

E VENNE IL GIORNO...

E venne il giorno in cui calò la nebbia. Fitta, innaturale, opprimente...

Calò nel giro di pochi giorni, e dopo un mese i raggi del sole non poterono più riscaldare la superficie terrestre. Le conseguenze furono terribili: il mondo piombò in un inverno perenne e l'agricoltura scomparve per sempre.

La Terra, uno splendido luogo in cui vivere felici, si trasformò in un vero incubo: una distesa desolata, cupa, grigia, privata di quasi tutte le forme di vita. La nebbia ridusse la visibilità al di sotto di tre metri sia di giorno che di notte, rendendo difficili gli spostamenti. La vegetazione, un tempo rigogliosa risorsa del pianeta, si trasformò in un'infinita sequenza di arbusti rinsecchiti e le foglie verdi furono sostituite da parti legnose.

I pochi superstiti riuscirono a scoprire una nuova fonte di energia: il Residuum, un metallo altamente tecnologico ed in grado di assorbire grandissime quantità di energia. Questo materiale venne trasformato in filamenti e posizionato sottoterra, per evitare che la nebbia lo deteriorasse nel corso del tempo: non essendo più possibile sfruttare l'energia solare, avrebbe rappresentato una riserva essenziale per il futuro. Ma era troppo tardi...

Il Residuum non sarebbe bastato per tutto il mondo: quando l'energia fu convogliata nei cavi, ci fu la possibilità di portarla solo in alcuni luoghi abitati, che furono chiamati "Locande". Col passare del tempo riscaldarsi divenne sempre più complicato, sia perché il legno non bruciava più come un tempo, sia per via del clima sempre più freddo ed umido: accendere fuochi all'aperto divenne impossibile, mentre i pochi focolai accesi nelle case si spegnevano spesso a causa dell'elevata umidità. Le Locande, quindi, divennero l'unica speranza di sopravvivenza per il genere umano: esattamente come le vecchie locande del passato, erano l'unico punto di ristoro per i viaggiatori, e l'unica fonte di luce e di riscaldamento in un mondo gelido ed ormai avvolto dalla nebbia... Qui venivano venduti cibo e medicinali, ed era possibile accendere il fuoco.

Il tuo nome è Swami: sei rimasta orfana due mesi fa, ma nonostante tu sia solo una bambina la tua forza d'animo ti ha permesso di intraprendere un lungo viaggio. In te giace la remota possibilità che il mondo possa ancora intravedere i raggi del sole: quello che sembra un oggetto insulso in realtà potrebbe ridare la vita e riaccendere la speranza dei superstiti. Infilò la mano nella tua sacca, rigirando quell'oggetto tra le tue dita: un piccolo cilindro freddo e ruvido, affidatoti dai tuoi genitori in punto di morte con lo scopo di farlo giungere ad una delle Locande. Non ne comprendi il funzionamento, ma dalle parole sconnesse dei tuoi genitori morenti hai capito che si tratta di un potente conduttore di energia che, collegato ad uno dei cavi del Residuum, ne estenderebbe la durata.

Il tuo obiettivo è molto semplice: trovare una delle Locande e riaccendere la vita.

REGOLAMENTO DI GIOCO

SCHEDA DI VIAGGIO

COMPAGNI DI VIAGGIO:	
SACCA:	
STATO FISICO	RICERCA FALLITA
FERITE: <input type="checkbox"/>	
RESISTENZA:	

COMPAGNI DI VIAGGIO

Durante il viaggio è possibile trovare dei compagni. Quando decidi di portare qualcuno con te, scrivi il nome del tuo compagno di viaggio nell'apposito spazio.

SACCA

Nella sacca puoi portare tutti gli oggetti che trovi, da utilizzare al momento opportuno. All'inizio del viaggio porti con te solo il cibo ed il cilindro metallico: segna entrambi nell'apposito spazio.

STATO FISICO

Ferite:

Durante il viaggio potresti subire ferite di ogni sorta. Nella scheda di viaggio troverai uno spazio riservato ad eventuali ferite: devi inserire una crocetta nell'apposito spazio se subisci una ferita, mentre se la ferita guarisce puoi cancellarla (il testo specificherà sempre quando subisci una ferita).

Resistenza:

All'inizio del tuo viaggio possiedi un valore di Resistenza pari a 10: tale valore potrebbe diminuire se il testo lo prevede.

RICERCA DELLA LOCANDA

Durante il viaggio ti potrà capitare di cercare la Locanda. Puoi effettuare questa azione solo quando trovi la voce "Ricerca della Locanda" all'interno del paragrafo che stai leggendo.

La procedura per effettuare la ricerca è la seguente:

- 1) lancia tre dadi;
- 2) se viaggi con un anziano: aggiungi +1 se il risultato è compreso tra 0 e 10, sottrai -1 se il risultato è compreso tra 11 e 18;
- 3) se il risultato complessivo è pari a 10 o 11, l'esito della ricerca è positivo; in tutti gli altri casi non sei riuscito a trovare la Locanda e devi aggiungere +1 al valore di Ricerca Fallita.

Ricerca Fallita:

Rappresenta il numero di volte in cui, in un determinato punto, non riesci a trovare la Locanda.

Il valore iniziale di Ricerca Fallita è pari a 0.

Il testo darà istruzioni su come comportarsi nel caso il valore di Ricerca Fallita dovesse arrivare a 10.

