

## PREDE E CACCIATORI

### PROLOGO

Il tuo nome è Attichitcuk. Sei un ragazzo appartenente ad una piccola tribù di pellerossa. La tua gente, un tempo di casa nelle Grandi Pianure, è stata costretta a ridurre sensibilmente il proprio territorio a causa della spietata uccisione dei bisonti, da cui dipende la vita della tribù, da parte degli uomini bianchi. Vi siete spostati quindi sempre più a nord, avvicinandovi alle fredde foreste che ricoprono i monti del continente. Le mandrie di bisonti che un tempo si estendevano praticamente su ogni parte della terra si sono assottigliate pericolosamente. Per riuscire a procacciare il cibo e le pelli necessarie alla sopravvivenza del tuo popolo i cacciatori sono costretti ad allontanarsi sempre di più, alla ricerca dei pochi capi di bestiame sfuggiti ai bastoni tonanti dei bianchi. Avresti sempre voluto partecipare anche tu alle battute di caccia, ma hai dovuto accontentarti solo di ascoltare i resoconti che i cacciatori fanno dinanzi al falò. Da piccolo sei stato calpestato da un mustang imbizzarrito; sei rimasto per molto tempo a letto in preda alla febbre, ma sei sopravvissuto. Tuttavia, la tua gamba sinistra aveva subito una consistente frattura che non si è mai risanata del tutto, lasciandoti storpio. La mancanza di una perfetta forma fisica, dote necessaria ad ogni cacciatore che si rispetti in modo da poter sostenere le lunghe marce a cavallo, o la necessità di percorrere lunghe distanze a piedi, non ti hanno mai permesso di venire riconosciuto degno di partecipare alla caccia rituale. Pertanto fino ad oggi sei rimasto al villaggio, insieme ai bambini, ai vecchi e alle squaw. Hai superato già da un paio di anni l'età in cui i maschi della tua tribù intraprendono il rito dell'animale sacro, necessario per poter diventare un guerriero. La tua insistenza si è fatta così forte che tuo nonno, uno degli anziani della tribù, ti ha finalmente concesso di recarti nelle praterie per eseguire il rituale. Ha aspettato che i guerrieri partissero per una nuova spedizione prima di lasciarti partire: sei sicuro che l'abbia fatto per evitare di dare spiegazioni sulla tua partenza. Sai bene che anche lui ritiene che non potrai mai diventare un cacciatore: pertanto ha fatto in modo di evitare che tu venga nuovamente deriso quando ritornerai a mani vuote dal tuo rituale. Ma lo farai ricredere: sei stufo di venire deriso dagli uomini ed ignorato dalle squaw. Ti sei sempre allenato duramente in attesa di questo giorno: quando tornerai al campo, lo farai per esigere il rispetto della tribù, come ti è dovuto. Il tuo cavallo, Brezza Dorata, ti aspetta impaziente. Hai sempre avuto difficoltà a montargli in groppa; pertanto lo hai addestrato ad inginocchiarsi per permetterti di salirgli in groppa. Questa manovra scatena spesso gli sbeffeggi degli altri ragazzi, ma non ti importa: Brezza Dorata è un'ottima cavalcatura, una giumenta veloce e resistente, che ti ha sempre ubbidito fedelmente. Dopo aver portato con te qualche provvista saluti tuo nonno e lasci il villaggio. Sei diretto verso un altopiano che si erge in mezzo alla pianura ad un paio di giorni di distanza dal campo: per la sua particolare conformazione circolare viene ritenuto un luogo sacro ed è solitamente lì che viene inviato a meditare chi ha intrapreso il rituale dell'animale sacro. Raggiungi l'altopiano alla sera del secondo giorno di viaggio: sali lungo l'unica, ripida strada di accesso che conduce in cima all'altopiano. Smonti poi da Brezza Dorata, ed accendi un falò, davanti al quale ti siedi per meditare, in attesa di un segno del Grande Spirito. La notte trascorre senza avvenimenti, ma alle prime luci dell'alba ti accorgi che si è verificato un prodigio...

### REGOLAMENTO

#### ANIMALE TOTEM

Ogni membro della tua tribù, raggiunta la maggiore età, compie un rituale, consistente nel recarsi nelle praterie ed attendere la rivelazione del Grande Spirito. Manità sceglie diverse prove a seconda dell'individuo, per alcuni può trattarsi di una prova di abilità, come una caccia al bisonte, o recuperare le piume cadute da un nido di aquila situato sulle più alte rocce; per altri individui può trattarsi di una serie di visioni sciamaniche. Al termine della prova, se superata con successo, il Grande Spirito invia al giovane il suo animale totem, ovvero un animale con cui il guerriero condivide numerose caratteristiche. Al momento, dato che non ti sei ancora sottoposto al Rituale, non possiedi ancora un animale con cui sei in sintonia: il Grande Spirito ti assegnerà un animale totem in seguito al modo in cui supererai la tua prova (in termini di gioco, a seconda della tua decisione al paragrafo 1). Perciò scegli con attenzione.

#### CARATTERISTICHE E PUNTI VITA

Possiedi 3 Caratteristiche con valori numerici che possono andare da un minimo di 1 a un massimo di 4. Esse sono:

**SOPRAVVIVENZA:** rappresenta la tua abilità di superare gli ostacoli delle terre selvagge; la tua abilità nel leggere le tracce e seguire una pista; la tua abilità di procacciarti il cibo, tramite la caccia o la raccolta di erbe commestibili.

**CONOSCENZA:** rappresenta il tuo bagaglio di conoscenze spirituali, la tua capacità di riconoscere i segni inviati dal Grande Spirito, le antiche tradizioni del tuo popolo che ti sono state tramandate da tuo nonno; la tua abilità a comprendere lingue straniere.

**LOTTA:** rappresenta la tua abilità nella lotta a corpo a corpo, cioè la tua capacità di uscire vittorioso da un combattimento con il minor danno possibile.

Possiedi poi dei PUNTI VITA. Nel corso del gioco il loro totale sarà soggetto a variazioni, ma non potrà mai essere maggiore del totale con cui inizi l'avventura. Se i tuoi Punti Vita dovessero scendere a 0, sarai morto ed il tuo spirito avrà iniziato il suo cammino verso la terra degli antichi, dove riposano i tuoi antenati.

Al momento non possiedi ancora un valore in nessuna di queste caratteristiche: questo ti verrà assegnato dopo che avrai scoperto il tuo animale totem.

#### OGGETTI E PAROLE D'ORDINE.

Hai intrapreso il tuo rituale con gli abiti che indossi, delle provviste, la tua lancia, il tuo tomahawk e il tuo arco. Porti con te anche una Borsa delle Erbe, che ti ha consegnato tuo nonno, contenente UNA SOLA dose di erbe curative in grado di farti recuperare 6 PUNTI VITA quando vorrai usarla. Inoltre, durante il viaggio, a seconda delle scelte che farai potresti ottenere delle PAROLE D'ORDINE. Annotale con attenzione, in quanto ti verranno richieste durante il gioco.

## 1

Non riesci a credere ai tuoi occhi, eppure è così. Nel bel mezzo dell'altopiano è comparso un bisonte. Il possente ruminante sta brucando l'erba della prateria a circa un chilometro di distanza, completamente indifferente alla tua presenza. Sei sicuro che quando hai iniziato a meditare non ci fosse: inoltre, non avrebbe potuto raggiungere il centro dell'altopiano senza passare accanto al tuo campo. Sei certo che non si tratti di un evento naturale: hai sentito che la prova d'iniziazione non si svolge nello stesso modo per tutti i cacciatori, e che anche gli altri membri della tua tribù hanno assistito a diversi prodigi durante il loro rito. Il bisonte che hai davanti è stato mandato dal Grande Spirito: all'improvviso ti è chiaro il significato della sua presenza. Il Grande Spirito vuole che gli dimostri che il tuo desiderio di diventare cacciatore non è solo una chimera, ma che hai preparato adeguatamente il tuo corpo malmesso alle prove che ti attendono. Rifletti sulle tue abilità e sul modo migliore per abbattere il bisonte.

Ti sei allenato con costanza nel tiro con l'arco; confidi di essere in grado di abbattere il bisonte da grande distanza con facilità. Vai al [31](#).

Sai strisciare silenziosamente nella prateria, quasi senza far muovere l'erba. Vuoi avvicinarti al bisonte di soppiatto e colpirlo di sorpresa. Vai [12](#).

Sai costruire ottime trappole, ed analizzare rapidamente ogni situazione. Osservi il terreno circostante, per escogitare uno stratagemma che ti permetta di abbattere il bisonte con il minimo rischio. Vai al [23](#).

Anche se sei storpio, non hai ritenuto ciò fosse sufficiente per trascurare l'allenamento fisico. Non hai bisogno di altra strategia se non affrontare il bisonte con i tuoi muscoli. Vai al [42](#).

## 2

All'inizio non sei sicuro di stare facendo qualcosa di intelligente, ma poi vedi che il coyote sembra volere davvero che tu lo segua, dato che quando provi a fermare il cavallo esso si gira e ti fissa. Continuate in questo modo per non sai quanto tempo, quando all'improvviso il coyote compie un rapido scatto in avanti e si mette a correre. Sproni il cavallo al suo inseguimento, finché non sbucate in una piccola radura nel bosco. Non riesci a vedere il coyote da nessuna parte, ma al centro dello spazio si trova un teepee. Sotto la tenda è seduto un vecchio pellerossa, dai capelli bianchi e dal viso raggrinzito, dinanzi alle braci ormai fredde di un focolare. Quando ti vede ti saluta e ti fa cenno di sederti di fronte a lui. Dato che non credi che questo vecchio possa rappresentare un immediato pericolo, scendi da Brezza Dorata e fai del tuo meglio per accomodarti davanti al vecchio.

"So cosa cerchi" dice questi, la sua voce sembra provenire da molto lontano. "Ma sai a cosa dai la caccia veramente?" Di fronte al tuo silenzio lo sciamano continua "Molto tempo fa, tra queste fredde terre del nord, un gruppo di cacciatori si perse nella foresta. Il gelo lacerava le loro membra e non si trovava selvaggina; ad uno ad uno i cacciatori, incapaci di tornare a casa e di nutrirsi, iniziarono a morire di fame uno dopo l'altro, finché ne rimasero due. Uno di questi, non volendo fare le fine del resto del gruppo, uccise l'altro, ne bevve il sangue caldo e ne mangiò la carne cruda. Il cacciatore fu maledetto per questo: i suoi denti divennero zanne, le sue dita artigli, la sua pelle si ricoprì di peli irsuti ed i suoi occhi divennero gialli. Il nome di questo cacciatore era Wendigo. La fame che aveva tentato di spegnere non se ne andò mai: da allora questa bestia prese a battere le foreste, alla ricerca di viandanti dispersi, fino a spingersi nei villaggi per divorare altra carne umana. Nessuna delle nostre armi pareva ferirlo. Ma il Grande Spirito ci inviò un dono: una notte una stella cadde dal cielo. La nostra tribù vi trovò dell'argento e da esso ricavarono un tomahawk. La bestia non si avvicinò più al villaggio; sapeva che l'argento avrebbe ferito anche la sua spessa pelle. Ma poi vennero i visi pallidi: contro i loro bastoni tonanti anche il nostro tomahawk fu inutile. Uccisero i nostri guerrieri, non risparmiarono neppure le squaw ed i bambini, sterminarono la tribù. Il loro comandante, avido come tutti i bianchi, vide la nostra pregiata arma e la tenne per sé, portandola nella sua città di legno. Il Wendigo se ne accorse e riprese a cacciare: la fame lo aveva tormentato per lunghissimi anni e finalmente poteva soddisfarla. La tua tribù si era spinta troppo vicino al suo territorio e nella sua furia a lungo repressa il Wendigo ha fatto una strage. Tu ora lo insegui, ma non puoi ferirlo senza il tomahawk d'argento: cercalo nella cittadella dei bianchi se vuoi avere speranze. Quando affronterai il mostro, sappi che l'unico modo per ucciderlo è trapassargli il cuore con la magica lama: altrimenti il Wendigo sarà in grado di rigenerare ogni ferita, anche le più gravi. Ma quando troverai il Wendigo dovrai rispondere a questa domanda: perché lo cerchi? Solo se conoscerai la risposta la tua ricerca avrà un senso."

