

Prologo

Il tuo nome è Zampalesta Scarmiglione della Malapena e sei un fedele suddito di sua Maestà Rexfelis, diciottesimo a portare questo nome, sovrano della città di Catusia e dei gatti della Foresta delle Orme.

Nonostante tu sia membro di una casata felina nobile, la vita che conduci è quella dell'avventuriero itinerante, del mercenario e dell'attaccabrighe e per questo sei meglio conosciuto come l'Acchiappatopi Rosso, uno dei più grandi combattenti e furfanti del regno. Il Re ha chiesto di incontrarti personalmente e ti ha pagato un profumato anticipo per portare a compimento una delicata missione, che hai accettato ben volentieri.

Anche se l'Impero dei Topi è stato rovesciato decenni orsono, ti ha spiegato il sovrano leccandosi i lembi delle maniche di broccato per rimetterle in piega, dalla sua rovina è scampato un numero allarmante di gerarchi e nobili di primo e secondo piano, che continuano a tramare da allora contro la pace nella foresta. A quanto pare, il leggendario "Consiglio dei Topi" è una realtà: una cabala segreta di potenti e abietti roditori che continuano senza sosta ad intessere piani e intrighi per riconquistare le terre del vecchio impero dei loro padri.

Secondo i rapporti degli esploratori del re, oltre i margini della foresta, in prossimità del Crocevia delle Grandi Terre, sono stati avvistati di recente movimenti sospetti di decine di topi, ratti, topastri e altra marmaglia di egual rango. Questa presenza è stata considerata un segnale di intrigo e minaccia verso il regno, forse addirittura un assembramento di truppe e un reclutamento di mercenari al fine di mettere su un esercito invasore.

Poiché il Crocevia è fuori dal confine del regno, Rexfelis non può inviare propri agenti o armati, ma ha assoldato te per una missione segreta e non ufficiale. Dovrai scoprire quello che succede al Crocevia e riferirlo al tuo sovrano.

Se riuscirai nell'impresa, verrai ricompensato come un principe e il re ti dovrà un grosso favore.

Se fallirai, tuttavia, nessuno riconoscerà le tue azioni e sarai solo e abbandonato in territorio nemico.

Adesso leggi il **Regolamento** di questa Avventura e poi vai al **Paragrafo 1** per iniziare la tua storia!

Regolamento

Per giocare a **Il Consiglio dei Topi** ti servono solo una matita e un semplice foglio di carta, per segnare le Mosse del tuo personaggio, le sue Vite e le sue Note. La scheda che così creerai sarà lo speciale **Registro di Avventura** del tuo eroe.

Mosse

Cominci il gioco con 2 Mosse Comuni, 2 Mosse Avanzate e 1 Mossa Speciale, a tua scelta tra le seguenti:

Mosse Comuni

- *Passo felpato*: ti muovi agile e silenzioso come un'ombra, non lasci tracce quando sei seguito e la tua preda non si accorgerà di te, se non quando sarà troppo tardi!
- *Zampata artigliata*: un attacco elementare noto a molti gatti combattenti, niente di diverso da una forte zampata con gli artigli completamente estroflessi, fatta per sfregiare l'avversario
- *Salto aggraziato*: un balzo in lungo, in alto o verso il basso, effettuato con movimenti eleganti, forti ed elastici, che si concluderà sempre in una posizione di ottimo equilibrio.
- *Vibrisse in allerta*: i tuoi baffi si estendono a saggiare l'ambiente circostante, raccogliendo informazioni su temperature, umidità e spostamenti d'aria sospetti.
- *Fiutata del cacciatore*: ispiri l'aria circostante e raccogli ogni informazione su tracce, orme, pericoli e veleni dell'ambiente.

Mosse Avanzate

- *Attacco della lince*: un assalto frontale fatto a zampe aperte, capace di abbattere, sfregiare o abbrancare il tuo avversario e infliggergli danni rilevanti.
- *Rotola e Sgattaiola*: mento furtivo X X una capriola e un volteggio al suolo, seguita da uno scatto di fuga laterale, che ti permettono di evitare anche i colpi più pericolosi.
- *Afferra la coda del ratto*: un colpo speciale che permette di acchiappare per la coda topi, ratti e animali simili e sollevarli da terra, per giocarci o inghiottirli in un sol boccone.
- *Sputare la palla di pelo*: una tecnica che consente di liberarsi di cibi e bevande avvelenate o rancide, evitandone gli effetti più perniciosi. In particolare consente di aumentare gli effetti di recupero del cibo che troverai per strada.
- *Cappa e zampa*: indossi una splendida cappa rossa che ti avvolge e protegge. In combattimento l'uso della cappa ti consente di colpire l'avversario ad ogni turno prima che questo colpisca te. Nel testo non ti verrà ricordata questa opzione. Devi ricordarla da te!

Mosse Speciali

- *Assalto in punta di fioretto*: la tua arma più letale è Pungiglione, il fioretto dal manico intarsiato con cui puoi infilzare anche tre topi uno dietro l'altro. Tuttavia, in una mischia recente la lama si è un po' intaccata e Pungiglione si spezzerà al primo utilizzo. Puoi usare questa Mossa solo una volta per partita.
- *Artigli da lancio*: tre punte da lancio affilate con cura che ricordano dei piccoli artigli. Sei così abile che puoi lanciarli con una sola zampa e tutti assieme contro più bersagli, ma diverranno inutilizzabili dopo l'uso. Puoi usare questa Mossa solo una volta per partita.
- *Gatto con gli stivali*: è un tuo vezzo speciale indossare stivali rossi, abbinati al tuo cappello piumato dalle ampie falde e al mantello che porti sulle spalle. Tuttavia, nonostante i loro molti pregi, le tue zampe posteriori non sono perfettamente adattate alla loro foggia e, la prima volta che dovessi usarli in una situazione di pericolo, ti trarranno fuori dai guai, ma scivoleranno via e dovrai abbandonarli. Puoi usare questa Mossa solo una volta per partita.

Seleziona pure quali Mosse preferisci e segnale nel tuo Registro di Avventura. Durante il gioco, potrai utilizzare le Mosse che conosci quando il testo te lo proporrà. Se non conosci una Mossa che il testo ti propone, dovrai ignorare la scelta relativa e decidere tra le opzioni rimanenti.

Nove Vite

All'inizio del gioco possiedi 9 Vite. Insidie impreviste, trappole, danni e combattimenti potrebbero ridurre il numero delle tue Vite. Se in qualsiasi momento dovessi arrivare a 0, sarai ufficialmente morto, avrai fallito la tua missione e dovrai ricominciare l'avventura da capo. Non ci sono deroghe a questa regola.

Durante l'avventura potresti recuperare qualcuna delle Vite perdute, ma in nessun caso potrai superare il limite iniziale di 9 Vite.

Combattimenti

Durante la tua avventura potresti dover affrontare dei combattimenti. In quel caso segui direttamente le indicazioni del testo. In genere i combattimenti sono divisi per turni in cui tu e il tuo avversario vi infliggerete danni, espressi come perdita delle vostre rispettive Vite.

Se non conosci la Mossa *Cappa e zampa*, si presume che ad ogni turno prima colpiscano i tuoi avversari e poi tu. Se conosci

Cappa e zampa, sarai invece tu a colpire e a infliggere danno prima di loro. Questo può essere di vantaggio in molti combattimenti.

Note

Il riquadro “Note” nel tuo Registro di avventura serve per tenere conto di ogni situazione, codice, oggetto speciale o informazione importante che potresti trovare durante il gioco. Il testo ti dirà espressamente quando e come usare le Note.

1

Raggiungi ben presto il Crocevia, confine della terra di nessuno che si estende a nord del Regno, appena fuori dalla Foresta delle Orme.

Un palo di legno incassato in una pila di teschi di tasso mostra indicazioni per le quattro direzioni dell'incrocio: il Passo dell'Orso verso est, la Città delle Talpe a ovest, la Foresta da cui provieni in direzione sud e il Fiume delle Dighe dal lato nord. Un corvo spennacchiato è appollaiato in cima al palo e sembra scrutarti come fosse curioso di capire dove andrai, ma vola via prima che tu possa rivolgergli la parola.

Intorno al Crocevia il terreno è arido e brullo e il vento soffia dal Passo, creando turbini di polvere e spingendo matasse di erba secca verso occidente.