1

Stai camminando da tre giorni, procedendo lentamente a causa dell'opprimente nebbia. Il sentiero che stai percorrendo è abbastanza tortuoso e si perde tra i boschi in direzione delle montagne: è diventato difficile spostarsi a piedi senza avere punti di riferimento, e camminare lontano dai sentieri è troppo pericoloso. Dalle indicazioni dei tuoi genitori, la Locanda dovrebbe essere ai piedi delle montagne a due giorni di viaggio da qui, nei pressi di un maneggio abbandonato, ma non sai se si trova lungo un sentiero o tra la vegetazione.

Dopo tanto camminare non senti più le gambe, e purtroppo le tue provviste scarseggiano: Nascosta dalla coltre bianca, la vegetazione assume un'aria sinistra ed inquietante: continui a trascinarci senza guardarti intorno, con gli occhi fissi a terra ed un senso di impotenza che aumenta passo dopo passo... Le lacrime scendono giù lungo le tue guance, e il tuo singhiozzo ovattato si perde nel vuoto che ti circonda: niente odore di fiori, né calore dei raggi del sole... Solo l'odore acre e fastidioso di quella nebbia infinita, solo la terribile sensazione dell'umidità che ti penetra nelle ossa fino a toglierti il respiro... Ti aggrappi disperatamente al ricordo dei tuoi genitori e non fai altri che pensare a loro, se il tuo viaggio dovesse avere successo daresti anche un senso alla loro dipartita.

Dopo mezza giornata di cammino il sentiero svolta tortuosamente a destra, lasciandosi il bosco alle spalle. In quel punto c'è una diramazione da cui partono tre diversi sentieri: da quanto ti è stato detto nel villeggio che hai oltrepassato due giorni fa, i tre percorsi si ricongiungono qualche chilometro più avanti, ai piedi delle montagne.

Puoi prendere il sentiero che procede a sinistra e si addentra nuovamente nel bosco (vai al [15](#)), svoltare a destra e seguire un piccolo ruscello (vai al [28](#)), oppure percorrere il sentiero centrale che, a quanto ti è stato detto, dovrebbe portare al villaggio di Riffian (vai al [26](#)).

2

Continui a camminare a testa bassa: fortunatamente i due individui non ti importunano, pur seguendoti con lo sguardo fino a che non scompaia dalla loro vista. Dopo circa dieci minuti il sentiero svolta a destra nei pressi di un'abitazione diroccata, interamente fatta di legno: entri con l'intento di riposarti, ma non è escluso che i due individui appena incontrati vengano qui spesso, quindi è meglio non trattenersi troppo a lungo. Dai una rapida occhiata all'interno, ma a parte una piccola corda non trovi altro (se vuoi prenderla, aggiungila alla lista degli oggetti in tuo possesso). Uscendo dalla casa, però, vieni investita da una tempesta ghiacciata: perturbazioni di questo genere sono abbastanza rare e solitamente la vegetazione offre un discreto riparo, ma nel punto in cui ti trovi non ci sono alberi. Il vento gelido ti colpisce in pieno, facendoti perdere l'equilibrio, e non sembra volersi placare. Anche l'idea di tornare nella casa diroccata non può essere presa in considerazione, perché il vento la sta distruggendo asse dopo asse.

Ti accovacci a terra, cercando di mantenerti a qualche pietra per non essere trascinata via.

Lancia i dadi per determinare la forza di ciascuna folata di vento:

- 1) 3D+5
- 2) 3D+5
- 3) 3D+4
- 4) 3D+3
- 5) 3D+1
- 6) 2D+1
- 7) 2D
- 8) 1D+1
- 9) 1D
- 10) 1D

Se la forza di una folata è superiore alla tua Resistenza, perdi 1 punto di Resistenza e ti prepari ad affrontare la folata successiva; viceversa, se la forza di una folata è pari o inferiore alla tua Resistenza, riesci a mantenerti agevolmente al suolo senza subire danni. Se, dopo la decima folata, la tua resistenza è giunta a 0, vieni scaraventata via dal vento e sbatti la testa contro una roccia, perdendo la vita.

Se invece, dopo la decima folata, hai almeno 1 punto di Resistenza, ti intrufoli tra la vegetazione e ti metti in salvo: purtroppo il vento forte ha portato con sé materiali di vario genere, e quando ti sfiori il viso con la mano ti accorgi di sanguinare copiosamente (aggiorna il registro del personaggio mettendo la crocetta alla voce Ferite).

Con il sentiero ormai alle spalle, riprendi a camminare senza altri punti di riferimento fino a che non intravedi tra la nebbia una sagoma scura. Avanzi lentamente, fino a riconoscere un grande casale di legno. Come ipnotizzata, ti avvicini alla porta, infreddolita, ed osservi estasiata le due lampade poste sopra l'accesso: è la prima volta in vita tua che vedi una luce artificiale e questo vuol dire che sei riuscita a trovare la Locanda. Ti volti indietro per un istante, per controllare se qualcuno ti abbia seguito: alle tue spalle c'è solo una spessa coltre bianca che impedisce di vedere oltre i tre metri di distanza. Piena di gioia, bussi alla porta ed attendi che qualcuno venga ad accoglierti.

Vai al [42](#).

3

L'anziano sembra affaticato, ma al momento è l'unico che può aiutarti: sebbene sia guidato da una grande forza di volontà le sue condizioni fisiche non sono le migliori, ma nonostante questo ti prende in braccio e, pervaso da incredibili dolori ad ogni passo, continua ad addentrarsi tra la vegetazione in cerca della Locanda.

