

**IL
GUARDIANO**

Ancora qualche minuto e sarà il tuo turno. Non che il tempo sia importante, per un essere millenario come te, ma sai di aver riposato a sufficienza. Inoltre, anche se l'hai già fatto centinaia di volte, essere Trasferito rimane sempre un'esperienza affascinante.

Una leggera pressione dietro di te attira la tua attenzione. Un altro Guardiano ti è venuto addosso: «Mi spiace, non avevo intenzione... è che non vedo l'ora.» tintinna. Abbozzi un sorriso, comprensivo. «Non fa nulla.» ti tocca però trillare. D'altronde, le sfere di pura luce fluttuante come te hanno un'espressività parecchio limitata.

«Come ti chiami?» prosegui.

«Quarantaduemilioni-ottocentosessantaduemila-trecentonovantuno.» è la sua rapida risposta.

“Un novellino. Ecco perché tanta fretta.” pensi.

«Ventitré... Ventitré! È il tuo turno ora.» ti chiama il folletto addetto al Trasferimento.

«Arrivo, eccomi!» esclami.

«V-Ventitré?» scampanella Quarantaduemilioni-ottocentosessantaduemila-trecentonovantuno «M-mi scusi di nuovo... n-non immaginavo fosse lei...»

«Non fa nulla.» ripeti, mentre ti avvicini al folletto.

La giovane donna prende dallo scaffale un peluche e lo mostra al proprio bebè: «Alessandro, ti piace questo?»

Il neonato guarda incuriosito il pupazzo, color bianco panna. Due dentoni gli spuntano dalla parte superiore della bocca. Il buffo naso a patata gli conferisce un'espressione simpatica e le orecchie gli arrivano quasi fino alle zampe inferiori.

«È perfetto!» esclama il Padre del piccolo. «Forza, andiamo a pagarlo e poi tutti a casa che è ora della poppata, no?»

«Come lo chiamiamo?» chiede all'improvviso la Madre.

«Non basta chiamarlo “Coniglio”? Non è mica un bambino.» risponde lui, intento a tirar fuori il portafoglio.

«A me piace Virgilio.» continua lei.

«E Virgilio sia.» acconsente l'uomo.

Il cassiere batte lo scontrino e la luce accecante del Trasferimento si spegne pian piano. I contorni del negozio si fanno sempre più nitidi, mentre vieni accomodato nella carrozzina. Il bimbo ti afferra goffamente la zampa e se la infila in bocca, riempiendola tutta di saliva.

Questo primo contatto col tuo Protetto ti riempie il cuore di gioia e determinazione.

La prima notte è sempre la più delicata. C'è da prendere confidenza con il nuovo corpo e da esplorare per la prima volta il Regno dei Sogni del proprio Protetto. Fortunatamente, di solito, il sonno dei bimbi così piccoli è infestato solo da Spiritelli Dispettosi, per lo più innocui.

Di solito.

Sta nevicando nel Regno e ovunque è bianco. Alessandro è nato in inverno, in un paesino di montagna. Non conosce ancora il brillante verde dell'erba, il calore dell'estate e lo stormire delle fronde. Man mano che la conoscenza e la fantasia del Protetto si sviluppano, il suo Regno dei Sogni muta di conseguenza.

Abituarsi ad un nuovo corpo non è facile, e quello di Virgilio non fa eccezione. La testa ti gira e non vuole saperne di smettere. Trascorri parecchi minuti seduto per combattere il senso di nausea. Quando finalmente riesci ad alzarti, scivoli sulla neve fresca ritrovandoti a pancia all'aria. Con immensa fatica ti rimetti seduto: “Forse è meglio cambiare tattica.”

Socchiudendo gli occhi, all'orizzonte scorgi la Sfera, il luogo più intimo del subconscio di Alessandro. Ma soprattutto puoi ascoltare: ogni singolo fiocco che cade a terra viene captato dalle immense orecchie che possiedi: “Queste mi saranno molto comode.”

Ringhiando e tendendo i muscoli degli arti, degli enormi unghioni spuntano da tutte e quattro le zampe. Grazie a questi riesci a metterti in piedi e, alzando appena la zampa destra, ecco il primo passo col corpo di Virgilio.

La tua camminata diventa più stabile ad ogni passo, mentre ti appresti a compiere un giro di perlustrazione. Non trascorre molto tempo, quando il tuo sesto senso ti avverte. Agitando le orecchie e annusando freneticamente l'aria, ti metti nella migliore posizione di guardia che il nuovo corpo ti permette di assumere.

Il cielo si scurisce di colpo e una risata lugubre, che ti fa gelare il sangue nelle vene, esplose da ogni direzione.

“Ma che diamine...” un tremendo colpo alla nuca tronca la frase. Non hai ancora buoni riflessi, ma la tua millenaria esperienza ti consente di assorbire il colpo appoggiando un ginocchio a terra. Quando ti rialzi per affrontare il misterioso nemico, lo sgomento ti pietrifica.

Un'ombra, nera come la pece, si erge di fronte a te. Lunghe braccia artigliate graffiano l'aria e, dalla vita in giù il corpo si restringe fino a sfumare in una punta. Non ci sono occhi, né bocca, né naso, sul quel volto, ma la malvagità che trasuda è palpabile.

Con tono canzonatorio recita una filastrocca: «Ninna nanna... ninna oh... questo bimbo a chi lo dò? Lo darò... all'Uomo Nero...» la sua voce roca è carica d'odio e, dopo una breve pausa, urla «...CHE LO TIENE UN MESE INTERO!»

Con un movimento simile al mare in tempesta, l'ombra cambia forma. Un mostro spaventoso, tutto zanne, artigli e spine e si tuffa verso di te.

Hai soltanto il tempo di alzare la zampa destra, un inutile, disperato, gesto di difesa. Il mostro la azzanna e scuote la testa, lacerandoti muscoli e legamenti, frantumandoti le ossa. Con uno strattone più forte la stacca, un fiotto di sangue sgorga dal moncherino mentre urli, inerme.

Come ha fatto l'Uomo Nero, la creatura onirica più pericolosa in assoluto, a penetrare nel sonno di un bimbo così piccolo? E per quale motivo?

La fine è ormai prossima ma non sei preoccupato per la tua vita. Se tu muori, Alessandro rimane senza protezione, in balia dell'Uomo Nero. Soltanto un Guardiano per ogni bambino, questa è la regola. Il tuo fallimento significa ore di disperazione per il tuo Protetto.

Il mostro si passa la lingua biforcuta sulle fauci, assaporando il tuo sangue ancora caldo. Snuda le zanne e balza per darti il colpo di grazia.

Solo la fortuna ti risparmia la vita. Il Padre, alzatosi durante la notte per andare in bagno, sbatte contro un vaso che, cadendo, si è frantumato. Il bambino si sveglia di soprassalto e comincia a piangere.

In un attimo sei prelevato dal Regno dei Sogni, per finire nel lettino del tuo Protetto. Il dolore cessa di colpo e le forze ti tornano immediatamente.

«Ma che diavolo combini?» biascica la Madre, mezza addormentata.

I vagiti di Alessandro non si placano, nonostante le rassicurazioni dei genitori. «È tutto a posto tesoro mio» dice il Padre «Ecco, tieni stretto il tuo amico V...»

«Che c'è?» chiede la Madre.

«È... è strappato. Ha una zampa strappata! Che forte, il nostro Alessandro.» risponde, guardando prima il peluche e poi la zampa.

«Non possiamo darglielo così. Ma sembra proprio che senza non voglia calmarsi.» prosegue.

«Ho capito, ho capito!» sbotta la donna «Lo aggiusto subito, così finalmente possiamo dormire!» Alzatasi di scatto, sparisce dalla stanza per tornare con ago e filo. Quindi ti ricuce la zampa.

REGOLAMENTO

Tu sei Ventitré, un Guardiano dei Sogni creato dal potere dell'Omino del Sonno. Il tuo Ordine conta quasi cinquanta milioni di elementi, ma dei primi mille creati tu sei l'unico ancora rimasto in vita.

Ogni notte attendi l'arrivo dell'Omino del Sonno. Lui addormenta il bambino che tuteli e lo fa sognare. Il tuo compito è far sì che nessun Brutto Sogno o Incubo si intrufoli nella Sfera per disturbare i Sogni d'Oro del tuo Protetto.

Sono passati più di tre anni dal tuo incontro con l'Uomo Nero, il peggiore dei nemici dell'Omino del Sonno. La Madre di Alessandro ha ricucito la zampa di Virgilio e, di conseguenza, anche nel Regno dei Sogni si è riattaccata al tuo corpo. Purtroppo però penzola inutilizzabile dalla tua spalla: i poteri dell'Uomo Nero sono troppo forti per essere contrastati da semplici ago e filo. La ferita che hai riportato ti ha privato della maggior parte della Magia che avresti normalmente.

CARATTERISTICHE

Come Guardiano possiedi due Caratteristiche fondamentali.

RESISTENZA: la tua capacità di incassare colpi e sopportare le ferite è indicato da questo valore. Il tuo punteggio iniziale e massimo di Resistenza è pari a 10. Se nel corso di un combattimento la tua Resistenza dovesse scendere a zero o meno, la tua essenza verrà distrutta e il tuo Protetto rimarrà senza Guardiano per sempre. Sarai costretto a ricominciare daccapo il racconto.

ENERGIA ONIRICA: questa Caratteristica è la somma delle tue forze magiche. Grazie a questa puoi potenziare i tuoi attacchi e compiere azioni che permettono di piegare il Regno dei Sogni al tuo volere. Il punteggio iniziale di Energia Onirica è pari a 15, ma tale Caratteristica non ha un valore massimo. Attenzione: scendere a zero non implica la sconfitta, soltanto non potrai utilizzare Energia Onirica finché non ne guadagnerai almeno un punto. Se però il testo ti obbligherà a diminuire l'Energia Onirica quando non ne hai a disposizione, dovrai invece diminuire permanentemente il punteggio massimo di Resistenza dello stesso valore.

ABILITÀ

Possiedi due capacità speciali che potrai usare durante la tua avventura. Una di queste è fissa, **mentre l'altra la potrai scegliere fra due:** annotala nell'apposito spazio sulla Scheda del Peluche.

LEGAME EMPATICO: questa è l'Abilità che possiedi di base. Rappresenta il tuo legame con Alessandro e il suo Regno dei Sogni. Grazie al Legame Empatico, ogni volta che arriverai in una Zona della Mappa che non hai già visitato, guadagnerai automaticamente 1 punto di **Energia Onirica**.

CONOSCENZA DEI BRUTTI SOGNI: affrontare i propri nemici conoscendo i loro punti deboli è un bel vantaggio. Se scegli questa Abilità, ogni volta che dovrai affrontarne uno, puoi decidere di saltare di 5 paragrafi avanti o indietro. Se il testo che leggi non centra, significa che non hai particolari competenze contro quel nemico: torna al paragrafo da cui sei venuto, senza più poter utilizzare l'Abilità per questo combattimento, ma aggiungendo 1 punto di Energia Onirica. Altrimenti, il paragrafo che leggerai ti spiegherà come sconfiggere il tuo avversario più agevolmente. Non tornare al paragrafo da cui provieni e inizia il combattimento.

ARTIGIANALE: lo stato in cui è conservato Virgilio è strettamente collegato alla tua salute. Se scegli questa Abilità significa che il peluche è stato creato artigianalmente e perciò ha resistito bene a tre anni di giochi con Alessandro. La tua **Resistenza** iniziale e massima è quindi pari a 12 anziché 10.

ATTACCHI SPECIALI

Combatti da millenni e la tua esperienza è senza pari ma, a causa della zampa inerte, anche il più semplice degli scontri potrebbe rivelarsi fatale. Fortunatamente, questi tre anni sono stati tranquilli e hai imparato ad utilizzare il corpo di Virgilio.

Hai sviluppato alcuni Attacchi Speciali per combattere i tuoi nemici. Scegline tre dalla lista sottostante e trascrivili nell'apposito spazio sulla Scheda del Peluche. Ogni volta che sconfiggi un nemico, segna una croce nel primo spazio libero alla voce "Nemici Sconfitti", sulla Scheda del Peluche. **Ogni volta che andrai a barrare una casella contenente la scritta "Nuovo Attacco", scegli un altro Attacco Speciale e aggiungilo sulla Scheda del Peluche.**

COLPO TELLURICO (☉): salti a piedi uniti e, atterrando, generi un'onda d'urto che si propaga fino al nemico e lo danneggia, con la possibilità di stordirlo o sbilanciarlo.

ORECCHIE ROTANTI (👂): usando le orecchie come le pale di un mulino, colpisci l'avversario ripetutamente, senza dargli un attimo di tregua.

AFFONDO DENTALE (☞): usi i tuoi grandi incisivi per mordere il nemico. Questo attacco, molto doloroso, potrebbe causare danni continuati nel tempo.

ARTIGLIO INFUOCATO (☃): sfoderi gli artigli della zampa sana e, utilizzando un pizzico di Magia, causi un'esplosione quando colpisci l'avversario.

SCATTO LAMPEGGIANTE (⚡): corri incontro al nemico e, grazie allo slancio ed a una piccola dose di Magia, lo colpisci con una scarica elettrica.

ONDA TONANTE (☁): urla a squarciagola e con la Magia trasformi l'onda sonora in onda d'urto, che travolge l'avversario, danneggiandolo e stordendolo.

COMBATTIMENTO

Difendere la Sfera non è un compito facile e i combattimenti sono all'ordine del giorno, anzi, della notte. Dovrai sconfiggere Spiritelli e Brutti Sogni affinché Alessandro possa dormire sonni tranquilli.

Quando ti troverai ad affrontare un nemico, il testo ne indicherà nome e punteggio di Resistenza.