Proprio in questa direzione, a qualche centinaio di passi dopo il cartello, una via secondaria immette in un grande slargo leggermente più in basso rispetto alla strada principale, una specie di burrone completamente stipato di carriaggi distrutti, carrozzoni abbandonati, carri, carretti e carrelli smontati e lasciati a disposizione di chiunque, barili, botti, tendaggi e casse sparse qua e là e senza proprietario.

Si tratta del celebre Cimitero delle Carovane. Quando i mercanti e le grandi spedizioni arrivano al Crocevia delle Grandi Terre attraverso il Passo dell'Orso, tutti i mezzi di trasporto troppo danneggiati o oramai inservibili vengono abbandonati qui, come deposito di pezzi di ricambio per i viaggiatori che dovessero passarvi in futuro. Una abitudine che dura da secoli e che ha causato il sovrapporsi di migliaia di vetture e strutture di legno, ferro e tessuto, accatastate le une sulle altre in un ammasso senza fine.

Hai il sospetto che questo possa essere il luogo ideale per le trame del Consiglio dei Topi.

Se intendi dirigerti al Cimitero delle Carovane, vai al **23**.

Se vuoi dirigerti a Est, verso il Passo dell'Orso, vai al **30**.

Se vuoi provare a proseguire verso Nord, in direzione del Fiume delle Dighe, vai al **46**.

Se vuoi fare un tratto di strada verso Ovest, lungo la via che conduce alla Città delle Talpe, vai al **10**.

Se infine vuoi tornare a sud e rientrare nella Foresta delle Orme, per andare a riferire al tuo re quello che hai scoperto, vai al **15**.

2

Con un movimento freddo, rapido e inesorabile, decapiti sul colpo il crudele Conte Blocken.

Per un incredibile istante, l'immenso automa è ora a tua disposizione.

Cosa vuoi fare?

Cerchi di pilotarlo? Vai al **44**.

Oppure tenti semplicemente di buttarlo giù? Vai al **40**.

3

Rifili un colpo con tutte le tue forze a uno degli arti inferiori del mostro meccanico.

Se conosci la *Zampata artigliata*, segna che hai fatto perdere 2 Vite all'automa, altrimenti il tuo colpo gli ha fatto perdere solo 1 Vita. Se sei riuscito a fargli perdere complessivamente 20 Vite, vai immediatamente al **40**.

A quel punto, con una risata demente, il pilota del grande catorcio strilla "Martello a Macigno!" e cala il suo immenso pugno destro verso di te. Se conosci *Rotola e sgattaiola* sei salvo, altrimenti perdi 1 Vita.

Cosa vuoi fare adesso?

Se vuoi provare a montargli addosso e scalarlo fino al torace o alle spalle vai all'**11**.

Se vuoi lanciarti contro il suo addome e provare a danneggiare la parte centrale vai al **29**.

Se vuoi lanciare qualcosa contro il pilota, nel suo alloggiamento in cima al mostro, vai al **35**.

Se pensi che la prima cosa da fare è stargli lontano, girargli attorno e studiarlo, vai al **39**.

4

Ti muovi dietro al toporagno al meglio delle tue possibilità, anche se hai la sensazione di essere spiato da innumerevoli minuscoli occhi gialli.

Se conosci il *Passo felpato*, vai al **33**.

Altrimenti vai al **20**.

5

Con un gesto di estrema agilità felina, raggiungi l'attaccatura della cabina di pilotaggio e ti trovi faccia a faccia con il crudele Conte Blocken. Il folle ratto ti guarda con occhi spiritati e muove le leve di comando all'impazzata, cercando di scagliarti via.

Se vuoi usare la *Zampata artigliata*, l'*Attacco della linca* o l'*Assalto in punta di fioretto*, vai al **2**.

Se vuoi usare *Afferra la coda del gatto*, vai al **22**.

Se non conosci o non vuoi usare nessuna di queste Mosse, non puoi fare altro che saltare via, mentre il colosso rotea attorno a te il suo "Martello a Macigno" e la sua "Incudine a catena".

Vai al **39**.

6

Dopo diversi giorni di cammino raggiungi il Passo dell'Orso, ma ti rendi conto solo troppo tardi che la direzione è del tutto sbagliata e non vi è traccia di Topi da queste parti.

Devi tornare indietro e hai già perso anche troppo tempo!

Purtroppo frane, intemperie, fame e aridità ti accompagnano per tutti i giorni di marcia su e giù per la pista: una vera ridda di contrattempi e insidie.

Per ogni Mossa tra le seguenti che non conosci, perdi 1 Vita:

Salto aggraziato

Fiutata del cacciatore

Rotola e sgattaiola

In alternativa, se conosci e vuoi usare la Mossa *Gatto con gli Stivali*, puoi affidarti ai tuoi fidi stivali ed evitare di perdere le Vite collegate alla tre Mosse suddette. Alla fine della marcia però i tuoi stivali saranno da buttare e non potrai più farci affidamento in futuro.

Al termine di questa inutile deviazione, ti ritrovi di nuovo in prossimità del Crocevia. L'unica cosa che ti consola è che durante il viaggio di ritorno, in un fosso ai lati di una pista, hai trovato una pagina stracciata di cartapeccora che porta in alto la scritta "Manuale di Istruzioni". Potrebbe essere qualcosa di importante, ma la pagina è vergata di scritte incomprensibili, come per esempio questa:

16 13 1 + 1+ ?

Ma che *cane* vorrebbe dire? È una sorta di maledetto indovinello topesco?

Per ora scrivi nelle Note che hai trovato il **Manuale di Istruzioni** e ricopia questo codice e poi vediamo come va...

Un po' infastidito da tutta questa faccenda, decidi che è meglio tentare un'altra direzione. Vai all'**1**.

7

Riesci a trovare un ottimo nascondiglio e osservi dal tuo angoletto l'intero Cimitero delle Carovane e la montagnola di relitti al centro. Dopo qualche minuto fai caso ad un filo di fumo vaporoso che esce da un camino ben mimetizzato, su un lato della catasta di carriaggi.

Decidi di avvicinarti e controllare di che si tratta. Ti arrampichi sulle vetture ammassate e raggiungi uno sbocco di vapore che sembra provenire da una tubatura ben costruita. Senti anche suoni e voci provenire da qualche parte dentro la montagna di relitti. Non esiti oltre e sposti alla meno peggio delle assi di legno appoggiate sul mucchio. Un attimo dopo stenti a credere a quello che vedi.

Vai al **49**.

8

Il ratto smette di fare scherzi e cercare di giocarti dei brutti tiri quando capisce chi sei.

"Oh Madre dagli Otto Seni!" squittisce terrorizzato. "Perdonatemi eccellenza... Non avrei mai cercato di nuocervi se avessi saputo di avere a che fare con l'Acchiappatopi Rosso in persona... Dicevano tutti foste morto mesi orsono a Clivovalle."

"Se ne dicono tante di sciocchezze..." lo schernisci, snudando una piccola zanna.

"Come dite voi, eccellenza..."

Il ratto ti confessa di far parte di una fazione di roditori di tombino chiamata "Fogna Nuova". Lui e i suoi simili sono stati assoldati da un certo Conte Blocken per pattugliare i dintorni del Cimitero delle Carovane ed eliminare tutti i curiosi. L'idea dell'Orso

drogato è stata proprio sua. A quanto pare Blocken sta reclutando un esercito di disperati, disertori, fuoriusciti e miserabili, radunandoli proprio al Cimitero delle Carovane, ma cosa stiano combinando laggiù, il ratto proprio non lo sa.

Gli credi e lo divori in un boccone, ponendo fine alle sue sofferenze. Poco dopo ti senti un po' più rinvigorito. Recupera 2 Vite, se le avevi perse oppure 4 se conosci *Sputare la palla di pelo*.

È meglio non perdere altro tempo, adesso che sai dove si trova il cuore della cospirazione. Ritorni più in fretta che puoi sulla strada e dopo qualche tempo raggiungi nuovamente il Crocevia. Vai all'**1**.

9

Per volere del Grande Gatto o del feto burlone, riesci a far muovere il mostro meccanico all'interno del laboratorio, urtando ogni cosa attorno a te e schiacciando diversi topi sotto le sue zampe di legno e ferro.

Ben presto, mentre il macchinario caracolla avanti e indietro, le carcasse di legno, i barili e le carrette che costituiscono la montagnola iniziano a franare per ogni dove, fracassandosi giù in tutte le direzioni.