Lancia 3D-9 per tre volte: se il risultato totale è pari o inferiore a 3 crollate entrambi a terra e morirai qualche ora dopo a causa dell'infezione.

Se invece il risultato è pari o superiore a 4, l'anziano riesce ad esserti d'aiuto ed in pochi minuti riesce a trovare un casale interamente fatto di legno, che ti appare agli occhi come una sagoma scura immersa tra la nebbia. Giunti alla porta, osservi estasiata le due lampade poste sopra l'accesso: è la prima volta in vita tua che vedi una luce artificiale e questo vuol dire che sei riuscita a trovare la Locanda. Dopo aver bussato alla porta, l'anziano attende che qualcuno venga ad accogliervi.

Vai al [42](#).

4

Procedi per qualche minuto facendoti strada tra la vegetazione.

"Ricerca della Locanda": effettua un lancio di dadi per verificare l'eventuale presenza della Locanda.

Se l'esito è positivo vai al [43](#).

Se invece l'esito è negativo devi proseguire con la ricerca (aggiungi 1 punto al valore di Ricerca fallita, e se il valore ha raggiunto i 10 punti vai direttamente al [18](#) senza leggere il resto del paragrafo): poiché provieni dalla zona alla tua destra non ti rimane che andare avanti (vai al [9](#)) o esplorare la zona alla tua sinistra (vai al [46](#)).

5

Ricordandoti della corda che porti con te, la estrai dalla sacca e, tenendola con due mani, cerchi di utilizzarla per estrarre il cilindro dal punto in cui si è incastrato. Fortunatamente riesci nell'impresa, quindi leghi il tuo mantello alla corda, riuscendo a raccogliere il cilindro ed a tirarlo su. Non puoi permetterti di sbagliare il secondo tentativo.

Lancia tre dadi: se il punteggio ottenuto è compreso tra 8 e 13 vai al [25](#), in tutti gli altri casi il cilindro rotola lungo una tubatura e si infila in un foro presente alla base del pavimento (vai al [21](#)).

6

Mentre ti fai strada tra le piante, penetrando di passo in passo nell'onnipresente nebbia, ti graffi al volto passando nei pressi di un arbusto. Istintivamente copri la ferita con la mano, ma non intendi fermarti (aggiorna il registro del personaggio mettendo la crocetta alla voce Ferite).

Se vuoi continuare ad andare avanti vai al [49](#), se vuoi provare ad esplorare la zona a sinistra vai al [24](#), se invece vuoi esplorare la zona a destra vai al [4](#).

7

Cammini per almeno dieci minuti, assorta nei tuoi pensieri. La nebbia trasforma questi ambienti in un susseguirsi di zone identiche l'una all'altra tanto che, se il sentiero non procedesse in un'unica direzione, potresti giurare di aver percorso la stessa strada più volte. Nell'incertezza se tornare indietro o continuare a camminare, senti la voce di un uomo: ti volti di scatto verso destra, e noti che ci sono due loschi individui accampati al bordo della strada, dei quali non ti eri accorta a causa della nebbia. Accorgendosi della tua presenza, i due smettono di parlare e ti osservano in silenzio mentre oltrepassi il punto in cui si trovano. Se stai viaggiando con un cane vai all'[11](#), altrimenti vai al [2](#).

8

Dopo aver accennato alla signora cosa ti ha spinto fin qui, rimani in silenzio in attesa della reazione della donna: il rumore del vento riecheggia al di fuori della Locanda, come a ricordarvi che fuori il gelo e la nebbia vi attendono inesorabili. «Posso vederlo?», ti chiede la signora, con voce emozionata.

Se possiedi il cilindro metallico vai al [48](#), altrimenti vai al [40](#).

9

Continui a procedere seguendo solo il tuo istinto, ma tutto ciò che vedi sono nebbia e rami secchi che si impigliano ai tuoi vestiti.

"Ricerca della Locanda": effettua un lancio di dadi per verificare l'eventuale presenza della Locanda.

Se l'esito è positivo vai al [43](#).

Se invece l'esito è negativo devi proseguire con la ricerca (aggiungi 1 punto al valore di Ricerca fallita, e se il valore ha raggiunto i 10 punti vai direttamente al [18](#) senza leggere il resto del paragrafo): poiché provieni dalla zona alla tua destra non ti rimane che andare avanti (vai al [4](#)) o esplorare la zona alla tua sinistra (vai al [46](#)).

10

Purtroppo il lancio non è tra i più precisi: il cilindro rimbalza su una conduttura e cade in fondo alla fessura, in un punto irraggiungibile sotto due tubi dai quali fuoriesce vapore bollente.

Lanci un grido di rabbia e disperazione: questo errore potrebbe compromettere la missione che ti eri prefissata. Se possiedi una corda vai al [5](#), altrimenti vai al [21](#).

11

I loschi individui continuano ad osservarti mentre passi, ma il cane con cui stai viaggiando si immobilizza davanti a loro ed inizia a ringhiare. Cercando di non infastidire i due uomini, trascini l'animale in direzione opposta, ma questo non demorde ed inizia ad abbaiare ed a minacciarli con insistenza: evidentemente ha percepito qualche odore particolare che lo ha messo in agitazione. Per tutta risposta, i due uomini cercano di cacciarlo via scagliandogli contro qualche pietra, ma vedendo che il cane si avvicina sempre di più a loro ringhiando estraggono una pistola ed un coltello e vi aggrediscono a loro volta.