Non dubiti della saggezza dello sciamano: gli chiedi solo perché ha detto che la sua tribù sia stata sterminata, dato che egli si trova qui davanti a te. Lui non risponde ma alza gli occhi al cielo: tu segui il suo sguardo, ma non vedi nulla oltre al cielo azzurro. Quando abbassi gli occhi, sei da solo davanti al teepee. Segna la parola d'ordine COYOTE.

Vai al [18](#).

## 3

Sai che se vuoi sconfiggere il Wendigo hai bisogno del tomahawk in possesso del generale. Non sai di preciso dove venga

conservato, ma credi che il Generale sia così sospettoso da non considerarlo al sicuro se non nella sua stanza. Lasci la prigione e, stando attento a muoverti nell'ombra, raggiungi l'edificio accanto. Per tua fortuna, i soldati sembrano accontentarsi di avere sentinelle solo sulle mura: riesci ad entrare senza incontrare nessuna guardia. Da ciò che hai visto quando sei stato condotto nella Sala di Comando, credi che al piano terra si trovino quest'ultima e le caserme. Di fianco all'ingresso si trovano delle scale, che decidi di salire. Con molta attenzione riesci ad arrivare in cima senza che scricchiolino. Accanto a te si trova una porta socchiusa: la spingi lentamente in modo da sbirciare all'interno. Il Grande Spirito ti sorride. Vedi una figura avvolta nelle coperte e, su un gancio sopra la testiera del letto, vedi il tomahawk d'argento. Trattieni il respiro mentre attraversi silenziosamente la stanza da letto del Generale. Giunto accanto al letto, allunghi la mano per afferrare l'arma.

Se il tuo animale totem è il SERPENTE vai al [21](#), altrimenti vai al [39](#).

#### 4

Ti ricordi che tuo nonno ti aveva parlato di queste costruzioni, che affermava essere un tempo numerose nelle Pianure. Si tratta di una Ruota della Medicina, un luogo sacro dove la presenza del Grande Spirito è insolitamente più forte. Una persona, dotata di grande spiritualità e con la conoscenza delle parole degli sciamani, può riuscire ad invocare l'aiuto del Grande Spirito. Pensi di riuscire a richiamare alla mente le parole che ti ha insegnato tuo nonno, così ti porti al centro del cerchio ed inizi a recitare il canto rituale. Dapprima non senti alcun cambiamento, ed inizi a pensare di aver sbagliato qualcosa. Poi senti un gradevole calore salire dal suolo e diffondersi lentamente lungo il tuo corpo. Un'ondata di tranquillità ti pervade, e ti senti decisamente più rilassato e rinvigorito: recuperi 5 PUNTI VITA. Contento che il Grande Spirito ti abbia sorriso, riprendi con rinnovato vigore il cammino verso nord.

Continua al [40](#).

#### 5

Non sai perché il Wendigo ti abbia raccontato questa storia: forse ciò fa parte di un rituale che è costretto ad eseguire, o forse sta solo tentando di confonderti le idee, ma sei stato bene attento a non lasciarti distrarre. Hai il sospetto che gli occhi gialli del Wendigo abbiano qualche potere ipnotico in quanto sei riuscito a fatica a mantenere la concentrazione; tuttavia la tua naturale diffidenza ti ha permesso di spezzare il suo incantesimo. Non appena finisce di parlare, il Wendigo emette un ruggito e balza improvvisamente verso di te. Non ti fai trovare impreparato. Hai raccolto una manciata di terra con la mano mentre la bestia parlava ed ora la getti in faccia al Wendigo. Il mostro ringhia, strofinandosi gli occhi con le zampe irsute. Ciò è sufficiente per interrompere il suo attacco e permetterti di allontanarti da lui. Vedi che la tua mossa ha fatto infuriare il Wendigo; balza verso di te una seconda volta, ringhiando come un ossesso.

Se hai segnato la parola d'ordine TOMAHAWK vai al [45](#), altrimenti al [47](#).

#### 6

All'improvviso senti il potere dell'orso fluire dentro di te. La morsa del Wendigo attorno al tuo collo si allenta, mentre riesci centimetro dopo centimetro ad allontanare le grinfie del mostro dalla tua gola. Vedi lo stupore dipingersi sul volto disumano del Wendigo: sicuramente si sta chiedendo da dove giunga questa forza sorprendente. Prima che il mostro si riprenda dalla sorpresa, brandisci saldamente il tomahawk argentato e ti getti in un serrato corpo a corpo. Se il tuo punteggio di LOTTA è 4, perdi 1 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è 3, perdi 2 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 2 o meno, perdi 3 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 1, perdi 4 PUNTI VITA.

Se vinci lo scontro vai al [10](#).

#### 7

Vedi il Generale rivolgersi al soldato accanto alla porta, il quale batte i tacchi ed esce di corsa. Il Generale ha fatto chiamare un interprete, tuttavia hai compreso la sua domanda. Ti ha chiesto se la tua è una ferita che ti sei procurato in battaglia. "No," rispondi, "mi ha ferito un mustang imbestialito quando ero un bambino" rispondi, cercando di coprire il tuo accento. Il Generale sobbalza sentendo la tua voce: la tua conoscenza della sua lingua lo ha sicuramente sorpreso. "Quindi non hai mai partecipato a una battaglia?" Scuoti la testa, sentendoti sempre più irritato. Il Generale resta in silenzio per un attimo, poi mormora "Capisco... non sei un prigioniero di molto valore". Senti la rabbia montare dentro di te. Non solo sei stato catturato, ma anche costretto a subire le offese di questo verme. Stai per ribattere quando la porta si apre e vedi entrare un giovane ufficiale. Non ne sei certo, ma ti pare lo stesso che ha impedito all'altro soldato di spararti. "Capitano, non c'è bisogno di un interprete" il Generale si rivolge al nuovo venuto. "Questo selvaggio sembra abbastanza intelligente da parlare la nostra lingua." Poi si volta verso di te: "Credevo di aver sterminato tutti i cani pellerossa della zona" ti dice "tu come hai fatto a sfuggirmi?" Un silenzio ostinato è la tua unica risposta. Per tua sfortuna il Generale è una persona perspicace: "A meno che tu faccia parte di un'altra tribù che si è trasferita qui... dico bene?" Nessuna risposta. Il Generale scrolla le spalle: "Vedremo se qualche giorno in cella ti renderà più loquace: portatelo dentro!" Subito i soldati ti afferrano; cerchi di divincolarti, ma un soldato colpisce col calcio della sua arma la tua gamba ferita e crolli a terra. Vieni trascinato urlante fuori dalla stanza, sotto gli occhi allibiti del giovane Capitano. Vieni condotto in un edificio adiacente, privato delle tue armi, e scaraventato di peso in una cella, la cui porta viene subito chiusa dietro di te. Rimani seduto sul freddo pavimento, maledicendo il Generale. La situazione in cui ti trovi non è affatto

piacevole. Hai sentito scatenarsi la tempesta: il vento ululava, facendo scricchiolare le assi della prigione; la pioggia cadeva incessante contro i vetri delle finestre ed i lampi illuminavano a giorno l'intero fortino. Sono diversi minuti che la pioggia è cessata, quando la porta della tua cella si apre e vedi entrare un vecchio soldato, che porta una brocca d'acqua e della carne. Il soldato non sembra affatto preoccupato dalla tua presenza e anzi lo vedi avvicinarsi noncurante per posare a terra la tua cena. Ecco forse l'unico aspetto positivo della tua infermità: nessuno sembra prenderti mai troppo sul serio. E' la tua occasione per tentare la fuga.

Se il tuo animale Totem è l'ORSO, vai al [9](#).

Altrimenti, balzi in piedi all'improvviso afferrando le braccia del vecchio soldato. La guardia è colta di sorpresa e non riesce ad estrarre la sciabola. Presto siete avvinghiati in un corpo a corpo. Se il tuo punteggio di LOTTA è 4, perdi 1 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è 3, perdi 2 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 2, perdi 3 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 1, perdi 4 PUNTI VITA. Se vinci lo scontro, vai al [14](#).

## 8

Ti dirigi in direzione del forte, quando un urlo dagli spalti indica che sei stato visto avvicinarti. Scendi da cavallo e alzi le mani mostrando che non porti armi. Vedi uno dei soldati che si trovano sulla palizzata imbracciare il suo bastone tonante. Sei sicuro che non abbia intenzione di usarlo senza alcuna tua provocazione, ma quando lo vedi prendere la mira sei costretto a ricrederti. Fai appena in tempo a chinarti per evitare il colpo. Il proiettile ti ferisce tuttavia alla spalla e perdi 3 PUNTI VITA. Incredulo per l'accaduto vedi un altro soldato, visibilmente alterato, correre verso quello che ha sparato. Il soldato sbraita qualcosa nella sua lingua: credi che stia rimproverando il suo sottoposto per avere sparato senza avvertimento. Vedi uscire dal cancello un manipolo di soldati a cavallo. Tengono le armi puntate su di te mentre ti circondano. Uno ti fa segno ti montare davanti a lui. Esegui l'ordine con notevole fatica, mentre un altro soldato conduce a mano Brezza Dorata. Insieme attraversate il cancello, che si richiude alle vostre spalle. Vedi Brezza Dorata venire condotta al corral, mentre tu viene scortato dai soldati, con i bastoni tonanti puntati sulla tua schiena, nell'edificio principale. Improvvisamente essere venuto qui non ti sembra essere stata una buona idea. Vai al [38](#).

## 9

Aspetti che il guardiano si faccia ancora più vicino, poi gli afferrì di colpo le caviglie, trascinandolo a terra. Balzi su di lui, dandogli appena il tempo di emettere un mugolio. Gli afferrì la testa con la mano sinistra, mentre con la destra vibri un poderoso pugno in faccia. E' come se avesse colpito un maglio. Il tuo pugno gli fa subito perdere i sensi. Agguanti il mazzo di chiavi che porta alla cintura, esci dalla cella e la richiudi a chiave dietro di te. Per fortuna, non ci sono altre guardie: evidentemente i soldati ritenevano a torto che uno nelle tue condizioni non potesse rivelarsi pericoloso.. Recuperi le tue armi e sbirci fuori da una delle finestre che danno sul cortile: è già sorta la luna, e alla sua luce vedi le sagome di alcune sentinelle sugli spalti. La porte del fortino, a circa cinquecento metri di distanza, sono ancora aperte. Alla tua sinistra c'è il recinto dei cavalli dove è stata condotta Brezza Dorata; alla tua destra vedi l'edificio dove si trova la Sala di Comando, e presumibilmente la camera da letto del Generale.

Se vuoi cercare di recuperare la tua cavalcatura, vai al [26](#); SE non vuoi perdere altro tempo, puoi decidere di fuggire a piedi, andando al [17](#); se possiedi la parola d'ordine GENERALE, vai al [3](#).

## 10

Il tuo ultimo colpo è un fendente che recide di netto la mostruosa testa del Wendigo. L'enorme corpo della bestia si accascia a terra, mentre la testa recisa colpisce con un tonfo la parete della caverna. Dolorante per lo sforzo effettuato, con la gamba sinistra che ti sembra attraversata da decine di pugnali affilati, crolli a terra ansimante. Il Grande Spirito e i tuoi antenati devono veramente averti aiutato, se anche nelle tue condizioni sei riuscito ad avere la meglio.