Ti sposti all'esterno, in mezzo al Cimitero delle Carovane, e ti trovi ad affrontare una torma di ratti, roditori di ogni genere e altre bestiacce, che ti circondano da ogni lato, saltando su e giù da barili e carrozzoni. Ben presto impari come colpirli con il martellone di pietra e l'incudine incatenata dell'automa, maciullando e calpestando i tuoi nemici per ogni dove.

Poi, un manipolo di assaltatori ti raggiunge alle spalle e inizia a colpire le zampe del mostro con accette e scuri. Con un rumore di cavi spezzati e molle che saltano, l'ammasso di ferraglia inizia a cadere all'indietro.

Vai al **40**.

10

Mentre viaggi verso Ovest, le colline digradano in un paesaggio di fertili pianure e fattorie isolate, con campagne spesso coltivate da robuste famiglie di cavalli da tiro o placidi bovini.

E tuttavia, questa regione non ha re o armati che possano mantenere l'ordine o sorvegliare i tratturi più isolati. I risultati dell'anarchia li vedi ben presto. Ad un tratto vieni circondato da tre faine armate fino ai denti, niente più che volgari banditi di strada. Le bestiacce ghignano e snudano i piccoli denti aguzzi e i coltellacci spuntati, intimandoti la resa.

3 Faine: 1 Vita ciascuna

Le Faine sono troppo rapide per permetterti di scappare e devi combatterle fino alla morte oppure arrenderti.

Ad ogni turno di combattimento ogni Faina ti infligge una ferita tanto grave da costarti 1 delle tue preziose Vite. Ma allo stesso tempo, ad ogni turno tu puoi usare una delle seguenti Mosse:

Zampata artigliata - Elimini 1 Faina

Attacco della Lince - Elimini 1 Faina

Assalto in punta di fioretto - Elimini le 3 Faine

Artigli da lancio - Elimini le 3 Faine

Se ti arrendi alle Faine, quelle cercheranno di rapinarti e ti toglieranno gli stivali, gli artigli da lancio o il fioretto se li possiedi ancora (cancella la tua Mossa speciale), oppure, se non hai già più a disposizione la Mossa speciale, ti picchieranno a sangue lasciandoti mezzo morto e ferito sulla strada: in questo caso cancella 1 Mossa a tua scelta e 1 Vita.

In ogni caso, ti ritrovi di nuovo sulla strada verso Città delle Talpe.

Se adesso vuoi continuare verso Ovest, vai al **31**.

Se invece pensi sia meglio tornare al Crocevia e prendere un'altra direzione, vai all'**1**.

11

Cerchi di lanciarti verso le parti più alte del Grande Ratzinga, ma non è affatto semplice.

Se conosci il *Salto aggraziato*, vai al **5**. Altrimenti, il mostro si scrolla con forza meccanica e ti sbatte via come un cucciolo. Perdi 1 Vita e sei di nuovo a terra.

Cosa vuoi fare adesso?

Se vuoi provare ad attaccare le sue zampe di sostegno vai al **3**.

Se vuoi lanciarti contro il suo addome e provare a danneggiare la parte centrale vai al **29**.

Se vuoi lanciare qualcosa contro il pilota, nel suo alloggiamento in cima al mostro, vai al **35**.

Se pensi che la prima cosa da fare è stargli lontano, girargli attorno e studiarlo, vai al **39**.

12

Ne hai abbastanza di questo mentecatto.

Ti avvicini a grandi passi, mentre quello spara all'impazzata con la sua arma a raggi, e gli rifili un gran calcio diretto con i tuoi stivali. Il dannato topaccio vola via a diversi metri di distanza, in mezzo ai resti fiammeggianti della sua ridicola invenzione, consumandosi nel fuoco tra squittii acuti.

Ti volti e ti allontani lentamente, mentre alle tue spalle continuano gli incendi e le esplosioni e il tuo mantello rosso svola nel vento.

È ora di tornare a Catusia. Vai al **15**.

13

Il dannato dottore ha 1 sola Vita, ma ti tiene a bada con il suo raggio della morte.

Per colpirlo hai bisogno della combinazione di 2 Mosse:

Una Mossa a tua scelta tra:

Passo felpato

Salto aggraziato

Gatto con gli stivali

e una Mossa a tua scelta tra:

Zampata artigliata

Attacco della lince

Assalto in punta di fioretto

Se non puoi realizzare nessuna di queste combinazioni, il perverso scienziato ne approfitta e ti crivella di colpi sul posto. Non c'è nulla che tu possa fare: le tue Vite e la tua Avventura finiscono qui.

Se invece ce la fai, il dannato topaccio fa la fine che si merita. Il tuo colpo letale lo fa barcollare lentamente all'indietro, mentre la vita defluisce dal suo corpicino peloso e intride il camice nero. Infine egli cade all'indietro in mezzo ai resti fiammeggianti della sua ridicola invenzione, consumandosi nel fuoco tra squittii acuti.

Ti volti e ti allontani lentamente, mentre alle tue spalle continuano gli incendi e le esplosioni e il tuo mantello rosso svola nel vento.

È ora di tornare a Catusia. Vai al **15**.

14

"Octoplus Sex!" pronunci a voce alta, ostentando sicumera. Le iene si guardano tra loro con fare dubbioso, ma poi ti lasciano passare senza altre domande. Probabilmente, rifletti, qui in giro circolano animali di ogni genere e anche un gatto rinnegato potrebbe essere un alleato dei topi.

Rabbrividisci pensando a questa eventualità e poi ti infili nella rimessa nascosta, muovendoti nelle zone più buie e meno in vista.

Vai al **49**.

15

Rientri nella Foresta e ti avvii velocemente verso Catusia. Quando arrivi è ormai notte, ma sei in grado di scalare le mura in un paio di salti senza farti notare dalla ronda e conosci una porta segreta a botola basculante che fa al caso tuo per entrare al Palazzo. Ti intrufoli silenzioso tra le ombre dei corridoi, fino alle stanze di Rexfelis.

Il tuo sovrano è seduto sul letto e sta lappando una ciotola di latte. Non sembra sorpreso di vederti. "Puzzi come un cane, Zampalesta" ti schernisce. "Ho sentito l'odore del tuo manto sudato fin da quando sei entrato in città." Un'esagerazione ovviamente, ma sai anche che il fiuto di sua Maestà è davvero sorprendente.

"Hai qualcosa per me? cos'hai scoperto?"

Se non hai trovato la Base Segreta dei Topi e non hai altre informazioni utili, vai al **34**.

Se hai scoperto una Parola d'Ordine, ma non hai trovato la Base Segreta dei Topi, vai al paragrafo ricavato dal numero segreto

nascosto nella parola d'ordine, moltiplicato per 2.

Se infine pensi di aver portato a compimento la missione, trasforma in numeri le lettere del nome dell'ultimo avversario che hai affrontato (in questo modo: A = 1, B = 2 e così via e vai al numero di paragrafo relativo).

16

Ci metti un po' a trovare il tuo contatto. Alla fine, offrendo della salsapariglia a dei criceti già mezzi ubriachi, vieni indirizzato verso "lo Strame", un locale di infima natura gestito da una molfetta di nome Magagna, che organizza anche incontri di lotta e artiglio e gestisce il giro delle scommesse.

Magagna puzza più di ogni suo simile che tu abbia mai incontrato e i suoi buttafuori sono due enormi ghiottoni con artigli lunghi come la tua testa. Meglio non fare scherzi, da queste parti...

"Torsolone è il mio campione e non ha niente da dire a uno come te, Zampalesta..." ti apostrofa il disgustoso proprietario dello Strame. "...A meno che non lo decida io, ovviamente. Battiti con lui e, se dovessi vincere, Torsolone ti dirà quello che vuoi sentire." Te lo aspettavi, dopotutto.

Pochi minuti dopo entri nella "Gabbia", una lurida arena di ghiaia e paglia, tra cui si intravedono qua e là ossa, piume e denti spezzati.

Torsolone è già lì ad aspettarti, un bieco figuro alto il doppio di te e grosso quattro volte, forse solo un po' più lento e stupido.

E giù botte da orbi!

