Joz (**K-J**) e i Danni subiti dal Nemico (**N**)

6) Aggiorna il **Modificatore** di più o meno un punto verso lo zero (Per cui se Modificatore nel Primo Scontro fosse stato di +3 al Rapporto di forza esso diene un +2 nel secondo Scontro, un +1 nel terzo Scontro e 0 in tutti quelli successivi)

7) Se nessuno dei due avversari è arrivato a 0 Punti Resistenza, ricominciate dal Punto 2.

Rapporto di Forza

	Inferiorità schiacciante	Inferiorità	Svantaggio	Leggero svantaggio	Parità	Leggero vantaggio	Vantaggio	Superiorità	Superiorità schiacciante
	-10 o meno	-9 / -7	-6 / -4	-3 / -2	-1 / +1	+2 / +3	+4 / +6	+7 / +9	+10 o più
1-2	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7
	K-J -10	K-J -8	K-J -6	K-J -5	K-J -5	K-J -5	K-J -4	K-J -3	K-J -2
3-4	N -0	N -1	N -3	N -4	N -4	N -4	N -6	N -7	N -8
	K-J -8	K-J -7	K-J -5	K-J -4	K-J -4	K-J -3	K-J -3	K-J -2	K-J -1
5-6	N -1	N -3	N -5	N -6	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9
	K-J -7	K-J -6	K-J -4	K-J -3	K-J -3	K-J -3	K-J -2	K-J -1	K-J -1
7-8	N -4	N -5	N -7	N -8	N -6	N -8	N -9	N -10	N -10
	K-J -5	K-J -4	K-J -2	K-J -2	K-J -2	K-J -1	K-J -1	K-J -0	K-J -0
9-0	N -6	N -7	N -9	N -10	N -10	N -10	N -10	N -10	N -10
	K-J -3	K-J -2	K-J -1	K-J -1	K-J -0	K-J -0	K-J -0	K-J -0	K-J -0

Tabella del Destino

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

FUGA INFERNALE

1

"Maledetti umani" grugnisce per l'ennesima volta Moton-Lajak, sputando nel fuoco da campo. "Avevamo vinto. Dannazione, avevamo vinto!"

Annuisce, senza trovare nulla da aggiungere. Avevate vinto. Già! Ormai Holmgard era allo stremo, questione di giorni e avreste sfondato le difese. Ma poi sono arrivate le navi dalle vele bianche: rinforzi dal regno di Durenor, dicevano. Be', poco male, questo voleva dire che l'assedio sarebbe durato un po' di più e che alla fine ci sarebbero stati più umani da massacrare.

Solo che un'ora dopo l'arrivo delle navi è successo... non sai nemmeno come definirlo. Forse la fine del mondo.

Dalla cima della torre principale, quella che sovrasta le porte di Holmgard, è partito un fascio di accecante energia magica. Il raggio ha crepitato, zigzagando lungo tutto l'accampamento, finendo per abbattersi con impensabile potenza sulla collinetta che ospitava le tende del Signore Zagarna e degli ufficiali dell'armata. L'urlo di morte del Signore dei Signori delle Tenebre è riverberato per tutto l'esercito. In un attimo tutti hanno saputo che Zagarna era morto. Che una vittoria sicura si era trasformata in una sconfitta disastrosa. In un attimo la più grande armata che il Magnamund avesse visto negli ultimi due secoli si è data alla fuga.

Tu e una parte del tuo reggimento siete riusciti a rimanere uniti, anche se durante la fuga il Gurgaz al vostro comando ha ricevuto una freccia nel ventre. Il gigantesco rettile non si è fermato, ha continuato ad avanzare, ruggendo e imprecando, fermandosi solo per vomitare sangue nero, sempre più spesso. Poi, dopo un giorno e una notte di marcia, è crollato a terra, morto. Voi, non sapendo cosa fare, vi siete accampati lì, vicino a un ruscello e con un boschetto di frassini alle spalle.

Siete in tutto trenta Giak, quello che resta del reggimento Lajakaan. Dopo la morte del Gurgaz, gli sguardi di tutti sono corsi all'Helgast che, durante la fuga, si era unito a voi in cerca di protezione. Il mutaforma però non sembra avere alcuna intenzione di prendere il comando. Se ne sta rannicchiato da una parte, lontano di Giak e dal cadavere del Gurgaz che nessuno ha spostato.

Un nitrito ti strappa dai tuoi pensieri. Scatti in piedi, scrutando in direzione del rumore. Un cavaliere, con l'insegna della montagna e le due stelle di Durenor dipinte sullo scudo, compare da dietro una bassa collinetta, a un centinaio di metri da voi. Dietro di lui vengono due dozzine di cavalieri che si dispongono su un'unica fila.

Con un'imprecazione Moton-Lajak afferra una lancia. "SHEGGA-ASH-TAAG!" urla, lanciandosi contro gli umani. Solo un paio di Giak si uniscono al grido di battaglia di Moton-Lajak. La maggior parte invece guarda l'Helgast, in attesa di ordini. Questi osserva per un attimo i cavalieri, che intanto hanno spinto i cavalli al galoppo, mettendo le lance in resta. Quindi rivolto a voi urla: "Combattetevi, stupidi animali. Che cosa aspettate a combattere?" detto questo il volto dell'Helgast si contorce in maniera innaturale, come se i suoi tratti fossero diventati cera fusa. In un attimo l'Helgast è diventato in tutto e per tutto identico a un umano. Afferra un mantello e, senza degnare d'uno sguardo i Giak che dovrebbero sacrificarsi per coprirgli la fuga, si volta e fugge verso il boschetto.

Alcuni Giak, ricevuto l'ordine, afferrano un'arma per combattere. Ne senti più di uno, però, gridare: "Ogot ogot" - ritirata - e imitare l'esempio dell'Helgast.

Tu hai appena il tempo di afferrare due cose, tra quante si trovano nell'accampamento, prima di dover decidere cosa fare. Puoi prendere al massimo due oggetti della lista sottostante. Segnali nell'Equipaggiamento.

Scimitarra Giak.

Lancia da fante.

Arco corto e una faretra con **6 frecce**. Contano come un unico oggetto.

Mazza ferrata.

Carne salata, sufficiente per **2 Pasti**.

1 Pozione di Vigorilla, può essere usata in qualunque momento, tranne che in combattimento, e consente di recuperare **+6** Punti Resistenza.

Acciarino, costituito da una scatoletta contenente pietre focaie ed esche.

Mantello di lana.

Elmo in metallo, fino a che sarà equipaggiato, aumenta **+5** Punti Resistenza, permettendo a tale punteggio di superare il massimo consentito.

Scudo, di pelle di Kraan con borchie di bronzo. Fintanto che lo Scudo è equipaggiato, godi di un **Modificatore al combattimento di +1**, a patto che così il Modificatore totale non salga oltre **+2**.

Se vuoi raggiungere Moton-Lajak e **combattere contro gli umani** vai al **22**. Se invece pensi sia meglio **dartela a gambe** vai al **32**. Se hai la Specializzazione: **Ufficiale Giak**, puoi richiamare i Giak in fuga per organizzare una difesa al **35**.

2

Il ranger di guardia sa il fatto suo. Ben presto ti rendi conto che è inutile aspettare che si appisoli.

Se hai l'Oggetto: **Arco** e almeno **una freccia** puoi tentare di eliminare il ranger di guardia con un unico colpo.

In tal caso cancella una freccia ed estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai la Specializzazione: **Esploratore**, aggiungi +2 al numero estratto:

Con un risultato da 1 a 4 la freccia colpisce il ranger di striscio. Infliggi **4 Danni** al primo Ranger del gruppo, i ranger addormentati si svegliano e vai al **combattimento**.

Con un risultato da 5 a 7 la freccia infliggi **8 Danni** al primo Ranger del gruppo, i ranger addormentati si svegliano e vai al **combattimento**.

Con un risultato da 8 a 0 la freccia penetra nell'occhio del ranger di guardia, uccidendolo sul colpo. Procedi **all'eliminazione silenziosa** dei ranger addormentati oppure **attaccali**.

Oppure puoi tentare di strisciare verso i ranger per eliminarli silenziosamente con il **pugnale a lama curva**.

In tal caso estrai un numero dalla Tabella del Destino per ogni ranger, fino a che non li hai eliminati tutti, oppure uno di essi ti individua e lancia l'allarme. Per eliminare il primo ranger (quello di guardia) sottrai -1 punto al numero estratto:

Con un risultato da 1 a 3 la tua presenza viene scoperta, i ranger addormentati ancora vivi si svegliano, vai al **combattimento**.

Con un risultato da 4 a 6 il tuo colpo si limita a ferire il ranger. Infliggi **5 Danni** al primo Ranger del gruppo e vai al **combattimento**.

Con un risultato a 7 a 0 riesci a tagliare la gola al ranger senza fare rumore. Lancia nuovamente su questa tabella se ci sono ancora Ranger vivi, oppure vai al paragrafo indicato alla fine del combattimento.