Con tuo sommo orrore la testa decapitata del Wendigo spalanca i maledetti occhi gialli e comincia a ridere sguaiatamente. Sorpreso, riesci ad esclamare, "Che hai da ridere, mostro? Sappi che sto per infilzare il tuo cuore con questa lama, quindi hai ben poco da sghignazzare!" Le tue minacce non placano il riso della bestia "Rido perché mentre tu te ne stai qui quello che resta della tua tribù sta venendo massacrato!" Resti per un attimo senza fiato: "Tu menti! Come puoi sapere quello che sta accadendo laggiù" "Dimentichi il mio fiuto straordinario" continua il Wendigo, "una volta che ho annusato un odore, sono in grado di ritrovarlo anche ad enorme distanza! Tutto attorno alla tua tribù c'è un inebriante, dolcissimo odore di sangue fresco, una delizia! Ah ah! E riesco anche a sentire l'odore di un piccolo soldatino, un odore che percepisco anche su di te!"

Capisci immediatamente di chi stia parlando: "Il Generale? Il Generale sta uccidendo la mia tribù?" "Esatto" esclama il Wendigo spalancando gli occhi "che intendi fare ora, piccolo cacciatore?" "È semplice," dici deciso "mi assicurerò che tu sia ucciso una volta per tutte e poi tornerò dalla tribù!" "Ah sì?" sorride il Wendigo, un'azione particolarmente raccapricciante vista la sua assenza di labbra, "E come tornerai dalla tua tribù? Hai già dimenticato quello che ti ho appena detto? Deve sempre esserci un Wendigo! Se tu ora mi uccidi diventerai come me! È questa la maledizione del Wendigo!"

Le parole del Wendigo ti colpiscono profondamente. È vero che il Generale ha attaccato la tua tribù? Se sì, cosa puoi fare per salvarla? Ed inoltre, se veramente deve esserci sempre un Wendigo, uccidere la bestia ti trasformerebbe in un mostro come lui... È davvero questo quello che vuoi? Certo, se tu diventassi il Wendigo e avessi abbastanza forza di volontà da controllare il suo istinto famelico potresti impedire altre tragedie come quella che ha colpito la tua tribù, ma saresti veramente in grado di

farlo? (vai al [48](#))

Oppure potresti lasciare vivere il Wendigo... certo, non avresti mai più un'occasione come questa ed esso ti darebbe la caccia per il resto della tua vita, ma potresti ancora ritornare dalla tua tribù senza perdere la tua umanità, e con la speranza che le tue gesta ti siano valse il rispetto che meriti... (vai al [50](#)).

Oppure un'ipotesi più drastica si fa largo nella tua mente: se veramente il Generale sta attaccando la tua tribù, non riusciresti mai a tornare in tempo al campo per dar loro una mano. Ma se diventassi il nuovo Wendigo, con la tua forza e velocità sovrumana, nessun viso pallido potrebbe contrastarti: senza parlare che nessuno dei membri della tua tribù oserebbe mai più parlare di te in maniera irriverente... Ma sei disposto a sacrificare la tua umanità per questo? (vai al [49](#))

## 11

Noti che alla cintura il Generale, oltre alla sciabola d'ordinanza, porta un magnifico tomahawk ricavato da un metallo che ti pare argento. Il manico è scolpito in modo da ricordare le spire di due serpenti attorcigliati, mentre il retro della lama sembra rappresentare il becco di un falco. Il tomahawk è realizzato con un'arte così evidente rispetto alla rozza arma che ti porti dietro che ti chiedi se sia stato modellato nel fuoco di un fabbro umano. Capisci all'istante che questo non è altro che il magico tomahawk ricavato dall'argento caduto dal cielo di cui ti ha parlato il vecchio sciamano. Il Generale sembra essere rimasto colpito dalla bellezza dell'arma; sei sicuro che lo sfoggi come un trofeo di guerra, indifferente al massacro da lui compiuto per appropriarsene. Sei altrettanto convinto che uno come lui non si fidi altri che di se stesso, perciò pensi che il Generale non si separi mai dal suo trofeo. Pertanto, se vorrai sottrarglielo, dovrai vedertela con lui personalmente.

Segna la parola d'ordine GENERALE.

Vai al [16](#).

## 12

Spesso avresti voluto avvicinarti al falò attorno al quale i cacciatori narravano le loro gesta, ma non hai mai potuto sopportare gli sguardi che ti venivano rivolti. Pertanto ti sei impegnato a muoverti così silenziosamente da essere quasi invisibile. La tua gamba malata ti rendeva difficile muoverti in silenzio, ma puoi renderti quasi impercettibile se ti concentri veramente. E' così che hai intenzione di abbattere il bisonte. Muovendoti sottovento e strisciando fra l'erba alta, sei sicuro che la grande bestia non si accorga della tua presenza fino a quando non sarà troppo tardi. È così infatti: giunto a pochi metri di distanza dall'animale, ti alzi all'improvviso. Prima che il bisonte possa reagire scagli con forza la tua lancia; il colpo è preciso e penetra sopra la spalla sinistra, perforando il cuore. La bestia crolla a terra, morta. Un'ondata di soddisfazione ti pervade: hai abbattuto il tuo primo bisonte. Mentre ti avvicini alla bestia per scuoiarla, un sibilo accanto alla tua gamba ferita ti fa sobbalzare. Abbassando lo sguardo, vedi che sei pericolosamente vicino ad un serpente a sonagli. Ti irrigidisci all'istante: tuttavia c'è qualcosa di ipnotico nel suono prodotto dal suo sonaglio, e un'innaturale intelligenza negli occhi del rettile. Comprendi di trovarti di fronte al tuo animale totem: così come il serpente colpisce in un attimo senza preavviso, tu sei in grado di avvicinarti silenziosamente alla preda ed abbatterla senza che se ne accorga.

Il tuo animale totem è il SERPENTE. Le tue caratteristiche sono le seguenti: PUNTI VITA: 25 - SOPRAVVIVENZA 1 - CONOSCENZA 1 - LOTTA 3 (+ 2 punti aggiuntivi da ripartire a piacere tra SOPRAVVIVENZA, CONOSCENZA e LOTTA, ricordando che il limite massimo per Caratteristica è 4). Così come il veleno del serpente è letale, la tua abilità nell'eliminare il nemico è più alta delle altre Caratteristiche. Un improvviso lampo bianco ti costringe a chiudere gli occhi: quando li riapri il serpente e la carcassa del bisonte sono scomparsi. Ti dirigi zoppicando verso il tuo cavallo, pronto per tornare trionfante al villaggio.

Vai al [20](#)

## 13

Scendi da cavallo per esaminare meglio il terreno. Noti che le tracce da questo punto in poi sono state meticolosamente cancellate, come se il mostro si fosse reso conto di stare lasciando un segnale troppo evidente del suo passaggio. Un occhio esperto come il tuo è in grado di riconoscere la manomissione; inoltre riesci ad individuare ad intervalli regolari delle minuscole macchie di sangue che punteggiano l'erba. La creatura si è sicuramente diretta da questa parte. Per un altro paio di ore segui le tracce, facendo sempre più fatica ad individuarle, finché ti conducono davanti ad un boschetto dove, per quanto tu ti dia da fare, non riesci più a ritrovarle.

Guidi Brezza Dorata nel boschetto. L'ombra degli alberi è una gradita novità rispetto alla calura che sei stato costretto a subire. Tuttavia non perdi tempo: smonti da cavallo e ti metti a cercare tra il sottobosco la presenza di altre tracce, con la speranza di individuare segni più evidenti del passaggio della creatura. Sei così attento ad osservare il terreno che quando senti una voce fai un balzo per la sorpresa: "Sei sicuro di sapere cosa stai inseguendo?" Ti guardi attorno, improvvisamente sulla difensiva, ma tra le ombre degli alberi non vedi nessuno. Scorgi però a pochi metri dal tuo cavallo un emaciato coyote: l'animale ti fissa con occhi attenti, per poi indietreggiare nel sottobosco di qualche passo, e poi guardare nuovamente nella tua direzione. L'animale si siede poi sulle zampe posteriori, ruota la testa da un lato e ti fissa con estrema attenzione, come se fosse in attesa di qualcosa. Ti chiedi se non ci sia di più di quel che si vede in questa strana apparizione.



Se il tuo punteggio di CONOSCENZA è 2 o più vai al [44](#); oppure puoi decidere di seguire il coyote al [2](#) o continuare per la tua strada al [18](#).

#### 14

La vecchia guardia giace sul pavimento, priva di sensi. Agguanti il mazzo di chiavi che porta alla cintura, esci dalla cella e la richiudi a chiave dietro di te. Per fortuna, non ci sono altre guardie: evidentemente i soldati ritenevano a torto che uno nelle tue condizioni non potesse rivelarsi pericoloso. Recupera le tue armi e sbircia da una delle finestre che danno sul cortile: è sorta la luna, ed alla sua luce vedi le sagome di alcune sentinelle sugli spalti. La porta del fortino, a circa cinquecento metri di distanza, è ancora aperta. Alla tua sinistra c'è il recinto dei cavalli dove è stata condotta Brezza Dorata; alla tua destra vedi l'edificio dove si trova la Sala di Comando e, presumibilmente, la camera da letto del Generale.

Se possiedi la parola d'ordine GENERALE, vai al [3](#). Altrimenti, se vuoi cercare di recuperare la tua cavalcatura, vai al [26](#); se non vuoi perdere altro tempo, puoi decidere di fuggire a piedi, andando al [17](#).

#### 15

Dici a Brezza Dorata di aspettarti ed inizi a strisciare fra l'erba della prateria. Impieghi molto tempo ad arrivare davanti alle mura del fortino, ma sei sicuro di non avere dato alcun segno della tua presenza. Ti trovi dalla parte opposta dell'entrata; ti tieni a ridosso delle mura, mentre le ispezioni per trovare il luogo più agevole per la scalata. Individui una zona dove la parete è più rozza e presenta diversi appigli. Dopo esserti sincerato che non ci sia nessuna sentinella nelle vicinanze, inizi a salire. Dapprima la scalata è facile, ma ben presto gli appigli si fanno più distanti tra loro, finché ti trovi a dover sforzare la tua gamba malata per reggerti. Provi ad afferrare con uno slancio la balaustra che si trova sopra di te, ma la distanza è troppa, e non riesci a sostenerti facendo affidamento solo sulla tua gamba destra; prima che tu riesca a trovare un altro appiglio, ti trovi a precipitare dalla murata. Per fortuna non è una caduta elevata, ma l'impatto con il suolo è sufficiente a lasciarti intontito per diversi minuti: perdi 5 PUNTI VITA.

Quando ti riprendi, ti ritrovi circondato dai soldati: vedi uno di loro imbracciare minacciosamente il bastone tonante, ma viene subito redarguito da un giovane ufficiale, ed abbassa colpevolmente l'arma. I soldati si scambiano delle frasi concitate che non riesci a comprendere, poi li vedi circondarti e farti segno di seguiti. Ribellarsi è fuori questione: ti alzi a fatica e vieni condotto all'interno del forte. Mentre ti dirigi scortato dai soldati verso l'edificio che si erge al centro del cortile, vedi che un gruppo di cavalleggeri è riuscito a catturare Brezza Dorata e la sta conducendo nel recinto dove sono tenuti gli altri cavalli. Improvvisamente essere venuto qui non ti sembra essere stata una buona idea.

Vai al [38](#).