Esempio: Nemico
 Resistenza 10

Il combattimento si divide in **Scontri** e si svolge in questo modo:

- 1) Se possiedi l'Abilità "Conoscenza dei Brutti Sogni", puoi decidere di usarla. Vedi il paragrafo "Abilità" per maggiori dettagli.
- 2) Trascrivi i vostri punteggi di Resistenza e la tua Energia Onirica nel "Registro di Combattimento". Cancella dal "Registro di Combattimento" gli Attacchi Speciali che non conosci. Scegli uno dei tuoi **Attacchi Speciali** e spunta il relativo simbolo alla prima riga del "Registro di Combattimento".
- 3) Recati all'**Appendice 1 – 1° Scontro**, in fondo al racconto. Nella tabella che troverai, incrocia il nome del nemico che affronti con il nome dell'**Attacco Speciale** che hai scelto al punto 2. Nell'incrocio così ottenuto, troverai una breve descrizione di quanto accaduto e il risultato dello Scontro.
- 4) Puoi decidere di aumentare il danno causato all'avversario di 1 per ogni punto di **Energia Onirica** che vorrai sottrarre, fino a un massimo di 3. Sottrai i danni causati alla **Resistenza** del nemico. Se la sua **Resistenza** scende a zero o meno, hai vinto il combattimento. Se il nemico è ancora vivo, sottrai i danni subiti alla tua **Resistenza**. Se sei ancora vivo, passa al punto successivo.
- 5) Scegli uno dei tuoi **Attacchi Speciali** e spunta il relativo simbolo alla prima riga libera del "Registro di Combattimento". Non puoi scegliere lo stesso **Attacco Speciale** scelto nello Scontro appena concluso.
- 6) Recati all'**Appendice 2 – 2° Scontro**, in fondo al racconto, e procedi come al punto 3.
- 7) Puoi decidere di aumentare il danno causato all'avversario di 1 per ogni punto di **Energia Onirica** che vorrai sottrarre, fino a un massimo di 3. Sottrai i danni causati alla **Resistenza** del nemico. Se la sua **Resistenza** scende a zero o meno, hai vinto il combattimento. Se il nemico è ancora vivo, sottrai i danni subiti alla tua **Resistenza**. Se sei ancora vivo, passa al punto successivo.
- 8) Scegli uno dei tuoi **Attacchi Speciali** e spunta il relativo simbolo alla prima riga libera del "Registro di Combattimento". Non puoi scegliere lo stesso Attacco Speciale scelto nello Scontro appena concluso.
- 9) Recati all'**Appendice 3 – 3° Scontro**, in fondo al racconto e procedi come al punto 3.
- 10) Puoi decidere di aumentare il danno causato all'avversario di 1 per ogni punto di **Energia Onirica** che vorrai spendere, fino a un massimo di 3. Sottrai i danni causati alla **Resistenza** del nemico. Se la sua **Resistenza** scende a zero o meno, hai vinto il combattimento. Se il nemico è ancora vivo, sottrai i danni subiti alla tua **Resistenza**. Se sei ancora vivo, torna al punto 5, e continua così finché tu o il nemico non sarete sconfitti.

Al termine di ogni combattimento, la tua Resistenza tornerà automaticamente al suo punteggio massimo.

MAPPA DEL REGNO DEI SOGNI

Il Regno dei Sogni è diviso in sette Zone contraddistinte, oltre che dal nome, da un **numero di paragrafo** e da una **casella vuota**. Ogni Zona può essere visitata **una volta soltanto**. Quando entri in una Zona per la prima volta, spunta la casella vuota per ricordarti che non potrai tornarci successivamente, quindi vai al paragrafo indicato.

La tua avventura inizia nella “Pianura Attrezzi”, al paragrafo 1. Quando il testo ti farà scegliere una nuova Zona da visitare, **devi scegliere la più vicina disponibile**. Nel caso in cui ci siano due o più Zone equidistanti, puoi decidere tu dove andare.

CODICI E OGGETTI

Durante il racconto, potrai trovare oggetti o sbloccare particolari eventi. In entrambi i casi, ti sarà indicato di annotare un determinato Codice. Ricordati sempre di segnarlo nell'apposito spazio sulla Scheda del Peluche.

NOTA SULLE IMMAGINI

Come avrai modo di notare, troverai delle “icone” durante la lettura. Alcune di queste servono come indicatore degli Attacchi Speciali, per una più rapida consultazione. Altre (quelle a fianco del numero di alcuni paragrafi e del nome dei nemici), hanno un significato che scoprirai più avanti. Ignorali, finché non ti verrà spiegato.

SCHEDA DEL PELUCHE

Energia Onirica	Resistenza			Abilità			Attacchi speciali		
	NB: Il punteggio di Resistenza torna al valore massimo alla fine di ogni combattimento!			1) Legame Empatico					
				2)					
Nemici sconfitti	1	2 (nuovo Attacco)	3	4 (nuovo Attacco)	5	6 (nuovo Attacco)	7	8	
Codici e annotazioni									

REGISTRO DI COMBATTIMENTO

Par.	Scontro	Attacco Speciale utilizzato						Resistenza del Nemico	Resistenza di Virgilio	Energia Onirica
	1°									
	2°									
	3°									
	2°									
	3°									
	2°									
	3°									

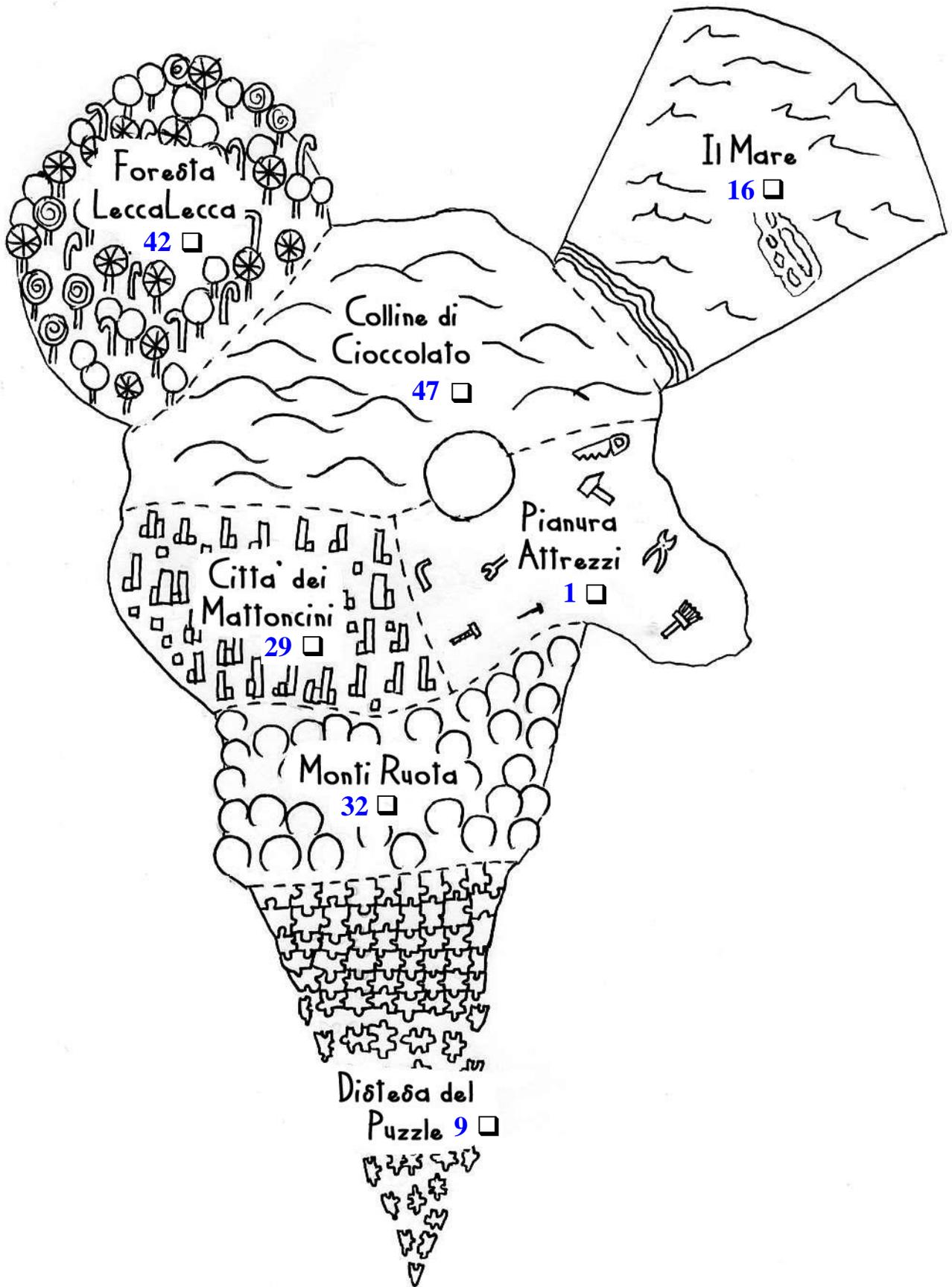
Par.	Scontro	Attacco Speciale utilizzato						Resistenza del Nemico	Resistenza di Virgilio	Energia Onirica
	1°									
	2°									
	3°									
	2°									
	3°									
	2°									
	3°									

Par.	Scontro	Attacco Speciale utilizzato						Resistenza del Nemico	Resistenza di Virgilio	Energia Onirica
	1°									
	2°									
	3°									
	2°									
	3°									
	2°									
	3°									

Par.	Scontro	Attacco Speciale utilizzato						Resistenza del Nemico	Resistenza di Virgilio	Energia Onirica
	1°									
	2°									
	3°									
	2°									
	3°									
	2°									
	3°									

Par.	Scontro	Attacco Speciale utilizzato						Resistenza del Nemico	Resistenza di Virgilio	Energia Onirica
	1°									
	2°									
	3°									
	2°									
	3°									
	2°									
	3°									

Par.	Scontro	Attacco Speciale utilizzato						Resistenza del Nemico	Resistenza di Virgilio	Energia Onirica
	1°									
	2°									
	3°									
	2°									
	3°									
	2°									
	3°									



1

Alessandro chiude gli occhi proprio mentre tu li apri. Ci vuole solo un momento per raccapezzarti: a terra, al posto dell'erba, spuntano chiavi inglesi e cacciaviti giocattolo. Sei in quella che tu chiami "Pianura Attrezzi", plasmata dalla passione del tuo Protetto per gli utensili. Nonostante sia così piccolo è dotato di buona manualità e spesso si offre di aiutare il Padre, quando si appresta ad aggiustare qualcosa.

Provi a muovere la zampa destra, ma ancora una volta non ce la fai. Sono passati tre anni e ormai ti sei quasi rassegnato... ma sperare non costa nulla. Trai un sospiro e t'incammini, espandendo i sensi, alla ricerca di intrusi. La Pianura è un posto tranquillo, ma ti è già capitato di trovarvi qualche Sbulifante sceso dalle Colline. Ad esempio, quella volta che stavi parlando con l'orsetto Tooh...

Ti volti di scatto muovendo le orecchie. Annusi l'aria per un paio di secondi e infine annuisci. Non molto distante da qui, ne sei certo, c'è uno Spiritello Dispettoso. Sicuramente si sta dirigendo verso la Sfera, con l'intento di agitare il sonno di Alessandro.

Prosegui rapidamente, annusando di quando in quando l'aria per avere la certezza di essere sulla strada giusta. Ti fermi soltanto quando lo riesci a vedere, tenendoti a distanza mentre pensi a come agire. Se credi sia meglio tendergli un'imboscata, diminuisci di 1 l'Energia Onirica e vai al **30**. Se invece pensi che non ne valga la pena, carica a testa bassa andando al **40**.

2

Il Gatto Rosso è la cosa che più al mondo terrorizza il tuo Protetto. Non sai come sia nata questa sua paura, ma l'Uomo Nero è un maestro nello sfruttare le debolezze altrui. Corri incontro ad Alessandro, che quando ti scorge, nonostante tutto abbozza un sorriso. Una lacrima ti scorre lungo la guancia: non lo hai mai visto così scosso.

«Va tutto bene.» bisbigli, mentre lo stringi a te «Ci penso io a proteggerti.»

Alessandro annuisce, la sua testolina schiacciata sul tuo petto, mentre smette di piangere.

«Non ti vergogni a raccontare bugie ad un bambino?» ridacchia il Gatto Rosso, scuotendo la testa. Con un pizzico di Magia, crei un succhiotto e lo porgi ad Alessandro, che ora è molto più tranquillo. Lui ti afferra un orecchio e se lo passa sugli occhi: «Gigi, tu pussa via Mao 'Osso» biascica, fiducioso.

«Forza Guardiano, facciamola finita!» esclama il Gatto Rosso, che nel frattempo stava girando in tondo.

Ti alzi e accetti la sfida. Forse è una tua impressione, ma ora non è più buio pesto come prima. Non hai paura, perché sai quello che c'è in palio. Aggiungi 3 punti di Energia Onirica e poi comincia il combattimento.

Gatto Rosso 
Resistenza 16

Non puoi usare l'Abilità Conoscenza dei Mostri, perché è la prima volta che combatti contro l'Uomo Nero. Se hai il Codice B2, ad ogni Scontro puoi sottrarre 1 ai Danni Subiti, grazie all'Amuleto dei Pensieri Felici. Se possiedi il Codice D1, ad ogni Scontro aggiungi 1 ai Danni Causati, grazie all'aiuto di Spill.

Se vinci, vai al **15**.

3

Non sei il favorito, questo è sicuro. Il Serpente si muove più rapidamente di te ed è in un ambiente a lui congeniale. Sai benissimo che l'Onda Tonante  si propaga molto più rapidamente sott'acqua e questo è sicuramente un punto per te. Superfluo dire che l'Artiglio Infuocato  è praticamente inutile qui. Usare lo Scatto Lampeggiante  potrebbe essere difficile quanto pericoloso: le scariche elettriche danneggerebbero anche te. Il Colpo Tellurico  , invece, potrebbe tornarti utile se riuscissi a trovarti sopra di lui. Mentre pensi a una strategia di battaglia, il Serpente Marino torna alla carica. Questa volta non solo riesci a scansarlo, ma lo colpisci ad un fianco sfoderando gli artigli.

Serpente Marino
Resistenza 13

Se vinci e hai già il Codice B1, segna il Codice B2 vai al **21**.

Se vinci ma non hai il Codice B1, segna il Codice B2 e vai alla barriera corallina per riprendere fiato, proseguendo al **34**.

4

Quando dai il colpo di grazia all'Incubo, il suo nitrito si trasforma in un urlo agghiacciante, ma sempre più debole man mano che il cavallo si smaterializza. La Fata fa capolino da dietro una tua spalla e trilla felice, eseguendo una piroetta in aria.

«Grazie, Guardiano!» esclama «Ti devo la vita, non lo dimenticherò.»

«Non importa, è il mio dovere.» rispondi, alzando le spalle.

La Fata scuote la testa e continua: «So che questa è una notte cruciale per te e il tuo Protetto. Verrò con te e, se ce ne sarà l'occasione, mi sdebiterò.» Senza attendere risposta, ti svolazza attorno e poi si siede su una spalla.

Obiettare è inutile, le Fate sono esseri testardi. «Come ti chiami?» le chiedi, mentre ti avvii verso nord.

«Io sono Spill, molto piacere.» risponde.

Segna il Codice D1 sulla Scheda del Peluche, quindi scegli sulla [Mappa](#) una nuova Zona da visitare.

5

Con un sospiro di frustrazione, volti le spalle all'Omina. Ti dispiace per lei ma sei un Guardiano, il tuo Protetto ha la precedenza su tutto. Incurante delle urla degli abitanti della Città, ti lanci all'inseguimento del Sogno d'Oro con rinnovato vigore. Percorri le strade a tutta velocità, con la zampa malandata che ballonzola, intralciandoti i movimenti. Svolti a sinistra e ti fermi un istante, per annusare l'aria. Riparti, annuendo: sei sulla strada giusta. Continui così finché non arrivi alla periferia della Città e, finalmente, lo vedi. Il Sogno d'Oro sta fluttuando placidamente, incurante della tua fretta.

Non perdendo altro tempo, lo raggiungi e lo agguanti. Appena lo tocchi, il Sogno d'Oro rotea vorticosamente attorno alla zampa, per poi scomparire all'improvviso. Inizialmente ti senti rinvigorito, ma subito la sensazione svanisce. Un brutto presentimento si fa strada fra i tuoi pensieri. Man mano che ti dirigi verso il luogo dove hai lasciato l'Aspirapolvere, ti senti sempre più spossato. Quando finalmente ci arrivi, non solo non c'è più traccia del mostro, ma sono spariti due interi grattacieli.