Se è stato dato l'allarme non ti resta che combattere con i ranger ancora vivi, se avevi tentato di eliminarli silenziosamente purtroppo non hai il tempo di estrarre un'altra arma, per cui devi combattere con il **Pugnale a lama curva** con il quale speravi di sgozzare tutti e tre gli umani.

Ranger

Combattività **11 +1 +3**

Resistenza **14 +13 +12**

Lancia

Modificatori:

Stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = -2

Attacchi di sorpresa = +1

Se hai con te un **Tigerwolf** = +2

Quando non ci sono più ranger vivi, vai al **7**

3

Abbandoni la strada, strisciando tra i cespugli di ginestre in modo da poter osservare meglio la carrozza. Non c'è traccia del vetturino. Le condizioni della ruota, appoggiata a un sasso, ti fanno capire che ogni tentativo di aggiustarla deve essere stato vano. Per cui il vetturino deve essere partito, a piedi, alla ricerca di un villaggio, e di un carpentiere, lasciando da solo il passeggero.

La tendina di seta scura è aperta, in modo da far entrare un po' d'aria. Dalla tua posizione riesci a indovinare i sedili in velluto e gli interni sfarzosi. Vedi il profilo di un umano, anziano a giudicare dai peli color ferro che gli coprono la testa e il volto, che sta parlotando tra se e se nella lingua sgradevole degli uomini.

Se hai la Specializzazione: **Ufficiale Giak**, vai subito al **36**

Altrimenti decidi:

Puoi fare un largo giro per evitare la carrozza e il suo occupante e **proseguire il tuo viaggio** fino a che non cala la **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

Altrimenti non ti resta che impugnare un'arma e **attaccare** l'anziano umano al **14**

4

Il lamento spettrale si ripete nuovamente, ora vicinissimo, facendoti digrignare i denti. Con una mano scosti i rami di un sambuco che ti ostruisce la visuale, con l'altra stringi convulsamente l'arma.

Sbuchi in una minuscola radura. Al centro dello spiazzo c'è il cadavere di un Giak, riverso al suolo con una freccia piantata tra le scapole. Accucciato lì vicino c'è un Tigerwolf, l'animale volta il capo irsuto nella tua direzione e l'ululato si trasforma in un ringhio. Il Tigerwolf ha una freccia piantata in profondità in una zampa posteriore e un'altra infissa nella sella di cuoio.

Puoi ricostruire con facilità l'accaduto: L'esploratore Giak è incappato negli umani. Il Tigerwolf è stato meno rapido delle frecce, che l'hanno raggiunto, uccidendo il cavaliere e ferendolo a una zampa. L'animale deve aver continuato la corsa, con il cadavere del Giak aggrappato al dorso, per chissà quanto, fino a che il dolore alla zampa non l'ha obbligato a fermarsi qui, dove finalmente il cavaliere è scivolato, accasciandosi sull'erba.

Il Tigerwolf avanza un passo nella tua direzione. Le zanne sono snudate e un rivolo di bava cola dalla mascella. Sai che spesso i Giak (soprattutto i Giak delle paludi come te) quando diventano inabili al combattimento, oppure come estrema punizione, vengono dati in pasto a Kraan, Zaldan e anche ai Tigerwolf. In questo momento la fiera sembra vedere in te uno spuntino con cui placare la fame e distrarsi dal dolore alla zampa.

Se hai la Specializzazione: **Esploratore** vai al **34**

In caso contrario puoi:

Tendere del cibo alla fiera (a patto che tu abbia con te almeno **un pasto**) nella speranza di ammansirlo al **23**

Voltarti e **fuggire** al **17**

Oppure **affrontare il Tigerwolf**:

Tigerwolf ferito

Combattività **15**

Resistenza **22**

Zanne e Artigli

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = -2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** = 0

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata** = 0

Se stai combattendo con la **Lancia** = +1

Se riesci a eliminare il Tigerwolf, continua la marcia fino al calare della **Notte**. Se questa e la seconda Notte della tua Fuga allra il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima notte vai al **16**

5

Ti avvolgi nel mantello, calcandoti ben bene il cappuccio sul viso in modo da nascondere i lineamenti. In mano stringi spasmodicamente il pugnale. Trai una profonda boccata dell'aria fresca della sera ed esci dalla protezione dei cespugli, puntando dritto verso il ranger di guardia. Questi nello scorgerti impugna la lancia e muggisce qualcosa che suona come "*Altolàchisei*".

Sollevi la mano disarmata, in segno di pace, "*Salve*" borbotti, cercando di imitare il suono profondo delle voci umane. Speri di non dover dire altro, perché non ne saresti in grado. Il Ranger abbassa di qualche centimetro la lancia, il volto molle e rosa si distende in una smorfia. Apre la bocca per pronunciare una serie di suoni gutturali; "*Salveateamicomachecifaiingirodinottedasolo*" e poi "*Aqualereggimentoappartieni?*"

Ormai sei a un passo dall'uomo. Il suo sorriso vacilla, ma è troppo tardi. Con un movimento ferino scosti la lancia e fai scattare la lama verso la sua gola. L'uomo indietreggia cercando inutilmente di arginare la vita che gli fugge a fiotti dalla gola lacerata. Con un solo movimento ti liberi del mantello, estrai la tua arma, e ti getti contro i due ranger rimasti.

Ranger assonnati

Combattività **11 +2**

Resistenza **16 +14**

Lancia

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = -1

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** = +2

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata** o **Lancia** = 0

Se hai con te un **Tigerwolf** = +2

Se vinci vai al **7**

6

La tua posizione di comandante subalterno ti ha permesso di imparare qualcosa sulla geografia del Sommerlund.

Procedendo dritto verso **Ovest** attraverseresti nuovamente quelli che furono i territori dei Ramas. Quella zona è stata devastata dall'esercito di Zagarna, durante la sua inarrestabile avanzata. Si tratta della strada più veloce per i Durncrag, ma sul tuo cammino troveresti solo fattorie devastate e villaggi bruciati, inoltre la probabilità di incontrare bande di umani che incalzano quel che resta dell'esercito di Zagarna sarebbe indubbiamente maggiore.

Se invece decidessi di inoltrarti a **Nord-ovest** ti troveresti a dover oltrepassare fitte foreste per poi sbucare nei territori collinari della Confederazione Baronale di Toran, la città dei maghi. Si tratta di un territorio toccato solo marginalmente dalle devastazioni della guerra, lì trovare rifornimenti sarebbe più semplice e la probabilità di incrociare guerrieri umani si ridurrebbe, ma la durata del viaggio sarebbe maggiore.

Decidi quale tragitto seguire: **Ovest** oppure **Nord-Ovest**, metti un segno di spunta in corrispondenza della decisione presa sul [Registro di Guerra](#), quindi estrai un numero sulla Tabella del Destino e vai al paragrafo indicato.

7

Frughi i corpi senza vita degli umani fino a trovare la chiave di ferro che ti permette di liberare i prigionieri. Non appena hai rimosso la catena, i Giak si avventano sui corpi dei ranger, sfogando la propria furia dilaniandoli con gli artigli e le zanne.

Solo Moton-Lajak non si unisce all'orgia di violenza e vendetta dei compagni di prigionia. L'odore di marcio proveniente dalla ferita alla testa è rivoltante. Una grossa mosca si è posata sulla crosta stillante pus.

"Perché vi avevano preso prigionieri?" chiedi, senza riuscire a distogliere lo sguardo dal moscone.

Moton-Lajak scuote le spalle, facendo una smorfia di dolore. "Non è che rispondessero alle mie domande" dice. "Ma ascoltando i loro discorsi ho capito che ci portavano in un campo di prigionia, da qualche parte vicino alle macerie del monastero Ramas"

Scuoti la testa, non riesci a capire il significato di quelle parole. "Un campo... di prigionia? Ma che follia è questa? A cosa serve un posto dove raccogliere dei prigionieri? Voglio dire... se vuoi prendere un nemico vivo per interrogarlo lo capisco. Lo catturi, lo torturi e poi lo ammazzi! A cosa ti serve un intero campo?"

Per tutta risposta Moton-Lajak scuote nuovamente le spalle, questa volta con più cautela. "Che cosa vuoi che ti dica? Sono umani. Si comportano in maniera assurda. In ogni caso è importante che il comandante del Forte d'Ombra, al valico, sappia di questo campo... chissà che non voglia tentare di liberare i prigionieri"

"Tu..."

"Io sono morto!" ti interrompe con amarezza Moton-Lajak. "Credi che non senta la puzza? Non perdere tempo e vai!"

Con un cenno del capo dici addio al tuo commilitone e, senza voltarti indietro, ti rimetti in marcia. Segna negli Oggetti Speciali la **Chiave di Ferro** con cui hai liberato i prigionieri, quindi vai al **10**

8

Imitando il tuo commilitone ferito fuggi lontano dalle voci degli umani. Non sai dire quanti siano, ma si stanno avvicinando. Evidentemente conoscono questi posti meglio di te, oppure sono ben organizzati perché, per quanto ti sforzi, non riesci a seminarli.