#### 16

Il Generale ti squadra per qualche istante, come se dovesse valutare un cavallo che ha intenzione di acquistare. Quando lo sguardo gli cade sulla tua gamba deforme, un'ombra gli appare sul viso e scuote la testa. Non è soddisfatto di ciò che vede: perfino lui non ti reputa un vero guerriero, un prigioniero della cui cattura potersi vantare. Indica con un dito guantato la tua gamba e poi dice qualcosa nella sua lingua. Ti fissa negli occhi e capisci che ti ha rivolto una domanda; tuo nonno ti ha insegnato solo una conoscenza rudimentale e pragmatica della lingua dei bianchi, e non sei sicuro di avere capito bene la sua richiesta. Il generale riformula la domanda, più lentamente e con voce stizzita. Capisci che pretende una risposta: non pare essere una persona che ti conviene far arrabbiare.

Se la tua CONOSCENZA è 3 o più, vai al [7](#), altrimenti al [27](#).

#### 17

Decidi che la cosa più importante è uscire da qui il prima possibile, senza contare che avvicinandoti al recinto dei cavalli potresti farli agitare e rivelare la tua fuga. Ti avvicini in fretta alla palizzata che circonda il campo, con l'intenzione di muoverti radente i muri verso l'uscita. Un urlo di allarme ti indica che le tue precauzioni non sono sufficienti: sei stato visto. Ti metti a correre verso l'uscita, ma con la tua andatura claudicante non arrivi neppure a metà strada prima di venire colpito alla schiena dalle armi dei soldati.

La tua avventura termina improvvisamente.

#### 18

Quando tu e Brezza Dorata uscite dal boschetto, il sole sta tramontando. Nuvole nere e cariche di pioggia si stagliano all'orizzonte: stanotte si scatenerà una violenta tempesta. A nord si stagliano gli alti abeti innevati delle gelide foreste, e ancora oltre, vedi le prime cime gelate. Davanti a te, a circa un paio di chilometri, si erge una delle cittadelle di legno dei visi pallidi. Un'alta palizzata di tronchi circonda un edificio che si innalza su un cortile interno. Sugli spalti puoi vedere diversi soldati di guardia. La presenza di una fortificazione dell'Uomo Bianco così a nord ti mette in allarme: evidentemente la tua tribù si sbagliava pensando che sarebbe bastato spingersi verso le montagne per sfuggire al pericolo dei bianchi. La tempesta si avvicina ed hai

bisogno di un riparo: non hai mai avuto rapporti diretti con i bianchi, ed i resoconti della tua tribù su di loro non sono certo lusinghieri, ma credi che neppure loro reagirebbero con violenza verso un singolo nativo che chiede asilo per la notte.

Per chiedere un rifugio per la notte al fortino, vai al [8](#).

Oppure, se il tuo animale totem è il SERPENTE, puoi sempre tentare di intrufolarti di nascosto nel forte, passare la notte al coperto e fuggire non visto all'alba: in questo caso puoi strisciare fino alle porte del forte e tentare di entrare di soppiatto andando al [43](#) oppure aggirare l'entrata e tentare di scalare le mura del fortino andando al [15](#).

Infine, se non ti fidi degli uomini bianchi e non vuoi avere nulla a che fare con loro, puoi accamparti all'aperto, sfidando le intemperie: vai al [36](#).

## 19

La tua abilità a muoverti nelle terre selvagge ed a costruire trappole si rivela impareggiabile. In un'ora riesci a catturare un paio di coniglietti dal pelo candido. Sei in grado di ricavarne un pasto soddisfacente, in grado di chetare i morsi della fame, perlomeno per un altro giorno. Ti addormenti con la pancia piena e non ti svegli fino al mattino. Riprendi il cammino di buon'ora ma presto ti trovi di fronte l'ennesimo ostacolo. Un ruscello, dall'apparenza non troppo profondo, ma dalle acque ruggenti, taglia in due la foresta. Mentre contempi le gelide acque, valuti le alternative che ti si presentano.

Se il tuo animale totem è la VOLPE vai al [29](#). Altrimenti, potresti cercare un ponte sul ruscello, o comunque un luogo più adatto a guardarlo: vai al [46](#). Se invece sei deciso ad attraversare qui le gelide e ruggenti acque, vai al [35](#).

## 20

Hai impiegato due giorni per tornare al villaggio. Di sicuro la caccia sarà terminata a quest'ora ed i cacciatori saranno curiosi di sapere il motivo della tua assenza; credi che tuo nonno non abbia detto loro la verità, ma ora che torni come un vero cacciatore non ci sarà più bisogno di mentire. E' mattina inoltrata quando distingui le tende del campo. A parecchie leghe di distanza dalle tende vedi un alto pennacchio di fumo: all'inizio credi si tratti del falò del villaggio, ma più ti avvicini più ti rendi conto che qualcosa non va. Senti alte urla di dolore levarsi dalle squaw, e vedi che il fumo è quello che si alza da degli incendi spenti a fatica che hanno devastato il campo. Sparsi a terra vedi numerosi cadaveri, di uomini e donne. Alle tue prime concitate domande pare non prestare ascolto nessuno, finché vedi tua nonna piangere a dirotto, accanto al cadavere del marito. Altre squaw sono inginocchiate presso i loro uomini, i corpi di questi ultimi orrendamente sfigurati. Tenti di farti raccontare da tua nonna cosa sia accaduto: la vecchia riesce a stento ad essere comprensibile fra gli scoppi di pianto, ma riesci a capire che il giorno prima alcuni cacciatori erano tornati ad annunciare il successo della caccia e condurre con loro le squaw per iniziare la scuoiatura dei bisonti abbattuti. Ma durante la notte il campo è stato attaccato: all'inizio si era pensato ad un'incursione dei visi pallidi, ma poi è stata avvistata una creatura mostruosa che si stava cibando delle sentinelle. I guerrieri hanno tentato di affrontarla, ma le loro lance ed i tomahawk rimbalzavano sulla pelle coriacea del mostro come se fosse fatto di roccia. La carneficina che ne è derivata ha quasi distrutto il villaggio: tutti gli uomini presenti sono stati uccisi, così come la maggior parte delle squaw. La creatura si è ritirata solo dopo essersi saziata con la carne delle sue numerose vittime.

Senti il sangue ribollire nelle vene: mentre stavi completando il tuo rituale, questo mostro ha attaccato la tua tribù, uccidendo tuo nonno ed i cacciatori. Ora che credevi di potere finalmente essere accettato dai membri della tribù, sei tornato solo per scoprire che l'unica persona che avrebbe potuto parlare in tuo favore è morta, e le persone da cui volevi essere rispettato sono state fatte a pezzi. Una tragedia ha segnato il giorno che stavi aspettando da tanto tempo: una rabbia bruciante si impadronisce di te. La bestia che ha causato tutta questa rovina la pagherà. Monti su Brezza Dorata e ti dirigi fuori dal campo, con le urla disperate di tua nonna che ti risuonano nelle orecchie. In groppa al tuo cavallo segui la lunga scia di sangue che segna il cammino intrapreso dal mostro. Dapprima è impossibile perdere la traccia: tra le strane impronte del mostro, che sembrano avere un solo enorme artiglio, e la scia di sangue che ha lasciato persino un viso pallido saprebbe seguirlo. Ma nel tardo pomeriggio, le tracce si fanno sempre più difficili da trovare, fino a scomparire all'improvviso, come per magia.

Se il tuo punteggio di SOPRAVVIVENZA è pari o superiore a 2 vai al [13](#). Se il tuo punteggio è inferiore a 2 ma il tuo animale totem è l'AQUILA, vai al [25](#). Altrimenti, vai al [33](#).

## 21

Il Generale emette un sospiro e temi stia per svegliarsi. Ti blocchi all'istante senza muovere un muscolo. Il Generale non si muove, quindi afferra rapidamente il tomahawk e ti dirigi verso l'uscita. A metà strada ti fermi improvvisamente, un pensiero ti ha attraversato la mente. E se questa fosse la tua occasione per eliminare uno spietato nemico del tuo popolo? Quando senti un singhiozzo dietro di te realizzi di aver perso la tua occasione. Il Generale si è accorto del furto. Copri rapidamente la distanza che ti separa dall'uscita. Chiudi la porta e colpisci con forza la serratura con il tomahawk, bloccandola. Senti il generale tentare di girare la maniglia e sbraitare: sai che devi andartene alla svelta dal forte, prima che il baccano richiami le sentinelle. Esci dall'edificio; davanti a te, a circa cinquecento metri di distanza c'è la porta del forte, ancora aperta. Sulla tua destra, all'incirca a metà strada, c'è il corral dove hai visto venire condotta Brezza Dorata. Segna la parola d'ordine TOMAHAWK.

Se vuoi cercare di recuperare la tua cavalcatura, vai al [26](#); se non vuoi perdere altro tempo, puoi decidere di fuggire a piedi, andando al [17](#).

## 22

Gli artigli del Wendigo ti stringono la gola in una morsa di ferro. Senti le forze abbandonarti... Perdi 3 PUNTI VITA. Prima che le forze ti manchino del tutto, tenti un ultimo gesto disperato. Riesci ad avvicinare la lama argentea del tomahawk al corpo del Wendigo. Il contatto con il magico metallo è sufficiente a fare emettere un grido di dolore alla bestia, costringendolo a lasciare la presa. Ne approfitti per sferrare subito un secondo colpo e presto ti trovi avvinghiato in un mortale corpo a corpo con un formidabile nemico. Se il tuo punteggio di LOTTA è 4, perdi 1 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è 3, perdi 2 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 2 o meno, perdi 3 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 1, perdi 4 PUNTI VITA. Se vinci lo scontro vai al [10](#).

## 23

Durante i lunghi periodi passati al campo hai fatto tua la scienza del trapper: cappi, trappole e tagliole non hanno segreti per te. Inoltre, sai bene che la prima regola di ogni cacciatore è conoscere il territorio di caccia; hai notato che il lato est del pianoro su cui ti trovi è particolarmente ripido. Il bisonte non sopravviverebbe ad una simile caduta. La tua cavalcatura risponde al tuo richiamo, permettendoti di salirle in groppa nel goffo modo a cui sei abituato. Sproni Brezza Dorata al galoppo, emettendo forti grida e lanciandoti verso il bisonte. Il grosso animale, disorientato dal tuo inseguimento inizia a correre proprio nella direzione da te voluta. Quando raggiunge l'orlo del precipizio, non è in grado di fermarsi: un profondo muggito lo accompagna nella caduta. Conduci il tuo cavallo giù per il dolce pendio da cui sei salito: ora non ti resta altro che scuoiare l'animale come prova del tuo talento. Un'ondata di soddisfazione ti pervade: hai abbattuto il tuo primo bisonte. Quando raggiungi la carcassa, noti un guizzante movimento fra la sua criniera. Impugni la lancia, temendo che la bestia sia ancora viva, ma ciò che ti saluta sbucando dal pelame del ruminante è il vivace muso di una piccola volpe. I penetranti occhi pieni di intelligenza dell'animale si fissano su di te: comprendi di trovarti di fronte il tuo animale totem. Come la volpe è in grado di sfuggire ad animali ben più grandi e pericolosi, tu sei in grado di superare le avversità con la tua astuzia.

Il tuo animale totem è la VOLPE. Le tue Caratteristiche sono le seguenti: PUNTI VITA: 25 - SOPRAVVIVENZA 3 - CONOSCENZA 1 - LOTTA 1 (+ 2 punti aggiuntivi da ripartire a piacere tra SOPRAVVIVENZA, CONOSCENZA e LOTTA, ricordando che il limite massimo per Caratteristica è 4). La capacità della volpe di saper sfuggire ad ogni pericolo rende la tua capacità di destreggiarti in mezzo alle terre selvagge superiore alle altre Caratteristiche. Un improvviso lampo bianco ti costringe a chiudere gli occhi: quando li riapri, la volpe ed il bisonte sono scomparsi. Sei pronto per tornare trionfante al villaggio.