Ti siedi a terra per riprendere fiato, ma sai che non ti riprenderai tanto presto. Questo è il lato negativo del Legame Empatico: se grossi parti del Regno dei Sogni svaniscono, tu sei il primo a pagarne le conseguenze.

Diminuisci di 2 punti l'Energia Onirica e annota sulla Scheda del Peluche che hai trovato un Sogno d'Oro. Se questo è il tuo terzo Sogno d'Oro, vai al [28](#). Altrimenti scegli sulla [Mappa](#) una nuova Zona da visitare.

6

Lo spazio angusto in cui sei costretto a combattere non ti è congeniale. Il Colpo Tellurico  è da evitare categoricamente, se non vuoi rischiare di battere la testa mentre salti. Anche gli attacchi che causano danno fisico risulteranno poco utili contro un avversario incorporeo come il Troglolobo. L'esplosione di Artiglio Infuocato , se non altro, può essere efficace. Scatto Lampeggiante  e Onda Tonante  invece, sono le tue uniche possibilità di vittoria, sempre che tu riesca a colpirlo.

Mentre pensi ad una strategia vincente, il Troglolobo ti piomba addosso. Una miriade di aghi sembrano pungerti la carne, mentre reprimi un urlo. Istantaneamente riesci a colpirlo con una zampata e, quando la luce che emani lo attraversa, l'avversario emette un gemito freddo e rabbioso.

“Sarà molto difficile vincere” pensi “ma se non riesco a batterlo, non ho alcuna speranza con l'Uomo Nero.” Sottrai 2 punti di Resistenza, quindi prosegui normalmente col combattimento.

Troglolobo
Resistenza 13

Se lo sconfiggi, segna due croci, anziché una, alla voce “Nemici Sconfitti” sulla Scheda del Peluche. Quindi esci da qui e prosegui la tua ricerca nella Foresta, proseguendo al [26](#).

7

Dai l'ultimo colpo allo Spiritello, che sparisce in uno sbuffo di fumo.

“Anche questo è bandito” pensi, appoggiandoti con la zampa buona al ginocchio. Lo Spiritello non è morto, semplicemente non potrà più entrare nel Regno dei Sogni di Alessandro.

Dopo aver ripreso fiato, continui il giro di perlustrazione. Nonostante sembri tutto a posto, non sei affatto tranquillo. Hai la netta sensazione di essere osservato, quindi muovi le orecchie e annusi l'aria a più riprese. All'improvviso cogli un movimento con la coda dell'occhio, ma quando ti giri tutto è tranquillo. Riprendi il cammino, ed eccolo, di fronte a te, l'Uomo Nero. Sapevi che questo momento sarebbe arrivato, tuttavia non sei affatto pronto ad affrontarlo.

Ti metti in guardia e per tutta risposta la malefica risata del tuo avversario risuona nella vallata: «Cosa pensi di fare, Guardiano?» ringhia «Non hai la minima speranza!»

Indietreggi, pensando a un modo per avere la meglio su di lui. L'Uomo Nero cambia forma, di nuovo la bestia che ti ha tranciato la zampa. Non appena vede la tua espressione inorridita, torna normale e scoppia a ridere: «Paura, eh? Posso sentirla nell'aria. Fortunatamente, oggi ho voglia di giocare... e non con te!» e, con un brusco movimento, si gira e scappa via.

“Ma cosa...?” pensi, ma poi capisci. Il terrore che ti attanaglia le membra sparisce, mentre ti getti all'inseguimento del nemico. L'Uomo Nero si sta dirigendo verso la Sfera.

Corri come non hai mai corso prima. Senti i muscoli chiedere pietà ma non dai loro importanza. Alessandro è in grave pericolo e ed è tuo compito difenderlo, anche se questo significa morte certa. La zampa penzolante intralcia i tuoi movimenti e la maledici una volta di più. Se il corpo di Virgilio fosse ancora integro...

Finalmente raggiungi la Sfera. L'Uomo Nero è ad un passo da essa e, non appena ti vede, la attraversa fino a sparire completamente. Raccogli le forze e corri incontro alla Sfera per oltrepassarne la superfi... “THUD!” cadi a terra, pancia all'aria. Ti rialzi e, con un nodo alla gola, ti rendi conto che la Sfera è diventata solida. Trai un profondo respiro, quindi ti appoggi ad essa chiudendo gli occhi e aggrottando la fronte.

“Un Incantesimo di Confinamento!” è il tuo verdetto dopo un paio di minuti. Sai benissimo di non avere Magia sufficiente per spezzarlo, quindi non ti resta che trovare qualcosa in grado di farlo. E l’unica Magia abbastanza potente che puoi trovare nei paraggi, deriva dai Sogni d’Oro. Non sai dove poterli trovare esattamente, ma te ne serviranno almeno tre. L’unica buona notizia è che nella Sfera il tempo scorre più lentamente che nel Regno dei Sogni. Scegli sulla [Mappa](#) una nuova Zona da visitare.

8

Nuotando con regolarità, ti immergi nelle profondità marine. Il sole riesce a filtrare facilmente nell’acqua del Mare e, a differenza degli abissi reali, anche a diverse centinaia di metri dalla superficie si ha una buona visibilità.

“Non sembra ci siano Sogni d’Oro nei paraggi” pensi fra una bracciata e l’altra. Ti fermi e ponderi se vale la pena proseguire la ricerca quando, in lontananza, una luce compare dal nulla. Si sta dirigendo verso di te, a gran velocità. Assorto come sei nell’osservarla, ti accorgi a malapena che si tratta dell’appendice luminoso di una creatura mostruosa, che tenta di azzannarti. Scansi a fatica l’attacco e ti metti in posizione, pronto a combattere.

Identifichi l’essere in un Brutto Sogno, trasformatosi in serpente marino.

Serpente Marino 
Resistenza 15

Se vinci e hai già il Codice B1, segna il Codice B2 e vai al [21](#).

Se vinci ma non hai il Codice B1, segna il Codice B2 e vai alla barriera corallina per riprendere fiato, proseguendo al [34](#).

9

La Distesa del Puzzle è il posto più strano che tu abbia mai visto. Come dice il nome, è formata da migliaia di pezzi di puzzle. Tutti insieme compongono una miriade di immagini, ognuna un ricordo diverso della vita del tuo Protetto. Al contrario di tutte le altre, dove il sole è sempre presente, in questa Zona è notte. Il cielo è privo di luna ma ricoperto di stelle e nonostante non ci sia alcuna fonte di luce, ci si vede perfettamente. La Zona ha una forma triangolare e, man mano che si va verso sud, il territorio si “sfalda”, separandosi in isole sempre più piccole e distanti. Fra l’una e l’altra non c’è alcun mare, ma il cielo prosegue creando un vuoto simile allo spazio siderale.

Muovi le orecchie qua e là, alla ricerca di un Sogno d’Oro, ma non ne trovi traccia. Senti invece la presenza di qualcosa di malvagio, molto distante da qui. Inspiri, grattandoti il mento: sconfiggere un Brutto Sogno è pur sempre un tuo dovere, ma al momento hai una missione molto più urgente da compiere.

Se hai il Codice C2 (e quindi hai già perso troppo tempo cercando il Sogno d’Oro sui Monti Ruota), o se decidi che non vale la pena rischiare un combattimento senza un Sogno d’Oro come posta, scegli sulla [Mappa](#) una nuova Zona da visitare.

Se invece vuoi comunque perlustrare la Zona, vai al [50](#).

10

Scendi dalla collina sbracciandoti per farti notare da Tim e Lerry. Continui a chiamarli anche quando si accorgono di te e loro, per tutta risposta, riprendono a rincorrersi. Impieghi parecchio prima di raggiungerli e i due si fermano soltanto quando ti ci pari davanti.

«Avete visto un Sogno d’Oro, qua attorno?» esordisci, senza troppe cerimonie.

Tim e Lerry si guardano un istante, sfoderano un sorriso a trentadue denti e annuiscono con forza.

«Bene, ditemi dove lo avete incrociato! Ho già perso troppo tempo con voi.» sostieni, agitando la zampa verso di loro.

Il topo indica il gatto, che estrae da chissà dove una sfera dorata. Quindi ce l’avevano loro! Che colpo di fortuna, una volta tanto. Tim, anziché porgergli il Sogno d’Oro, lo lancia e tu lo afferra al volo.

“Ma che razza di Sogno d’Oro è mai questo?” pensi, mentre rigiri la sfera nella zampa. «È troppo solido e pesante...» sostieni rivolto ai due, che se la ridono di gusto. Proprio in quel momento il “Sogno d’Oro” esplose con un forte boato, che ti fa perdere i sensi.

Ti risvegli dopo pochi minuti e di Tim e Lerry non c’è traccia. Non ti sei fatto nulla, si è trattato solo di uno scherzo, ma hai perso tempo prezioso. “Quei due me la pagheranno!” pensi, battendo una zampa a terra. Ora però hai problemi più urgenti... riuscirai a trovare il Sogno d’Oro?

Se cerchi verso la Città di Mattoncini, continua al [39](#), se vai nei pressi della Sfera, prosegui al [17](#).

11

Ti avvicini cauto alla grotta e appoggi la zampa sull’entrata. Sbirci all’interno: la luce filtra solo per pochi metri, quel tanto che basta per farti capire che non si tratta di una grotta, bensì di un tunnel. Non puoi certo proseguire alla cieca. Porti la zampa alla

fronte e chiudi gli occhi. Inspiri profondamente e irrigidisci il collo. Infine concentri parte della tua Energia Onirica (sottraine 1 punto sulla Scheda del Peluche) sulla zampa, che si accende come una lampadina. Annuendo, ti addentri nel tunnel.

Dopo una decina di passi la galleria svolta a destra. Giri l'angolo e muovi le orecchie, guardingo. Subito capti la presenza di qualcosa di estremamente pericoloso. Mentre indietreggi di un passo, alzi la zampa per vedere meglio ma non noti nulla di strano. Socchiudi le palpebre e, lontano, scorgi un puntino nero. Ben presto però si ingrandisce... perché, qualunque cosa sia, si sta dirigendo verso di te ad alta velocità. Quando è più vicina capisci che è una specie di "palla" composta da centinaia di parti che si intersecano senza sosta. Il colore cambia continuamente, passando dal grigio al nero, a ritmo variabile. Comprendi che ha un diametro di almeno quaranta centimetri e che, soprattutto, non ha intenzioni amichevoli.

Con il cuore in gola, quando è ormai troppo tardi per fuggire, riconosci la "palla" per quello che è. Si tratta di un Trogloglobo, un Brutto Sogno capace di tormentare il sonno del peggiore dei criminali. Un essere come questo sarebbe un osso duro anche se avessi entrambe le zampe funzionanti e ora sei costretto ad affrontarlo.

Trogloglobo 
Resistenza 16

Se lo sconfiggi, segna due croci, anziché una, alla voce "Nemici Sconfitti" sulla Scheda del Peluche. Quindi esci di qui e continua la tua ricerca nella Foresta, proseguendo al [26](#).

12

La strada prosegue tortuosa e in forte salita. La zampa penzolante è un inutile fardello che sei costretto a portare, ma stringi i denti e continui l'avanzata. Quando proprio non ce la fai più, ti fermi e ricerchi il Sogno d'Oro. Ogni volta è sempre più vicino e ti consola il fatto che ogni passo che compi ti avvicini alla meta.

Camminando perdi la cognizione del tempo. È passata un'ora? O forse due? L'unica cosa che importa è trovare al più presto il Sogno d'Oro. L'ultima volta che ti sei fermato era ormai vicino... la strada, dopo una curva a gomito, si apre in un piccolo altopiano. La strada prosegue al di là di questo, dritta, leggermente in discesa. Alla tua destra innumerevoli ruote formano il costone di una montagna. A sinistra, invece, l'altopiano termina con uno strapiombo profondo più di cinquecento metri.

Ti concedi un momento di riposo, prima di concentrarti sul Sogno d'Oro. Non appena muovi le orecchie, ti lasci scappare un'espressione di stupore. È proprio sotto di te! Ti sposti e, guardando in basso, compi tre giri su te stesso, ma non c'è alcuna traccia di lui. Trai un sospiro e ti costringi a calmarti. "E adesso?" pensi, digrignando i denti. Sbuffando, dai una fugace occhiata alla strada. Potrebbe condurti in capo al mondo! Eppure è così vicino... Improvvisamente, un'altra idea si fa largo fra i dubbi: «Potrei sempre scavare finché non lo trovo.» borbotti «Non dovrebbe volerci molto.»

Se vuoi proseguire sulla strada sperando che questa ti conduca al Sogno d'Oro, vai al [49](#). Se invece scegli di scavare, prosegui al [22](#).

13

Continuando a tenere d'occhio l'Incubo, scatti verso sud-est. Il puzzle si dirada e procedi balzando di pezzo in pezzo. Sei a metà strada quando, sbilanciato dalla zampa inerte, metti un piede in fallo. Solo grazie a un riflesso incondizionato riesci ad estrarre gli artigli e ad aggrapparti ad un'isola. Trattieni il respiro e pensi a come risalire, senza guardare in basso. Ondeggi lentamente avanti e indietro ma senza ottenere alcun miglioramento. Non puoi sperare di cavartela senza utilizzare un po' di Magia.

Chiudi gli occhi e, per quanto possibile, ti rilassi. Subito le tue membra diventano più leggere, non di molto, ma quel che basta per permetterti di salire. Digrignando i denti, tendi allo spasimo i muscoli della zampa e, lentamente, ti sollevi sempre di più. Quando, due minuti dopo, riesci ad addentare il bordo del puzzle, puoi ritrarre gli artigli e aggrapparti meglio. Riesci così a rimettere piede sul puzzle, ma, ormai, dell'Incubo e della Fata non c'è traccia. Diminuisce di 1 punto l'Energia Onirica, quindi scegli sulla [Mappa](#) una nuova Zona da visitare.

14

La Sfera non è molto distante ma i pendii che sei costretto ad attraversare mettono a dura prova la tua resistenza fisica. La collina che stai risalendo è particolarmente ripida ma perlomeno, quando arrivi sulla cima, la Sfera è vicina.

Socchiudi gli occhi e annusi l'aria: "Sì, lo sento! È senz'altro qui vicino." pensi, mentre riprendi a correre. Nella foga, ruzzoli a terra e ti fermi soltanto dopo aver rotolato fino ai piedi del colle. Ti rialzi sporco di scaglie di cioccolata e ti ripulisci alla bell'è meglio con la zampa buona.

Sperando che non sia troppo tardi, fai un giro su te stesso... ed eccolo là! Il Sogno d'Oro sta fluttuando placidamente verso la Sfera. Sarebbe destinato ad Alessandro ma, con l'Incantesimo di Confinamento in atto, si schianterà sicuramente. Con un ultimo sforzo lo raggiungi e lo afferra.

Appena lo tocchi, il Sogno d'Oro rotea vorticosamente attorno alla zampa, per poi scomparire all'improvviso.