"ECCOLO! ECCONE UNO!" il grido dell'umano, simile a un latrato, ti paralizza sul posto. Ruoti su te stesso, giusto in tempo per vedere l'uomo, indossa la veste verde dei Ranger di Sommerlund, che ti si getta contro con la spada in pugno.

Ranger di Sommerlund

Combattività **11**

Resistenza **16**

Spada

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = -2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** = 0

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata** o **Lancia** = +1

Se hai un **Tigerwolf** = +2

Se riesci a sconfiggere il Ranger in **quattro Scontri o meno** puoi riprendere la fuga all'**11**

Altrimenti vieni raggiunto e circondato dai suoi compagni e la tua vita finisce sulla punta delle loro spade.

9

Se hai con te l'Oggetto: **Arco** e almeno **una freccia** puoi decidere di usarlo.

Se decidi di lanciare una freccia cancellala, inoltre perdi il Modificatore "attacco a sorpresa" durante il successivo combattimento. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se estrai un numero da 1 a 3, la freccia va a vuoto. Vai al **Combattimento**

Se estrai un numero da 4 a 6 la freccia infligge **5 Danni**. Vai al **Combattimento**

Se estrai un numero da 7 a 9 la freccia infligge **8 Danni**. Vai al **Combattimento**

Se estrai il numero 0, la freccia infligge **12 Danni** e il messo cade a terra, morto, procedi al **33**

Combatti contro il Messo a cavallo.

Messo reale

Combattività **15**

Resistenza **12**

Spada

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = -2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** = 0

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata** = +1

Se stai combattendo con la **Lancia** = +2

Attacco a sorpresa = +1

Al termine di ogni round di combattimento, dopo il primo, estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se ottieni un risultato pari o inferiore all'attuale punteggio di Resistenza del Messo reale, esso riesce a dare di sprone al cavallo e a fuggire.

Se il **messo fugge** non ti resta che continuare la marcia fino al calare della **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

Se **vinci** vai al **33**

10

La strada diventa ad ogni passo più ripida. Anche la vegetazione attorno a te cambia, man mano che faggi e pioppi lasciano il posto agli abeti e ai larici. Incontri sempre più spesso segni lasciati da altri fuggiaschi: le braci ormai fredde di un fuoco da campo, uno scudo gettato via, i resti di un carro di approvvigionamenti (Vuoto, come ti affretti a controllare). Ma fortunatamente non vedi alcun segno di umani.

A mezzanotte fai una breve sosta per riposare e per mangiare qualcosa. Cancella un **Pasto**, oppure subisci **3 Danni**. Ma ti rimetti subito in marcia, fremendo dal desiderio di arrivare al Forte d'Ombra, a casa.

Una voce grida "Alt. Fermo dove sei!"

Impieghi quasi un secondo prima di renderti conto che le parole sono state urlate in lingua Giak. E infatti un attimo dopo sei circondato da quattro Giak, in sella ad altrettanti Tigerwolf. Osservi le loro divise pulite, le criniere lucide delle cavalcature, e capisci che non si tratta di altri fuggiaschi, ma di un drappello di ricognizione mandato dal Forte d'Ombra.

"Mi chiamo Klag-Joz" dici, senza riuscire a trattenere un sospiro di sollievo. "Del reggimento Lajakaan... Non avete idea di quanto sia felice di vedervi"

Lo sguardo del comandante del drappello è duro come la roccia e ugualmente impenetrabile. "Aspetta a dirlo" si limita a rispondere. Quindi fa cenno a un esploratore di legarti e di caricarti in sella. Ogni protesta è inutile, così come ogni tentativo di resistenza. Ti trovi a fare l'ultimo tratto di strada legato e messo di traverso sulla sella di un Tigerwolf. Vai al **39**

11

Ti allontani rapidamente. Poco dopo senti levarsi le voci, da qualche parte, alle tue spalle, seguite da un grido di dolore. Non ti serve capire il significato delle mugghianti parole umane per comprendere che hanno trovato l'altro Giak. Speri che perdano abbastanza tempo con lui da darti il tempo fuggire a distanza di sicurezza.

Stai ancora correndo quando cala la **Notte**. Se questa è la seconda Notte della tua Fuga (se ti dirigi verso Ovest) oppure la terza Notte (se stai viaggiando verso Nord-Ovest) allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**

Se invece questa è la tua prima notte (o la seconda, se stai viaggiando verso Nord-Ovest) vai al **16**

12

L'ultimo umano si accascia con un rantolo. Una voce rotta si leva da dove il Drakkar giace legato. "Giak... Giak, avvicinati... per favore" Parla la tua lingua con un forte accento, ma è il fatto che ti abbia chiesto per favore a indurti a obbedire. I Drakkar, di solito, quelli come te li usano come cibo per i loro Kraan.

"Io... sto morendo" ansima il Drakkar. Ti basta un'occhiata per renderti conto che dice il vero. Gli umani non si sono risparmiati nel torturarlo. "Ascoltami, Giak" continua lui, spezzando le parole con rantoli sempre più convulsi. "Il mio nome è Garak Atrok... Sono un principe di Torgar... Ahhh... là, tra le mie cose... prendi l'anello con lo stemma!"

Sai benissimo che il Drakkar ha i minuti contati, una parte di te sa che dovresti pensare a cose serie, come perquisire i cadaveri degli umani, oppure togliere il coniglio da fuoco prima che si bruci del tutto. Eppure il tuo istinto all'obbedienza ha la meglio. Frughi tra le cose del nobile Drakkar, fino a trovare quello che voleva: un anello nero con il simbolo di un teschio e due asce incrociate. Nel vedere l'oggetto il Drakkar annuisce, un sorriso dolente gli increspa le labbra ormai livide.

"Deve tornare in patria... consegnalo a un qualunque Drakkar, lui saprà a chi riportarlo... Deve tornare, deve..." Con un ultimo susulto il Drakkar spira.

Un nitrito in lontananza ti mette in allarme. I Tre umani non erano soli e ora i loro compagni stanno tornando. Devi dartela a gambe.

Segna l'oggetto: **Anello di Atrok** nello spazio riservato agli oggetti speciali. Inoltre prima di fuggire puoi afferrare un solo oggetto tra quanti ti trovi a portata di mano:

Il **Coniglio arrosto**, valido per **due Pasti**. Esso va segnato nello spazio riservato ai Pasti.

Un **Mantello di lana** caldo, che occupa uno spazio nell'Equipaggiamento

Un **Acciarino**, costituito da una scatoletta contenente pietre focaie ed esche. Esso occupa uno spazio nell'Equipaggiamento

Una **Lancia**, che occupa uno spazio nell'Equipaggiamento

Preso quello che vuoi ti allontani rapidamente dai resti della fattoria. Cammini fino a che non cala la **Notte**. Se questa è la seconda Notte della tua Fuga allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**

Se invece questa è la tua prima notte (o la seconda, se sta viaggiando verso Nord-Ovest) vai al **16**

13

Viaggi per gran parte della giornata, senza concederti che brevi soste per riposarti. Nel primo pomeriggio incontri una strada che corre nella stessa direzione che stai seguendo. Proseguire su una strada di terra battuta, invece che arrancare tra campi abbandonati, sterpi e rocciaie, renderebbe molto più agevole il tuo cammino. Così decidi di seguirla, anche se con i sensi sempre all'erta, pronto a gettarti tra le ginestre che infestano i lati della carreggiata a ogni minimo sospetto che qualcuno si stia avvicinando.

Le tue paure si dimostrano in gran parte infondate, visto che solo una volta devi nasconderti per lasciar passare una carrozza nera che ti sorpassa di gran carriera.

Le ultime luci del giorno stanno morendo a occidente, quando, girato attorno ad una bassa collina, ti trovi davanti alla carrozza che ti aveva superato poco prima, ferma al bordo della strada. Da come sta leggermente inclinata capisci che una ruota deve essersi spezzata. I cavalli sono stati liberati e ora pascolano tranquilli poco distante. Dalla tua posizione non riesci a vedere nessun umano vicino o dentro la carrozza.

Se vuoi, puoi fare un lungo giro per evitare la carrozza e i suoi occupanti, quindi **proseguire il tuo viaggio** fino a che non cala la **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

Altrimenti puoi **avvicinarti di soppiatto** per vedere cosa succede al **3**

14

Se hai l'Oggetto: **Arco** e almeno **una freccia** puoi scagliare una freccia attraverso il finestrino della carrozza, prima di attaccare.

In tal caso estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se decidi di lanciare una freccia perdi il modificatore "attacco a sorpresa" durante il successivo combattimento.

Se estrai un numero da 1 a 3 la freccia va a vuoto. L'uomo scende dalla carrozza e procedi al **Combattimento**.