Vai al [20](#)

## 24

Non sai perché il Wendigo ti abbia raccontato questa storia: forse ciò fa parte di un rituale che è costretto ad eseguire, o forse sta solo tentando di confonderti le idee. Hai il sospetto che gli occhi gialli del Wendigo abbiano qualche potere ipnotico in quanto senti le tue membra stranamente pesanti e le tua mente annebbiata. Non appena finisce di parlare, il Wendigo emette un ruggito e balza improvvisamente verso di te. Riesci a spezzare l'incantesimo gettato su di te solo all'ultimo minuto: ti togli dalla traiettoria del Wendigo, ma gli artigli affilati della bestia ti lacerano comunque la spalla, facendoti perdere 4 PUNTI VITA. Emettendo un urlo di dolore, strisci via dal Wendigo e ti prepari a rispondere ad un nuovo attacco. Il Wendigo balza verso di te una seconda volta, ringhiando come un ossesso.

Se hai segnato la parola d'ordine TOMAHAWK vai al [45](#), altrimenti al [47](#).

## 25

Cerchi di individuare altre tracce ma è come se la pista che hai seguito finora si interrompesse di colpo. Quale creatura è in grado di svanire nel nulla, ti chiedi? Non sei ancora deciso a lasciar perdere, perciò continui nella direzione che hai seguito finora sperando di raggiungere al più presto nuovi segni del passaggio della bestia. Dopo un'ora trascorsa inutilmente setacciando la pianura alla ricerca del minimo indizio sulla direzione giusta, senti montare dentro di te la frustrazione: la stanchezza e la calura del giorno ti fanno perdere 3 PUNTI VITA. Un acuto grido proveniente dall'alto ti fa alzare gli occhi: distingui sopra di te un puntino che si staglia contro l'azzurro del cielo. Lo riconosci essere un aquila: l'animale emette un nuovo stridio e poi lo vedi spostarsi verso nord. Decidi immediatamente di seguire la tua misteriosa guida. Nel tardo pomeriggio raggiungi i margini di un boschetto che si erge solitario nella radura. Quando alzi nuovamente gli occhi al cielo, non vedi la minima traccia dell'aquila.

Guidi Brezza Dorata nel boschetto. L'ombra degli alberi è una gradita novità rispetto alla calura che sei stato costretto a subire. Tuttavia non perdi tempo: smonti da cavallo e ti metti a cercare tra il sottobosco la presenza di altre tracce, con la speranza di individuare segni più evidenti del passaggio della creatura. Sei così attento ad osservare il terreno che quando senti una voce fai un balzo per la sorpresa: "Sei sicuro di sapere cosa stai inseguendo?" Ti guardi attorno, improvvisamente sulla difensiva, ma tra le ombre degli alberi non vedi nessuno. Scorgi però a pochi metri dal tuo cavallo un emaciato coyote: l'animale ti fissa con occhi attenti, per poi indietreggiare nel sottobosco di qualche passo, e poi guardare nuovamente nella tua direzione. L'animale si siede poi sulle zampe posteriori, ruota la testa da un lato e ti fissa con estrema attenzione, come se fosse in attesa di



qualcosa. Ti chiedi se non ci sia di più di quel che si vede in questa strana apparizione.

Se il tuo punteggio di CONOSCENZA è 2 o più vai al [44](#); oppure puoi decidere di seguire il coyote al [2](#) o continuare per la tua strada al [18](#).

## 26

Sai che per continuare il tuo viaggio hai bisogno di Brezza Dorata: come potrebbe uno storpio come te attraversare altrimenti le distese selvagge? Ti avvicini al recinto dei cavalli con attenzione, per evitare di agitarli. Per tua fortuna Brezza Dorata ti riconosce subito e si avvicina mansueta. Apri lentamente il cancello e monti in sella alla tua giumenta. Un grido allarmato proveniente dai bastioni ti fa capire di essere stato scoperto. Sproni al galoppo Brezza Dorata, appiattendoti sul suo dorso, in direzione del cancello che sta venendo chiuso. Riconosci il soldato che sta manovrando i comandi: è il giovane Capitano interprete. Temi di non poter guadagnare l'uscita prima che la porta si chiuda, ma poi ti rendi conto che il soldato si è per un attimo fermato, un'espressione di rammarico sul volto mentre ti fissa. La sua esitazione è sufficiente a permetterti di lasciare il forte. Quando gli passi accanto, con le braccia strette attorno al collo di Brezza Dorata, gli rivolgi un silenzioso cenno del capo. L'ufficiale non risponde, si limita soltanto a seguirti con lo sguardo. Uscito dal forte, non accenni a diminuire il passo del tuo cavallo. Solo quando sei a diversi chilometri di distanza dal forte accenni a voltarti indietro: per tua fortuna, vedi che nessuno ti sta inseguendo. Sollevato, decidi di poterti concedere un breve riposo, prima di riprendere il percorso all'indomani.

Trascorri il giorno seguente cavalcando di buona lena verso nord. Ormai non stai più seguendo delle tracce, ma piuttosto un richiamo che sembra condurti verso le innevate foreste sulle montagne: sei ormai sicuro che il mostro a cui dai la caccia si nasconde lassù. Puoi solo sperare di non stare cadendo dritto nella sua trappola. A mezzogiorno hai già raggiunto la zona dove la neve si stende sulla prateria, coprendone l'erba con il suo manto bianco. Non riesci a distinguere impronte: evidentemente la recente nevicata le ha cancellate. Mentre passi accanto ad un isolato abete, vedi qualcosa che ti fa fermare subito il cavallo: alla base dell'albero vedi ciò che ti sembra essere un membro della tua tribù. E' sdraiato a terra, e non si muove.

Se il tuo animale totem è la VOLPE, vai al [41](#), altrimenti puoi decidere di ispezionare il ritrovamento al [32](#), o di continuare per la tua strada al [30](#).

## 27

Vedendo che non rispondi nuovamente il Generale sembra imbestialirsi: sbraita qualcosa, visibilmente alterato e, senza alcun preavviso, ti sferra un feroce calcio alla gamba malata. Il dolore è lancinante e crolli a terra tenendoti la coscia. Non contento, il Generale ti sferra un altro calcio mentre ti trovi agonizzante a terra. Perdi 3 PUNTI VITA. Non riesci a trattenere un grido di dolore, cosa che sembra rallegrare il Generale, che ride fragorosamente. Il resto della stanza invece è nel più completo silenzio. Nonostante le espressioni sul volto dei soldati tradiscano il loro ribrezzo verso questo comportamento inutilmente violento, capisci bene che nessuno aprirà bocca per protestare. Il Generale è il tipo di persona che si fa ubbidire dai sottoposti non con il rispetto, ma con la paura. In quell'istante la porta si apre e vedi entrare un giovane ufficiale. Lo riconosci essere lo stesso che ha impedito all'altro soldato di spararti. Vedi la sorpresa dipinta sul volto dell'uomo quando ti vede dolorante a terra, ma l'espressione stupita scompare quando il Generale gli rivolge la parola. Il Capitano annuisce poi si rivolge a te nella tua lingua, con un pesante accento: "Il Generale vuole sapere come sei sopravvissuto all'attacco del tuo villaggio". Non apri bocca. Il Capitano continua: "Sei forse di un'altra tribù?". Non muovi un muscolo. Il Generale sbraita di nuovo, ed il Capitano prosegue: "Vuole sapere se sei di un'altra tribù e dove si trova il vostro campo". Non rispondi neanche stavolta. Il Generale si mette ad urlare e fa un cenno ai soldati, che ti sollevano di peso, nonostante ti divincoli con tutte le tue forze. Mentre lasciate la stanza senti il Capitano riferire: "Dice che ti terremo in cella per qualche giorno, così sarai costretto a collaborare!".

Vieni condotto in un edificio adiacente, privato delle tue armi, e scaraventato di peso in una cella, la cui porta viene subito chiusa dietro di te. Rimani seduto sul freddo pavimento, maledicendo il Generale. La situazione in cui ti trovi non è affatto piacevole. Hai sentito scatenarsi la tempesta: il vento ululava, facendo scricchiolare le assi della prigione; la pioggia cadeva incessante contro i vetri delle finestre ed i lampi illuminavano a giorno l'intero fortino. Sono diversi minuti che la pioggia è cessata, quando la porta della tua cella si apre e vedi entrare un vecchio soldato, che porta una brocca d'acqua e della carne. Il soldato non sembra affatto preoccupato dalla tua presenza e anzi lo vedi avvicinarsi noncurante per posare a terra la tua cena. Ecco forse l'unico aspetto positivo della tua infermità: nessuno sembra prenderti mai troppo sul serio. E' la tua occasione per tentare la fuga.

Se il tuo animale Totem è l'ORSO, vai al [9](#).

Altrimenti, balzi in piedi all'improvviso afferrando le braccia del vecchio soldato. La guardia è colta di sorpresa e non riesce ad estrarre la sciabola. Presto siete avvinghiati in un corpo a corpo. Se il tuo punteggio di LOTTA è 4, perdi 1 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è 3, perdi 2 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 2, perdi 3 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 1, perdi 4 PUNTI VITA. Se vinci lo scontro, vai al [14](#).

## 28

Imbracci rapidamente l'arco e incocchi una freccia: anche nella relativa oscurità confidi nella tua abilità con quest'arma. Il puma emette un sordo brontolio, esaminandoti per qualche istante. Senza preavviso lo vedi balzare sopra i resti del falò, le

fauci imbrattate di sangue spalancate. Lasci andare la corda dell'arco: la freccia colpisce il puma in gola, uccidendolo all'istante e facendolo crollare fra la cenere.

Vai al [37](#).

## 29

Mentre stai ancora esaminando la situazione, senti un rumore dietro di te. Ti volti giusto in tempo per vedere una volpe rossa uscire dal suo nascondiglio, ricavato fra le radici di un albero, e nascondersi nel sottobosco. Ti avvicini all'albero in questione, e vedi che si tratta di un albero ormai secco, ma dal tronco sufficientemente ampio e dai rami ancora forti. Ti viene un'idea: se riuscissi ad abbatterlo avresti a disposizione un ponte naturale per superare le schiumanti acque del ruscello. Dopo pochi precisi colpi di tomahawk abbatti l'albero, in modo che i suoi rami arrivino sull'altra riva. Saggi la stabilità del tronco ed inizi ad attraversarlo. Non potendo starci in equilibrio, a causa della tua gamba malata, sei costretto a gattonare su di esso. La traversata non si rivela molto facile, specialmente quando sei costretto a farti strada fra i rami dell'albero. Riesci però ad arrivare sano e salvo dall'altra parte del ruscello. Ti concedi qualche minuto per riposare e poi sei pronto a riprendere il viaggio.

Dopo mezzogiorno, gli alberi si fanno più radi, fino a lasciare il posto ad una radura circolare. Stranamente, la neve non ha ricoperto la radura, e vedi che su di essa sono state poste delle pietre bianche, in una complessa figura di cerchi concentrici, che si sviluppano attorno a un piccolo mucchio di pietre. Se il tuo punteggio di CONOSCENZA è pari a 4 vai al [4](#). Altrimenti, attraversa la radura e continui il tuo viaggio verso nord andando al [40](#).

## 30

La sera giunge presto e dopo aver consumato un frugale pasto ti corichi sul terreno gelato. Vieni svegliato nel bel mezzo della notte dai nitriti del tuo cavallo. Alla luce delle braci quasi spente del fuoco vedi Brezza Dorata alle prese con un grosso felino: un puma. Il cavallo emette grida strazianti, in quanto il predatore sta piantando saldamente i denti nella sua gola. Emetti delle forti urla, tentando di spaventare il puma. L'animale lascia la presa ma non fugge, anzi si volta ringhiando verso di te, mentre Brezza Dorata crolla a terra.