Torsolone: 4 Vite

Ad ogni turno di combattimento il Tasso ti infligge ferite tanto gravi da strapparti via 1 Vita. Ma allo stesso tempo, ad ogni turno tu puoi usare una delle seguenti mosse:

Zampata artigliata - il Tasso perde 1 Vita

Attacco della Lince - il Tasso perde 2 Vite

Rotola e sgattaiola - il Tasso non ti provoca alcun danno per questo Turno

Se togli 4 Vite a Torsolone oppure dopo 6 Turni, il Tasso crolla al suolo stremato e Magagna è costretto a malincuore a dichiarare terminato l'incontro. Se hai perso più vite di Torsolone in questo combattimento, sei stato sconfitto. Lascia lo Strame e fai un'altra scelta al **31**.

Se invece hai perso un numero di Vite minore o uguale a quelle perse da Torsolone, vieni dichiarato vincitore dell'incontro. Poco dopo, il bestione è pronto a parlare con te. Vai al **26**.

17

Ratti! Le informazioni erano corrette. Il Cimitero delle Carovane brulica di questi piccoli e infidi roditori, che sembrano trafficare avanti e indietro in faccende che non comprendi.

Noti anche che ci sono alcuni esploratori che pattugliano l'area attorno il burrone, tenendosi comunque lontani dalla strada. Potrebbero scoprirti tra non molto.

Cosa intendi fare?

Ti allontani di soppiatto e provi ad esplorare altre zone del Crocevia? Vai all' **1**.

Ti avvicini cautamente al Cimitero delle Carovane, evitando le pattuglie? Vai al **43**.

18

"Topo, topo, oplà, prendi il formaggio!" gli gridi, lanciando in aria il pezzo di cacio che ti portavi dietro.

Tenendo fede al suo intelletto minorato, il folle scenziato getta a terra la pistola a raggi, alza il muso e cerca di afferrare il formaggio nella sua lenta traiettoria, saltellando verso di esso sulle sue malferme zampine.

Come previsto dal tuo lancio perfetto, il formaggio cade in mezzo ai resti fiammeggianti della ridicola invenzione, e il Dottor Hell vi si getta dietro cercando di prenderlo, consumandosi nel fuoco tra squittii acuti.

Ti volti e ti allontani lentamente, mentre alle tue spalle continuano gli incendi e le esplosioni e il tuo mantello rosso svolazza nel vento.

È ora di tornare a Catusia. Vai al **15**.

19

Niente da fare, il cardio assiale non era la scelta migliore. Riesci soltanto a far perdere l'equilibrio all'immenso automa, che inizia a caracollare all'indietro. Salti giù dalla cabina di pilotaggio appena in tempo, ma perdi 2 delle tue proverbiali 9 Vite (1 sola, se conosci il *Salto aggraziato*). Se sei ancora vivo, vai al **40**.

"Guarda, guarda! Un intruso!" dice una voce alla tua sinistra.

Ti volti e vedi, dritto su una carrozza rigirata di traverso, un topo anziano e vestito di nero, con pelo ispido, lungo e canuto che gli circonda la testa e il collo. Sembra una sorta di scenziato pazzo o qualcosa del genere...

"Io un intruso?", rispondi snudando gli artigli. "Questo è un territorio libero e tutti vi possono transitare a piacimento, se non sbaglio."

"Ah si?", replica divertito l'altro. "Questo è un territorio libero e quindi vige la legge del più forte. Forse sei una spia o forse no, ma sicuramente sei capitato nel posto sbagliato al momento sbagliato." Prima che tu possa fare qualcosa, il topo lancia dei secchi ordini e vieni immediatamente circondato. Decine di ratti escono fuori da ogni anfratto e ti impediscono con lance e coltellacci di allontanarti, sospingendoti verso il centro del Cimitero delle Carovane.

Per lo meno hai trovato la Base Segreta dei Topi. Segna pure questa informazione nelle tue Note e spera che ti possa servire a qualcosa...

"Arrivi giusto in tempo", prosegue odioso il vecchio roditore, "per permetterci di verificare le potenzialità del nostro esperimento. Conte Blocken!" chiama poi, con un grido plateale. "Attiva il Grande Ratzinga!"

A queste parole, un tremite scuote dalle fondamenta il cumulo di carri e relitti accatastati. Tutte le carcasse di legno, i barili e le carrette che costituiscono la montagnola iniziano a franare per ogni dove, fracassandosi giù in tutte le direzioni.

Quello che i tuoi occhi vedono ha adesso dell'incredibile. All'interno, l'ammasso di carri e vetture nascondeva una cavità sostenuta da alte e massicce travature. Al centro di questa immane rimessa, stipata di macchinari e attrezzature, una struttura di assi e sostegni trattiene un essere colossale, alto forse dieci metri, completamente costituito da parti in legno e metallo dipinte di bianco. Un'immensa caldaia ribolle sulla sua schiena, mentre carretti e barili compongono i suoi arti. Alle estremità superiori, al posto delle zampe, si trovano una incudine di metallo trattenuta da una catena e un grande martello di pietra.

In cima al mostruoso titano meccanico siede un ratto, con una uniforme da ufficiale del vecchio Impero dei Topi e una espressione da folle invasato. Davanti al pilota di questa meraviglia tecnologica c'è un complesso sistema di leve, rotelle e pulsanti, che questi sta spingendo e tirando freneticamente.

Il Grande Ratzinga ondeggia paurosamente verso di te e poi si stacca dai sostegni di legno, che rovinano al suolo. Mentre l'immenso automa si muove barcollando, un nutrito gruppo di topi inservienti saltellano felici nel laboratorio e accorrono attorno al topo anziano dalla veste nera.

Non hai tempo di riflettere su quello che hai visto, perché quell'immane colosso di ciarpame si sta dirigendo verso di te. Devi affrontarlo!

Colosso di Ciarpame: Vite 20

Il Colosso di Ciarpame è un temibile avversario. Come vuoi affrontarlo?

Se vuoi provare ad attaccare le sue zampe di sostegno vai al **3**.

Se vuoi provare a montargli addosso e scalarlo fino al torace o alle spalle vai all'**11**.

Se vuoi lanciarti contro il suo addome e provare a danneggiare la parte centrale vai al **29**.

Se vuoi lanciare qualcosa contro il pilota, nel suo alloggiamento in cima al mostro, vai al **35**.

Se pensi che la prima cosa da fare è stargli lontano, girargli attorno e studiarlo, vai al **39**.

Segna il numero dei danni che infliggi al Colosso. Se riesci a fargli perdere 20 Vite, vai immediatamente al **40**.

Altrimenti, i colpi titanici dell'automa si abbattono su di te senza sosta, fino a quando i tuoi resti non vengono spappolati al suolo in una morte devastante e ignominiosa.

Le tue Vite e la tua avventura finiscono qui!

Solo il topo col camice nero e pochi altri sono presenti nel laboratorio. Il pilota dell'incredibile mezzo meccanico è ancora nella sua postazione di comando, ma adesso il gigantesco automa è fermo.

A lunghe zampate raggiungi la struttura che sostiene il gigantesco colosso di ciarpame. Uno degli inservienti ti vede e inizia a strepitare, ma non può fare nulla mentre tu ti lanci contro le travi di sostegno.

L'impalcatura doveva essere malfissata e pericolante, perché inizia a cedere quando ti scagli contro di essa con tutta la tua forza.

I topi rimasti strillano e cercano di crivellarti con lance, pugnali e altre armi improvvisate, ma non si avvicinano e tu puoi colpire e ricolpire la struttura.

Struttura di sostegno: 5 Vite

Ad ogni Turno puoi usare una delle seguenti Mosse:

Salto aggraziato: ti lanci a peso morto contro la Struttura e questa perde 2 Vite

Zampata artigliata: un forte manrovescio che fa perdere alla Struttura 2 Vite

Attacco della linca: un assalto furibondo che fa perdere alla Struttura 3 Vite.

Se non conosci nessuna di queste Mosse, ti scagli comunque contro i sostegni finché non crollano, ma questa azione ti prende 5 Turni pieni.

Per ogni Turno che impieghi per abbattere la Struttura, con o senza Mosse, gli attacchi a distanza dei topi ti fanno perdere 1 Vita.

Se alla fine i tuoi colpi fanno crollare i sostegni. Vai al **40**. Altrimenti, i colpi dei topi ti costano la pellaccia. Le tue Vite e la tua Avventura finiscono qui.

22

Con un movimento che il ratto non riesce nemmeno a cogliere, lo afferra per la coda e lo getta via, lasciandolo schiantare su delle punte acuminate rivolte per caso verso l'alto, tra i resti dei carriaggi di quella immensa discarica a cielo aperto.