Se oltre al cane stai viaggiando anche con un anziano vai al [16](#), altrimenti vai al [47](#).

12

Ricordandoti dell'indicazione secondo cui la Locanda dovrebbe trovarsi tra la vegetazione non appena superato il maneggio, esci dal sentiero ed inizi a camminare senza altri punti di riferimento. Nonostante ti senta a disagio nel procedere in questo modo, non sembrano esserci altri modi per trovare la Locanda. Dopo qualche minuto la vegetazione diventa fin troppo fitta e rischi di ferirti con qualche ramo, ma tornare indietro può essere rischioso perché potresti perderti.

Lancia tre dadi: se il punteggio ottenuto è compreso tra 8 e 13 vai al [6](#), in tutti gli altri casi vai al [49](#).

13

Fortunatamente i due individui vengono circondati e colpiti in più riprese: nella colluttazione, i coraggiosi che li hanno attaccati riescono a recuperare la tua sacca e, con essa, il cilindro di metallo (inserisci nel registro di viaggio tutti gli oggetti che ti erano stati sottratti in precedenza). Sentendosi sopraffatti, i due fuggono dalla Locanda: recuperata la tua sacca, corri a ringraziare le persone che hanno rischiato la vita per aiutarti, quindi sveli loro che l'oggetto che porti con te è di vitale importanza per il genere umano e che con esso sarà possibile estendere la riserva energetica del Residuum.

Mentre le persone che si trovano nella Locanda sembrano festeggiare quel fortunoso ritrovamento, la signora ti prende da parte congratulandosi con te per il coraggio, quindi le racconti la storia dei tuoi genitori e le aspettative racchiuse in quel piccolo oggetto. Gli occhi della donna si riempiono di speranza e, dopo averti condotto dietro la cucina, apre una porta chiusa a chiave: la porta cigola in maniera sinistra, e dietro di essa c'è una scala che porta al piano inferiore.

La signora accende un piccolo interruttore ingiallito dal tempo che dà luce al piano inferiore e subito dopo iniziate a scendere i gradini, giungendo in quella che sembra una cantina abbandonata: evidentemente qui sotto non viene mai nessuno, perché oltre alla polvere ci sono decine di ragnatele ed insetti morti sul pavimento di legno. Segui la signora muovendoti tra mobili deteriorati e cumuli di spazzatura, e la vedi inginocchiarsi a terra per aprire una botola di legno. «Guarda», ti dice. Ti avvicini incuriosita e noti una fessura che si estende fino a due metri di profondità, al cui interno ci sono numerosi cavi e condutture: subito sotto riesci a vedere un cavo di colore marrone, opaco, teso, del diametro di circa tre centimetri.

«Quello è il Residuum», continua la signora, «E' grazie al quel cavo se qui c'è energia elettrica ed il mondo ha ancora una speranza... ». Quindi ti chiede il piccolo cilindro metallico ed, una volta preso, ti spiega come dovrebbe funzionare: «Questa lega è fatta di un materiale particolare in grado di legarsi stabilmente al Residuum in caso di contatto, quindi dobbiamo fare in modo che il cilindro tocchi il cavo... ».

La signora prova ad inserire il braccio nella fessura, ma lo spazio tra i tubi è troppo stretto e non riesce ad arrivare al cavo. La vedi tirarsi su, respirando con affanno: evidentemente la temperatura lì sotto è molto alta a causa delle condutture bollenti.

Se con te c'è una ragazza vai al [32](#), altrimenti vai al [14](#).

14

Vedendo che la signora non riesce ad arrivare al cavo, ti proponi di aiutarla: il tuo corpicino potrebbe avvicinarsi al Residuum più di quanto non sia riuscita a fare lei. La signora accetta e ti afferra per le gambe, mentre ti cali a testa in giù all'interno della fessura.

Cerchi di fare attenzione a non sfiorare le condutture bollenti, ma mentre vieni calata verso il basso ti accorgi che mancano pochi centimetri per giungere al cavo, quindi non ti resta che lanciare il cilindro nella speranza di centrarlo.

Lancia tre dadi: se il punteggio ottenuto è compreso tra 9 e 12 vai al [25](#), in tutti gli altri casi vai al [10](#).

15

Ti addentri nel bosco e cerchi di procedere il più velocemente possibile. Questi luoghi sono generalmente poco sicuri, quindi devi fare attenzione ad ogni singolo rumore e devi procedere silenziosamente.

Dopo qualche ora di cammino lungo il sentiero, senti un cane abbaiare: ti fermi d'istinto e cerchi di capire da quale direzione proviene l'animale, ma percepire i suoni è difficile con questa nebbia. Il cane sembra sempre più vicino ed il tuo piccolo cuore inizia a battere all'impazzata: probabilmente la bestia è sulle tue tracce, istante dopo istante lo senti correre verso di te.

Se vuoi nasconderti lontano dal sentiero vai al [33](#), se invece rimani dove sei vai al [20](#).