Se il tuo animale totem è l'AQUILA, vai al [28](#).

In caso contrario il puma, infuriato per essere stato distolto dal suo pasto, si avventa contro di te. Non ti resta che affrontarlo con la tua lancia: se il tuo punteggio di LOTTA è 4, perdi 1 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è 3, perdi 2 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 2 o meno, perdi 3 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 1, perdi 4 PUNTI VITA. Se vinci lo scontro, vai al [37](#).

## 31

Hai passato intere giornate ad allenarti con l'arco che ti ha donato tuo nonno. Anche se non hai mai avuto l'occasione di testarlo in una caccia al bisonte, sei in grado di colpire un bersaglio a molte tese di distanza. Ti muovi lentamente per avvicinarti il più possibile all'enorme bestia, stando ben attento a restare sottovento. Quando il bisonte solleva la testa dal suo pasto per emettere un grugnito, capisci di avere raggiunto la massima vicinanza che ti concederà prima di caricare. Non hai bisogno d'altro: incocchi rapidamente una freccia e miri alla spalla sinistra del bestione, come hai imparato sentendo le storie di caccia narrate attorno al fuoco. Il colpo è perfetto: l'ottima fattura dell'arco e la tua abilità con esso hanno permesso alla freccia di penetrare in profondità. Un forte muggito si leva dalla bestia: prima che possa reagire, una seconda freccia lo mette a tacere per sempre. Un'ondata di soddisfazione ti pervade: hai abbattuto il tuo primo bisonte. Mentre ti avvicini alla bestia per scuoiarla, un grido stridulo ti fa alzare gli occhi al cielo. Appena visibile sopra di te, riconosci il profilo di una maestosa aquila dalla testa bianca: compie dei cerchi sempre più stretti, mentre scende verso di te. Atterra con grazia sul bisonte, e ti fissa di traverso con un occhio giallo. Mentre il tuo sguardo è catturato dall'occhio del rapace, straordinariamente pieno di intelligenza, capisci di aver trovato il tuo animale totem: così come l'aquila cala dall'alto sulla preda ignara, la tua abilità con l'arco fa sì che tu sia in grado di colpire il tuo obiettivo da grande distanza.

Il tuo animale totem è l'AQUILA. Le tue Caratteristiche sono le seguenti: PUNTI VITA: 25 - SOPRAVVIVENZA 1 - CONOSCENZA 3 - LOTTA 1 (+ 2 punti aggiuntivi da ripartire a piacere tra SOPRAVVIVENZA, CONOSCENZA e LOTTA, ricordando che il limite massimo per Caratteristica è 4). Così come l'aquila osserva il mondo dall'alto, allo stesso modo la tua conoscenza del mondo è più elevata delle tue altre Caratteristiche. Un improvviso lampo bianco ti costringe a chiudere gli occhi: quando li riapri, aquila e bisonte sono scomparsi. Ti dirigi zoppicando verso il tuo cavallo, pronto per tornare trionfante al villaggio.

Vai al [20](#)

## 32

Scendi da Brezza Dorata, e ti avvicini al corpo. Con stupore vedi che la figura è veramente un membro della tua tribù come riconosci dagli abiti che indossa: ma quando lo giri, vieni salutato dal ghigno di un teschio spolpato. Un forte rumore ti fa capire di aver attivato una trappola: prima che tu possa spostarti, una rete cade dall'albero, intrappolandoti. La rete è dotata di uncini che lacerano la tua pelle. Perdi 4 PUNTI VITA. A denti stretti, riesci a recidere la rete con la tua arma e a liberarti. La bestia che stai inseguendo non solo è un feroce predatore, ma è anche molto astuta: dovrai stare molto attento quando la af-

### 33

Cerchi di individuare altre tracce ma è come se la pista che hai seguito finora si interrompesse di colpo. Quale creatura è in grado di svanire nel nulla, ti chiedi? Non sei ancora deciso a lasciar perdere, perciò continui nella direzione che hai seguito finora sperando di raggiungere al più presto nuovi segni del passaggio della bestia. Il sole del meriggio splende a capofitto sul tuo capo, facendoti sudare copiosamente. Le ore passano e la stanchezza, insieme alla frustrazione per non essere in grado di ritrovare le tracce, si fa sentire: perdi 5 PUNTI VITA. Hai la sensazione di avere vagato per ore senza meta finché in lontananza non vedi gli alberi di un boschetto che si erge solitario nella pianura. Grato di poter trovare sollievo dalla calura, ti dirigi velocemente verso l'ombra degli alberi.

Guidi Brezza Dorata nel boschetto. L'ombra degli alberi è una gradita novità rispetto alla calura che sei stato costretto a subire. Tuttavia non perdi tempo: smonti da cavallo e ti metti a cercare tra il sottobosco la presenza di altre tracce, con la speranza di individuare segni più evidenti del passaggio della creatura. Sei così attento ad osservare il terreno che quando senti una voce fai un balzo per la sorpresa: "Sei sicuro di sapere cosa stai inseguendo?" Ti guardi attorno, improvvisamente sulla difensiva, ma tra le ombre degli alberi non vedi nessuno. Scorgi però a pochi metri dal tuo cavallo un emaciato coyote: l'animale ti fissa con occhi attenti, per poi indietreggiare nel sottobosco di qualche passo, e poi guardare nuovamente nella tua direzione. L'animale si siede poi sulle zampe posteriori, ruota la testa da un lato e ti fissa con estrema attenzione, come se fosse in attesa di qualcosa. Ti chiedi se non ci sia di più di quel che si vede in questa strana apparizione.

Se il tuo punteggio di CONOSCENZA è 2 o più vai al [44](#); oppure puoi decidere di seguire il coyote al [2](#) o continuare per la tua strada al [18](#).

### 34

I crampi allo stomaco si fanno sentire. Decidi di tentare a catturare degli animali con un paio di trappole che realizzi alla bell'e meglio, ma la fortuna non è con te. Non riesci a catturare niente. Anche la tua ricerca di frutta o radici commestibili non dà risultati. Giunta la sera, tenti di addormentarti con la compagnia dei sordi brontolii del tuo stomaco: perdi 3 PUNTI VITA. Riprendi il cammino di buon'ora, dopo un riposo agitato, ma presto ti trovi di fronte l'ennesimo ostacolo. Un ruscello, dall'apparenza non troppo profondo, ma dalle acque ruggenti taglia in due la foresta. Mentre contempi le gelide acque, valuti le alternative che ti si presentano.

Se il tuo animale totem è la VOLPE vai al [29](#). Altrimenti, potresti cercare un ponte sul ruscello, o comunque un luogo più adatto a guardarlo: vai al [46](#). Se invece sei deciso ad attraversare qui le gelide e ruggenti acque, vai al [35](#).

### 35

Tenendoti saldamente alla lancia, ti immergi nelle gelide acque del ruscello. Dapprima riesci a contrastare la corrente, ma giunto a metà strada, ti rendi conto di aver sottovalutato le tue forze. Un uomo nel pieno delle forze avrebbe problemi a sostenere l'impeto della corrente; la tua gamba deforma e il peso dei giorni di viaggio che hai accumulato non sono in grado di farti reggere a lungo. Cerchi di tornare sui tuoi passi quando le forze ti vengono meno e in un attimo scivoli sott'acqua, trascinato a valle. Una settimana dopo, quando riemergerà il tuo corpo martoriato dai morsi dei pesci, farai quasi prendere un colpo ad un cercatore d'oro.

La tua avventura è terminata in modo tragico.

### 36

Cerchi di trovare un riparo prima dello scatenarsi della tempesta. Verso nord riesci a distinguere una formazione rocciosa che sembra fare al caso tuo, e ti dirigi in quella direzione. Tuttavia devi avere stimato male la distanza, perché quando la pioggia inizia a cadere non hai ancora raggiunto il riparo. Sbirci da dietro la tua spalla in direzione delle nubi e ciò che vedi ti riempie di orrore. Illuminato a tratti dalla luce dei lampi scorgi un gigantesco uccello cornuto che solca il cielo, incurante della pioggia sferzante. L'ombra che proietta sul terreno è talmente grande che potrebbe coprire una mandria di bisonti. Ma guardando con più attenzione ti rendi conto che non è solo: sembra si stia battendo con un altro gigantesco uccello. I mostruosi volatili si avventano l'uno contro l'altro, sferzando le nubi con le ali ed emettendo gravi stridii simili al rombo del tuono.

Riconosci nelle creature i mitici uccelli che tuo nonno chiamava "uccelli del tuono". La tua tribù riteneva però fossero estinti ormai da tempo: evidentemente, in queste terre selvagge sopravvivono ancora alcuni esemplari. Con preoccupazione vedi che i due uccelli si stanno muovendo nella tua direzione, anche se sembrano del tutto ignari della tua presenza. Spingi al galoppo Brezza Dorata, ma all'improvviso sembra calare la notte: gli uccelli del tuono sono esattamente sopra di voi. Le loro ali scatenano raffiche di vento fortissimo, e fatichi a tenerti in groppa. All'improvviso un lampo colpisce il terreno a pochi metri da voi. Brezza Dorata si impenna di colpo, e vieni scaraventato a diversi metri di distanza. Colpisci con forza il terreno: perdi 5 PUNTI VITA. Il colpo è tale da lasciarti intontito per qualche secondo: quando ti riprendi, vedi per tua fortuna che gli uccelli portatori della tempesta sono ormai lontani e hanno lasciato dietro di sé solo una pioggia leggera.

Trascorri il giorno seguente cavalcando di buona lena verso nord. Ormai non stai più seguendo delle tracce, ma piuttosto uno strano richiamo che sembra condurti verso le innevate foreste sulle montagne. Sei ormai sicuro che il mostro a cui dai la caccia si nasconda lassù in qualche anfratto. Puoi solo sperare di non stare cadendo dritto nella sua trappola. Quando cala la sera, hai già raggiunto la zona dove la neve si stende sulla prateria, coprendone l'erba con il suo manto bianco. Consumi un frugale pasto e poi ti accampi per dormire.

Vieni svegliato nel bel mezzo della notte dai nitriti del tuo cavallo. Alla luce delle braci quasi spente del fuoco vedi Brezza Dorata alle prese con un animale che riconosci essere un puma. Il cavallo emette grida strazianti, in quanto il felino sta piantando saldamente i denti nella sua gola. Emetti delle forti urla, tentando di spaventare il puma. L'animale lascia la presa, ma non fugge, anzi si volta ringhiando verso di te, mentre Brezza Dorata crolla a terra.

Se il tuo animale totem è l'AQUILA, vai al [28](#).

In caso contrario il puma, infuriato per essere stato distolto dal suo pasto, si avventa contro di te. Non ti resta che affrontarlo con la tua lancia: se il tuo punteggio di LOTTA è 4, perdi 1 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è 3, perdi 2 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 2 o meno, perdi 3 PUNTI VITA; se il tuo punteggio di LOTTA è di 1, perdi 4 PUNTI VITA. Se vinci lo scontro, vai al [37](#).

### 37

Ti precipiti al fianco di Brezza Dorata. La cavalla respira affannosamente e comprendi subito che per lei non c'è più niente da fare: il puma le ha squarciato la gola. Qualche istante dopo, il cavallo smette di agitarsi per sempre. L'alba ti coglie accovacciato accanto al cadavere del tuo destriero e con la prospettiva inquietante, ancora di più per uno storpio, di un viaggio a piedi tra le gelide distese del nord.