Se estrai un numero da 4 a 6 la freccia infligge **5 Danni**. Procedi al **Combattimento**.

Se estrai un numero da 7 a 0 la freccia infligge **10 Danni** e il mago muore sul colpo. Vai al **18**

Ogni round di combattimento, prima di estrarre un numero sulla Tabella del Destino per determinare i Danni inferti e subiti, estrai un numero sulla Tabella del Destino e confrontala con la tabella sottostante per vedere se il mago riesce a scagliarti una magia:

Se hai estratto un numero da **1 a 4**, il Mago non riesce a concentrarsi per fare una magia. Procedi al combattimento

Se hai estratto un numero da **5 a 7**, un raggio di energia esce dall'indice del Mago e ti infligge **6 Danni** (oppure solo 3 Danni se hai con te uno **Scudo** o l'**Elmo**). Se sei ancora vivo, procedi al combattimento.

Se hai estratto un numero da **8 a 9**, dal palmo della mano del Mago esce una sfera di fuoco che ti infligge **10 Danni** (oppure solo 6 Danni se hai con te uno **Scudo** o l'**Elmo**). Se sei ancora vivo, procedi al combattimento.

Se hai estratto il numero da **0**, il mago riesce a prendere possesso della tua mente. Puoi solo stare a guardare mentre ti ordina di sgozzarti con le tue stesse mani. La tua avventura è finita.

Mago di Toran

Combattività **10**

Resistenza **10**

Bastone

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = 0

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** = +2

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata** o **Lancia** = +1

Attacco di sorpresa = +2

Se vinci vai al **18**

15

La corrente del fiume si rivela essere più tumultuosa di quanto non avessi previsto. Un mulinello ti afferra, trascinandoti giù. Sbatti violentemente con le gambe contro i sassi sul letto del fiume. Poi vieni nuovamente scaraventato verso l'alto. Hai una rapida visione dei salici che dalla riva si protendono verso l'acqua, ma non hai neppure il tempo di trarre una boccata d'ossigeno prima di venire nuovamente sommerso dai flutti.

Se non vuoi affogare ti conviene liberarti di tutto ciò che ti appesantisce. Decidi di quanti oggetti contenuti nel tuo Equipaggiamento liberarti e cancellali. Non cancellare i Pasti e gli Oggetti Speciali.

Quanti oggetti hai adesso segnati nell'Equipaggiamento?

Nessuno - subisci 4 Danni.

Un oggetto - subisci 8 Danni.

Due oggetti - subisci 16 Danni.

Se sei ancora vivo, esci gocciolante dal fiume. Dopo esserti ripreso della brutta esperienza, ti rimetti in marcia fino a che cala la **Notte**. Se questa è la seconda Notte della tua Fuga (se ti dirigi verso Ovest) oppure la terza Notte (se stai viaggiando verso Nord-Ovest) allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**

Se invece questa è la tua prima notte (o la seconda, se stai viaggiando verso Nord-Ovest) vai al **16**

16

Cammini ancora per qualche ora ma, poco prima di mezzanotte, devi fermarti. In realtà il problema non è il buio - i tuoi occhi ti consentono di vedere al buio bene come se fosse giorno - ma la stanchezza che ti impedisce di andare oltre.

Se hai con te l'Oggetto: **Acciarino**, puoi accendere un fuoco e, al suo calore, guadagnare fino a +2 Punti Resistenza
In Alternativa o in aggiunta, se hai l'Oggetto: **Mantello di lana** ti ci avvolgi e dormi al calduccio per le ore che ti separano dall'alba. Guadagni così altri +2 Punti Resistenza.

Se hai la Specializzazione: **Esploratore** allora puoi scegliere **una** delle opzioni sottostanti:

- Piazzare delle trappole per piccoli animali. La mattina trovi un piccolo fagiano selvatico. Segna +1 **Pasto**
- Cercare erbe medicinali. Ne trovi abbastanza per **due impacchi** che ti permettono di rimarginare fino a **2 Punti Resistenza** l'uno. Segnali tra gli Oggetti Speciali. Non puoi usarli in un paragrafo di combattimento e non puoi usarli entrambi nello stesso paragrafo.
- Costruire un rifugio e un giaciglio di fortuna. Raddoppia i Punti Resistenza guadagnati grazie all'uso **dell'Acciarino** e/o del **Mantello di Lana**. Se non hai nessuno di questi due Oggetti, il rifugio ti consente comunque di recuperare +3 **Punti Resistenza**.

In ogni caso, terminata la notte, devi **consumare un pasto**. Se non puoi farlo, subisci 3 Danni.

Vai al [Registro di Guerra](#) ed estrai un numero dalla Tabella del destino per determinare il prossimo incontro.

17

Nel momento stesso in cui ti volti, ti rendi conto dell'idiozia commessa: cercare di battere un Tigerwolf in velocità è una stupidaggine degna di un ragno-talpa, come constati quando gli artigli del Tigerwolf ti squarciano la schiena. L'impatto ti manda a sbattere contro un tronco ricoperto di muschio. Subisci **10 Danni**. Se sei ancora vivo, combatti il Tigerwolf:

Tigerwolf ferito

Combattività **15**

Resistenza **22**

Zanne e Artigli

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = -2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak o Mazza ferrata** = 0

Se stai combattendo con la **Lancia** = +1

Se riesci a eliminare il Tigerwolf, continua la marcia fino al calare della **Notte**. Se questa e la seconda Notte della tua Fuga allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima notte vai al **16**

18

Gli occhi del mago esprimono più sorpresa che dolore, quando il colpo tronca la sua vita. Dalla mano sinistra gli cade una sfera di cristallo che rotola fino ai tuoi piedi. La afferra e, per un istante, i tuoi occhi incrociano quelli di un giovane umano di capelli corti, la cui immagine aleggia all'interno della sfera. Il giovane apre la bocca e, con un brivido lungo la colonna vertebrale, senti la sua voce, esclamare qualcosa d'incomprensibile. Quindi l'immagine scompare e la sfera torna a essere un semplice oggetto.

Non occorre essere un esperto di magia per renderti conto che qualcuno, un altro mago, ha appena saputo che un Giak ha ammazzato il suo collega. Come tutti i membri della tua razza anche tu nutri un salutare terrore per la magia, della quale ignori la portata e il potere. Così rinunci a frugare la carrozza e ti allontani di corsa, occhieggiando il cielo terso, aspettando da un momento all'altro che un fulmine magico lo squarci per carbonizzarti sul posto.

Solo quando entri in una macchia di faggi, ti consenti di tirare un sospiro di sollievo. In mano stringi ancora la sfera di cristallo. Dopo averla avvolta in un panno sudicio (per evitare che il giovane umano torni a spiare la tua posizione o le tue azioni) la riponi in tasca. Segna l'oggetto: **Sfera di Cristallo** tra gli Oggetti Speciali. Quindi ti rimetti in cammino, senza fermarti fino a quando cala la **Notte**. Se questa e la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

19

Ti rimetti in marcia. A metà mattina il bosco si apre e puoi vedere la catena dei Monti Durncrag stagliarsi di fronte a te. Ormai manca poco e, se manterrai un buon ritmo di marcia, potrai arrivare alle pendici delle montagne entro sera.

Sei stanco, affamato e poco prima di mezzogiorno getti via quel che rimaneva dei tuoi stivali, la cui suola ti ha definitivamente abbandonato. Però in tutto il giorno non hai incontrato nessuna traccia di umani e questo ti fa ben sperare.

Un improvviso rumore ti fa accapponare la pelle. E' una via di mezzo tra un ululato e un lamento pieno di sofferenza. Ha un che di spettrale e, se il sole non splendesse alto nel cielo, penseresti subito a uno spettro notturno. Il suono raccapricciante si ripete. Proviene da un luogo non troppo distante sulla tua sinistra ma, per fortuna, non sembra che l'essere che lo emette si stia muovendo.

Vuoi **andare a vedere** chi (o cosa) emette quel suono? Scoprillo al **4**

Preferisci **continuare la tua marcia**? Cammina fino a quando cala la **Notte**. Se questa è la seconda Notte della tua Fuga allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima notte (o la seconda, se sta viaggiando verso Nord-Ovest) vai al **16**

20

Avanzi per l'intera giornata stando, per quanto possibile, al riparo dei boschi. Verso mezzogiorno ti concedi una breve sosta ma un rumore infernale dal cielo ti fa sobbalzare. Tra le fronde degli ippocastani vedi uno stormo di Kraan sorvolarti, diretto a ovest. Sopra ogni Kraan sono stipati numerosi Drakkar. Sono privi di armature e di armi: le devono aver gettate per non appesantire troppo le bestie alate.

L'intero esercito di Zagarna è in fuga.