Aumenta di 1 punto l'Energia Onirica e annota sulla Scheda del Peluche che hai trovato un Sogno d'Oro. Se questo è il tuo terzo Sogno d'Oro, vai al [28](#). Altrimenti scegli sulla [Mappa](#) una nuova Zona da visitare.

15

Con l'ultimo colpo, il Gatto Rosso si accascia a terra. Trai un sospiro di sollievo e non trattiene un'esultanza. Ma la tua gioia dura poco: è vero che il corpo del tuo nemico sta smaterializzandosi, ma al suo posto l'Uomo Nero, nella sua forma originale, sta comparso. Nonostante il volto inespressivo, senti la sua rabbia investirti come un fiume in piena: «Guardiano!» sibila, mentre si avvicina fluttuando «Come hai osato? Tu non puoi niente contro il mio potere!» Non hai nemmeno il tempo di battere le ciglia che l'Uomo Nero è a due centimetri e ti colpisce allo stomaco.

Il pugno del tuo avversario, modificato magicamente in una lama nera, ti trapassa da parte a parte. Il freddo e la disperazione s'impadroniscono di te, mentre cadi a terra. La tua vita scivola via dal corpo di Virgilio ma, poco prima del grande buio, una voce, dolce come un raggio di sole, ti rimbomba nella testa: «Ricordati chi sei...» suggerisce «Ricordati chi sei...»

16

L'estate scorsa Alessandro e i suoi genitori sono andati in vacanza. Il tuo Protetto è rimasto così esaltato dalla maestosità del mare, che la notte successiva il Regno dei Sogni era completamente allagato. Dopo qualche tempo la situazione si è stabilizzata; il Mare ha preso la sua forma attuale ma questo ricordo ti fa sorridere ogni volta.

Ora la situazione è tutt'altro che divertente. Nuotare con un arto solo risulta molto difficile, per cui non hai mai esplorato a fondo il Mare. Fortunatamente la poca Magia che ancora possiedi ti permette almeno di respirare sott'acqua.

«Ora non ho più scuse» borbotti, mentre sguazzi sulla battigia.

Fai qualche bracciata per prendere confidenza, poi ti spingi al largo. «Potrei cercare nelle profondità» ponderi, ma qualcosa in lontananza attira la tua attenzione. Socchiudi gli occhi: «Una barriera corallina? Quella non c'era due notti fa. Forse, fra i suoi anfratti, potrebbe nascondersi un Sogno d'Oro...»

Se vuoi fare una ricerca nella barriera corallina, vai al [34](#). Se invece vuoi perlustrare le profondità del Mare, prosegui al [8](#).

17

«Non ho un minuto da perdere, ne ho già sprecati troppi» pensi, mentre ti dirigi verso la Sfera. I pendii che sei costretto ad attraversare non facilitano il tuo compito, ma continui ostinato ad avanzare.

Giungi sulla cima di una collina particolarmente ripida e, con un sospiro di sollievo, ti accorgi di essere vicino alla Sfera.

Socchiudi gli occhi e annusi l'aria: «Sì, lo sento! È senz'altro passato di qui.» esulti fra te, mentre riprendi a correre.

Arrivi a pochi metri dalla Sfera senza aver visto il Sogno d'Oro, ma ne percepisci l'odore. Segui la traccia e purtroppo i tuoi timori si rivelano fondati.

«Dannazione!» urli inutilmente. Sei arrivato troppo tardi: il Sogno d'Oro, destinato ad allietare il sonno di Alessandro, ha provato a varcare i confini della Sfera. Purtroppo l'Incantesimo di Confinamento non gli ha permesso di attraversarla. Il Sogno d'Oro si è schiantato sulla sua superficie, perso per sempre.

Non ti resta che rimboccarti le maniche e cercarne altrove: scegli sulla [Mappa](#) una nuova Zona da visitare.

18

Sferri il colpo e sconfiggi l'Aspirapolvere, che stramazza e, rapidamente, si dissolve. L'unica traccia del suo passaggio è l'enorme buco nella parete del grattacielo. Ora che tutto è tranquillo, gli Omini accorrono per festeggiarti. La prima a raggiungerti è quella che hai salvato poco fa: «Grazie, signor Guardiano, grazie!» esclama, con gli occhi lucidi «Il suo eroismo mi ha salvato la vita.» Annuisci cupo, non riuscendo a scacciare dalla mente che, in questo modo, hai perso il Sogno d'Oro che stavi inseguendo.

«Senza di Lei, mia moglie avrebbe fatto una brutta fine.» interviene un Omينو. È vestito elegantemente, ha grossi baffi e una bombetta in testa. Lo riconosci: è il sindaco della Città dei Mattoncini «Se posso fare qualcosa, non esiti a chiedere.» prosegue.

Rincuorato, spieghi brevemente la situazione: «Non dica altro!» ti interrompe, quindi si rivolge alla folla assiepata attorno a voi: «Avete sentito, no? Frank, Jimmy, prendete l'elicottero! Eric, Paul! Le motociclette. Artie, Larry...»

Appena gli Omini vengono nominati spariscono nei vicoli e, in men che non si dica, eccoli di ritorno alla guida del veicolo richiesto dal sindaco: «Guardiano, salti sul camion dei pompieri. Il Sogno d'Oro non ci sfuggirà.»

Perlustri la città con una dozzina di pattuglie. Ben presto una voce gracchiante proviene dalla ricetrasmittente: «Eccolo, l'abbiamo trovato!»

«Dove, dove?» chiedi, scuotendo furiosamente la radiolina.

«È vicino al centro commerciale.» spiega la voce, mentre il pilota compie una brusca sterzata.

Trascorrono attimi che sembrano ore, quando finalmente il veicolo si ferma. Appena scendi, senti la traccia del Sogno d'Oro: «È nelle vicinanze!» esulti mentalmente.

Ed infatti eccolo fluttuare proprio di fronte a te, una decina di metri più in là. Corri a prenderlo e, quando lo tocchi, il Sogno d'Oro ruota vorticosamente attorno alla zampa, per poi svanire.

Aumenta di 1 punto l'Energia Onirica e annota sulla Scheda del Peluche che hai trovato un Sogno d'Oro. Se questo è il tuo terzo Sogno d'Oro, vai al [28](#). Altrimenti scegli sulla [Mappa](#) una nuova Zona da visitare.

19

Fai comparire una spada di luce purissima e le fai fare una piroetta. L'Uomo Nero indietreggia e tu ne approfitti per sferrare l'attacco. Il nemico para abilmente i tuoi colpi, ma non riesce mai a contrattaccare. Man mano che il combattimento prosegue, saltate da un lato all'altro della cameretta, con Alessandro che applaude divertito dalle tue gesta.

La felicità rende l'Uomo Nero ancora più debole, quindi lo incalzi con maggiore impeto. Quando finalmente lo costringi in un angolo, sibila: «Hai vinto per questa volta, ma la mia vendetta sarà atroce!»

«Ti aspetterò.» gli rispondi, quindi lo trafiggi senza alcun rimorso.

Non appena l'Uomo Nero sparisce, trai un sospiro di sollievo. Non solo è tutto finito, ma hai riacquisito i tuoi pieni poteri: da ora in avanti sarà molto più facile compiere il tuo dovere. Nel frattempo Alessandro ti ha raggiunto e, dopo essersi letteralmente tuffato addosso a te, ti abbraccia forte una zampa. Gli accarezzi la testa, mentre ti godi questo momento.

«Ora devo andare» lo interrompi a malincuore «Devo fare la mia ronda.» Alessandro fa per protestare ma sorridi rassicurante: «Ci vediamo al tuo risveglio. Fai tanti Sogni d'Oro.»

Te ne vai dalla Sfera col cuore più leggero che mai. Il tuo è un compito è duro, ma l'affetto del tuo Protetto è il miglior premio che tu possa ottenere.

Ora che hai terminato l'avventura, all'Appendice 4 puoi trovare regole alternative per una nuova esperienza di lettura!

20

Vedendo il tuo Protetto in quelle condizioni, l'ira monta dentro di te. Con un urlo ti fiondi contro il Gatto e tiri artigliate alla cieca. L'Uomo Nero non sembra affatto impressionato e, nonostante la mole, schiva con facilità ogni tuo colpo.

«Tutto qui, quello che sai fare, Guardiano?» ti schernisce, con voce stridula.

Continui ad attaccare, incurante della fatica e del fiatone, e finalmente riesci andare a segno. Il sorriso ti si spegne sulle labbra quando capisci che invece l'attacco è stato parato.

«Ora, se hai finito, tocca a me...» miagola divertito il Gatto Rosso, che alza la zampa e la cala inesorabile.

Se hai il Codice D1, vai al [27](#), altrimenti vai al [45](#).

21

Avvisi gli abitanti della barriera corallina che hai sconfitto il Mostro Marino e tutti esplodono in grida di gioia. Ti offrono di diventare un membro onorario del loro gruppo, battezzandoti "Pesce da Lenza", ma li avvisi che non hai il tempo di partecipare alla cerimonia. Spieghi brevemente dell'apparizione dell'Uomo Nero e, quando lo nomini, il silenzio cala fra i pesci.

«Arrivederci amici» li saluti «Alla prossima!»

Fai qualche bracciata ma vieni richiamato da Remo: «Ehi, Guardiano!» esclama, mentre nuota insicuro verso di te. Ti accorgi soltanto ora che ha una pinna più piccola dell'altra, ma quello che attira la tua attenzione è una collana che tiene in bocca.

«Tieni, Guardiano» dice, mentre prendi la catenella. Vi è appeso un ciondolo «È un Amuleto di Pensieri Felici... pensiamo ti servirà, se affronterai l'Uomo Nero.»

Annuisce deglutendo a fatica e, colmo di riconoscenza, saluti nuovamente i pesci che ti augurano buona fortuna. Scegli sulla [Mappa](#) una nuova Zona da visitare.

22

Ti accovacci e tasti il terreno: "Non sarà facile scavare nella gomma" pensi, mentre ti grati il mento. Estrai gli artigli e li affondi a terra. Con uno strattone riesci a fare quattro solchi paralleli, profondi una decina di centimetri, e grossi trucioli si formano dietro i tuoi unghioni. Ripeti la stessa operazione, ma perpendicolarmente e quattro "X" indicano il punto dove scavare.

«Non posso proseguire così» borbotti ansimante, dopo dieci minuti di lavoro ininterrotto. Rivoli di sudore ti scorrono lungo la schiena ma il buco che hai fatto è profondo appena un metro. Prendi così la decisione di aggiungere un po' di Magia alle tue artigliate. I risultati si vedono subito: tagli la gomma come un coltello caldo taglia il burro. Continuando a scavare, scendi sempre più in basso e presto la luce non è più abbastanza. Concentri quindi parte della tua Energia Onirica sulla zampa e un bagliore soffuso rischiara il tunnel. Infine, i pezzi di gomma tagliati iniziano ad essere troppi e limitano i tuoi movimenti: con un gesto circolare della zampa li fai sparire.

Proseguì così senza sosta, mantenendo un buon ritmo, per circa mezz'ora. Ti stai giusto chiedendo per quanto tempo ancora dovrai scavare quando sfondi l'ultimo strato di gomma. Dai ancora qualche colpo e sbirci nel foro che hai fatto. Si tratta di una rientranza nella montagna, che da sopra non avevi visto. Una strada conduce verso il fianco della montagna e, soprattutto, un Sogno d'Oro fluttua placidamente a pochi metri da te! Allarghi freneticamente il buco e salti giù, quindi afferrì la sfera dorata. Quando la tocchi, rotea vorticosamente attorno alla zampa, quindi svanisce. Assorbire il Sogno d'Oro ti rinfranca, ma la Magia spesa per trovarlo è di gran lunga maggiore a quella che hai guadagnato. Diminuisce di 3 punti l'Energia Onirica.

Annota sulla Scheda del Peluche che hai trovato un Sogno d'Oro. Se questo è il tuo terzo Sogno d'Oro, vai subito al [28](#).

Altrimenti se hai già il Codice C1, cancellalo e segna al suo posto il Codice C2, quindi scegli sulla [Mappa](#) una nuova Zona da visitare.

23

Apri di scatto gli occhi. Non solo non sei morto, ma il dolore è passato del tutto. Ti rialzi e il pianto disperato del tuo Protetto cessa di colpo, mentre l'Uomo Nero si gira lentamente verso di te: «Non è possibile. Io ti ho ucciso!» sibila.

«Che diamine è successo?» pensi. L'ultima cosa che ricordi è quella voce melodiosa nella testa... ma certo! Era l'Omino del Sonno, non puoi sbagliare. Sei Ventitré, il suo Guardiano più anziano ed è intervenuto per salvarti. Ora realizza l'entità di quanto accaduto: con gli occhi spalancati, alzi la zampa destra e la giri più volte, ne estrai le unghie, la accarezzi.

Alessandro si rigira nel proprio letto. Un terribile incubo lo stava tormentando, ma ora non più. Virgilio è il più forte di tutti. Virgilio scaccerà sicuramente ogni minaccia, proteggendo i suoi Sogni. Inconsciamente, lo stringe a se, sorridendo.

La Magia scorre improvvisamente nel tuo corpo, una sensazione dimenticata in questi ultimi tre anni, un fiume in piena pronto per essere scatenato.

Se, grazie ai tuoi poteri ritrovati, vuoi passare al contrattacco, vai al **33**. Se invece vuoi creare un'impenetrabile bolla di luce per poter parlare con Alessandro, continua al **48**.

24

Corri giù per la collina e, urlando a squarciagola, riesci a farti sentire dal dinamico duo. Quando li raggiungi, inciampi e rimani in piedi per miracolo. I due si scambiano un'occhiata, poi ti guardano sollevando un sopracciglio. Respiri così affannosamente che Tim ti passa un braccio sopra la spalla e ti aiuta a sedere. Lerry ti porge un pezzo di cioccolato e ti da una pacca sulla spalla. Fra un boccone e l'altro racconti loro la situazione, quindi chiedi se hanno visto un Sogno d'Oro nei dintorni. Appena lo nomini, i due amici annuiscono energicamente. Il topo esorta a rialzarti, mentre il gatto, gesticolando furiosamente, indica la Sfera.

Stringendo i denti, ti rimetti in piedi. Indugi un momento per ringraziarli dell'informazione, ma Lerry ti tira per una zampa mentre Tim ti spinge per farti partire. A quanto pare non hai tempo da perdere. Corri con rinnovata energia, grazie anche al cioccolato che hai mangiato, in direzione della Sfera.

Aumenta di 1 punto l'Energia Onirica, quindi vai al **14**.

25

«Forza, Alessandro.» dici all'improvviso «Tocca a te sconfiggere l'Uomo Nero.»

Il tuo Protetto spalanca gli occhi, mentre l'Uomo Nero ride di gusto: «Cosa può fare un moccioso di tre anni che possa preoccupare ME?»

Ti inginocchi e metti le zampe sulle spalle del bimbo: «Alessandro, non è difficile. Ci sono qui io. Tu devi solo fare una cosa. La devi fare tu, perché a me non è permesso. Devi soltanto arrivare all'armadio ed aprirlo.»