Per un incredibile istante, l'immenso automa è ora a tua disposizione.

Cosa vuoi fare?

Cerchi di pilotarlo? Vai al **44**.

Oppure tenti semplicemente di buttarlo giù? Vai al **40**.

23

Mentre ti avvicini, noti un rapido movimento tra i relitti dei carri. Sembra esserci qualcuno! Ti acquatti subito tra le rocce e rifletti sul da farsi.

Puoi decidere di toglierti dalle zampe e tornare al Crocevia per dare un'occhiata da qualche altra parte. Vai all' **1**.

Puoi rimanere dove sei a spiare immobile quello che succede per qualche tempo. Vai al **41**.

Puoi avvicinarti di soppiatto e controllare più da vicino. Vai al **36**.

24

Il tuo viaggio verso Nord prosegue nelle condizioni peggiori. Ben presto un forte e improvviso acquazzone si abbatte sulla regione, spazzandola con raffiche di vento e pioggia, fulmini e tuoni assordanti. Poi, a peggiorare la situazione, da qualche parte su al nord il fiume straripa e inonda la piana davanti a te, lasciando con sé tronchi alla deriva e ramaglie varie.

E tu ti ritrovi proprio al centro di questo piccolo cataclisma naturale.

Per ogni Mossa tra le seguenti che non conosci, perdi 1 Vita:

Vibrisse in allerta

Salto aggraziato

Cappa e zampa

In alternativa, se conosci e vuoi usare la Mossa *Gatto con gli stivali*, puoi affidarti alle tue fide calzature ed evitare di perdere le Vite collegate alla tre Mosse suddette. Alla fine della marcia però i tuoi stivali saranno talmente zuppi di fango e melma da doverli buttare e non potrai più farci affidamento in futuro.

Quando l'acquazzone finisce, ti ritrovi di nuovo in prossimità del Crocevia. Un po' avvilito decidi che è meglio tentare un'altra direzione. Vai all'**1**. L'unica cosa che ti consola è che in tutto questo trambusto, in una vecchia tana abbandonata in cui ti sei rifugiato lungo la strada, hai trovato un **Sacchetto di nocciole** un po' stantie che hai preso con te.

Puoi conservare il **Sacchetto di nocciole** segnandolo nelle Note o mangiarne subito il contenuto. In qualsiasi momento in cui mangerai le nocciole potrai recuperare 1 Vita, se l'avevi persa oppure 2 Vite se conosci *Sputare la palla di pelo*.

25

La Città delle Talpe è piena di tane a luci rosse e sordidi angiporti. Si potrebbe dire, anzi, che l'intera città sia un unico turpe postribolo.

Trovare Codamoza non sarà facile, specie perché la dannata lepre sarà chiusa da qualche parte ad esercitare il mestiere e non metterà spesso il muso fuori. E poi, che diamine, perché le lepri sono tutte uguali...

Però tu con Codamoza hai avuto dei trascorsi, prima che quel dannato leproso crescesse troppo e diventasse uno sboccato cicisbeo afflitto da ogni sorta di pruriti, parassiti e malattie.

L'unico modo che ti viene in mente per rintracciarlo è dall'odore.

Se conosci e vuoi usare la *Fiutata del Cacciatore*, effettivamente, dopo qualche ora, individui il pertugio dove vive il tuo vecchio compare. Codamoza è abbastanza felice di vederti e finge di ignorare il tuo sguardo di commiserazione per quello che è diventato.

Ti fa accomodare e ti dice quello che sa. Vai al **26**.

Altrimenti, giri a vuoto per un paio d'ore e poi sei costretto a lasciar perdere. Torna al **31** e fai un'altra scelta.

26

La bestiaccia finalmente ti rivela quello che sa ed effettivamente pare davvero ben informata. A quanto si dice in giro, un piccolo contingente di ratti, topi e topastri si sta radunando al Cimitero delle Carovane, agli ordini di un certo Conte Blocken, un ex ufficiale dell'estinto Impero dei Topi. Sembra che questo ratto ossessionato dal passato abbia il compito di realizzare e testare un'arma segreta che potrebbe essere utilizzata nelle prossime guerre contro il Regno. Il tuo informatore non sa molto altro ma un ghiro rinnegato gli ha detto qualche giorno fa di una parola in codice usata nella base segreta: "Octoplus Sex". Magari può servirti, direi di segnalarla nelle Note.

Saluti il tuo contatto con un cenno del capo e ti allontani.

È meglio non perdere altro tempo, adesso che sai dove si trova il cuore della cospirazione. Ritorni più in fretta che puoi sulla strada e dopo qualche tempo raggiungi nuovamente il Crocevia. Vai all'**1**.

27

Ti muovi quatto fino alla carrozza, getti uno sguardo dentro e, per i primi istanti, stenti a credere ai tuoi occhi. Questa vettura non è incastrata nel mucchio per caso, ma è nient'altro che una specie di portale d'accesso per una immensa sala all'interno della montagna di carriaggi e relitti. Purtroppo non fai in tempo a osservare i dettagli di questa scena, perché due iene ghignanti si stanno avvicinando verso di te dai lati della sala. Il Consiglio dei Topi deve avere mezzi superiori alle vostre previsioni, se è riuscito ad arruolare delle iene da guardia. Le belve non ti hanno ancora visto, ma ci manca poco. E non sei in grado di affrontarle.

Devi decidere in fretta cosa fare.

Se conosci una parola d'ordine, pronunciala a voce alta e vai al numero di paragrafo nascosto nel messaggio cifrato (c'era un codice segreto, non te n'eri accorto?).

Se non conosci la parola d'ordine è meglio levarsi di torno prima che sia troppo tardi e tornare velocemente al Crocevia. Vai al **20**.

28

Il re ti ringrazia con gratitudine e salda il suo debito con te, ma noti che appare in parte deluso.

Forse avresti potuto fare di più, ma si sa... i sovrani non sono mai contenti e l'importante è comunque quello di aver salvato la pellaccia, no?

Con il gruzzoletto che hai ricavato decidi di trascorrere qualche giorno a Città delle Talpe, dedicandoti ai bagordi più deleteri.

La tua avventura finisce qui, tra lo scialacquo e i divertimenti più sordidi a cui un gatto possa aspirare...

29

Salti verso la parte centrale del bestione meccanico e ti giochi il tutto per tutto in un colpo mozzafiato.

Se conosci l'*Attacco della lince*, segna che hai fatto perdere 3 Vite all'automa, altrimenti il tuo colpo gli ha fatto perdere solo 1 Vita. Se sei riuscito a fargli perdere complessivamente 20 Vite, vai immediatamente al **40**.

A quel punto, con uno strillo acuto e dissennato, il pilota del mostro di dianfrusaglie esclama "Martello a Macigno!" e cala il suo immane pugno destro verso di te. Se conosci il *Salto aggraziato* sei salvo, altrimenti perdi 1 Vita.

Cosa vuoi fare adesso?

Se vuoi saltare giù di nuovo e provare ad attaccare le sue zampe di sostegno vai al **3**.

Se vuoi continuare a salire sul suo corpo e scarlo fino al torace o alle spalle vai all'**11**.

Se vuoi lanciare qualcosa contro il pilota, nel suo alloggiamento in cima al mostro, vai al **35**.

Se pensi che la prima cosa da fare sia stargli lontano, girargli attorno e studiarlo, vai al **39**.

30

Il tuo viaggio prosegue per un paio di miglia quando all'improvviso ti senti osservato.

Un attimo dopo, un ruggito assordante risuona lungo la strada e un orso spelacchiato e rognoso appare davanti a te, correndo all'impazzata nella tua direzione. Sulla sua spalla vedi un ratto lurido e magro che parla all'orecchio del bestione e lo incita contro di te.

Fai in tempo a notare le occhiaie dell'orso e la bava che discende da un lato delle sue fauci. Hai già visto prima questi effetti: l'animale è drogato di miele e adesso si trova in piena astinenza! Probabilmente il ratto lo sta ricattando con la sua sostanza

preferita, spedendotelo contro...

Orso drogato di miele: 4 Vite

Se conosci la Mossa *Afferra la coda del ratto* e vuoi usarla, puoi acchiappare al volo il piccolo infingardo e strapparla via dalla spalla del tuo nemico. A quel punto l'Orso si allontana e tu puoi interrogare la tua preda. Vai all'**8**.