Ti rimetti immediatamente in viaggio. Dopo nemmeno un'ora incontri un largo corso d'acqua che scorre proprio nella direzione che stai seguendo. Poco dopo incroci una strada in terra battuta che costeggia il fiume. Seguirlo accelererebbe il tuo cammino ma aumenterebbe anche il rischio di imbattersi nei guerrieri umani che stanno incalzando l'esercito in rotta.

Stai riflettendo su cosa sia meglio fare quando da un cespuglio sbuca un Giak, tutto inzaccherato. E' talmente ricoperto di sangue che non riesci a decifrare le insegne del suo reggimento. Il Giak solleva la testa, fissandoti con il suo unico occhio, l'altro penzola al di fuori dell'orbita, a causa di un colpo di mazza che gli ha schiacciato metà del cranio. "Orgadak!" sussurra, prima di incespicare oltre in una fuga scomposta.

Anche senza il suo suggerimento avresti lo stesso intuito che sta scappando dagli umani. Ora ne senti le voci concitate che si avvicinano sempre più.

Ti **getti nel fiume**, facendoti trasportare dalla corrente? Vai al **15**

Scappi lontano dagli umani? Vai al **8**

Solo se possiedi l'Oggetto: **Arco** e almeno **una freccia**, puoi tirare al Giak fuggiasco, in modo da azzopparlo, sperando che gli umani perdano tempo a massacrare lui, mentre tu fuggi. In tal caso cancella una freccia e vai al **11**

21

Ti rimetti in marcia. Nel primo pomeriggio ti trovi sulla sommità di una collinetta, dove contorti olivi si protendono verso il cielo. Il tuo sguardo corre verso ovest e, con una stretta a cuore, ti rendi conto di riuscire a distinguere la catena dei Monti Durncrag. Ai piedi della collinetta una strada corre proprio in quella direzione. Decidi di seguirla, anche se con i sensi sempre all'erta, pronto a gettarti tra i cespugli che infestano i lati della carreggiata a ogni minimo sospetto che qualcuno si stia avvicinando.

Per il resto della giornata devi nasconderti solo una mezza dozzina di volte. In tutti i casi per evitare contadini o pastori che conducono gli armenti.

Verso sera senti un rumore nuovo: il battere ritmico di zoccoli sul terreno. Ti tuffi in una canalina invasa dal biancospino selvatico. Il rumore degli zoccoli al galoppo si avvicina, il ritmo rallenta, prima al trotto e poi al passo, per interrompersi proprio davanti al tuo nascondiglio. Ignorando le spine che ti graffiano la pelle, sollevi la testa per sbirciare il cavaliere, fermo in mezzo alla strada a meno di quattro metri da te.

L'uomo indossa una casacca con le insegne di Re Ulnar: un sole sormontato da una corona. Non ha armatura o elmo e solo una spada gli cinge la vita, eppure ha l'aria di essere un soldato. Sta bevendo da un otre; nonostante la distanza l'odore acidulo del vino ti solletica le narici.

Puoi **rimanere nascosto** e aspettare che l'uomo se ne vada, quindi riprendi a marcia fino al calare della **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

Oppure puoi approfittare dell'effetto sorpresa e **aggrederlo** al **9**

22

Con l'arma in pugno ti affianchi a Moton-Lajak e ai pochi altri che hanno preferito combattere anziché arrendersi. I cavalieri umani sono a ogni istante più vicini. Il sole della mattina sta sorgendo proprio ora alle loro spalle, accecandovi. Non puoi fare a meno di provare ammirazione per l'efficienza dei cavalieri di Durenor. Anche se al comando del reggimento ci fosse stato ancora il Gurgaz, ben difficilmente avreste avuto qualche possibilità, accecati dal sole nascente, contro l'onda d'acciaio, irta di lance, che vi si sta riversando addosso.

Poi non c'è più tempo per i pensieri. Il cozzo delle armi ti scuote fin nelle ossa. Con la coda dell'occhio scorgi un tuo compagno venire passato da parte a parte da una lancia, sollevato dal suolo e scagliato indietro come una bambola di pezza.

All'improvviso un cavallo ti si para davanti. Con un balzo eviti i suoi zoccoli, sei investito dalla sua bava calda e, un attimo dopo, ecco il cavaliere torreggiare su di te. Indossa una tunica bianca sopra la cotta di maglia, un elmo completo nasconde il suo ridicolo volto rosa e molle. Ma lo spadone che impugna con una sola mano non ha nulla di ridicolo.

Devi combattere:

Cavaliere di Durenor

Combattività **14**

Resistenza **18**

Spadone

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = -2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** o con la **Mazza ferrata** = -1

Se stai combattendo con la **Lancia** = +1

Sei attaccato da una posizione sopraelevata = -1

In qualunque momento puoi decidere di **fuggire**. In tal caso subisci **-2 Danni** ed estrai un numero sulla Tabella del Destino. Se ottieni un numero compreso tra 1 e 5, devi continuare a combattere almeno un altro Scontro; se ottieni un numero tra 6 e 0, fuggi al **32**. Se vinci lo scontro vai al **24**.

23

Con mano tremante tendi il cibo alla fiera, emettendo versetti rassicuranti. Il Tigerwolf si avvicina, senza smettere di ringhiare. Le sue narici fremono. Con un movimento rapidissimo la bestia azzanna il cibo... e anche il tuo braccio, staccandotelo con uno strappo all'altezza della spalla. Crolli in ginocchio, il sangue esce in fiotti violenti dalla spalla divelta. Con lo sguardo che si sta già appannando, vedi il Tigerwolf sollevare una zampa, munita di micidiali artigli, per calarla su di te.

Come moltitudini di Giak prima di te sei diventato cibo per un Tigerwolf. Non riuscirai mai a tornare al di là dei Durncrag.

24

Il cavaliere cade all'indietro, il sangue sprizza in fiotti violenti e regolari. Vorresti decapitarlo, così da poter esibire la sua testa come trofeo, ma purtroppo non ne hai il tempo. Intorno a te si continua a combattere e, a una rapida occhiata, è evidente che non ci sono speranze per voi Giak. Chi non è già fuggito è assaltato da più lati dagli umani.

Per un istante mediti se rimanere a combattere fino alla fine. Il tuo addestramento, e l'istinto sviluppato fin dalla nascita, ti imporrebbero di farlo. Sicuramente se ci fosse un Gurgaz a comandarvi, o un altro luogotenente dei Signori delle Tenebre, non esiteresti a gettarti nella mischia. Ma l'Helgast è fuggito, il Gurgaz è morto e se tu non vuoi fare la fine del secondo, dovrai imitare il primo.

ti avvicini al corpo del cavaliere, scosso dagli ultimi sussulti dell'agonia. Sotto la tunica lacerata scorgi una placca d'acciaio fissata alla cotta di maglia, sulla placca insanguinata campeggia lo stemma di Durenor: un picco innervato e due stelle. Con un grugnito lo strappi, quindi ti volti per cercare rifugio nel boschetto alle tue spalle. Non è come se avessi potuto prendere la testa del cavaliere, ma per lo meno lo stemma attesta che hai combattuto con onore e che non sei fuggito al primo pericolo.

Segna lo **Stemma di Durenor** tra gli Oggetti speciali, quindi procedi al **32**.

25

La catena dei Monti Durncrag sembra sempre più vicina. Il desiderio di accelerare il passo, ora che sei così prossimo alla salvezza, si scontra con la consapevolezza di dover avanzare cautamente. I cavalieri umani hanno senz'altro incalzato quel che resta dell'Armata di Zagarna fino a qui e, ne sei certo, non rinunceranno a uccidere qualunque superstite incontrino fino ai cancelli del Forte d'Ombra, il fortilizio posto in cima al passo montano che delimita il confine del Regno delle Tenebre.

Sei così immerso nelle tue riflessioni che la comparsa del Giak ti fa fare un balzo indietro. I tuoi occhi incontrano i suoi e in un istante lo riconosci: è Moton-Lajak, il tuo commilitone che pensavi ormai morto. Moton-Lajak ha il lato sinistro del cranio coperto da sangue ormai raggrumato. Dozzine di mosche lo assediano, attratte dalla ferita ulcerata.

"Nasconditi!" sibila. Ha le mani legate da una corda.

Ti getti in un cespuglio fiorito di verbena. Senti la voce muggente di un umano seguito da un ringhio di Moton-Lajak. Cautamente apri uno spiraglio tra i fiori: Il tuo compagno d'armi è pungolato della lancia di un umano, avvolto da un mantello verde. Dietro di loro seguono una fila di altri Giak, malconci e incatenati l'uno all'altro. Conti in tutto dieci Giak arrancare dietro a Moton-Lajak e al suo aguzzino. A chiudere la fila dei prigionieri ci sono altri due umani vestiti da ranger.