16

Il cane viene raggiunto da un colpo di pistola e si accascia a terra. Impaurita per l'accaduto, cerchi di scappare ed abbandoni il sentiero nella speranza di seminarli, ma il secondo individuo ti insegue con il coltello in mano, gridandoti contro. Istintivamente, l'anziano cerca di proteggerti ed affronta l'uomo, ma la lotta tra i due è impari. Continui a correre senza voltarti indietro, e mentre ti graffi attraversando rami e rovi senti le grida di dolore del vecchio: i suoi lamenti sono sempre più lontani, ed intuisce che ha avuto la peggio nel tentativo di proteggerti. Le lacrime escono senza sosta dai tuoi occhi: questo viaggio, per quanto importante, ha causato la morte di un anziano innocente e di un cane, ed il dolore è troppo grande per il tuo piccolo cuore (aggiorna il tuo registro di viaggio cancellando l'anziano ed il cane tra i compagni).

Sentendoti responsabile per l'accaduto, continui a correre per interminabili minuti, quasi senza renderti conto di dove metti i piedi.

Lancia tre dadi: se il punteggio ottenuto è compreso tra 8 e 13 vai al [39](#), in tutti gli altri casi vai al [19](#).

17

Entri nella locanda: l'ambiente spartano è illuminato dalla tenue luce delle candele poste su ciascun tavolo ed a due metri di altezza lungo tutto il perimetro della sala, mentre i clienti entrano ed escono tra la confusione più assoluta. Brutti ceffi stanno facendo baldoria mentre mangiano piatti a base di carne e bevono vino a volontà, ed un violinista vestito di stracci, che dovrebbe allietare la permanenza degli ospiti, viene invece deriso da uomini e donne. Realizzi ben presto che questo non è l'ambiente che fa al caso tuo, quindi dopo aver bevuto un bicchiere d'acqua preferisci uscire dalla locanda: gli abitanti di questo villaggio sembrano essersi arresi all'evidenza, e la ricerca di una Locanda non è più tra le loro priorità.

Non avendo altro da fare entri nell'emporio, che si rivela anch'esso un posto poco accogliente ed abbandonato a sé stesso: dietro al bancone c'è una ragazza in lacrime, che sta sistemando alcuni articoli sugli scaffali impolverati. Attendi pazientemente che la ragazza possa servirti quando, in uno scatto di rabbia, si sfoga contro i suoi genitori rei, dalle sue parole, di sfruttarla da settimane. La ragazza avrà circa vent'anni, è magra, alta e con i capelli rossi. Decidi di ascoltare il suo disagio, visto che non ci sono altri clienti a parte te, e nel giro di pochi minuti avete già fatto amicizia.

La mattinata trascorre così, in compagnia della giovane, ma dopo tanto parlare è giunta l'ora di ripartire. Saluti la ragazza e ti allontani dall'emporio, ma proprio quando ti sei lasciata alle spalle il villaggio ti senti chiamare più volte ad alta voce: si tratta della ragazza di poco fa, ti ha raggiunto per chiederti se può venire via con te perché è stanca di lavorare gratuitamente per due genitori che la maltrattano e non le danno alcuna considerazione. Se accetti, aggiorna il tuo registro di viaggio inserendo la ragazza tra i compagni (aggiungi inoltre che porta con sé due preparati di erbe medicinali).

Vai al [27](#).

18

Nonostante la tua tenacia, non sei ancora riuscita a trovare la Locanda, ed ormai ti sei persa tra la vegetazione (azzeri il valore di Ricerca fallita).

Se sei ferita vai al [34](#), in caso contrario vai al [29](#).

19

Mentre corri, penetrando di passo in passo nell'onnipresente nebbia, urti contro qualcosa e cadi a terra. Leggermente stordita per il colpo, ti rialzi per cercare di capire cosa sia accaduto: sei andata a sbattere contro una struttura di legno, che non avevi visto a causa della scarsa visibilità.

Ti rialzi e tocchi il legno con la mano: una sensazione di positività riaccende il tuo animo, e mentre percorri il perimetro della struttura senti la gioia crescere nel tuo cuore: si tratta di un casale. Seguendone il perimetro, ti avvicini alla porta, infreddolita, ed osservi estasiata le due lampade poste sopra l'accesso: è la prima volta in vita tua che vedi una luce artificiale e questo vuol dire che sei riuscita a trovare la Locanda. Ti volti indietro per un istante, per controllare se qualcuno ti abbia seguito: alle tue spalle c'è solo una spessa coltre bianca che impedisce di vedere oltre i tre metri di distanza. Piena di felicità, bussi alla porta ed attendi che qualcuno venga ad accoglierti.

Vai al [42](#).

20

Chiudi gli occhi e ti getti a terra, impaurita, in attesa dello svolgersi degli eventi. Percepisci le zampe del cane sulla ghiaia del sentiero, lo senti avvicinarsi sempre di più e quando il suo ululato è ormai vicino lo senti rallentare metro dopo metro: dopo qualche istante il cane ti è addosso, ma se il tuo timore era di imbatterti in una belva inferocita rimani stupita del contrario. La bestiola ti si avvicina ed inizia a scodinzolare, in preda all'euforia, quindi inizia a leccarti ed abbaia di gioia.

Ora che il cane è tra le tue braccia, puoi finalmente capire che non è affatto un pericolo: si tratta di un segugio di colore nero, di dimensioni medie, con una collare ed una corda al seguito. In pochi minuti avete già fatto amicizia, e quando cerchi di ripartire ti accorgi che vuole seguirti. Inizialmente accogli la novità con un po' di scetticismo, ma poi ti rendi conto che la compagnia di un cane non può che esserti d'aiuto (aggiorna il tuo registro di viaggio inserendo il cane tra i compagni).