In alternativa, se lo desideri, puoi fuggire a zampe levate e tornare al Crocevia all'**1**. In questo caso, però, l'Orso ti rifila una zampata tanto forte da toglierti 2 Vite in un colpo solo, a meno che non conosci una delle seguenti Mosse, che ti faranno scappare via del tutto illeso: *Rotola e sgattaiola* o *Gatto con gli stivali*.

L'ultima opzione è quella di affrontare l'Orso.

Ad ogni turno di combattimento l'Orso ti infligge ferite tanto gravi da strapparti via 1 Vita. Ma allo stesso tempo, ad ogni turno tu puoi usare una delle seguenti Mosse:

Zampata artigliata - l'Orso perde 1 Vita

Attacco della Lince - l'Orso perde 2 Vite

Assalto in punta di fioretto - l'Orso perde 4 Vite.

Artigli da lancio - l'Orso perde 4 Vite.

Se toglì 4 Vite all'Orso oppure dopo 6 Turni, quello si stanca di te e del ratto e si allontana correndo follemente verso le montagne, trascinando con sé il perfido roditore e scomparendo alla tua vista.

Se adesso vuoi continuare verso Est, vai al **6**.

Se invece pensi sia meglio tornare al Crocevia e prendere un'altra direzione, vai all'**1**.

31

La Città delle Talpe è un luogo di rinnegati, furfanti, ricercati e disertori: un buco infame, una serie di tane sotterranee contorte e labirintiche unite assieme da generazioni di scavatori in un dedalo di passaggi e camere, molte delle quali non sono altro che trappole, vicoli ciechi o fetide fosse coperte di letame.

Probabilmente, alcune tue vecchie conoscenze potrebbero bazzicare da queste parti e forse avere qualche informazione utile per te. Te ne vengono in mente tre: Radicchio, un istrice infido e miserabile, Codamoza, una giovane e sguaiata lepre di malaffare, e Torsolone, un tasso grosso e non molto sveglio che per vivere fa il picchiatore.

Se sono in città, il problema non sarà solo trovarli... ma convincerli a dirti qualcosa!

Vai a cercare Radicchio tra le taverne più malfamate della città? Vai al **48**.

Pensi sia meglio chiedere di Codamoza nei postriboli e nei bordelli? Vai al **25**.

Provi con Torsolone, nelle arene degli incontri clandestini? Vai al **16**.

Se ne hai abbastanza di questa città, torna di filato sulla strada e dirigitì nuovamente verso il Crocevia. Vai all'**1**.

32

Sui ratti non c'è nulla di valore o che possa servirti nella tua avventura, a parte un **Pezzo di formaggio** mezzo marcio che riesci a trovare addosso a uno di loro .

Puoi conservare il **Pezzo di formaggio** segnandolo nelle Note o mangiarlo subito. In qualsiasi momento in cui mangerai il Formaggio potrai recuperare 1 Vita, se l'avevi persa, oppure 2 Vite se conosci *Sputare la palla di pelo*.

Noti un'altra cosa interessante. I ratti sembrano indossare una sorta di uniforme e sono equipaggiati con armi rudimentali ma identiche tra loro. Uno di essi sembra avere perfino dei gradi appuntati al petto. I sospetti di Rexfelis sembrano confermati: i ratti sono organizzati in un esercito regolare! *Di questo passo dove andremo a finire?* rifletti.

I suoni della battaglia avranno sicuramente messo in allarme chi si trovava tra i carrozzoni abbandonati. Cosa intendi fare adesso?

Vuoi allontanarti rapidamente e tornare al Crocevia, magari per gironzolare un po' in giro e attendere che lo stato di allarme si attenui? Vai all'**1**.

Vuoi lasciar perdere l'approccio furtivo e avanzare a testa alta verso il Cimitero delle Carovane? Vai al **20**.

33

Niente e nessuno fa caso a te.

Raggiungi il toporagno alle spalle, lo spingi dietro un ammasso di casse di legno e gli punti un artiglio alla gola.

"Parla!", gli ingiungi, minacciandolo a mezza voce. "Voglio sapere che ci fate in questo luogo! Se provi a dare l'allarme o a mentire

ti mangio in un sol boccone!"

Il vile roditore ha un singulto e si guarda attorno in tutte le direzioni, poi abbandona il sacco e ti scruta tremante.

"Non uccidere...", bofonchia. "Non uccidere. Noi venuti qui con Conte Blocken per Grande Invenzione Topesca. Loro costruisce. Io solo inserviente. Cucina cibo e butta scarti." Il toporagno indica il sacco.

"Chi comanda qui? Questo Conte Blocken?", tagli corto.

"No. Blocken arruola e guida Grande Invenzione. Ma vero capo qui è Dottore."

"Che Dottore?"

"Dottor Hell, a servizio diretto del Consiglio dei Topi."

Era tutto quello che avevi bisogno di sentire. Il toporagno sembra sincero e non credi sia prudente trattenerlo a lungo. Ti liberi di lui inghiottendolo in *due* bocconi, per mantenere la promessa fatta. Il sapore è un po' stoppaccioso, ma ti permette di recuperare 1 Vita, se l'avevi persa (2 Vite se conosci *Sputare la palla di pelo*).

Vuoi lasciare questo luogo prima che sia troppo tardi e tornare a Catusia per riferire tutto a Rexfelis? Vai al **20**.

Pensi che sia il momento di dare un'occhiata alla carrozza da cui è uscito il toporagno? Vai al **27**.

Pensi che forse sia meglio nascondersi di nuovo e osservare ancora quello che succede? Vai al **7**.

34

"E tu saresti un avventuriero?" ti soffia contro Rexfelis, inferocito. "E tu saresti l'Acchiappatopi Rosso? E tu saresti un *gatto*?" Non sai come nascondere la vergogna che stai provando in questo momento. Hai fallito e non hai riportato indietro al tuo sovrano nessuna informazione davvero utile.

"Quello che si diceva di te era vero, dopotutto... Dopo Clivovalle non sei più quello di un tempo. Mi dispiace di aver perso il mio tempo con te. Adesso sparisci per sempre dalla mia vista!"

Con la coda tra le zampe ti allontani da palazzo e infine lasci Catusia.

La tua avventura finisce qui, nello scorno più completo...

35

Se conosci la Mossa degli *Artigli da lancio*, scagli le tue armi fenomenali contro il pilota, colpendolo in pieno e uccidendolo sul colpo. Vai subito al **40**.

Altrimenti, l'unica cosa che puoi fare è raccogliere un grosso sasso da terra e scagliarlo verso la cabina di comando del Grande Ratzinga, causando semplicemente la perdita di 1 Vita del mostro meccanico. Se sei riuscito a fargli perdere complessivamente 20 Vite, vai immediatamente al **40**.

Altrimenti, il diabolico Conte Blocken grida "Incudine a Catena!" e rilascia l'arma del pugno sinistro, che si abbatte come un immane colpo di frusta tutto attorno a te. C'è poco che tu possa fare contro questa dannata invenzione e perdi 3 Vite sul colpo.

Se sei ancora vivo, cosa vuoi fare adesso?

Se vuoi provare ad attaccare gli arti inferiori del colosso, vai al **3**.

Se vuoi provare a montargli addosso e scalarlo fino al torace o alle spalle vai all'**11**.

Se vuoi lanciarti contro il suo addome e provare a danneggiare la parte centrale vai al **29**.

Se pensi che la prima cosa da fare è stargli lontano, girargli attorno e studiarlo, vai al **39**.

36

Ti avvicini furtivamente ai carri abbandonati, cercando di evitare di muoverti allo scoperto.

Se conosci il *Passo felpato*, vai al **17**.

Altrimenti vai al **47**.

37

Quarantadue gatti, in fila per sei e guidati da te e da Rexfelis si fanno strada due giorni dopo verso il Crocevia. Il Parlamento degli Orsi ha decretato un via libera grazie a delle missive ufficiali di Rexfelis e il vostro piccolo esercito ha adesso il diritto a sconfinare per due giorni fuori dal confine della Foresta, nelle Grandi Terre.

Non appena giungete in vista del Cimitero delle Carovane, il re dà i suoi ordini secchi e taglienti.

"Questo luogo brulica di topi, ratti, pantegane e roditori di ogni genere, servi del Consiglio dei Topi e pronti a minacciare il nostro regno. Abbiamo quarantotto ore per fare piazza pulita. Non sprecate il vostro tempo. O il mio."