Vuoi **seguire i prigionieri**, nella speranza di poterli liberare? Vai al **26**

Lasci che si allontanino, quindi **riprendi la marcia**? Vai al **10**

26

Poco dopo il gruppo di prigionieri raggiunge una radura. L'umano dice qualcosa a Moton-Lajak, il quale, ad alta voce, ordina ai Giak di accostarsi a una grossa quercia che sorge proprio nel centro della radura. Solo ora ti ricordi che Moton-Lajak conosce la lingua degli umani, anche se non era certo una cosa di cui andava vantandosi con i commilitoni.

Osservi i Giak accalcarsi contro il tronco della quercia. Un umano impugna un mazzo di chiavi e si mette a trafficare con le catene. Un altro ranger tiene d'occhio i Giak - come se fossero nelle condizioni di tentare qualcosa - mentre il terzo umano prepara un fuoco da campo.

In poco tempo i Giak sono incatenati all'albero. Moton-Lajak continua a sbirciare in direzione della foresta, probabilmente nella speranza di scorgerti. Due ranger, intanto, preparano da mangiare, mentre il terzo, con la lancia in pugno, rimane discosto, tenendo d'occhio i margini sempre più scuri della radura. I tre ti sembrano militari esperti e non credi che sarà facile coglierli di sorpresa.

Se **vuoi andartene**, questa è l'ultima possibilità che hai. Puoi farlo al **10**

In caso contrario aspetta che gli umani mangino e si mettano a dormire. Intanto anche tu devi consumare un **Pasto**, oppure subisci 3 Danni. Dopo aver mangiato in silenzio, due umani si avvolgono nei propri mantelli mentre il terzo si mette di guardia.

Come vuoi agire?

Se hai l'Oggetto: **Mantello di lana**, puoi avvolgerti in esso. Al buio, coperto dal mantello, potresti passare per un umano, alto come sei, e riuscire ad avvicinarti ai ranger, cogliendoli di sorpresa. Se vuoi fare così, vai al **5**

Puoi **avvicinarti di soppiatto**, eliminare il ranger di guardia in silenzio e poi sgozzare gli altri due nel sonno al **2**

Oppure **lanciarli all'attacco**, approfittando del fattore sorpresa, per eliminare il ranger di guardia e cogliere gli altri due ancora assennati al **38**

27

Viaggi per gran parte della giornata, senza concederti che brevi soste per riposarti. Ormai manca poco al crepuscolo quando vedi i resti di una fattoria parzialmente bruciata. Le travi annerite sono ormai fredde da molto tempo, si tratta di una delle tante fattorie devastate dall'Esercito del Signore Zagarna, durante l'inarrestabile invasione del Sommerlund, poco più di un mese fa.

Stai valutando se fermarti lì per la notte - un terzo dell'edificio ha ancora il tetto - quando noti un sottile filo di fumo levarsi dalle rovine annerite. Qualcuno ti ha preceduto e si è accampato lì.

Vuoi **avvicinarti** per vedere di chi si tratta? Vai al **37**

Oppure preferisci evitare di fare brutti incontri? In questo caso **continua la tua marcia** verso ovest. Cala la **Notte** Se questa è la seconda Notte della tua Fuga allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**

Se invece questa è la tua prima notte (o la seconda, se sta viaggiando verso Nord-Ovest) vai al **16**

28

Viaggi per gran parte della giornata, senza concederti che brevi soste per riposarti. Ormai manca poco al crepuscolo quando senti un rumore levarsi nell'aria. Hai passato l'intera giornata nel terrore di sentire voci umane di soldati in caccia di fuggiaschi; per questo impieghi qualche secondo prima di capire che quello che senti non è la voce di un umano, bensì il muggito di una mucca. Avanzi cautamente, fino ad affacciarti dalla sommità di un dosso erboso. Vedi una piccola fattoria circondata da un basso steccato. Un uomo sta conducendo due mucche dentro la stalla, dal camino dell'abitazione si leva un filo di fumo bianco. Nonostante la distanza ti pare di percepire il profumo di un arrosto uscire dalla porta spalancata.

E' evidente che questa fattoria non è stata toccata dalla guerra. Questa è la prova che sei uscito dalla striscia di terra devastata dall'armata di Zagarna durante la sua marcia verso Holmgard.

Eviti la fattoria e prosegui il viaggio? In tal caso cammini fino a che cala la **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

Ti infiltri nel pollaio per fare **razzia di uova e galline**? Vai al **30**

Stermini la famiglia di contadini, per ricordargli che bisogna sempre aver paura di un Giak? Vai al **29**

29

Con un colpo sfondi il cranio al cane che ringhiava, legato a una catena vicino al pollaio, quindi ti dirigi verso la porta dell'abitazione. L'uscio non è nemmeno sbarrato dall'interno, segno di quanto questi sciocchi umani si sentono sicuri. Come un demone vomitato dall'inferno piombi in una cucina. Il calore del camino e il profumo dell'arrosto ti assalgono, ugualmente piacevoli. Ma prima di assaporare tali gioie devi sistemare gli umani che hai davanti.

L'uomo (lo riconosci perché ha dei peli in faccia) è a metà strada tra il tavolo imbandito e la porta, impugna un bastone, probabilmente stava andando a controllare perché mai il cane stesse ringhiando. La femmina, ancora seduta a tavola, afferra un coltello, alzandosi di scatto e muggendo qualcosa al cucciolo, che si affretta ad afferrare un altro cucciolo ancora più piccolo e a rifugiarsi in un angolo della cucina.

Con un ghigno ferino brandisci la tua arma, pregustando la gioia del massacro.

Contadini

Combattività **8 +2**

Resistenza **10 +8**

Bastone e Coltello

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = 0

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** = +2

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata** = +1

Se stai combattendo con la **Lancia** = -1

Se vinci, una volta eliminati i genitori fai lo stesso con i cuccioli. Per il più grande usi la tua arma, il più piccolo ti limiti ad afferrarlo per i piedi e a fracassargli il cranio contro una parete. Fatto questo, ti siedi al tavolo e, godendoti il tepore del fuoco, divori l'arrosto abbandonato, irrorandolo con il vino.

Per un attimo valuti se approfittare anche dei giacigli degli umani, nella stanza a fianco, ma purtroppo non hai idea di quanto possa essere isolata questa fattoria, ogni minuto che passi qui dentro aumenta il rischio di venire scoperto.

Così, dopo aver dato un'occhiata in giro per vedere se c'è qualcosa da prendere te ne esci nella notte, deciso ad allontanarti il più possibile dalla fattoria, prima di riposarti.

Il pasto caldo e il calore del fuoco ti permettono di recuperare **3 Punti Resistenza**.

Inoltre puoi decidere di prendere con te uno o più tra i seguenti oggetti:

Un **Mantello di lana**, che occupa uno spazio nell'Equipaggiamento

Un **Acciarino**, costituito da una scatoletta contenente pietre focaie ed esche. Esso occupa uno spazio nell'Equipaggiamento

Un **sacchetto con poche monete d'argento** all'interno, Questo oggetto va segnato tra gli Oggetti Speciali.

In ogni caso ti allontani fino che cala la **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

30

Se hai la Specializzazione: **Esploratore**, riesci a entrare silenziosamente nel pollaio. Prima ancora che le galline possano svegliarsi e starnazzare hai tirato il collo a una di loro e con l'altra mano hai afferrato qualche uovo. Ti allontani in silenzio, pregustandoti il banchetto.

Segna **3 Pasti**. Ti allontani dalla fattoria fino che cala la **Notte**.

Se hai **un'altra specializzazione**, il cane, di cui non ti eri accorto, incomincia ad abbaiare furiosamente non appena ti avvicini al pollaio. Puoi decidere di fuggire nella **Notte**, a tasche vuote oppure se eliminare il cane e, in aggiunta, sterminare la famiglia di contadini al **29**

Se ti sei allontanato dalla fattoria e questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

31

Bevendo allegramente il vino fai saltare il sigillo dalla lettera con un'unghia. Ha l'aspetto di una comunicazione ufficiale, è scritta dal maledetto Re Ulnar di suo pugno ed era destinata al Gran Maestro della Fratellanza della Stella di Cristallo.

Decifri faticosamente le lettere contorte che gli umani usano per scrivere.

Nobilissimo Gran Maestro.

Ti scrivo per fugare le paure che mi avevi avanzato tempo orsono. Quanto ti sto per dire è ancora un segreto e desidero che lo rimanga ancora per qualche tempo, quindi ti prego di non farne parola con nessuno.

Caro amico, devi sapere che quando i servi di Zagarna attaccarono il monastero Ramas non tutti i prodi Cavalieri, difensori del Regno, vennero uccisi.

Un giovane novizio, che ha preso il nome di Lupo Solitario, è sopravvissuto al massacro ed ha raggiunto a capitale per offrire il suo soccorso. Quello stesso giovane ha intrapreso un arduo viaggio alla volta di Durenor per recuperare la Spada del Sole. La stessa arma che ha decretato la sconfitta di Zagarna pochi giorni fa.

Ripongo nel giovane grandi speranze per una futura rinascita dell'Ordine dei Ramas.