Se vuoi puoi togliere la corda dal suo collare e metterla nella tua sacca (in questo caso, aggiungila alla lista degli oggetti in tuo possesso).

Vai al [27](#).

21

Il cilindro metallico è irraggiungibile... Rimani a mezz'aria, con lacrime cariche di rabbia che escono copiose dai tuoi occhi tristi. La signora ti tira su e cerca di confortarti con un caloroso abbraccio.

L'umanità dovrà ancora attendere prima di tirare un sospiro di sollievo, ma non è detto che quello sia l'unico cilindro, né che un giorno non trovi il sistema per recuperarlo. Per il momento il tuo viaggio finisce qui, ma nel tuo cuore la scintilla della speranza non si è esaurita e ti prometti che farai di tutto per trovare un altro cilindro che possa espandere la riserva energetica.

22

I due individui ti hanno raggiunto: afferrandoti per i capelli ti immobilizzano a terra. Urli di paura mentre uno dei due ti colpisce con uno schiaffo al volto e l'altro ti strappa la sacca di dosso e ne rovescia il contenuto sull'erba. La tua vista, già ridotta a causa dell'orrenda nebbia, si fa ancora più confusa per via delle copiose lacrime che escono dai tuoi occhi, e tutte le piante che ti circondano perdono consistenza. Poi non senti più niente.

Rimani immobile per un lasso di tempo indefinito, poi lentamente riapri gli occhi: l'unico rumore che senti è quello del vento tra le piante, e i due uomini non ci sono più. Purtroppo hanno preso la tua sacca e tutto ciò che portavi con te (cancella dal foglio del personaggio la sacca e tutto il suo contenuto), ma fortunatamente non ti hanno fatto del male. Non senti più neanche il guaito del cane: probabilmente quel colpo di pistola lo ha ucciso sul colpo (aggiorna il tuo registro di viaggio cancellando il cane tra i compagni).

Ti asciughi le lacrime e riprendi a camminare nella stessa direzione di prima fino a che non intravedi tra la nebbia una sagoma scura. Avanzi lentamente, fino a riconoscere un grande casale di legno. Come ipnotizzata, ti avvicini alla porta, infreddolita, ed osservi estasiata le due lampade poste sopra l'accesso: è la prima volta in vita tua che vedi una luce artificiale e questo vuol dire che sei riuscita a trovare la Locanda. Ti volti indietro per un istante, per controllare se qualcuno ti abbia seguito: alle tue spalle c'è solo una spessa coltre bianca che impedisce di vedere oltre i tre metri di distanza. Rinfrancata, bussi alla porta ed attendi che qualcuno venga ad accoglierti.

Vai al [42](#).

23

La tua temperatura corporea continua a salire: non potendo fare altro che pulirti la ferita, la signora ti avvolge in una coperta e ti porta al piano superiore, dove ti adagia su un letto e continua ad accudirti. Purtroppo però i suoi rimedi non sembrano migliorare il tuo stato: nel giro di due ore perdi conoscenza e precipiti in un sonno dal quale non ti risveglierai più. La tua avventura termina qui, in maniera tragica.

24

Procedi per qualche minuto facendoti strada tra la vegetazione.

"Ricerca della Locanda": effettua un lancio di dadi per verificare l'eventuale presenza della Locanda.

Se l'esito è positivo vai al [43](#).

Se invece l'esito è negativo devi proseguire con la ricerca (aggiungi 1 punto al valore di Ricerca fallita, e se il valore ha raggiunto i 10 punti vai direttamente al [18](#) senza leggere il resto del paragrafo): poiché provieni dalla zona alla tua sinistra non ti rimane che andare avanti (vai al [37](#)) o esplorare la zona alla tua destra (vai al [46](#)).

25

Fortunatamente riesci a lanciare il cilindro sul cavo. «Ce l'abbiamo fatta, signora!», gridi di gioia. In pochi secondi la donna ti tira su e vi abbracciate calorosamente.

Vai al [50](#).

26

Il sentiero è abbastanza agevole, e nel giro di qualche ora giungi nel villaggio di Riffian. Qui vivono circa duecento persone, ed anche se la nebbia condiziona inesorabilmente la vita di ciascuna di loro, stare in compagnia di altra gente dovrebbe rendere le giornate meno cupe di quanto non lo siano già.

Dopo aver dato rapidamente un'occhiata al villaggio, puoi attraversarlo senza fermarti (vai al [27](#)) o entrare nella locanda per mangiare qualcosa (vai al [17](#)).

27

Stai camminando da ore, ma nonostante la stanchezza sai che non puoi fermarti proprio adesso. Nello sconforto più assoluto, giungi nei pressi di un maneggio: hai sentito parlare tante volte di cavalli, ma non ne hai mai visto uno. La tua emozione iniziale, però, si trasforma in delusione quando ti accorgi che il maneggio è abbandonato e che non c'è traccia di cavalli.

Se vuoi continuare lungo il sentiero vai al [7](#), se invece vuoi addentrarti tra la vegetazione vai al [12](#).

28

Il sentiero procede in leggera discesa costeggiando il ruscello: non riesci a vedere l'acqua per via della nebbia, ma riesci comunque a sentirne il rumore a pochi metri di distanza. Qui non sembra esserci molta vegetazione.

Dopo mezz'ora di cammino il sentiero sembra risalire lungo la valle, anche se non puoi renderti conto con esattezza dell'ambiente circostante. Mentre cerchi di orientarti, ti accorgi di una deviazione sulla sinistra e quando ti avvicini per controllare noti che c'è una grotta pochi metri più avanti.