Gli acchiappatopi veterani non se lo fanno ripetere due volte. Rapidi e silenziosi, soli, in coppia o in manipoli coordinati, si lanciano verso la vallata ingombra di rottami e svaniscono tra le carabattole ammonticchiate e gettate per ogni dove.

Da allora in poi, per le ore successive, udite solo squittii di terrore, dolore ed agonia.

"Davvero ben fatto, Rosso" dice Rexfelis, battendoti la zampa sulla spalla. "Avrai la tua ricompensa. Goditela per qualche giorno e riprenditi dalla missione. E poi preparati a ripartire. Devi fare un altro lavoretto per me oltre le tane delle dannate Talpe..."

38

Estrai le tue armi da lancio e crivelli il malvagio dottore senza un istante di esitazione.

"Io sono nato pronto!" esclami, mentre il dannato topaccio cade all'indietro in mezzo ai resti fiammeggianti della sua ridicola invenzione, consumandosi nel fuoco tra squittii acuti.

Ti volti e ti allontani lentamente, mentre alle tue spalle continuano gli incendi e le esplosioni e il tuo mantello rosso svola nel vento.

È ora di tornare a Catusia. Vai al **15**.

39

Salti e corri attorno al mostro di ciarpame e cerchi di studiare la tua prossima mossa.

Purtroppo, il diabolico Conte Blocken grida "Incudine a Catena!" e rilascia l'arma del pugno sinistro, che si abbatte come un immane colpo di frusta tutto attorno a te.

Se conosci *Rotola e sgattaiola* perdi 1 Vita, altrimenti ne perdi ben 3 in un solo colpo.

Cosa vuoi fare adesso?

Se vuoi provare ad attaccare gli arti di sostegno del colosso vai al **3**.

Se vuoi provare a montargli addosso e scalarlo fino al torace vai all'**11**.

Se vuoi lanciarti contro il suo addome e provare a danneggiare la parte centrale vai al **29**.

Se vuoi lanciare qualcosa contro il pilota, nel suo alloggiamento in cima al mostro, vai al **35**.

Se conosci il *Passo felpato*, puoi provare a correre lungo la catena dell'incudine e raggiungere la spalla. In questo caso vai al **5**.

40

Il mostro meccanico crolla all'indietro, sopra la caldaia accesa che porta dietro la schiena.

Fai appena in tempo a correre e saltare via, quando una colossale esplosione squassa l'intero Cimitero delle Carovane, sollevando e scagliando in ogni direzione frammenti di legno, schegge di metallo e membra di topo.

Per fortuna, il barile di rovere in cui ti sei lanciato ti salva da ogni ferita più grave. Bruciacciato e contuso, esci infine dal tuo riparo sperando che tutto sia finito, quand'ecco che una vocina stridula esclama alle tue spalle:

"A quanto pare, il Prototipo era abbastanza instabile. Poco male, ne farò costruire immediatamente un altro, correggendo gli errori che tu mi hai permesso di notare!"

Ti volti e scruti con sdegno il topo con l'aspetto da scienziato pazzo, a pochi metri di distanza da te.

"In ogni caso, il tuo ardire ci ha provocato un notevole fastidio. Sono il Dottor Hell, a capo del dipartimento scientifico del Consiglio dei Topi. Permettimi di testare su di te anche il presente gingillo."

Così dicendo, sfodera da una fondina di cuoio quella che pare una sorta di pistola realizzata con parti di legno e metallo, piccole antenne e delle cellette di cristallo che si vanno illuminando sempre più. Il topo con il camice nero punta verso di te la sua arma e un raggio verde smeraldo parte nella tua direzione, mancandoti per un pelo e incenerendo una cassa di legno alle tue spalle.

Sei stanco e provato, ma devi comunque combattere fino alla morte contro il diabolico scienziato e la sua pistola a raggi!

"Sei pronto?" ti grida il tuo avversario, con una nota di scherno nella voce.

Se intendi affrontarlo in un combattimento diretto vai al **13**.

Se vuoi usare contro di lui gli *Artigli da lancio*, vai al **38**.

Se hai ancora a disposizione la tua Mossa *Gatto con gli stivali* e vuoi usarla, vai al **12**.

Se hai ancora a disposizione un **Pezzo di formaggio** mezzo marcio e vuoi tentare un trucco, vai al **18**.

41

Nascosto e immobile dietro un riparo osservi quello che succede in mezzo alle cataste di ciarpame accumulate del Cimitero delle Carovane.

Se conosci la Mossa delle *Vibrisse in allerta*, vai al **17**.

Altrimenti, vai al **47**.

42

Solo il topo col camice nero e pochi altri rimangono nel laboratorio. Attendi che il pilota dell'incredibile mezzo meccanico scenda dalla sua postazione e a quel punto decidi di entrare in azione.

A lunghi balzi raggiungi la struttura che sostiene quell'immane colosso di ciarpame. Uno degli inservienti ti vede e inizia a strepitare, ma non può fare nulla mentre tu ti lanci sull'impalcatura e ti issi dentro l'alloggiamento di comando.

I topi strillano e saltellano avanti e indietro, ma non si avvicinano e tu puoi prendere posto e provare a mettere in moto questo catorcio.

Dannazione! E come diavolo dovrebbe funzionare?

Davanti a te c'è un pannello colmo di meccanismi, luci colorate e altre diavolerie topesche. Cosa vuoi capirne tu, che sei cresciuto secondo i più alti principi della nobiltà felina?

Ma tu sei l'Acchiappatopi Rosso e le tue gesta sono materia di leggende. Non c'è nulla che tu non possa fare.

Inizi a premere a caso i tasti e a muovere le leve alla rinfusa.

Se possiedi il **Manuale di Istruzioni**, leggilo in fretta e furia e vai al paragrafo che corrisponde al numero che il codice suggerisce + 8.

Se non lo possiedi, devi affidarti al tuo istinto:

Se preferisci annacare con la blindatura della puleggia di mancina, vai al **9**.

Se pensi sia meglio animare i quattro scribai di destra con la cofandina, vai al **50**.

Se infine, tutto considerato, ritieni sia meglio stuzzicare il sistema delle connessioni del cardio assiale, vai al **19**.

43

Ti avvicini silenziosamente ai carri più esterni, abbandonati uno accanto all'altro.

Ti rendi conto che, mentre alla periferia del Cimitero delle Carovane i carriaggi sembrano dispersi qua e là senza ordine, al centro dell'area c'è un grande ammasso artificiale di resti e relitti, una sorta di montagna integralmente costituita da carrozze e rottami, che si eleva di oltre trenta metri dalla superficie circostante. Qualcuno ha volutamente accatastato un immenso accumulo di legname sfasciato e carrozze in disuso, per qualche fine misterioso.

Osservando bene, noti un toporagno che esce da una carrozza con il telone superiore ancora integro, trascinando un sacco. La carrozza non ha più le ruote, ma poggia direttamente al suolo ed è completamente incassata nel cumulo dei relitti, con la parte da cui è uscita la creatura rivolta nella tua direzione e il lato opposto infilato nell'immenso mucchio di ciarpame.

Cosa intendi fare?

Vuoi seguire il toporagno per scoprire cosa sta facendo e magari interrogarlo? Vai al **4**.

Vuoi provare a dare un'occhiata nella carrozza? Vai al **27**.

Ti defili di soppiatto e torni indietro verso il Crocevia, per andare a cercare altri indizi o tornare a riferire quello che hai scoperto al Re? Vai al **20**.

44

Dannazione! E come diavolo dovrebbe funzionare questo catorcio?

Davanti a te c'è un pannello colmo di meccanismi, luci colorate e altre diavolerie topesche. Cosa vuoi capirne tu, che sei cresciuto secondo i più alti principi della nobiltà felina?

Ma tu sei l'Acchiappatopi Rosso e le tue gesta sono materia di leggende. Non c'è nulla che tu non possa fare.

Inizi a premere a caso i tasti e a muovere le leve alla rinfusa.

Se possiedi il **Manuale di Istruzioni**, leggilo in fretta e furia e vai al paragrafo che corrisponde al numero che il codice suggerisce + 8.

Se non lo possiedi, devi affidarti al tuo istinto:

Se preferisci annacare con la blindatura della puleggia di mancina, vai al **9**.

Se pensi sia meglio animare i quattro scribai di destra con la cofandina, vai al **50**.