Ma per adesso ritengo più sicuro che la sua esistenza rimanga segreta. Con la morte di Zagarna e dei suoi ufficiali ho motivo di sperare che i rimanenti Signori delle Tenebre ignorino l'esistenza dell'ultimo Ramas, e desidero che tale ignoranza perduri.

Re Ulnar IV^o

Devi rileggere una seconda volta la lettera, prima di sincerarti di aver capito bene di cosa si tratta. E così i Ramas non sono finiti! Qualcuno, oltre i Durncrag, avrà molto piacere nel leggere questa missiva, pensi, infilandola al sicuro sotto quel che rimane del tuo corpetto.

Segna l'Oggetto speciale: **Lettera di Re Ulnar**, quindi continua a camminare fino al calare della **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

32

Le fronde del boschetto ti accolgono, smorzando l'eco della battaglia alle tue spalle. L'esito dello scontro è evidente, per cui continui a correre fino a che hai fiato. Oltrepassi un torrentello e ti inoltri sempre più a fondo nelle sterpaglie, finendo di lacerare quel che restava dei tuoi vestiti tra rovi e ginestre.

Quando alla fine ti fermi, non senti più alcun rumore di battaglia. Sei ragionevolmente sicuro che gli umani non perderanno tempo a dare la caccia a pochi Giak fuggiaschi. Non con quei grossi cavalli e le armature pesanti in quella boscaglia, per lo meno. In fondo la strada per i monti Durncrag è ancora lunga e le occasioni di sterminare quel che resta dell'Esercito del Signore Zagarna non mancheranno certo ai Cavalieri di Durenor.

Fai mente locale, cercando di capire dove sei e quale strada ti convenga seguire. A occhio e croce dovresti trovarti non troppo distante dal ponte Alema, procedendo diretto verso ovest, raggiungeresti le pendici dei monti Durncrag in poco tempo. Di sicuro però quella sarà la via che i Cavalieri di Sommerlund e di Durenor batteranno, per incalzare e distruggere l'esercito nemico in rotta.

L'alternativa sarebbe di puntare verso Nord-ovest, per poi raggiungere i Durncrag in un secondo momento. In questo modo ridurresti le probabilità di incontrare i guerrieri umani, ma allungheresti la strada da dover percorrere in territori ostili e sconosciuti.

Mentre rifletti sul da farsi consuma **un pasto**. Se non puoi o non vuoi farlo perdi **3 Punti Resistenza**

Se hai la Specializzazione: **Ufficiale Giak**, vai al **6**

In caso contrario decidi quale tragitto seguire: **Ovest** oppure **Nord-Ovest**, metti un segno di spunta in corrispondenza della decisione presa sul [Registro di Guerra](#), quindi estrai un numero sulla Tabella del Destino e vai al paragrafo indicato.

33

L'uomo cade con un tonfo dal cavallo. L'animale scarta di lato, le froge dilatate dal terrore a causa della tua vicinanza. Quindi si getta in un galoppo forsennato lungo la strada.

Presto qualcuno troverà il destriero senza cavaliere e si insospettirà, pensi. Quindi, come se il messo ne avesse una qualche colpa, ti accanisci contro il suo cadavere, prendendolo a calci per qualche minuto. Quando ti sei calmato, frughi l'uomo nella speranza di trovare cibo o denaro.

Con una certa delusione scopri che l'umano aveva con sé solo una lettera, chiusa con la ceralacca, e l'otre con il vino. Borbottando per la delusione trascini il cadavere lontano dalla strada e lo getti tra i cespugli. Quindi ti rimetti in viaggio, bevendo avidamente.

Grazie al vino recuperi fino a **1 Punti Resistenza**.

Se hai la Specializzazione: **Ufficiale Giak**, vai al **31**

Altrimenti segna negli Oggetti Speciali: **Lettera sigillata** e ricomincia a camminare fino al calare della **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**

34

Hai avuto a che fare con i Tigerwolf per gran parte del tuo addestramento come Esploratore, durante la permanenza a Kaag. Tu stesso ne cavalcavi uno, durante i gloriosi giorni dell'invasione. Si tratta di bestie feroci che non temono i propri cavalieri. L'ultima cosa da fare è mostrare a un Tigerwolf la propria paura: equivarrebbe a un invito a mangiarti.

Così avanzi di un passo, fissando la fiera dritta negli occhi. Il suo ringhio diventa un brontolio cupo, simile a un lontano rotolare di tuoni, si accuccia, come se si preparasse a balzarti alla gola, ma la coda è ripiegata sotto il corpo, segno che l'animale si sente incerto. La sfida di sguardi tra te e la bestia va avanti per venti minuti, mentre ti avvicini, passo dopo passo, fino a imporre la tua volontà. Alla fine il Tigerwolf appoggia il ventre a terra, le orecchie piegate, e la testa ai tuoi piedi, in segno di sottomissione.

Ora che ti ha accettato come padrone non ti farà più del male. Nelle ore successive provvedi a estrargli la freccia dalla zampa e a medicargliela con un impacco di fango, corteccia di betulla e foglie di vite selvatica.

Quando ti rimetti in marcia, l'animale ti si affianca. Ti piacerebbe saltargli in groppa e spronarlo verso casa, ma con la zampa in quelle condizioni lo sfiancheresti nel giro di poche miglia.

Segna negli Oggetti Speciali il **Tigerwolf**, quindi continua a camminare fino a quando non cala la **Notte**. Se questa è la seconda Notte della tua Fuga allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**

Se invece questa è la tua prima notte (o la seconda, se sta viaggiando verso Nord-Ovest) vai al **16**

35

"Iak darg" Urli, per richiamare indietro i Giak che già si stavano dileguando verso il boschetto. "Nak! nak!" li sproni. Lanci un'occhiata alla carcassa del Gurgaz, mentre lo scavalchi. Non sai perché ma combattere al seguito di un Gurgaz ti ha sempre riempito di coraggio, di furia, e della certezza incrollabile nella vittoria. In questo momento, invece, non riesci a essere ottimista e davanti a te vedi solo morte e disfatta.

Con ordini secchi disponi i Giak che sono rimasti su due linee, davanti quelli dotati di una lancia o con uno scudo, dietro tutti gli altri. I cavalieri umani sono a ogni istante più vicini. Il sole della mattina sta sorgendo proprio ora alle loro spalle, accecandovi. Non puoi fare a meno di provare ammirazione per l'efficienza dei cavalieri di Durenor.

Poi non c'è più tempo per i pensieri perché i cavalieri vi sono addosso. Il cozzo delle armi ti risuona fin nelle ossa. La prima linea cede sotto lo schianto della carica di cavalleria, ma vedi con soddisfazione almeno mezza dozzina di cavalieri rovinare in terra.

"SHEGGA-ASH-TAAG!" Gridando a pieni polmoni ti getti nella mischia, trascinandoti dietro la seconda linea di Giak.

Ti trovi davanti ad un cavaliere che si sta faticosamente rialzando dopo la caduta da cavallo. Il suo animale nitrisce di dolore, pochi metri più indietro, con una lancia piantata nello stomaco. L'umano indossa una tunica bianca sopra la cotta di maglia, i suoi occhietti, ridicolmente piccoli e ravvicinati, sono accesi dalla furia. Ha perso la lancia nella caduta, ma in un attimo estrae una lunga spada dal fodero.

Devi combattere:

Cavaliere di Durenor appiedato

Combattività **12**

Resistenza **18**

Spada

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = -2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** = 0

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata** = +1

Se stai combattendo con la **Lancia** = +1

In qualunque momento puoi decidere di **fuggire**. In tal caso subisci 2 Danni ed estrai un numero sulla Tabella del Destino. Se ottieni un numero compreso tra 1 e 3, devi continuare a combattere almeno un altro Scontro; se ottieni un numero tra 4 e 0, puoi fuggire al **32**. Se vinci lo scontro vai al **24**.

36

Lo sguardo ti cade sullo stemma, dipinto a colori brillanti sulla porta della carrozza: una scintillante mezzaluna argentata su uno sfondo stellato.

Improvvisamente ti tornano alla mente i vari stemmi che l'Esercito di Zagarna avrebbe potuto incontrare durante l'invasione del Sommerlund e che gli ufficiali come te hanno dovuto mandare a memoria prima di partire. La carrozza che hai davanti appartiene alla Corporazione dei Maghi di Toran e quello che sta parlottando al suo interno potrebbe benissimo essere un mago.

Silenziosamente avanzi di un altro paio di metri. Ora puoi vedere che l'uomo non sta parlando da solo, bensì rivolto a una sfera di cristallo, grossa come un pugno, che tiene tra le dita.

"No, Banedon, è inutile che insisti" sta dicendo l'uomo, rivolto alla sfera. Aggrotti la fronte per la fatica di comprendere la mugghiante lingua umana. "Lo Skyrider non sarà affidato a un novizio come te... No! Ti assicuro che, fino a che sarò in vita, farò di tutto per impedire che ti venga dato... è troppo prezioso perché tu ..."