Se vuoi seguire il sentiero vai al [27](#), se invece vuoi esplorare la grotta vai al [38](#).

29

Nel disperato tentativo di uscire da questo labirinto di piante ed arbusti, ti graffi al volto passando nei pressi di un ramo spinoso: istintivamente copri la ferita con la mano, ma non intendi fermarti fino a che non hai trovato la Locanda (aggiorna il registro del personaggio mettendo la crocetta alla voce Ferite).

Vai al [46](#).

30

Il cane cammina nervosamente intorno a te, intuisce che sei in pericolo ma non può aiutarti. Come se potesse capire le tue parole, gli chiedi di cercare aiuto e il cane non se lo fa ripetere due volte: lo vedi scappare via e rimani a fissare la bianca desolazione della nebbia intorno a te.

Lancia 3D-9 per tre volte: se ottieni un risultato totale pari o superiore a 4, il cane riesce a trovare aiuto (vai al [41](#)). In caso contrario, il cane non riuscirà a tornare in tempo: perderai conoscenza qualche ora dopo ed il tuo viaggio terminerà qui.

31

La persona con cui stai viaggiando estrae dalla sua sacca una busta di carta contenente alcune erbe medicinali, quindi le applica sulla tua ferita (se ti ha aiutato la ragazza, cancella uno dei preparati di erbe medicinali).

Ti addormenti nel giro di qualche minuto e ti risvegli dopo un lasso di tempo indefinito: sei all'interno di un letto abbastanza scomodo, ma poiché negli ultimi mesi hai dormito svariate volte all'aperto riesci ad apprezzare anche un materasso mal fatto. Accanto a te c'è la signora, che ti rassicura con un sorriso sincero e confortante. Ti alzi di scatto, come se il lungo riposo ti avesse ricordato che sei qui per uno scopo ben preciso. La signora ti fa cenno di non parlare e ti accompagna di sotto, nella sala dove ti ha accolto tre giorni prima: il fuoco è ancora acceso, e proprio in questo momento due viandanti anziani stanno entrando nella Locanda. «Mangia qualcosa prima...», ti suggerisce con voce calda, quindi ti offre un po' di carne appena cotta. Dopo aver mangiato senza proferire parola, ti senti finalmente pronta per svelare alla donna la ragione del tuo viaggio.

Vai all'[8](#).

32

La ragazza è rimasta nella sala principale della Locanda, vicino al camino. Ricordandoti di lei e del suo fisico asciutto, corri a chiamarla e la conduci al piano inferiore. Dopo aver capito cosa deve fare, la ragazza si piega verso il basso con il cilindro in mano: tu e la signora le tenete ferme le gambe in modo che non cada nella fessura ed in pochi secondi riesce a mettere in contatto il cilindro metallico con il cavo di Residuum. Dopo averla tirata su, Vi abbracciate per la gioia.

Vai al [50](#).

33

Ti allontani velocemente dal sentiero, giusto qualche metro per non dare nell'occhio: continui a guardarti continuamente alle spalle per osservare la vegetazione dietro di te e prenderla come punto di riferimento, perché se dovessi perderti per te sarebbe la fine con questa nebbia. Fortunatamente trovi un albero sul quale puoi arrampicarti e metterti al sicuro.

Dopo pochi secondi senti un rumore in vicinanza del sentiero: il cane corre ed abbaia senza sosta, ma non si ferma e procede lungo il sentiero in direzione opposta a quella da cui provieni. La visibilità è praticamente nulla, quindi riesci solo a sentirlo: probabilmente se avesse percepito la tua presenza ti avrebbe aggredito.

Rimani immobile qualche minuto sopra l'albero per accertarti che il cane sia lontano, e soprattutto che insieme al cane non ci sia qualche persona. Scesa dall'albero, ti orienti per ritrovare il sentiero, quindi riprendi il cammino.

Vai al [27](#).

34

La ferita procurata ti causa un dolore insopportabile e probabilmente si è infettata: il sangue continua a scendere copioso e ti senti svenire.

Se viaggi con una ragazza (e quest'ultima ha con sé almeno un preparato di erbe medicinali) vai al [45](#).

Se viaggi con un anziano vai al [3](#).

Se viaggi con un cane vai al [30](#).

Se viaggi con un anziano ed un cane vai al [35](#).

Se invece stai viaggiando da sola o con una ragazza che non possiede erbe medicinali, perdi conoscenza e ti accasci a terra senza possibilità di essere aiutata: la tua coraggiosa missione termina in modo ingiusto, persa nell'onnipresente ed opprimente nebbia.

35

L'anziano sembra affaticato, quindi forse il cane potrebbe avere più successo: gli fai un cenno con la testa, lo vedi scappare via e rimani a fissare la bianca desolazione della nebbia intorno a te.

Lancia 3D-9 per tre volte: se ottieni un risultato totale pari o superiore a 6, il cane riesce a trovare aiuto (vai al [41](#)). In caso contrario, il cane non riuscirà a tornare in tempo (aggiorna il tuo registro di viaggio cancellando il cane tra i compagni) e quindi avrai bisogno dell'aiuto dell'anziano (vai al [3](#)).