L'Uomo Nero grida e si agita, ma tu prosegui: «Se ci riesci, quel brutto mostro verrà risucchiato al suo interno e non lo vedrai mai più.»

Alessandro guarda di sfuggita l'anta dell'armadio: «Noi là tutti due.» dice, tirandoti per una zampa.

«No, non posso. Devi farlo tu.» rispondi a malincuore.

Dopo un'eternità, Alessandro muove il primo passo verso l'armadio. L'Uomo Nero gli si para subito davanti e, trasformatosi in un grosso serpente, gli sibila contro. Il bimbo corre da te e affonda la testa nella tua pelliccia.

Lo accarezzi, lasciando che si sfoghi, quindi lo guardi negli occhi: «Hai visto? Non ti ha fatto nulla, solo uno spavento. Lui non può toccarti, può solo farti paura. La prossima volta dagli un pugno sul naso!»

Alessandro ride di gusto e non perde tempo: si stacca da te e corre all'attacco. Agita il piccolo pugno verso l'Uomo Nero, che si ritrasforma e scappa via, inseguito dal bimbo. La scena ti strappa un sorriso: Alessandro ti mancherà, come ti mancano tutti i bambini di cui sei stato il Guardiano.

«Alessandro!» gridi «L'armadio!» il tuo Protetto sbuffa, ma obbedisce e vi si avvicina.

Nel momento in cui afferra la maniglia, l'Uomo Nero lancia un «Noooooooo!» disperato, ma ormai è troppo tardi. Non appena l'anta viene aperta, un forte vento invade la cameretta. L'Uomo Nero si aggrappa ad una tenda, trasforma i suoi arti in uncini e li affonda nel pavimento, ma è tutto inutile. Urla, strepita, ma alla fine si deve arrendere. Inesorabilmente, viene risucchiato verso l'armadio, l'anta si richiude con forza e un silenzio assordante cala nella stanza.

Alessandro ti guarda, raggianti. «Ben fatto!» esclami orgoglioso, una lacrima ti riga il viso.

Mentre lo abbracci, imprimi nel cervello il suo volto, perché non lo rivedrai mai più. Il tuo Protetto ha sconfitto l'Uomo Nero, il più malvagio degli esseri onirici: a che gli serve, ora, un Guardiano?

Hai compiuto la tua missione. Appena Alessandro si sveglierà, verrai prelevato dal corpo di Virgilio. Quindi dovrai metterti in fila per essere Trasferito in nuovo Peluche.

Ora che hai terminato l'avventura, all'Appendice 4 puoi trovare regole alternative per una nuova esperienza di lettura!

26

Prosegui la ricerca, nonostante la fatica, spingendoti nel profondo della Foresta. Continuare alla cieca non ha molto senso, perciò ti

dirigi verso un luogo che conosci: una radura dove poterti ripulire e, soprattutto, captare il Sogno d'Oro. Quando raggiungi il posto, usi un pizzico della tua Magia per far sgorgare dell'acqua dalla zampa buona e così lavarti alla meglio.

Ti scrolli per asciugare la pelliccia e, infine, ti concentri. Il cuore ti balza in petto: senti subito la presenza di un Sogno d'Oro nei dintorni, ma anche qualcosa di oscuro che lo minaccia. Senza perdere altro tempo, ti inoltri nel fitto della Foresta, incurante dello zucchero che ti cola dappertutto: se un Sogno d'Oro sta per troppo tempo vicino ad un Brutto Sogno, viene corrotto e perde ogni potere benefico.

Sei così assorto in questi pensieri da non accorgerti che, improvvisamente, una radura più grande della precedente si apre davanti a te. Nel mezzo un enorme Lupo Cattivo ti osserva coi suoi occhi iniettati di sangue. Tiene il Sogno d'Oro schiacciato fra gli artigli e ti sembra quasi di sentirlo soffrire. Il pelo irsuto gli si rizza sulle spalle mentre si erge sulle zampe posteriori. Con passi misurati si avvicina a te, per poi scattare all'attacco senza preavviso.

Lupo Cattivo 
Resistenza 15

Se vinci, prosegui al **46**.

27

Chiudi gli occhi in attesa del colpo, che però non arriva. Osi socchiuderne uno: l'attacco è stato deviato da uno scudo di luce. È Spill che, volata fra te e il Gatto Rosso, ti protegge col suo corpo e la sua Magia. Un'altra zampata cala ma nuovamente rimbalza contro lo scudo.

Il nemico lancia un urlo che rimbomba nel vuoto della Sfera e, questa volta, riesce ad abbattere la Fata. Spill viene sbattuta a terra come un insetto colpito da una paletta e rimane esanime, mentre il Gatto sogghigna soddisfatto. Ti affretti a soccorrerla e la prendi nella zampa. Spill sta già scomparendo, ma riesce ad abbozzare un sorriso: «Ora ho saldato il mio debito...» dice, con un filo di voce prima di svanire del tutto.

«Ed ora a noi due, Guardiano!» miagola il Gatto, attirando la tua attenzione. Ora non devi vincere solo per salvare Alessandro, ma anche per vendicare la povera Spill.

Gatto Rosso 
Resistenza 16

Non puoi usare l'Abilità Conoscenza dei Mostri, perché è la prima volta che combatti contro l'Uomo Nero. Se hai il Codice B2, per ogni Scontro puoi sottrarre 1 ai Danni che Subisci, grazie all'Amuleto dei Pensieri Felici.

Se vinci, vai al **15**.

28

Perdendo meno tempo possibile, corri verso la Sfera. La raggiungi ansimante ma carico di determinazione. L'Incantesimo di Confinamento è ancora presente ma, questa volta, sai come passare. Socchiudi gli occhi e richiami mentalmente i tre Sogni d'Oro, che compaiono attorno alla tua zampa sinistra. Carichi il colpo e sferrisci una zampata proprio mentre i Sogni si uniscono tra loro. Un lampo di luce accecante scaturisce dal punto dove hai colpito la Sfera e, quando tutto torna alla normalità, ne tasti la superficie.

“Ora riesco a entrare!” esulti. Centimetro dopo centimetro, entri nella Sfera, pronto alla resa dei conti.

L'interno della Sfera, solitamente così colorata, oggi è completamente buia. L'Uomo Nero sta prendendo il sopravvento e i sogni di Alessandro ne risentono. Non vedi nulla, quindi non puoi far altro che camminare. Aumenti sempre di più il passo, con una brutta sensazione che ti attanaglia lo stomaco. Nonostante ti sia fermato più volte ad ascoltare, non hai sentito altro che il tuo respiro. Continui per quella che sembra un'eternità finché, in lontananza, compaiono due puntini.

Acceleri l'andatura e, quando sei abbastanza vicino, hai un sussulto: un Gatto gigantesco, rosso come il fuoco, rizza il pelo e graffia l'aria e fa dei miagolii così forti e stridenti da metterti i brividi. Poco più in là Alessandro, in piedi, singhiozza coprendosi il viso con le manine.

Se non vuoi perdere tempo e attaccare l'Uomo Nero in forma di Gatto, vai al **20**. Se invece vuoi correre a consolare il tuo Protetto, continua al **2**.

29

La Città di Mattoncini è, come sempre, brulicante di vita. Costituita da una miriade di case, è abitata dagli Omini: esseri di plastica in tutto simili ad una persona normale. Hanno sempre mille faccende da sbrigare ma, al tuo passaggio, tutti salutano cordialmente. Sei molto rispettato tra di loro e molto spesso ti fermano per farti raccontare storie sul “Mondo di Fuori”.

Oggi, fortunatamente, nessuno ti disturba mentre perlustri la Città. Sei già stato qui molte volte, ma è sempre uno spettacolo. I grattacieli costeggiano imperiosi i fianchi della strada: ogni mattoncino che li compongono ha tonalità diversa e ciascun edificio è formato da centinaia di mattoncini. Un caleidoscopio di colori che però oggi non hai tempo di ammirare.

Muovi le orecchie e ti balza il cuore in gola: “Eccolo! Ce n’è uno!” esulti mentalmente. Segui la traccia per qualche minuto, correndo nei vicoli della Città. Non riesci a capire quanto sia vicino il Sogno d’Oro, ma sei deciso a non fartelo sfuggire. Giri l’angolo e ti ritrovi su una delle strade principali.

«È andato di là...» borbotti, ma, prima di proseguire, un urlo ti fa trasalire. “Proviene dal quel vicolo” pensi. Ti avvicini in punta di zampe e una specie di ululato, ma molto più profondo, riempie l’aria. Metti da parte la cautela e aumenti il passo, fino a girare l’angolo.

Un enorme aspirapolvere, ecco la fonte di quel baccano, sta risucchiando i mattoncini del grattacielo più vicino. Un’Omina, aggrappata ad una porta per non essere aspirata, ti vede: «Guardiano! Aiutami ti prego...» esclama, mentre i cardini stanno cedendo.

“Accidenti e ora?” Se combatti il Brutto Sogno potresti perdere le tracce del Sogno d’Oro. D’altra parte, abbandonare l’Omina al suo destino non è un’opzione che ti va molto a genio.

Se vuoi combattere l’aspirapolvere, vai al **41**, se vuoi inseguire il Sogno d’Oro, prosegui al **5**.

30

Anche se sei a corto di Magia, qualche piccolo trucchetto lo riesci ancora a fare. Chiudi gli occhi, ti sforzi per diventare tutt’uno col Regno dei Sogni e, lentamente, il tuo corpo sbiadisce. Silenziosamente ti avvicini allo Spiritello che non si accorge della tua presenza. Anticamente questa creatura era una Fata, lasciata corrompere dalle forze della Notte. Si sta pulendo tranquillamente le unghie coi suoi dentini aguzzi, ignara del pericolo che corre.

Una frazione di secondo prima di ricomparire cali la zampa sulla sua testolina, quasi conficcandola al suolo. Lo Spiritello, ancora intontito, sputacchia del terriccio e si mette in guardia. Segna il Codice A1.

Spiritello Dispettoso 
Resistenza 7

Se vinci, vai al **7**.

31

La forma del Lupo Cattivo è quella più comune fra i Brutti Sogni. Ne hai combattuti a centinaia e sai che non hanno particolari resistenze. Se la difesa non è il loro forte, così non si può dire dell’attacco: dovrai stare attento ad usare sempre i colpi che ti garantiranno la maggior copertura possibile, se non vuoi subire troppi danni.

Lupo Cattivo
Resistenza 15

Se vinci, prosegui al **46**.

32

Ogni volta che metti piede nei Monti Ruota, stenti a credere che sia davvero parte del Regno dei Sogni di Alessandro. Con la sua fervida immaginazione, il tuo Protetto ha creato un territorio montuoso fatto di strade tortuose, picchi e avvallamenti. Il tutto composto da migliaia e migliaia di copertoni, ammassati uno sull’altro.

Prendi una ripida strada e la segui per qualche minuto, ffermandoti di tanto in tanto sia per riposare che per muovere le orecchie. Non senti la presenza di alcun Sogno d’Oro, così continui finché non raggiungi un passo fra due montagne di ruote. Appena lo attraversi, la strada prosegue pianeggiante per qualche metro e, dopo uno stretto tornante, scende decisa verso una larga vallata che si apre sotto di te.

«C’è del movimento laggiù.» borbotti, socchiudendo gli occhi. Arrivi nella valle prima di capire di chi si tratta. Sono le due macchine Fulmine McKing e Cicchetto, intenti a praticare il loro passatempo preferito: si avvicinano di soppiatto ai trattori addormentati, suonano il clacson e osservano i bestioni accelerare fino a impennare.

Mentre sorridi alla scena, muovi nuovamente le orecchie e, questa volta, percepisci la flebile presenza di un Sogno d’Oro. Inclini la testa e ti gratti il naso. Hai due possibili vie per raggiungerlo: direttamente, scalando la montagna di ruote che incombe alla tua destra, oppure proseguire sulla strada che stai percorrendo, rischiando però di ritrovarti in una valle parallela a quella dove si trova il Sogno d’Oro.

Se vuoi scalare le ruote, vai al **37**, se vuoi seguire la strada, continua al **12**.

33

L’Uomo Nero si lancia all’attacco, la spada balena, nera come la notte che vi circonda, ma questa volta materializzi uno scudo di pura luce al tuo avambraccio. La tua esperienza millenaria e la potente Magia di cui disponi ti permettono di parare senza problemi ogni suo colpo.

Per la prima volta il tuo nemico indietreggia, mentre una spada, sfavillante come l'alba, compare alla tua zampa destra.

«E ora vediamo chi fa veramente paura.» borbotti, mentre avanzi verso l'Uomo Nero.

Senza fiatare, meni due rapide stoccate. Il tuo avversario le devia con fatica, trasforma l'altro braccio in una tremenda ascia bipenne e la cala con forza. La schivi, scartando a destra, e con una piroetta ti porti dietro l'Uomo Nero. Sbatti lo scudo sulla sua testa, ma, prima che tu riesca ad allontanarti, riesce a graffiarti il petto con un fendente.

Vi girate attorno per un momento, in cerca di un punto debole nelle vostre difese, quindi tornate nuovamente a combattere. Subisci una ferita ad una zampa ma stringi i denti e attacchi con rinnovato fervore. L'Uomo Nero para un colpo, poi un altro, ma al terzo compi una finta che lo sbilancia. Conficchi la spada nel petto dell'avversario, che si immobilizza e cade a terra.

Ti fermi al suo fianco e trai un sospiro di sollievo: hai vinto, l'incubo è finito. Guardi Alessandro e gli fai un sorriso rassicurante... che ti muore sul volto quando senti il freddo metallo trapassarti le carni. Ti inginocchi, bocconi, ma il freddo si sta impadronendo di te. L'Uomo Nero si esibisce in una risata sguaiata, che ben presto si trasforma in una tosse rauca. Quindi si smaterializza, sconfitto: almeno non potrà più tormentare i sogni del tuo Protetto. Alessandro accorre in tuo soccorso: «Tu via no!» piange.

Allunghi una zampa e gli accarezzi il volto: «Addio, Alessandro.» sussurri. Contento per essere riuscito a salvarlo ma rammaricato per non poterlo più proteggere in futuro, lo ammiri per l'ultima volta, quindi chiudi gli occhi per sempre.

Ora che hai terminato l'avventura, all'Appendice 4 puoi trovare regole alternative per una nuova esperienza di lettura!

34

Raggiungi la barriera con il fiato corto. Mentre ti prendi un momento per riposare, orienti le orecchie in tutte le direzioni ma non capti la presenza di alcun Sogno d'Oro.

“Mi sa che ho soltanto perso tempo, venendo qui.” pensi “Comunque, ormai è meglio controllare.”

Nuoti per qualche minuto fra coralli e anemoni. Purtroppo di Sogni d'Oro nessuna traccia, riusciresti a sentirne l'aura. Al tuo passaggio miriadi di pesci sbucano da anfratti nella roccia. Tutti ti osservano con riverenza, riconoscendoti come il Guardiano. Soltanto un piccolo pesce pagliaccio ha il coraggio di parlare: «Ecco il Guardiano. Lui ci salverà!» esclama eccitato.

«Su, Remo, lascialo in pace.» lo redarguisce un altro pesce pagliaccio, probabilmente il padre «Lui ha il compito di proteggere Alessandro e soltanto lui.»