Continui verso nord per tutto il giorno seguente. Anche se sei costretto a fermarti spesso per le fitte di dolore alla tua gamba, sei convinto di fare buoni progressi. La notte ti vede coricarti sotto un grande abete, accanto alle braci del focolare. Il sonno tarda ad arrivare e quando lo fa, è tormentato dagli incubi. Nei tuoi sogni vedi due enormi, bestiali occhi gialli che sembrano in grado di vedere dentro la tua anima. "Eccoti piccolo cacciatore" una voce rauca risuona tutt'attorno "Ne hai fatta di strada, anche se sei malridotto. Perché dai la caccia a me, al Wendigo? Vendetta? Giustizia? O c'è qualche altra motivazione? Oh sì, c'è dell'altro, non me lo puoi nascondere. Pensi che se mi sconfiggerai tornerai come un vero cacciatore alla tua tribù? Sei convinto che non dovrai più sopportare i loro sguardi di compassione e disprezzo, che sarai un loro pari, che parteciperai finalmente alla caccia rituale e narrerai le tue gesta davanti al falò? Che troverai persino una squaw? Sciocco! Come potrebbero mai quegli stupidi arroganti accettare che uno storpio sia riuscito dove molti di loro hanno fallito? No, ti isoleranno ancora di più, ti scacceranno dalla tribù... Credi che il loro rispetto sia il massimo che si possa ottenere dalla vita? Ti dico io qual è il meglio della vita: schiacciare i nemici, inseguirli mentre fuggono e ascoltare i lamenti delle femmine... Ma se vuoi davvero sperare di sconfiggermi dovrai prima risolvere il conflitto che hai dentro di te, piccolo cacciatore. Scegli il tuo destino, ma ricorda, ogni scelta esige un costo da pagare".

Finalmente la voce del mostruoso Wendigo si zittisce, ma quando giunge il mattino non ti senti per nulla riposato. Per tutto il giorno continui verso nord: il freddo è sempre più pungente e la neve più alta. Le poche scorte che avevi sono ormai terminate. Quando ti fermi per la notte, la fame ti assale con dei crampi allo stomaco.

Se il tuo punteggio di SOPRAVVIVENZA è 3 o più vai al [19](#), altrimenti al [34](#).

### 38

Vieni condotto dai soldati in quella che credi sia la stanza di comando del forte. Al centro si trova un tavolo, dietro cui è seduto un uomo in divisa dal volto scarno e dai lunghi baffi biondi. I suoi occhi si stringono non appena ti vede entrare nella stanza. Il Generale (supponi sia questo il suo grado militare) si alza dalla sedia e si mette di fronte a te, le mani dietro la schiena ed un'espressione seria sul volto.

Se nel tuo viaggio hai ottenuto la parola in codice COYOTE, vai al [11](#) altrimenti al [16](#).

### 39

La punta delle tue dita accarezza l'impugnatura dell'ascia, quando il Generale ha un sussulto. Aprendo gli occhi, vede la tua figura incombere su di lui. Emettendo un singulto, lo vedi sporgersi ad afferrare la sciabola posata accanto al letto. Afferra il tomahawk saldamente e ti metti a correre in direzione della porta, quando avverti un dolore alla schiena. Il generale è riuscito a colpirti, fortunatamente solo di striscio: perdi 3 PUNTI VITA. Prima che il generale possa seguirti sei già uscito dalla stanza. Chiudi la porta e colpisci con forza la serratura con il tomahawk, rompendola. Senti il generale tentare di girare la maniglia e sbraitare: sai che devi andartene alla svelta dal forte, prima che il baccano richiami le sentinelle. Esci dall'edificio; davanti a te, a circa cinquecento metri di distanza c'è la porta del forte, ancora aperta. Sulla tua destra, all'incirca a metà strada, c'è il corral dove hai visto venire condotta Brezza Dorata. Segna la parola d'ordine TOMAHAWK.

Se vuoi cercare di recuperare la tua cavalcatura, vai al [26](#); se non vuoi perdere altro tempo, puoi decidere di fuggire a piedi, andando al [17](#).

La foresta termina davanti alle pendici innevate di un monte. A circa mezzo miglio sopra di te, vedi la nera apertura di una caverna. Sei fermamente convinto di avere trovato il luogo dove si nasconde il Wendigo. Dai inizio alla difficile salita lungo l'erto pendio. Ogni passo ti fa affondare nella neve e sei costretto a tirare fuori il tuo piede sinistro con la mano tutte le volte che sprofonda fra la neve. Impieghi più di un'ora per giungere all'imboccatura della caverna, e quando lo fai crolli a terra esausto, al riparo dal gelido vento. Rimani diverso tempo seduto cercando di recuperare le energie e di far calmare il dolore che ti è esplosa nella gamba malata. Quando ti senti meglio ispiri la gelida aria di montagna ed entri nell'oscurità della caverna.

Ti muovi tastando con le mani i muri in quanto non distingui nulla. I tuoi mocassini calpestanto quelle che ti paiono ossa: ti chiedi quante di esse siano umane. Dopo una decina di metri il corridoio si apre su una grande caverna. Una sorta di muschio luminescente cresce sulle pareti producendo una debole luce, sufficiente a permetterti di vedere cosa si trova in mezzo alla grotta. Una creatura gigantesca, alta più di due metri, dalle membra emaciate e ricoperte di pelo è accovacciata su un cumulo d'ossa. Il suo muso è quasi nascosto dietro zanne aguzze, rese ancora più evidenti dalla mancanza di labbra, e da enormi occhi gialli, gli stessi che hanno tormentato i tuoi sogni. La creatura ti fa cenno di sederti davanti a lei: sei stranamente incapace di resistere a questo comando.

Inaspettatamente il Wendigo inizia a parlare, con una voce cavernosa: "Sei arrivato fin qui, piccolo cacciatore... Puoi ritenerti fiero di te: pochi hanno compiuto una simile impresa. Lascia che ti parli di me". La voce gutturale continua. "Forse sai già qualcosa sul mio conto, ma non importa: da me saprai la verità. Io sono nato un gelido inverno, quando un cacciatore, sperduto nei boschi del nord, decise di uccidere il proprio compagno per divorarlo e sopravvivere: da allora è stato condannato ad avere sempre fame di carne umana. Ma io non sono il primo Wendigo: io sono un valoroso guerriero che aveva deciso di porre fine alla maledizione del Wendigo. Oramai molti anni fa sono giunto in questo stesso luogo, ho affrontato il mostro e l'ho ucciso. Non appena ho vibrato il colpo mortale, la sua maledizione è ricaduta su di me ed io sono diventato come lui. Deve sempre esserci un Wendigo, piccolo cacciatore. Se mi ucciderai, sarai tu a prendere il mio posto."

La voce tace, e gli occhi gialli sembrano brillare ancora più luminosi, fino a riempirti la mente...

Se il tuo punteggio di SOPRAVVIVENZA è pari 4 vai al [5](#), altrimenti vai al [24](#).

Sai riconoscere una trappola quando ne vedi una. Scendi da Brezza Dorata, e strappi un ramoscello da un arbusto che cresce lì vicino. Ti avvicini guardingo all'abete e, standone il più lontano possibile, tocchi la schiena dell'uomo con un ramoscello. Subito senti un forte rumore e vedi una rete calare dai rami dell'albero proprio sopra il corpo dell'indiano. Se fossi stato più vicino saresti sicuramente rimasto catturato. Ora che la trappola è scattata ti avvicini per osservarla meglio. Con stupore vedi che la figura è veramente un membro della tua tribù come riconosci dagli abiti che indossa: ma quando lo giri, vieni salutato dal ghigno di un teschio spolpato. La bestia che stai inseguendo non solo è un feroce predatore, ma è anche molto astuta: dovrai stare molto attento quando la affronterai. Vai al [30](#).

Da quando hai capito che non saresti mai stato in grado di camminare e correre come gli altri, hai iniziato ad allenare le tue braccia. I colpi della tua lancia penetrano in profondità nei tronchi e sei in grado di sollevare notevoli pesi. Questa tua forza, unita al tuo coraggio, ti renderebbero un guerriero rispettabile... se qualcuno prendesse uno storpio sul serio. Hai intenzione di affrontare il bisonte di petto: lo farai avvicinare il più possibile, in modo da non sbagliare il colpo. Quando inizi ad avvicinarti troppo, il bisonte solleva la testa dal pasto ed emette un lieve brontolio. Quando non ti fermi, inizia a grattare il terreno con uno zoccolo. Vedendo che non dai ascolto ai suoi avvertimenti, l'immenso animale abbassa la testa e parte alla carica. Il frastuono dei suoi zoccoli è tale da coprire ogni altro suono della prateria. Aspetti fino all'ultimo minuto disponibile, poi ruoti sulla gamba buona giusto quanto serve ad evitare la carica della bestia. Quando l'animale, trasportato dal suo stesso slancio, ti supera, colpisci con tutta la tua forza: la lancia penetra in profondità sopra la spalla sinistra, trapassando il cuore. La lancia ti viene strappata di mano, mentre il bestione, ormai già morto, continua per alcuni passi prima di crollare a terra. Mentre ti avvicini per recuperare l'arma, un possente ruggito alle tue spalle ti fa sobbalzare. Ti giri di scatto per vedere a poca distanza da te un gigantesco orso. Stai pensando freneticamente a come far fronte all'improvvisa minaccia, quando l'orso si rizza sulle zampe posteriori. Negli occhi della bestia brilla un'intelligenza particolare: capisci di aver trovato il tuo animale totem. Così come l'orso affronta senza risparmiarsi i suoi nemici, così tu sei in grado di contrastare gli avversari con forza e coraggio.

Il tuo animale totem è l'ORSO. Le tue Caratteristiche sono le seguenti: PUNTI VITA: 30 - SOPRAVVIVENZA 1 - CONOSCENZA 1 - LOTTA 1 (+ 2 punti aggiuntivi da ripartire a piacere tra SOPRAVVIVENZA, CONOSCENZA e LOTTA, ricordando che il limite massimo per Caratteristica è 4). L'enorme resistenza fisica dell'orso permette alla tua vitalità di superare le altre Caratteristiche. Un improvviso lampo bianco ti costringe a chiudere gli occhi: quando li riapri, sia l'orso che il bisonte sono scomparsi. Zoppicando, ti avvicini al cavallo per tornare trionfante al villaggio.

Vai al [20](#)

Dici a Brezza Dorata di aspettarti ed inizi a strisciare fra l'alta erba della prateria. Impieghi molto tempo ad arrivare davanti alle mura del fortino, ma sei sicuro di non avere dato alcun segno della tua presenza. Rapidamente ti alzi e oltrepassi il cancello,



acquattandoti poi dietro le porte, per osservare all'interno del forte alla ricerca di un riparo. Individui subito diversi carri coperti accanto alle mura in cui potresti nasconderti per passare la notte e poi fuggire via al mattino. Ci sono diversi soldati di ronda ed anche tenendoti al riparo delle ombre proiettate dalle mura, temi sia difficile passare inosservato. Ciononostante tenti comunque l'impresa. Sei a pochi passi dai carri quando un grido sorpreso ti annuncia che sei stato scoperto. Ti volti subito verso i soldati con le mani alzate in segno di resa. Un drappello di guardie si sta dirigendo nella tua direzione. Vedi uno di loro abbracciare il bastone tonante e prendere la mira, ma è subito redarguito da un giovane ufficiale, ed abbassa colpevolmente l'arma. I soldati si scambiano delle frasi concitate che non riesci a comprendere, poi li vedi circondarti, abbracciando le armi e facendoti segno di seguirli. Ribellarsi è fuori questione: mentre ti dirigi scortato dai soldati verso l'edificio che si erge al centro del cortile, vedi che un gruppo di cavalleggeri è riuscito a catturare Brezza Dorata e la sta conducendo nel recinto dove sono tenuti gli altri cavalli. Improvvisamente essere venuto qui non ti sembra essere stata una buona idea.

Vai al [38](#).