Pur capendo le singole parole, non riesci ad afferrare il senso del discorso. Ma a dire il vero la cosa non ti interessa nemmeno.

Un mago di Toran è un nemico pericoloso, quindi se vuoi, puoi indietreggiare, evitare la carrozza e **proseguire** nel tuo viaggio fino a quando cala la **Notte**. Se questa è la terza Notte della tua Fuga, allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima o seconda Notte vai al **16**.

Ma costituisce anche una preda eccellente, per cui puoi attaccarlo, sperando che la sorpresa giochi a tuo favore. In tal caso sfodera l'arma al **14**.

37

Ormai il sole è tramontato a ovest e il buio diventa di minuto in minuto più fitto. Per fortuna i tuoi occhi ti consentono di vedere nelle tenebre bene quasi quanto alla luce del sole. Tre cavalli sono legati a un palo annerito vicino a quella che un tempo era la porta principale della cascina. Fai un largo giro per evitarli, rimanendo sottovento, quindi ti arrampichi su un muro diroccato in modo da poter sbirciare all'interno.

Un fuoco da campo scoppietta in mezzo a quello che era una sala da pranzo. Tre umani stanno arrostando un coniglio, parlottando tra di loro. Poco distante noti il corpo nudo di un umano, legato a quattro paletti infissi al suolo. Spostando lo sguardo in un angolo, vicino al camino di pietra della cascina, scorgi i pezzi di un'armatura accatastati. Osservi con più attenzione l'armatura: è nera, con fregi dorati e l'elmo, nero ebano anch'esso, ha la forma di un lupo. Si tratta di un'armatura da ufficiale Drakkarim. Probabilmente del Drakkar, un umano al servizio dei Signori delle Tenebre, legato poco distante.

Se vuoi **andartene**, silenzioso come sei arrivato, questo è il momento. Se questa è la seconda Notte della tua Fuga allora il tuo viaggio sta per concludersi al **25**. Se invece questa è la tua prima notte vai al **16**

Se invece vuoi **combattere** i tre soldati devi gettarti all'attacco:

Se hai con te l'Oggetto: **Arco** e almeno **una freccia** puoi scagliare fino a tre frecce, prima che gli umani ti impegnino in corpo a corpo.

In tal caso estrai un numero dalla Tabella del Destino per ogni freccia. Se decidi di lanciare almeno una freccia perdi il modificatore "attacco a sorpresa" durante il successivo combattimento.

Se estrai un numero da 1 a 3 la freccia va a vuoto. Vai al **Combattimento**

Se estrai un numero da 4 a 6, la freccia infligge **4 Danni** a un soldato a tua scelta. Vai al **Combattimento**.

Se estrai un numero da 7 a 9, la freccia infligge **8 Danni** a un soldato a tua scelta. Vai al **Combattimento**.

Se estrai il numero 0, la freccia infligge **12 Danni** a un soldato a tua scelta. Vai al **Combattimento**.

Se hai la Specializzazione: **Esploratore**, aggiungi **+2** al numero estratto sulla Tabella del Destino

Combatti:

Soldati Summerlandiani

Combattività **10 +2 +2**

Resistenza **15 +12 +14**

Picca

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = -2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** = +1

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata** = -1

Se stai combattendo con la **Lancia** = 0

Attacchi di sorpresa = +2

Se hai con te un **Tigerwolf** = +2

Se vinci vai al **12**

38

Urlando a pieni polmoni il grido di battaglia Giak Abbandoni dalla protezione della boscaglia. La voce di Moton-Lajak farti eco. Un attimo dopo tutti i Giak legati all'albero si uniscono all'urlo: "SHEGGA-ASH-TAAG!" Disorientando i ranger che, per un attimo, hanno l'impressione di essere attaccati da un intero contingente Giak.

Ranger

Combattività **12 +2 +3**

Resistenza **14 +13 +12**

Lancia

Modificatori:

Se stai combattendo con il **Pugnale a lama curva** = -2

Se stai combattendo con la **Scimitarra Giak** = +1

Se stai combattendo con la **Mazza ferrata** = -1

Se stai combattendo con la **Lancia** = 0

Supporto degli altri Giak e Attacco a sorpresa = +2

Se hai con te un **Tigerwolf** = +2

Se vinci vai al **7**

Arrivato al Forte d'Ombra, vieni gettato senza spiegazioni in una cella. Insieme a te sono ci sono altri superstiti dell'esercito del Signore Zagarna. Non ti ci vuole molto per scoprire cosa sta succedendo. Vieni a scoprire che, dopo la morte di Zagarna, gli altri Signori delle Tenebre sono entrati in fibrillazione e ora si osservano guardinghi, misurando potenza e influenza gli uni degli altri. Su una cosa però sono concordi: coloro che sono fuggiti da sotto le mura di Holmgard, abbandonando i resti del Signore Zagarna, sono da considerarsi disertori e, come tali, trattati.

A ritmo continuo le guardie scendono nelle segrete, prelevano una manciata di prigionieri e li portano via. Nessuno di questi fa mai ritorno. C'è chi dice che i prigionieri vengono integrati nell'esercito del capitano del Forte, che, a quanto pare, si è proclamato fedele al Signore delle Tenebre Slûtar . Altri invece affermano che i Giak prigionieri vengono semplicemente usati come pasto per Kraan, Tigerwolf e Zaldan.

Dopo solo due giorni è il tuo turno di essere prelevato e condotto in una stanza circolare, priva di finestre. Dopo un'attesa di almeno un'ora dalla porta entra un Vordak, uno dei morti viventi al servizio dei Signori delle Tenebre. I suoi occhi vuoti sembrano trafiggerti da parte a parte. Con voce metallica ti ordina di raccontare tutto quello che ti è successo da quando sei fuggito vigliaccamente dalle mura di Holmgard. *"E non provare a mentire"* aggiunge con un soffio gelido che ti fa accapponare la pelle. *"Perché me ne accorgerei subito e per te non sarebbe piacevole"*

Con voce tremante, racconti al Vordak della tua **Fuga Infernale**.

Durante la tua fuga potresti aver raccolto alcuni Oggetti speciali. Somma il valore di tutti gli Oggetti speciali che hai raccolto:

Stemma di Durenor - 2 Punti

Anello di Atrok - 2 punti

Sacchetto con monete d'argento - 1 Punto

Sfera di cristallo - 2 Punti

Tigerwolf - 1 Punto

Lettera sigillata - 1 Punto

Lettera di re Ulnar - 2 Punti

Chiave di metallo - 2 Punti

Se la tua specializzazione è **Ufficiale Giak**, aggiungi +1 Punto al totale

Se hai ottenuto almeno **4 punti** o più vai al **40**

In caso contrario la voce metallica del Vordak conferma le accuse di diserzione e tradimento. Vieni gettato in una fossa. Passi i giorni successivi ammassato con altri *traditori* in quell'angusto spazio, lotti con ferocia per appropriarti della poca carne marcia che vi viene gettata e aspetti con ansia la pioggia per poterti dissetare.

Finirai, come gli altri Giak nella fossa, per essere usato come cibo per i Kraan del Signore delle tenebre Slûtar.

La voce ti si spegne in un sussurro. Gli occhi del Vordak sono rimasti inespressivi per tutto il tempo.

"Giura fedeltà al Signore Slûtar " dice il Vordak. Un corvo, da qualche parte fuori dalla stanza, gli fa eco con il suo lugubre verso.

Quella del Vordak sembrava un'affermazione, più che una domanda. Ma tu annuisci ugualmente, la gola troppo serrata per riuscire a profferire parola.

Un minuto dopo sei fuori. Un giovane Giak delle paludi ti scorta verso baraccamenti, dove ti verrà dato da mangiare e dove sarai nuovamente inquadrato in un battaglione dell'esercito del Signore Slûtar. "E così eri un Lajakaan" ciancia allegramente il giovane Giak. "Mi sa che sei l'unico di quel reggimento a essere riuscito a fare ritorno... *Ehi*, potrebbero affidarti il compito di riformare i Cuori di Pietra, diventeresti un pezzo grosso..."

Non stai più ascoltando il tuo accompagnatore. In mezzo alla piazza d'armi una fossa è stracolma di Giak laceri. Sono così ammassati l'uno all'altro da non avere nemmeno la possibilità di sedersi. Si tratta di coloro le cui storie non devono aver soddisfatto il Vordak: traditori, vigliacchi e disertori, futura carne per Tigerwolf e Kraan. Nel vedere la tua sagoma stagliarsi contro il cielo, sul bordo della fossa, i Giak sollevano le braccia. "Gag" Implorano. "Gag".

"Allora, che fai?" domanda la tua guida, accorgendosi che sei rimasto indietro. "Quel destino te lo se evitato... Vieni?"

"Sì!" rispondi, voltando le spalle ai tuoi ex commilitoni.