Remo corrucchia la fronte e fa tremare il suo labbro inferiore, quindi ti affretti a dire: «Amici, un momento. Se posso fare qualcosa per voi, ditemelo pure.»

È un pesce chirurgo ad intervenire: «Un Serpente Marino abita le profondità del Mare.» annuncia con voce stridula «Se lo sconfiggerai te ne saremo per sempre grati.»

“Un Serpente Marino, eh?” rifletti, mentre gli altri pesci ti incitano a intervenire.

Se hai il Codice B2, vai immediatamente al **21**. Se non ce l'hai, puoi decidere di aiutare gli abitanti della barriera corallina. Alcuni di loro verranno con te per darti una mano a sconfiggere il mostro. Segna il codice B1 e prosegui al **8**.

Altrimenti puoi andartene dal Mare lasciando inascoltate le richieste dei pesci. Scegli sulla [Mappa](#) una nuova Zona da visitare.

35

Gli Spiritelli Dispettosi sono creature piccole e agili. Le ali li rendono temibili ed è imperativo evitare che si librino in volo: in picchiata riescono a raggiungere una velocità tale da risultare quasi impredicibili. Ovviamente sono praticamente immuni al Colpo Tellurico  a meno che non siano inchiodati a terra. Se riesci a colpirlo con lo Scatto Lampeggiante , potrebbe subire molti danni dalla scarica elettrica che genererai.

Spiritello Dispettoso
Resistenza 10 (7 se hai il Codice A1)

Se vinci, vai al **7**.

36

Il Brutto Sogno che stai affrontando ha preso la forma di un aspirapolvere non a caso: Alessandro lo teme, perché la Madre lo minaccia spesso di risucchiare i giochi che trova a terra. Il tuo Protetto, intimorito, si affretta a mettere tutto a posto. Quindi si arrampica sul divano per guardare con diffidenza quella diavoleria, che fa tutto quel rumore.

Dovrai innanzitutto stare attento a non venire risucchiato: usando attacchi veloci, come Orecchie Rotanti  e Scatto Lampeggiante  non dovresti preoccuparti di ciò. Affondo Dentale  potrebbe risultare poco utile, a causa della corazza del nemico. Artiglio Infuocato  invece, grazie al fuoco sprigionato, sarà senz'altro efficace. Onda Tonante , a causa del baccano che fa l'Aspirapolvere, causerà sicuramente meno danno del normale.

Aspirapolvere Gigante
Resistenza 16

Se vinci, vai al **18**.

37

Ti sfregghi la zampa sul torace e, con un salto, ti aggrappi più in alto che puoi. Con l'aiuto delle zampe posteriori, ti inerpichi sulla catasta di ruote. Ripeti la cosa una, due, dieci volte, salendo sempre di più. Fortunatamente gli appigli sono solidi come roccia, ma la catasta di ruote è così ripida che hai ben presto il fiatone. La zampa buona ti duole e maledici per l'ennesima volta quella inferma. Ti sporgi un momento: a occhio e croce avrai fatto un centinaio di metri, ma quel che è peggio è che ne hai ancora da fare almeno cinque volte tanti. "Che razza di idea mi è venuta?" pensi, mentre riprendi la scalata.

Impieghi un'ora a raggiungere la vetta. Ora non solo hai il fiatone, ma le zampe ti tremano per lo sforzo. Mentre riposi ne approfitti per cercare il Sogno d'Oro e scopri che non hai fatto molti progressi. Di fronte a te, decine di picchi circondano l'orizzonte: "Sarebbe da pazzi scalarli uno ad uno finché non trovo il Sogno d'Oro." sbuffi. Alla fine, quindi, decidi di scendere il costone della montagna e proseguire sulla strada. L'operazione richiede tempo e più di una volta rischi di cadere. Sei costretto a usare un paio di volte un po' di Magia per evitare di finire sfracellato. Quando tocchi il suolo, sei ricoperto di abrasioni e ti inginocchi, stremato. Diminuisce di 2 punti l'Energia Onirica, segna il Codice C1 e vai al [12](#).

38

Con la zampa destra penzolante, ti lanci all'inseguimento dell'Incubo. Non è un'impresa facile: devi fare attenzione ai buchi, sempre più frequenti, e perciò non riesci a guadagnare terreno. Stai per gettare la spugna quando ti viene in mente la soluzione. Ti fermi e metti la zampa sinistra sulla fronte e, concentrandoti, mandi un messaggio telepatico alla Fata (diminuisce di 1 punto l'Energia Onirica). L'esserino non risponde, ma fa quello che gli hai chiesto: compie un'ampia curva e vola nella tua direzione. Appena ti raggiunge si nasconde dietro di te. L'Incubo si ferma nel cielo, a pochi metri, osservandoti furibondo. L'essere si impenna scuotendo zoccoli e testa, quindi si lancia al galoppo con un nitrito.

Incubo 
Resistenza 17

Se vinci, vai al [4](#).

39

Man mano che ti avvicini alla Città di Mattoncini, le colline diventano meno pronunciate e i contorni deli grattacieli più nitidi. Mentre annusi l'aria in cerca del Sogno d'Oro, la tua mente vaga fino a tre anni fa, il tuo scontro con l'Uomo Nero. Rivivi ancora una volta quei momenti terribili e involontariamente tasti la zampa paralizzata. Ogni tanto ti sembra di sentire le zanne di quel mostro penetrare nella carne, il dolore lancinante mentre il muscolo veniva ridotto a brandelli, la Magia e il sangue che fuoriescono...

Un brivido ti percorre la schiena e torni al presente. Hai cercato in lungo e in largo, non c'è alcun Sogno d'Oro qui. Decidi di tentare vicino alla Sfera, anche se potrebbe essere troppo tardi. Ritorni sui tuoi passi, già stanco per la lunga camminata, quando una nube di fumo attira la tua attenzione. Non riesci a vedere cosa la generi ma non ne hai bisogno per sapere di cosa si tratta. È uno Sbulifante: un essere simile ad un rospo con le abitudini di una talpa, ma molto più grosso di entrambe. Gli Sbulifanti adorano scavare tunnel e sentono le vibrazioni a chilometri di distanza. La tua corsa ha attirato la sua attenzione e si sta dirigendo a tutta velocità verso di te.

Non hai speranza di seminarlo, quindi non ti resta che aspettare e prepararti al combattimento. Dopo pochi minuti la scia di fumo è a poche centinaia di metri e in un batter d'occhio ti raggiunge. Lo Sbulifante emerge con un balzo dalla Cioccolata e ti attacca, ma tu lo schivi senza troppi problemi.

Sbulifante 
Resistenza 13

Se vinci, prosegui verso la Sfera, andando al [17](#).

40

Avrai anche una zampa inutilizzabile, ma uno Spiritello Dispettoso rimane pur sempre uno Spiritello Dispettoso. Senza porti troppi problemi, ti lanci contro il nemico, mentre ti ringhia contro nel suo linguaggio tutto schiocchi e fischi.

Spiritello Dispettoso 
Resistenza 10

Se vinci, vai al [7](#).

41

Imprechi mentalmente e batti una zampa a terra. Probabilmente te ne pentirai, ma non puoi lasciare l'Omina in balia del Brutto Sogno. Scatti verso di lei e la raggiungi un istante prima che la porta venga divelta. La appoggi a terra, quindi ti volti e urla: «Ora dovrai vedertela con me!»

L'Aspirapolvere, per tutta risposta, dimena il tubo e lo punta verso di te.

Aspirapolvere Gigante  
Resistenza 16

Se vinci, vai al **18**.

42

La Foresta LeccaLecca è, come dice il nome, composta da giganteschi lecca-lecca. Ce ne sono di tutti i tipi: a bastoncino, a palla oppure tondi e piatti. Spuntano da terra e sono così fitti che per attraversarli sei costretto a scansare di continuo la “vegetazione”. Tuttavia i gambi sono fragili e, ogni tanto, qualcuno si rompe di netto. Ben presto ti ritrovi ricoperto di zucchero. La zampa paralizzata continua ad appiccicarsi ai lecca-lecca, costringendoti più volte a stratonarla.

In mezzo alla Foresta non hai nemmeno lo spazio per usare al meglio le orecchie. Annusando l'aria, invece, l'odore dolciastro che permea il luogo ti causa un conato di vomito. Trai un sospiro e ti chini per riposarti un momento, ma ti rialzi subito: c'è qualcosa, lontano sulla tua destra. Raccogli le forze e ti fai strada fra i lecca-lecca, finché non arrivi abbastanza vicino da capire che si tratta di una grotta. La luce non penetra al suo interno e nessun movimento lascia intendere che sia abitata. Non hai mai esplorato a fondo questa Zona, perciò è impossibile dire da quanto tempo si sia formata. Nonostante i tuoi sensi non riescano a percepire nulla, un brivido ti percorre la schiena: le grotte del Regno dei Sogni, solitamente, sono il nascondiglio preferito di Incubi e Brutti Sogni.

Se non vuoi ascoltare il tuo sesto senso ed entrare comunque, vai al paragrafo **11**. Se invece preferisci continuare a cercare il Sogno d'Oro nella Foresta, prosegui al **26**.

43

Hai già combattuto degli Incubi in passato. Avversari temibili, sono immuni al fuoco e resistenti all'elettricità. Devi fare attenzione ai suoi zoccoli se non vuoi subire, oltre al colpo, una dolorosa bruciatura. Affondo Dentale  Orecchie Rotanti  e Onda Tonante  saranno utili in questo combattimento, mentre con il Colpo Tellurico  chieresti solo di cadere nel vuoto.

Incubo
Resistenza 17

Se vinci, vai al **4**.

44

Lo Sbulifante è un avversario temibile a causa dei suoi improvvisi attacchi. Rimanendo quasi sempre sotto terra, colpirlo con l'Onda Tonante  sarà molto difficile. Per lo stesso motivo, il danno elementale causato dall'Artiglio Infuocato  e dallo Scatto Lampeggiante  saranno smorzati.

Di contro, il Colpo Tellurico  potrebbe rivelarsi l'attacco ideale: la sua sensibilità alle vibrazioni terrestri potrebbe volgere a tuo favore.

Orecchie Rotanti  e Affondo Dentale  avranno efficaci se riuscirai a colpirlo al momento giusto.

Sbulifante
Resistenza 13

Se vinci, prosegui verso la Sfera, andando al **17**.

45

La zampata ti colpisce in testa, esplodendo in un dolore sordo che ti intontisce. Il Gatto Rosso sferra un altro attacco: alzi inutilmente la zampa e vieni scaraventato a terra, supino. Provi ad alzarti ma non ci riesci e, mentre tossisci sangue, il nemico ti è ormai sopra.

«Addio, Guardiano.» miagola il Gatto Rosso «Sei stato un degno avversario... anzi, no.»

Quando i suoi unghioni ti lacerano il volto, non senti più nulla. Il dolore è solo un ricordo, le urla disperate di Alessandro soltanto

un flebile fruscio, mentre la tua vita esce dal corpo di Virgilio. Il più anziano dei Guardiani, ora, è qualcun'altro.

46

Il Brutto Sogno, una volta sconfitto, si smaterializza nel giro di pochi secondi. Il Sogno d'Oro, liberatosi dalla stretta del Lupo Cattivo, emerge di fronte a te. La luce che emana è immutata: il contatto con l'essenza malvagia del Brutto Sogno è stato troppo breve per corromperlo!

Allunghi la zampa e il Sogno d'Oro vi ruota vorticosamente attorno, quindi svanisce, assorbito dal tuo corpo.

Aumenta di 1 punto l'Energia Onirica e annota sulla Scheda del Peluche che hai trovato un Sogno d'Oro. Se questo è il tuo terzo Sogno d'Oro, vai al [28](#). Altrimenti scegli sulla [Mappa](#) una nuova Zona da visitare.

47

Le Colline di Cioccolato sono magnifiche per un bambino goloso come Alessandro. Un po' meno per te, visto che è un continuo sali e scendi. Di solito impieghi parecchio tempo a perlustrarle in lungo e in largo, in cerca di Brutti Sogni. Oggi però sei a caccia di Sogni d'Oro e ben presto ne capti la presenza. Acceleri il passo, sperando di raggiungerlo prima possibile. Di quando in quando ti fermi e raddrizzi le orecchie, sia per riprendere fiato che per capire se sei sulla strada giusta, poi ricominci a correre.

Continui così finché, all'improvviso, perdi la traccia. Torni sui tuoi passi, nella speranza di ritrovarla, ma per quanto ti prodighi non ce la fai. Ti gratti la testa e annusi in giro ma niente, è sparita del nulla.

Poco distante c'è una collina più alta delle altre, quindi decidi di salirci per studiare la situazione. Una volta arrivato, ti ripari gli occhi con la zampa e scruti l'orizzonte. Lontano a sud intravedi le sagome degli alti grattacieli della Città di Mattoncini. A ovest invece, la mole della Sfera troneggia imperiosa. Corrughi la fronte, pensando al tuo Protetto. Non c'è tempo da perdere, devi scegliere da che parte andare, anche se non hai molti indizi.

Appena prima di ripartire, ti cade l'occhio sulla collina a fianco: ci sono il gatto Tim e il topo Lerry che si rincorrono! Sono i personaggi preferiti di Alessandro e, benché siano dediti a scherzi di ogni tipo, forse possono esserti d'aiuto.

Se decidi di chiedere informazioni a loro, vai al [24](#) se hai meno di 8 punti di Energia Onirica o al [10](#) se invece ne hai 8 o più. Oppure puoi fare da te, scegliendo di cercare dove pensi sia più probabile trovare il Sogno d'Oro. Se ti dirigi verso la Città di Mattoncini, continua al [39](#), se vai nei pressi della Sfera, prosegui al [14](#).

48

Ti disinteressi dell'Uomo Nero e ti avvicini ad Alessandro. Crei la bolla e il nemico la attacca a più riprese, senza sortire alcun effetto.

«Bene, Alessandro.» esordisci. Il bambino ti guarda con occhi ancora carichi di lacrime. «Ora non hai più nulla da temere. Il Gatto Rosso è andato via e presto sparirà anche l'Uomo Nero.» Alessandro annuisce, poco convinto.

Ti balena in testa un'idea: «Non mi credi? Prima era tutto buio e non si vedeva nulla, ma ora c'è un po' più di luce. Guarda dove siamo.» Improvvisamente siete sopra il letto di Alessandro. Il tuo Protetto lancia un «Oh!» che ti strappa un sorriso.

«Visto?» prosegui «E se guardi meglio, vedrai anche il resto della tua cameretta.»

È proprio così: partendo dal letto, come disegnati da un artista invisibile, forme e colori si espandono andando a creare una copia esatta della camera di Alessandro. Tanta è la fiducia che il bimbo ripone in te, che si è convinto delle tue parole, rendendole reali a tutti gli effetti.

Come ultima cosa, fai sparire la bolla che vi stava proteggendo. L'Uomo Nero è ancora là, furente, che ti fissa in silenzio.

È giunto il momento dell'assalto finale. Se vuoi attaccarlo, adesso che l'ambiente non è a lui congeniale, vai al [19](#). Se invece vuoi spingere Alessandro ad affrontarlo, continua al [25](#).