#### 44

Conosci a sufficienza le leggende del tuo popolo da sapere che il coyote è spesso uno dei messaggeri del Grande Spirito. Esso rappresenta l'energia incontrollata del caos, la forza generatrice di infinite possibilità. Il coyote è una guida che, attraverso le difficoltà, permette di raggiungere una nuova conoscenza del mondo e di se stessi. Mentre richiami alla mente tutto ciò che conosci su quest'animale, vedi il coyote fare qualche altro passo, poi fermarsi nuovamente in attesa. Decidi di seguirlo: se le leggende sono vere, esso potrà forse guidarti verso l'obiettivo della tua ricerca.

Vai al [2](#)

#### 45

Il Wendigo ti squadra attentamente, mentre vi muovete lentamente in circolo. Impugni il tuo tomahawk argentato. Vedi gli occhi del Wendigo spalancarsi ancor di più per la sorpresa. "Lo riconosci, vero?" dici, rivolto al mostro. Il Wendigo ringhia: "E così hai recuperato quel maledetto tomahawk... Ma ci vuole altro per battermi. Non basta avere quel taglierino. Io sono comunque il più forte dei due, non hai speranza". C'è del vero nelle sue parole: hai l'unica arma in grado di ferire mortalmente il Wendigo, ma devi comunque affrontare un temibile avversario: rivolgi una rapida preghiera al Grande Spirito affinché ti permette di prevalere. Un nuovo scatto del Wendigo, che a stento riesci a cogliere con lo sguardo, e ti ritrovi gli artigli del mostro stretti attorno alla gola. Il muso furibondo del Wendigo è a pochi centimetri dal tuo viso, mentre la sua presa attorno al tuo collo si stringe sempre di più...

Se il tuo animale totem è l'ORSO vai al [6](#); altrimenti vai al [22](#).

#### 46

Non avendo alternative, sei costretto a cercare un luogo in cui ti sia possibile attraversare il ruscello. Hai passato altre due ore facendoti strada attraverso il sottobosco innevato prima di raggiungere un rudimentale ponticello, consistente in un paio di tronchi gettati sopra il ruscello. Dapprima non sei sicuro che possa reggere il tuo peso, ma riesci a superarlo indenne. Tuttavia, la lunga deviazione ti ha fatto sprecare energie preziose. Perdi 3 PUNTI VITA.

Dopo mezzogiorno, gli alberi si fanno più radi, fino a lasciare il posto ad una radura circolare. Stranamente, la neve non ha ricoperto la radura, e vedi che su di essa sono state poste delle pietre bianche, in una complessa figura di cerchi concentrici, che si sviluppano attorno a un piccolo mucchio di pietre. Se il tuo punteggio di CONOSCENZA è pari a 4 vai al [4](#). Altrimenti, attraversi la radura e continui il tuo viaggio verso nord andando al [40](#).

#### 47

Con un urlo scagli la lancia con tutta la tua forza verso il Wendigo. Il colpo è preciso, e lo colpisci in pieno petto. La punta di metallo della lancia, però, si infrange come se avesse urtato una parete di granito. Davanti al tuo sguardo sorpreso il Wendigo si limita ad emettere una risata sommessa. Senza perdere secondi preziosi afferra il tomahawk e ti getti contro il mostro; un potente fendente mirato al suo collo ha l'unico effetto di fargli voltare la testa: l'urto, che avrebbe decapitato qualsiasi uomo, non ha lasciato la minima traccia. Il Wendigo afferra il tuo braccio e lo stritola, costringendoti a lasciare andare l'arma. "Non mi puoi ferire con i tuoi giocattoli" sussurra il mostro, il suo muso peloso a pochi centimetri dal tuo volto, l'alito che sa di carne rancida. "La tua caccia finisce qui". Per tua fortuna, il Wendigo ha almeno la pietà di spezzarti il collo prima di iniziare a divorare i tuoi intestini.

La tua avventura si conclude in modo tragico.

#### 48

"Anche se diventassi un Wendigo non sarei mai malvagio come te!" esclami con veemenza. "Pazzo! La fame ti consumerà! Non potrai resistere! Nessuno sfugge alla maledizione del Wendigo!" grida la bestia. "Sia come sia, una cosa è sicura: non divorerai più nessuno!" Ti avvicini con fare deciso al corpo del Wendigo, la lama alta nella mano. "Fermo" grida il mostro, la

paura nella voce "Non far..." Il momento in cui l'ascia trafigge il cuore del mostro la voce si interrompe, ed il cadavere e la sua testa si trasformano in un mucchietto di cenere. Nello stesso istante, un dolore lancinante ti attraversa il corpo: senti le ossa allungarsi, i peli diventare irsuti, i denti trasformarsi in zanne, lo stomaco atrofizzarsi, e soprattutto crescere la fame, una fame che brucia la gola.

Le tue orecchie sono piene di un urlo straziante, inumano, finché ti rendi conto di essere tu stesso a gridare.

Non sai per quanto tempo resti raggomitato su te stesso, tentando di contrastare il bruciore famelico che ti fa emettere ululati di dolore. Quando sei in grado di pensare nuovamente ti accorgi che la fame che ti attanagliava si è ridotta ad un languore insistente. Sei in grado di reggerti in piedi e la prima cosa che noti è la tua immensa forza fisica. Le tue gambe ora sono in grado di reggere entrambe perfettamente il tuo peso. Quando te ne rendi conto non puoi trattenerli dall'emettere un grugnito di gioia. Con i tuoi nuovi occhi la caverna ti pare illuminata a giorno; esci dalla grotta per dare uno sguardo alla luna e alle immense foreste sotto di te. Un lontanissimo ma inebriante odore di sangue ti raggiunge le nari, portato dal vento. Subito senti riaffiorare la fame che hai soppresso, e passi sbavando la lingua rossa sulle tue zanne. Usi tutta la tua forza di volontà per scacciare questa folle brama di sangue; devi tenere la tua fame sotto controllo, se vuoi che il tuo sacrificio sia servito a qualcosa. Con l'aiuto del Grande Spirito e la tua forza di volontà preghi di essere in grado di resistere ad essa nelle eterne notti che ti attendono.

La tua mente vaga ripensando al fuoco caldo dei falò, al chiacchiericcio delle squaw, alle risate dei bambini. Anche se non sei mai stato veramente accettato dalla tribù, non puoi negare di avere passato dei momenti lieti fra la tua gente. Ora hai sacrificato tutto il tuo futuro per riuscire a fermare un terribile flagello. Alzi gli occhi alla pallida luna, e la tua voce gutturale sussurra al vento: "Possa la maledizione del Wendigo finire con me".

## 49

"Per uno storpio come me, quella che tu chiami maledizione potrebbe essere una rivincita!" Guardi con occhi bramosi l'enorme corpo possente del Wendigo, così forte, agile e veloce. Cosa si prova a non essere più l'anello debole della catena, ma anzi il più forte? Ora puoi scoprirlo. Ti avvicini con fare deciso al corpo del Wendigo, la lama alta nella mano. "Fermo" grida il mostro, la paura nella voce "Non far..." Il momento in cui l'ascia trafigge il cuore del mostro la voce si interrompe, ed il cadavere e la sua testa si trasformano in un mucchietto di cenere. Nello stesso istante, un dolore lancinante ti attraversa il corpo: senti le ossa allungarsi, i peli diventare irsuti, i denti trasformarsi in zanne, lo stomaco atrofizzarsi, e soprattutto crescere la fame, una fame che brucia la gola.

Le tue orecchie sono piene di un urlo straziante, inumano, finché ti rendi conto di essere tu stesso a gridare.

Non sai per quanto tempo resti raggomitato su te stesso, tentando di contrastare il bruciore famelico che ti fa emettere ululati di dolore. Quando sei in grado di pensare nuovamente ti accorgi che la fame che ti attanagliava si è ridotta ad un languore insistente. Sei in grado di reggerti in piedi e la prima cosa che noti è la tua immensa forza fisica. Le tue gambe ora sono in grado di reggere entrambe perfettamente il tuo peso. Quando te ne rendi conto non puoi trattenerli dall'emettere un grugnito di gioia. Con i tuoi nuovi occhi la caverna ti pare illuminata a giorno; esci dalla grotta per dare uno sguardo alla luna e alle immense foreste sotto di te.

Un lontanissimo ma inebriante odore di sangue ti raggiunge le narici: ti concentri per un attimo, e ti pare provenire dalla direzione in cui dovrebbe trovarsi il campo. Dunque il mostro non mentiva... La tua tribù sta veramente lottando per la vita contro gli uomini del Generale. "Chi è il più debole ora?" sussurri con voce gutturale. Ti lanci a quattro zampe giù per la montagna, coprendo il pendio innevato in pochi minuti. Attraversi poi di corsa la foresta, i tronchi degli alberi che sfrecciano indistinti ai tuoi lati: il tuo nuovo corpo macina chilometri interi in soli pochi minuti. Non hai tempo da perdere: hai molto sangue da versare stanotte. Ti compiacci immaginando l'espressione sorpresa sul volto del Generale mentre gli divorerai il cuore ancora pulsante, e di come chi un tempo ti disprezzava sarà costretto ad inchinarsi di fronte al più grande Cacciatore, se vorrà rimanere in vita. Un ululato bestiale ti esplose dal petto: l'intera foresta risuona delle tue grida. Non ti sei mai sentito così vivo.

## 50

"Hai ragione!" Esclami. "Il mio posto non è tra queste montagne, ma a casa dalla tribù! Anche se non mi hanno mai accettato, il mio compito è quello di lottare e morire con loro, se devo, non stare qui ad inseguire una chimera!". Mentre ti volti, intenzionato a lasciare la caverna, senti il Wendigo urlare dietro di te: "Pazzo! Dove credi di andare? Sei giunto fino a qui per quale motivo? Se te ne vai adesso non avrai più un'altra occasione come questa! Uccidimi, uccidimi ora se vuoi dimostrarti degno di tornare dalla tua tribù! Sai bene che mi rigenererò e tornerò più forte di prima!"

Mentre esci dalla caverna ed inizi a scendere il pendio della montagna, la voce del Wendigo ti raggiunge portata sulle ali del vento: "Posso seguire dovunque il tuo odore! Ti troverò anche in capo al mondo! Ti darò per sempre la caccia, finché non ti avrò divorato! Ogni ombra della notte ti sembrerà la mia, scambierai ogni più piccolo rumore ti terrò sveglio!" Mentre scendi lungo il terreno incidentato, la tua gamba sinistra cede ancora una volta e rotoli per diversi metri fra la neve. Quando finalmente riesci a fermarti e rialzarti sei coperto di lividi. Le parole del Wendigo sono più lontane e ormai indistinguibili. Ti raggiunge solo un selvaggio ululato.

Continui a camminare senza guardarti indietro, mentre il gelido vento continua a soffiare impetuoso. Anche se non hai ucciso la bestia, non sei più lo stesso Attichituk che ha intrapreso questo viaggio. Hai capito che non hai nulla da invidiare ai più forti cacciatori della tribù. Hai compiuto un viaggio che molti di loro non avrebbero osato compiere, hai visto cose che loro non possono neppure immaginare. Mai più ti farai prendere in giro, da nessuno di loro: i cacciatori impareranno a rispettarci e le squaw ti ammireranno. Il tuo nuovo tomahawk sarà sufficiente a zittire chi non ti mostrerà il dovuto rispetto. Mentre cammini nella neve alta, ogni passo un'impresa, rivolgi una solenne preghiera al Grande Spirito: preghi che le parole del Wendigo

non siano vere, ma solo l'ennesimo tentativo di deriderti ulteriormente. Hai davanti a te un lungo viaggio, in un ambiente ostile e senza alcun aiuto. Chissà quanti giorni ti ci vorranno per tornare al villaggio! Quando giungerai al campo, potresti scoprire che non hai più una tribù da cui farti finalmente accettare.

Ma questa è un'altra storia.