Se infine, tutto considerato, ritieni sia meglio stuzzicare il sistema delle connessioni del cardio assiale, vai al **19**.

45

Per volere del Grande Gatto o del fato burlone, riesci a far muovere il mostro meccanico all'interno del laboratorio, urtando ogni cosa attorno a te e schiacciando diversi topi sotto le sue zampe di legno e ferro.

Ben presto, mentre il macchinario caracolla avanti e indietro, le carcasse di legno, i barili e le carrette che costituiscono la montagnola iniziano a franare per ogni dove, fracassandosi giù in tutte le direzioni.

Ti sposti all'esterno, in mezzo al Cimitero delle Carovane, e ti trovi ad affrontare una torma di ratti, roditori di ogni genere e altre bestiacce, che ti circondano da ogni lato, saltando su e giù da barili e carrozzoni. Ben presto impari come colpirli con il martellone di pietra e l'incudine incatenata dell'automa, maciullando e calpestando i tuoi nemici per ogni dove.

Poi, un manipolo di assaltatori ti raggiunge alle spalle e inizia a colpire le zampe del mostro con accette e scuri. Con un rumore di cavi spezzati e molle che saltano, l'ammasso di ferraglia inizia a cadere all'indietro.

Vai al **40**.

46

Cammini lungo la via che prosegue verso Nord per qualche passo, quando ti accorgi troppo tardi di un calappio ben occultato sulla pista.

Se conosci e usi una delle seguenti Mosse riesci ad evitare la trappola:

Passo felpato

Salto aggraziato

Rotola e sgattaiola

Gatto con gli stivali

Altrimenti vieni sollevato di peso dal terreno e scagliato in aria avanti e indietro contro un paio di alberi, perdendo ben 2 Vite. Ricorda anche che, se usi *Gatto con gli stivali*, le tue tanto apprezzate calzature restano dentro il calappio e non potrai usare più questa Mossa.

In un modo o nell'altro ritorni sulla pista e, dopo alcuni minuti di ricerca, scopri delle impronte di topo poco distante. Questo sporco trucco è stato ordito proprio dai dannati roditori!

Se a questo punto vuoi continuare verso Nord, vai al **24**.

Se invece pensi sia meglio tornare al Crocevia e prendere un'altra direzione, vai all'**1**.

47

Mentre sei impegnato a scrutare quello che avviene giù nel burrone, non ti accorgi che un piccolo numero di nemici sta arrivando ai tuoi fianchi per toglierti di mezzo.

Solo all'ultimo momento i tuoi sensi ti mettono in allerta e ti volti, scoprendoti circondato.

Sono dei ratti! Ti guardano ghignanti, impugnando coltellacci scheggiati e mostrandoti denti scuri e aguzzi.

Balzi via dal tuo riparo e ti metti in guardia.

3 Ratti: 1 Vita ciascuno

I ratti ti circondano e non ti permettono di arrenderti. Devi combatterli fino alla morte.

Ad ogni turno di combattimento ogni ratto ti infligge una ferita tanto grave da costarti 1 delle tue preziose Vite. Ma allo stesso tempo, ad ogni turno tu puoi usare una delle seguenti Mosse:

Zampata artigliata - Elimini 1 Ratto

Attacco della Lince - Elimini 2 Ratti

Assalto in punta di fioretto - Infilzi 3 Ratti

Artigli da lancio - Infilzi 3 Ratti

In alternativa, se lo desideri, puoi fuggire a zampe levate e tornare al Crocevia all'**1**. In questo caso, però, ogni Ratto superstite ti rifila un morso tanto forte da toglierti 1 Vita, a meno che non conosci una delle seguenti Mosse, che ti faranno scappare via del tutto illeso: *Rotola e sgattaiola* o *Gatto con gli stivali*.

Se invece resti a combattere e riesci a sconfiggere i Ratti, vai al **32**.

48

Alla terza locanda finalmente incontri qualcuno che conosce Radicchio. Un vecchio ghiro ubriacone ti indica il buco da cui l'istrice gestisce un piccolo racket di contrabbando e ricettazione.

"Guarda guarda chi mette il muso da queste parti" ti apostrofa Radicchio non appena ti scorge, con la sua voce acuta e fastidiosa.

"Il vecchio Zampalesta... Dicevano che fossi morto un paio di mesi fa a Clivovalle. Mi spiace sapere che non è vero..."

Sempre amabile, il dannato istrice.

Dopo qualche minuto di altri convenevoli di questo tipo, ti è chiaro che Radicchio sa qualcosa, ma parlerà solo se gli darai qualcos'altro in cambio. "Funziona così da queste parti, gatto..." ti ricorda lui un'ultima volta.

Il ricettatore accetterà il tuo fioretto, i tuoi stivali o i tuoi artigli da lancio, se li possiedi, oppure quel **Sacchetto di nocciole** che potresti aver recuperato in giro...

Se vuoi e puoi dare all'Istrice quello che chiede, cancella la tua Mossa speciale oppure il **Sacchetto di nocciole** dalle tue Note e vai al **26**.

Altrimenti lascia la sua tana e fai un'altra scelta al **31**.

49

Quello che sembrava dall'esterno un cumulo scomposto di barili e catafalchi di legno abbandonati è in realtà una collinetta artificiale cava all'interno, sostenuta da alte e massicce travature. Al centro di questa immane rimessa, stipata di macchinari e attrezzature, una struttura di assi e sostegni trattiene un essere colossale, alto forse dieci metri, completamente costituito da parti in legno e metallo dipinte di bianco. Un'immensa caldaia ribolle sulla sua schiena, mentre carretti e barili compongono le sue gambe e braccia. All'estremità degli arti superiori, al posto delle zampe, si trovano una incudine di metallo trattenuta da una catena e un grande martello di pietra. In cima al mostruoso titano meccanico siede un ratto, con una uniforme da ufficiale del vecchio Impero dei Topi e una espressione da folle invasato. Davanti al pilota di questa meraviglia tecnologica c'è un complesso sistema di leve, rotelle e pulsanti, che questi sta spingendo e tirando freneticamente.

Frattanto, a terra, un nutrito gruppo di topi, toporagni e altri roditori inservienti vanno avanti e indietro tra marchingegni e cianfrusaglie varie, prendendo ordini da un topo anziano e vestito di nero, con pelo ispido, lungo e canuto che gli circonda la testa e il collo. Sembra una sorta di scenziato pazzo o qualcosa del genere...

Hai trovato la Base Segreta dei Topi, questo è poco ma sicuro. Segnalo nelle tue Note e speriamo che tu riesca a riferire la sua posizione a Rexfelis, in un modo o nell'altro...

Mentre ti muovi quatto negli angoli meno illuminati dell'immensa rimessa, non puoi fare a meno di notare l'abilità dei topi. Nonostante queste abominevoli creature sembrino agitarsi avanti e indietro in maniera confusionaria e caotica, il folle scenziato con il camice nero e il pelo bianco riesce a gestirli con grande esperienza e a farli lavorare a un obiettivo comune. Pezzi di latta e rame vengono piegati alla bisogna in forme e fogge specifiche, travi e doghe continuamente attaccate insieme o staccate, ganci, molle, bulloni e tubi, montati e smontati infinite volte su e giù per il salone.

Nel frattempo, il ratto in cima al colosso meccanico tira e spinge leve e bottoni e tu noti che ad ogni comando l'immenso automa risponde muovendo un qualche arto, con sbuffi di vapore e cigolii.

Ad un tratto, tuttavia, da un ingresso secondario entra un piccolo drappello di ratti da guardia, che iniziano a chiamare i loro compagni e a gesticolare. Hanno scoperto le tue tracce all'esterno!

A quel punto, la maggior parte dei topi e dei ratti della sala corrono ad afferrare delle armi da alcune rastrelliere ed escono a cercarti, abbandonando il laboratorio segreto.

Sembra sia il momento giusto per entrare in azione!

Vuoi tentare di sabotare il colosso meccanico? Vai al **21**.

Oppure vuoi provare a pilotarlo? Vai al **42**.

50

Niente da fare, la cofandina non era la scelta migliore. Riesci soltanto a far perdere l'equilibrio all'immenso automa, che inizia a caracollare all'indietro. Salti giù dalla cabina di pilotaggio appena in tempo, ma perdi 2 delle tue proverbiali 9 Vite (1 sola, se conosci il *Salto aggraziato*). Se sei ancora vivo, vai al **40**.