49

Accantoni l'idea di scavare e imbocchi la strada. Qualche minuto più tardi arrivi ad un bivio e, dopo esserti fermato un istante per captare il Sogno d'Oro, scegli di andare a sinistra. Dopo altri cinque minuti, incontri un'altra biforcazione e questa volta decidi di prendere la destra. Man mano che prosegui nella ricerca trovi altri bivi, che affronti sempre nella stessa maniera: giri la testa e le orecchie, annusi l'aria, quindi prendi la strada che, in teoria, va verso il Sogno d'Oro.

Cammini così per più di due ore. Senti il tuo obiettivo sempre più vicino, anche se hai la spiacevole sensazione di essere su una strada che hai già percorso in precedenza. Acceleri il passo: benché il tempo nella Sfera passi più lentamente che fuori, non puoi permetterti di metterci così tanto. Quando, dopo un tornate, ti trovi di fronte all'ennesimo bivio, ti scappa un gemito di frustrazione. Dopo un attimo di esitazione vai a sinistra e, pochi passi più avanti, la strada si incunea in una rientranza della montagna che stai costeggiando. Quando una piccola sfera luminosa ti passa davanti al naso, trai un sospiro di sollievo: «Finalmente!» pensi, afferrandola.

Il Sogno d'Oro ruota vorticosamente attorno alla zampa, quindi svanisce, assorbito.

Aumenta di 1 punto l'Energia Onirica e annota sulla Scheda del Peluche che hai trovato un Sogno d'Oro. Se questo è il tuo terzo

Sogno d'Oro, vai subito al **28**. Altrimenti, segna il Codice C2 e scegli sulla [Mappa](#) una nuova Zona da visitare.

50

Senza indugio, ti dirigi verso l'entità malvagia. Corri per qualche minuto, oltrepassando decine di ricordi: Alessandro che spegne le candeline della sua torta di compleanno, Alessandro che piange perché è caduto e viene consolato dalla Madre, Alessandro che gioca con un palloncino mentre ti tiene per le orecchie... "Tieni duro, Alessandro" pensi, mentre acceleri l'andatura.

Incontri i primi pezzi di puzzle staccati: sono separati di pochi centimetri. Ti fermi e socchiudi le palpebre. C'è qualcosa davanti a te che emana dei bagliori rossi, in netto contrasto con le candide stelle. Subito dopo compare anche un puntino giallo, che si muove nel cielo con rapidi zigzag.

Riprendi a correre per accorciare la distanza. Ora lo spazio fra un'isola e l'altra è di quasi mezzo metro. Non sai cosa ti può accadere se dovessi cadere nel vuoto, ma non vuoi certo scoprirlo ora. Dopo due minuti sei finalmente vicino a sufficienza. Un grosso cavallo, col manto nero e criniera e zoccoli fiammeggianti, si volta verso di te. Sbuffi di fumo nero escono dalle narici e ti guarda con occhi rossi, carichi d'odio. Si tratta di un Incubo e prima che arrivassi stava inseguendo una Fata.

Dopo quella che sembra un'eternità, l'Incubo decide di ignorarti e di riprendere la caccia. Nonostante il vantaggio, la Fata è destinata a fare una brutta fine, se non interverrai. Sta volando verso sud, ma quando si accorge di essere ancora inseguita, gira a sinistra. Puoi semplicemente, inseguire l'Incubo a tua volta, rischiando però di essere troppo lento. In questo caso vai al **38**. Oppure puoi provare a tagliargli la strada, ma con una rapida occhiata, capisci che percorreresti un punto dove le isole sono molto distanti fra loro. In questo caso, continua al **13**.

APPENDICE 1 – 1° SCONTRO

	Colpo Tellurico 	Orecchie Rotanti 	Affondo Dentale 	Artiglio Infuocato 	Scatto Lampeggiante 	Onda Tonante 
Aspirapolvere Gigante	Il nemico prende in pieno il colpo e lo incassa egregiamente. Risponde colpendoti il volto con il tubo. Danno Causato: 1 Danno Subito: 2	Riesci a schiaffeggiare il nemico e, allo stesso tempo, a schivare i suoi colpi. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0	I denti non penetrano nemmeno la corazza dell'Aspirapolvere, che riesce a colpirti col proprio tubo. Danno Causato: 0 Danno Subito: 2	Gli artigli stridono sulla corazza dell'avversario, ma l'esplosione lo brucia. Lui prova a travolgerti, senza riuscirci. Danno Causato: 2 Danno Subito: 0	La tua rapidità coglie di sorpresa l'Aspirapolvere, che non contrattacca nemmeno. Danno Causato: 2 Danno Subito: 0	Il tuo urlo viene sovrastato dal rumore dell'Aspirapolvere, che, travolgendoti, ti spinge sul muro di un grattacielo. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3
Gatto Rosso	Spicchi il balzo, ma il nemico ti prende al volo con una zampata e finisci a terra malconcio. Danno Causato: 0 Danno Subito: 4	Riesci a colpire il nemico, che tuttavia ti graffia al volto. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3	Azzanni una zampa al Gatto, che ti scrolla di dosso scagliandoti distante. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	Colpisci l'avversario, bruciandolo. Lui ti ferisce di striscio con una codata. Danno Causato: 2 Danno Subito: 2	Il Gatto schiva la scarica elettrica e riesce a colpirti con una zampata. Danno Causato: 0 Danno Subito: 3	L'urlo colpisce il Gatto che rimane intontito solo un momento, quindi contrattacca. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3
Incubo	Atterri vicino al nemico, e arresta colpirlo. L'incubo ti attacca mordendoti la zampa. Danno Causato: 0 Danno Subito: 2	Colpisci con forza il nemico, che arresta così la sua carica. Tuttavia colpisci anche la criniera, ustionandoti. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2	Mordi con forza il collo del nemico, che nitrisce e ti scrolla di dosso. Sollevandosi su due zampe prova a scartiarti, ma con scarso successo. Danno Causato: 3 Danno Subito: 1	Graffi l'avversario ma l'esplosione non lo brucia nemmeno. Sorpreso, non schivi il colpo dell'Incubo. Danno Causato: 2 Danno Subito: 2	Colpisci in pieno l'Incubo, che si scrolla di dosso l'elettricità rimasta, quindi ti morde e ti strappa un pezzo di pelliccia. Danno Causato: 1 Danno Subito: 4	Colpisci l'avversario in carica, che si ferma stordito per l'onda sonora. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0
Lupo Cattivo	Riesci a sorprendere il nemico in carica, che cade a terra colpito dall'onda d'urto. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0	Con tempismo colpisci il Lupo proprio mentre ti sta piombando addosso. Tuttavia non riesci ad arrestare la carica. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	Manchi il bersaglio: la carica del Lupo è troppo veloce e ti colpisce con gli artigli. Danno Causato: 0 Danno Subito: 3	Vi scontrate, artiglio contro artiglio ma, grazie all'esplosione che generi, è lui ad avere la peggio. Danno Causato: 4 Danno Subito: 2	Scartando di lato, schivi il colpo del Lupo, quindi contrattacchi ma non riesci a colpirlo al meglio. Danno Causato: 2 Danno Subito: 0	L'urlo investe il nemico, che però non arresta la corsa e ti ferisce al petto. Danno Causato: 4 Danno Subito: 3
Sbulifante	Atterri un momento prima che il nemico esca dal suo nascondiglio, causandogli gravi danni. Danno Causato: 4 Danno Subito: 0	Riesci a colpire al volo lo Sbulifante, che però a sua volta ti azzanna la spalla. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	Mordi l'avversario e i denti affondano facilmente nella carne, ma riesce comunque a contrattaccare. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2	Vi colpite a vicenda, ma il fuoco si spegne non appena si immerge nella cioccolata. Danno Causato: 1 Danno Subito: 2	La scossa colpisce lo Sbulifante, ma appena scende nel sottosuolo la scarica si esaurisce. Il nemico torna all'attacco e ti colpisce di striscio. Danno Causato: 1 Danno Subito: 1	L'onda sonora viene assorbita dal suolo senza causare danno alcuno. L'avversario sbucca sotto di te e ti azzanna una zampa. Danno Causato: 0 Danno Subito: 4
Serpente Marino	Non riesci a colpirlo in pieno, ma nemmeno il nemico ti causa troppi problemi. Danno Causato: 1 (+1 se hai Cod. B1) Danno Subito: 1	Guadagni parecchia mobilità grazie alla propulsione delle orecchie, ma non riesci a colpirlo. Danno Causato: 0 Danno Subito: 1	I denti affondano nei muscoli del nemico, che con un colpo di coda riesce a morderti a sua volta. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3	Gli artigli lacerano le sue squame, ma l'esplosione non ha il minimo effetto. Lui ti colpisce con la coda in pieno stomaco. Danno Causato: 2 Danno Subito: 4	L'energia elettrica vi colpisce entrambi, a causa della conducibilità dell'acqua. Danno Causato: 4 Danno Subito: 4	L'onda colpisce in pieno il nemico che arresta il suo attacco, sorpreso dal colpo ricevuto. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0
Spiritello Dispettoso	Quando atterri, il nemico è ormai volato in alto e, con una picchiata ben assestata, ti colpisce in testa. Danno Causato: 0 Danno Subito: 4 (-2 col Codice A1)	Spicchi un balzo usando le orecchie come un elicottero. Vi colpite reciprocamente, prima di atterrare. Danno Causato: 2 Danno Subito: 2	Non riesci ad affondare gli incisivi in un corpo così piccolo, ma lo colpisci di striscio. Cosa che riesce anche a lui. Danno Causato: 1 Danno Subito: 1	L'esplosione colpisce in pieno lo Spiritello, che riesce a malapena a rispondere al tuo attacco. Danno Causato: 3 Danno Subito: 1	Colpisci di striscio il nemico, ma la scarica elettrica fa il suo dovere. Il suo corpicino è pervaso da spasmi di dolore. Danno Causato: 4 Danno Subito: 0	Il tuo urlo viene schivato agevolmente dallo Spiritello, che riesce a colpirti in pieno volto. Danno Causato: 0 Danno Subito: 2
Trogloglobo	Spicchi il balzo ma batti la testa sul soffitto del tunnel. Il nemico non aspetta altro e ti attacca. Danno Causato: 0 Danno Subito: 4	Il nemico si separa e riesce a schivare i tuoi colpi, ma almeno il suo contrattacco non è molto efficace. Danno Causato: 0 Danno Subito: 2	Riesci a morderlo ma il suo corpo etereo non subisce molti danni. Lui invece ti colpisce ad una zampa, facendoti ululare. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3	Il calore dell'esplosione fa gemere il Trogloglobo, che contrattacca rabbiosamente. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	Colpisci in pieno il Trogloglobo, che non contrattacca. Il gemito che emette, tuttavia, ti prosciuga le forze. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0 e -2 Energia Onirica	Urli proprio mentre il nemico emette un gemito raggelante. L'effetto delle due onde sonore si annullano a vicenda. Danno Causato: 0 Danno Subito: 0

APPENDICE 2 – 2° SCONTRO

	Colpo Tellurico 	Orecchie Rotanti 	Affondo Dentale 	Artiglio Infuocato 	Scatto Lampeggiante 	Onda Tonante 
Aspirapolvere Gigante	Le scosse fanno crollare il muro di un grattacielo e i mattoncini vi franano addosso. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	Colpisci solo di striscio il nemico, che contrattacca colpendoti con violenza col tubo. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3	Mordi il tubo dell'avversario, ma non è stata una grande idea: lo alza e lo abbassa più volte, sbattendoti con forza a terra. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	Colpisci l'Aspirapolvere, che però ti risucchia: solo con un tremendo sforzo eviti di essere aspirato. Danno Causato: 2 Danno Subito: 2 e 2 di Energia Onirica	L'avversario devia parte della scossa e ti attacca dimenando il tubo. Ti colpisce a una zampa e ululi di dolore. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3	Direzioni l'urlo verso il grattacielo dietro al nemico e ne crolla una parte. Prima che i mattoncini lo colpiscano, riesce a sferrare un attacco. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2
Gatto Rosso	L'onda d'urto raggiunge il nemico che indugia prima di contrattaccare. Danno Causato: 2 Danno Subito: 2	Non fai granché al Gatto Rosso, che invece ti ferisce colpendoti ad una zampa. Danno Causato: 1 Danno Subito: 2	Mordi con forza la coda del Gatto, che ti sbatacchia qua e là finché non sei costretto a mollare la presa. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3	Riesci a graffiare il Gatto sul muso, ma in questo modo subisci un attacco in pieno petto. Danno Causato: 3 Danno Subito: 4	La scossa è troppo piccola per impensierire il nemico, che ti colpisce nonostante la tua velocità. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3	Colpisci con l'onda sonora solo una zampa del Gatto, che ha tutto il tempo di azzannarti. Danno Causato: 1 Danno Subito: 4
Incubo	Atterri sul nemico, salendogli in groppa. Lui ti disarciona e poi ti calpesta più volte. Danno Causato: 2 Danno Subito: 4	Colpisci ripetutamente l'Incubo sul muso, ma ti bruciacchi le orecchie. Danno Causato: 3 Danno Subito: 1	Affondi i denti nel manto dell'avversario, ma anche lui riesce a morderti. Danno Causato: 2 Danno Subito: 2 (-1 se  ultimo attacco)	L'Incubo schiva l'attacco, poi ti carica a testa bassa, colpendoti allo stomaco. Danno Causato: 0 Danno Subito: 3	L'attacco non fa nulla al nemico e grazie alla tua velocità riesci a schivare il colpo. Danno Causato: 0 Danno Subito: 0	L'onda sonora investe l'Incubo, che tuttavia ti colpisce in testa con uno zoccolo. Danno Causato: 2 Danno Subito: 4
Lupo Cattivo	L'avversario fatica a rimanere in piedi ma continua il suo attacco, che non hai possibilità di schivare. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2	Colpisci ripetutamente il nemico, che tuttavia ti attacca senza timore. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3 (-1 se  ultimo attacco)	Vi azzannate a vicenda e passano parecchi secondi prima che entrambi molliate la presa. Danno Causato: 4 Danno Subito: 4	L'esplosione colpisce in pieno il Lupo, che contrattaccando riesce a colpirti ad una zampa. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3	La tua velocità disorienta il lupo, che riesce a colpirti solo grazie all'istinto. Danno Causato: 2 Danno Subito: 1	Il Lupo evita l'onda sonora con un balzo, atterra dietro di te e ti attacca alle spalle. Danno Causato: 0 Danno Subito: 3
Sbulifante	Colpisci il nemico proprio mentre sbuca dal suolo. Lui riesce ad azzannarti una zampa. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2	Riesci solo a colpire di striscio il nemico, che ti graffia al fianco sinistro. Danno Causato: 1 (+1 se  ultimo attacco) Danno Subito: 2	Il tuo morso va a vuoto, ma anche lo Sbulifante non riesce a colpirti. Danno Causato: 0 Danno Subito: 0	Attacchi a viso aperto lo Sbulifante, a discapito della difesa, col risultato che vi colpite a vicenda. Danno Causato: 3 Danno Subito: 4	Ti lasci ferire deliberatamente per poterlo colpire in pieno. Purtroppo la scarica si disperde a terra. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3 (subisci i danni prima di causarli)	L'onda colpisce lo Sbulifante, che non sembra subire molti danni. Riesci a schivare il suo attacco. Danno Causato: 1 (+1 se  ultimo attacco) Danno Subito: 0
Serpente Marino	L'avversario ti azzanna una zampa, ma con l'altra lo colpisci finché non ti lascia andare. Danno Causato: 3 Danno Subito: 4	Colpisci al volto il nemico, ma lui ti morde un orecchio e ti strattona. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3 (non puoi più usare  per il resto del combattimento)	Purtroppo mordi l'acqua, andando a vuoto. Il nemico riesce a colpirti una zampa. Danno Causato: 0 (+1 se hai Codice B1) Danno Subito: 2	Manchi completamente il colpo. Per fortuna il nemico ti colpisce solo di striscio. Danno Causato: 0 (+1 se  ultimo attacco) Danno Subito: 1	L'energia elettrica vi colpisce entrambi, a causa della conducibilità dell'acqua. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3	L'urlo raggiunge il nemico, ma l'inerzia della sua carica ti travolge. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3
Spiritello Dispettoso	L'attacco non sortisce l'effetto sperato: lo Spiritello si libra in cielo e ti attacca. Danno Causato: 1 (+2 se  ultimo attacco) Danno Subito: 2	Le tue enormi orecchie schiaffeggiano ripetutamente l'avversario, che però riesce a colpirti a sua volta. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2	È troppo veloce per questo attacco, non riesci nemmeno a toccarlo. Lui invece ti colpisce più volte. Danno Causato: 0 Danni Subito: 3	Colpisci lo Spiritello, che accusa il colpo e non riesce nemmeno a contrattaccare. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0	La scarica va a vuoto. Lasci il fianco scoperto e lo Spiritello ne approfitta per colpirti. Danno Causato: 0 Danno Subito: 2	Indirizzi l'onda sonora al posto giusto, ma riesce comunque a colpirti prima di rimanere stordito. Danno Causato: 2 Danno Subito: 2
Trogloglobo	Fai il salto della giusta altezza ma il nemico ti schiva agevolmente, colpendoti poi alla schiena. Danno Causato: 0 Danni Subito: 3	Le orecchie colpiscono appena il tuo nemico incorporeo, che ti colpisce il volto, accecandoti momentaneamente. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3	Manchi totalmente il bersaglio ma hai un colpo di fortuna: il Trogloglobo ti colpisce la zampa dove emana luce, ferendosi da solo. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	L'attacco esplose contro il Trogloglobo. Esultando abbassi la guardia e il nemico riesce a rispondere al colpo. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3	Colpisci in pieno il Trogloglobo, che non contrattacca. Il gemito che emette, tuttavia, ti prosciuga le forze. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0 e -2 Energia Onirica	Perdi tempo a prendere la mira: vieni colpito ma riesci ad investirlo con l'onda sonora. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3 (subisci i danni prima di causarli)

APPENDICE 3 – 3° SCONTRO

	Colpo Tellurico 	Orecchie Rotanti 	Affondo Dentale 	Artiglio Infuocato 	Scatto Lampeggiante 	Onda Tonante 
Aspirapolvere Gigante	Atterri sul nemico, che accusa il colpo. Tuttavia col tubo ti risucchia la zampa buona fino alla spalla. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2 e 2 di Energia Onirica	Colpisci l'Aspirapolvere su un punto scoperto, ma non riesci a difenderti bene dall'attacco nemico. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2	Trovi una giuntura nella corazza e affondi con forza gli incisivi. L'Aspirapolvere si dimena ma non riesce a farti male. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0	Il fuoco annerisce le placche dell'Aspirapolvere ma gli artigli non la scalfiscono. Il nemico ti travolge, passandoti sopra una zampa. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	L'elettricità colpisce in pieno il motore del nemico, mandandolo in corto circuito. Danno Causato: 5 Danno Subito: 0	Urli contro il nemico ma non sortisci alcun effetto. L'Aspirapolvere attacca ma ti colpisce di striscio. Danno Causato: 0 Danno Subito: 1
Gatto Rosso	Il tremore raggiunge il nemico mentre sta caricando. Il Gatto inciampa e ti frana addosso. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	I ceffoni raggiungono il bersaglio ma il Gatto riesce ad afferrarti un orecchio coi denti. Danno Causato: 2 Danno Subito: 4	Affondi gli incisivi proprio sul muso del Gatto, che riesce a graffiarti la schiena. Danno Causato: 4 Danno Subito: 3	La zampa destra ti sbilancia, mancando il bersaglio. Subisci in pieno l'attacco del Gatto Rosso. Danno Causato: 0 Danno Subito: 3	Attendi che il Gatto ti morda, per potergli sparare la scarica elettrica in bocca. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3 (subisci i danni prima di causarli)	Urli al Gatto nell'orecchio ma, nonostante sia stordito, riesce a colpirti con la coda. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2
Incubo	L'Incubo ti schiva e per un pelo, scivolando, non cade nel vuoto. L'avversario non riesce ad approfittarne. Danno Causato: 0 Danno Subito: 0	Colpisci di striscio l'incubo, che ti attacca camminandoti sopra. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3 (+1 se  ultimo attacco)	Addenti la zampa del nemico, che prova a scalciarti, senza però riuscirci. Danno Causato: 2 Danno Subito: 0	Riesci a graffiare l'avversario, che contrattacca mordendoti la zampa. Danno Causato: 1 Danno Subito: 2 (+1 se  ultimo attacco)	L'Incubo non si cura nemmeno di schivare il colpo e ti attacca travolgendoti. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3	Stordisci l'avversario colpendolo in pieno, ma con l'impeto della sua carica riesce a danneggiarti. Danno Causato: 3 Danno Subito: 2
Lupo Cattivo	Riesci a sbilanciare il Lupo, che comunque ti colpisce prima di cadere a terra. Danno Causato: 2 Danno subito: 2	Il Lupo tenta più volte di azzannarti le orecchie, ma rimedia parecchi ceffoni sul muso. Danno Causato: 2 Danno Subito: 1	Gli incisivi affondano nella spessa pelliccia del nemico, ma così ti esponi ai suoi attacchi. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3	Il fuoco brucia il Lupo che, incurante del dolore, ti graffia ripetutamente. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	I peli del Lupo si rizzano quando vengono colpiti dalla scarica elettrica. Il nemico contrattacca con rabbia e ti ferisce. Danno Causato: 4 Danno Subito: 3	L'onda sonora viene evitata con un balzo dal Lupo. Fortunatamente riesci a schivare il suo attacco. Danno Causato: 0 Danno subito: 0
Sbulifante	L'onda d'urto si propaga fino al nemico, che non riesce ad attaccarti. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0 (+1 se  ultimo attacco)	Colpisci ripetutamente lo Sbulifante, che riesce soltanto a graffiarti. Danno Causato: 3 Danno Subito: 1	Addenti lo Sbulifante ma rimani alla sua portata, quindi riesci ad azzannarti a sua volta. Danno Causato: 2 Danno Subito: 3	Il colpo esplose ma la fiamma si estingue prima di danneggiare l'avversario, che riesce a colpirti sul volto. Danno Causato: 1 Danno Subito: 2	La scossa non riesce a causare il danno desiderato, ma grazie alla tua agilità il nemico non riesce a colpirti. Danno Causato: 1 Danno Subito: 0	Con un colpo di fortuna, riesci a colpire lo Sbulifante mentre balza verso di te. Concentrato nell'attacco, non riesci a schivare il colpo. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3
Serpente Marino	Colpisci la coda del nemico, che non ha possibilità di rispondere all'attacco. Danno Causato: 2 Danno Subito: 0	La velocità di rotazione confonde il nemico, che non subisce danni ma non riesce a contrattaccare efficacemente. Danno Causato: 0 Danno Subito: 1	Pianti gli incisivi proprio su una scaglia particolarmente robusta. Il Serpente ti da una codata ben assestata. Danno Causato: 1 Danno Subito: 3	Gli artigli feriscono leggermente l'avversario, che riesce a colpirti nonostante il tuo tentativo di difesa. Danno Causato: 1 Danno Subito: 2	L'energia elettrica vi colpisce entrambi, a causa della conducibilità dell'acqua. Danno Causato: 4 Danno Subito: 4	Il nemico scarta di lato ricevendo modesti danni. Ti ferisce ad una zampa coi suoi denti acuminati. Danno Causato: 2 (+1 se hai Cod. B1) Danno Subito: 4
Spiritello Dispettoso	Ti sferra una serie di colpi che incassi stoicamente ma quando si appoggia a terra riesci a coglierlo di sorpresa. Danno Causato: 3 Danno Subito: 3	Il tuo colpo viene schivato dall'agile Spiritello, che però non riesce a contrattaccare. Danno Causato: 0 (+2 se  ultimo attacco) Danno Subito: 0	Fortunosamente riesci a colpire lo Spiritello, ma non a fargli molti danni. Lui si riprende dallo spavento e attacca. Danno Causato: 1 Danni Subito: 1	Lo Spiritello schiva il colpo ma si brucia ugualmente. Adirato, si lancia all'attacco con inaspettato vigore. Danno Causato: 2 Danno Subito: 4	La scarica elettrica che generi attraversa il corpo del nemico, ustionandolo gravemente. Danno Causato: 3 Danno Subito: 0	La zampa destra ti sbilancia e sbagli completamente il colpo. Per fortuna lo Spiritello non è lesto ad approfittarne. Danno Causato: 0 Danno Subito: 1
Trogloglobo	Il piccolo terremoto che crei non raggiunge il nemico, che sta fluttuando. Lui ti colpisce con forza allo stomaco. Danno Causato: 0 Danno Subito: 4	Riesci a colpire l'avversario ma non gli fai granché. Fortunatamente le "orecchiate" lo hanno confuso e non contrattacca. Danno Causato: 1 Danno Subito: 0	Il morso non fa molto al tuo avversario, che sgusciando fra i tuoi denti ne approfitta per colpirti al collo. Danno Causato: 1 (-1 se  ultimo attacco) Danno Subito: 3	Gli artigli fendono l'aria e l'esplosione va a vuoto. Il Trogloglobo ti attacca ma ti colpisce solo di striscio. Danno Causato: 0 Danno Subito: 1	La scossa elettrica attraversa il Trogloglobo, che tuttavia riesce a contrattaccare. Danno Causato: 3 (-1 se  ultimo attacco) Danno Subito: 2	L'onda sonora colpisce il nemico, che fluttua spaesato per qualche secondo, prima di attaccarti. Danno Causato: 3 (-1 se  ultimo attacco) Danno Subito: 2

APPENDICE 4 – UN NUOVO REGOLAMENTO [SEMICIT.]

Se sei giunto qui, significa che hai concluso con successo le avventure di Virgilio almeno una volta (o che hai dato una sbirciata, ma in questo caso meglio sorvolare).

In questa sezione troverai un regolamento completamente differente rispetto a quello presentato nelle prime pagine del racconto. Non si tratta di un modo più facile o più difficile per completarlo, semplicemente un metodo alternativo.

Sei stufo di rigiocare il corto, sempre allo stesso modo?

I combattimenti non ti vanno a genio?

O semplicemente non vuoi fare conti su conti per capire se hai vinto o perso?

Sei nella sezione adatta.

DIFFERENZE COL REGOLAMENTO BASE

Ecco una breve panoramica delle differenze fra il Regolamento base e questo.

Caratteristiche: la Resistenza viene tolta da questo Regolamento. Rimane invece l'Energia Onirica.

Abilità: le tre abilità del Regolamento iniziale sono sostituite da una tutta nuova, spiegata di seguito.

Combattimento: le regole di combattimento sono sostituite da un sistema di Glifi, come spiegato più avanti.

Mappa, Annotazioni e Codici: nessuna variazione.

CARATTERISTICHE

Energia Onirica: possiedi 15 punti di Energia Onirica all'inizio dell'avventura. Non esiste un valore massimo, ma arrivando a 0, la partita è persa e devi ricominciare dall'inizio.

I GLIFI

Come avrai potuto notare, a fianco del numero di alcuni paragrafi e del nome dei nemici, sono presenti alcune immagini. In questa sezione, finalmente, potrai comprenderne l'uso. Queste immagini si chiamano Icone Glifo e ne esistono quattro tipi:

Glifo d'Acqua 

Glifo d'Aria 

Glifo di Fuoco 

Glifo di Terra 

I Glifi si ottengono quando inizi la lettura di un paragrafo che, a fianco del proprio numero, ha un'Icona Glifo disegnata. Se, ad esempio, arrivi al paragrafo 46 e a fianco del "46" c'è l'Icona Glifo di Fuoco, ottieni un Glifo di Fuoco. Segna tale Glifo nel relativo spazio nella Scheda del Peluche che trovi più avanti.

Le tue azioni e i luoghi che visiti determinano il tipo e la quantità di Glifi che troverai durante la tua avventura.

Quando sarai costretto a combattere contro un nemico, le Icone Glifo a fianco del suo nome indicano i Glifi che devi possedere per poterlo sconfiggere. Quindi, ad esempio, se a fianco del nome "Sbulifante" c'è un'Icona Glifo di Terra e un'Icona Glifo d'Aria, significa che devi avere un Glifo di Terra e un Glifo d'Aria per poterlo sconfiggere. Cancellali entrambi dalla Scheda del Peluche e procedi come se avessi vinto il combattimento. Se non possiedi la giusta combinazione di Glifi, hai perso la partita e devi ricominciare daccapo la lettura.

ABILITÀ

L'uso dei Glifi è un'arte difficile da apprendere. Nonostante i limiti imposti dalla tua zampa, sei riuscito in parte a imparare a modificarne l'essenza tramite l'Abilità SOSTITUZIONE ELEMENTALE. Grazie a questa, puoi pagare 5 punti di Energia Onirica per sostituire uno dei Glifi in tuo possesso in un altro a tua scelta.

Puoi utilizzare quest'Abilità in qualsiasi momento, anche appena prima di un combattimento.

MAPPA DEL REGNO DEI SOGNI

Le Regole per spostarsi nel Regno dei Sogni non sono cambiate. La tua avventura inizia nella "Pianura Attrezzi", al paragrafo 1.

L'AMULETO DEI PENSIERI FELICI

Quando e se avrai questo oggetto (Codice B2), noterai che non avrà più un utilizzo. Il suo potere speciale, infatti, non ti conferirà alcun bonus negli Scontri contro il Gatto Rosso. Per questo motivo, nel momento in cui lo acquisisci, modifica l'abilità SOSTITUZIONE ELEMENTALE in questo modo, sulla Scheda del Peluche: "Paga 4 punti di Energia Onirica per cambiare uno dei Glifi in tuo possesso in un altro a tua scelta".

SCHEMA DEL PELUCHE

Energia Onirica	Abilità	Glifi							
	SOSTITUZIONE ELEMENTALE: Paga 5 punti di Energia Onirica per cambiare uno dei Glifi in tuo possesso in un altro a tua scelta								
									
									
									
Codici e Annotazioni									