36

Continui a correre infilandoti tra gli arbusti che trovi davanti a te. Fortunatamente la vegetazione è molto fitta, quindi mentre il tuo corpicino esile riesce a farsi strada tra rami e fusti, i due uomini che ti inseguono trovano molta difficoltà a starti dietro. Li senti a qualche metro di distanza, che imprecano ed inveiscono contro di te. Poi uno sparo, che riecheggia in maniera sinistra nell'aria.

Continui a correre: un secondo ed un terzo sparo ti fanno sussultare. Ormai fuori dalla loro portata, senti un quarto sparo, poi un dolore lancinante si espande per tutto il tuo corpo: non riuscendo a resistere, cadi a terra e perdi conoscenza.

Ti risvegli di colpo: non riesci a capire quanto tempo sia passato, provi a capire cosa sia successo ma non riesci a rialzarti. I due loschi individui non ti inseguono più, ma ora hai un problema ben più grande da affrontare: una ferita poco sotto la spalla sinistra, da cui fuoriesce sangue copiosamente. Respiri a fatica, e senti di essere giunta al termine della tua breve vita. I suoni e gli oggetti intorno a te si confondono e diventano indistinti: riesci solo a sentire due braccia forti che ti afferrano e ti portano via.

Le ultime sensazioni che riesci a percepire sono un intenso calore e le voci di almeno cinque persone: dalle loro parole, intuisce che ti hanno trovato nel bosco e ti hanno portato nella Locanda. Se è vero che la tua breve vita sta per finire, è altrettanto vero che il tuo sacrificio è servito a qualcosa: nella tua sacca i tuoi soccorritori hanno trovato l'oggetto cilindrico che servirà ad espandere la riserva di Residuum, ed ora tutti gli abitanti del mondo possono tornare a sperare per il futuro. Chiudi gli occhi sorridendo, per l'ultima volta.

37

Continui a procedere seguendo solo il tuo istinto, ma tutto ciò che vedi sono nebbia e rami secchi che si impigliano ai tuoi vestiti.

"Ricerca della Locanda": effettua un lancio di dadi per verificare l'eventuale presenza della Locanda.

Se l'esito è positivo vai al [43](#).

Se invece l'esito è negativo devi proseguire con la ricerca (aggiungi 1 punto al valore di Ricerca fallita, e se il valore ha raggiunto i 10 punti vai direttamente al [18](#) senza leggere il resto del paragrafo): poiché provieni dalla zona alla tua sinistra non ti rimane che andare avanti (vai al [24](#)) o esplorare la zona alla tua destra (vai al [46](#)).

38

Ti addentri nella grotta, e finalmente passo dopo passo ti lasci la nebbia alle spalle. Cerchi di fare attenzione al minimo rumore ed anche a dove metti i piedi, visto che dopo qualche metro ti trovi nel buio più completo.

Stai per tornare indietro, quando una luce fioca attira la tua attenzione e ti invita a procedere: intuisce che nella grotta c'è qualcuno, ma prima che tu possa porti qualsiasi domanda ti accorgi che un piccolo cane nero di taglia media ti viene incontro scodinzolando: ti viene spontaneo accarezzarlo, ed il cane ricambia facendoti le feste. Dopo qualche istante venite entrambi raggiunti da un signore anziano, che si rivela essere il padrone del cane: l'uomo si chiama Mugol e sono anni che vive da eremita all'interno di questa grotta, è gracile e sembra del tutto inoffensivo. Inizialmente diffidente, ti rendi conto che in realtà si tratta di una persona rassicurante che ti sta offrendo un pasto ed un po' di protezione.

Passi parte della giornata in loro compagnia, e con l'occasione gli sveli anche le ragioni del tuo viaggio. Dopo aver pranzato decidi che è giunto il momento di riprendere il cammino. Prima di partire, se lo desideri, puoi invitare l'anziano Mugol ad unirsi a te nella ricerca della Locanda: in questo caso lancia tre dadi e verifica l'esito.

Se ottieni 10 o 11 Mugol accetta e si unisce a te, portando con sé anche il suo cane.

Se ottieni 8, 9, 12 o 13 Mugol accetta e si unisce a te, ma non porta il cane.

In tutti gli altri casi, Mugol rifiuta la tua proposta.

A seconda dell'esito, aggiorna il tuo registro di viaggio inserendo tra i compagni il solo Mugol, anche il cane o nessuno dei

due. Finalmente puoi riprendere il viaggio (vai al [27](#)).

39

Mentre corri, penetrando di passo in passo nell'onnipresente nebbia, ti graffi al volto passando nei pressi di un arbusto. Istantaneamente copri la ferita con la mano, ma non hai il coraggio di fermarti. Continui a correre per interminabili minuti, e solo quando hai la certezza di non essere più inseguita ti inginocchi a terra, esausta. Ti guardi intorno e ti accorgi di esserti persa, ma quel che è peggio è che sei anche ferita (aggiorna il registro del personaggio mettendo la crocetta alla voce Ferite).

Non intendi mollare proprio adesso, quindi riprendi a camminare nella stessa direzione di prima fino a che non intravedi tra la nebbia una sagoma scura. Avanzi lentamente, fino a riconoscere un grande casale di legno. Come ipnotizzata, ti avvicini alla porta, infreddolita, ed osservi estasiata le due lampade poste sopra l'accesso: è la prima volta in vita tua che vedi una luce artificiale e questo vuol dire che sei riuscita a trovare la Locanda. Ti volti indietro per un istante, per controllare se qualcuno ti abbia seguito: alle tue spalle c'è solo una spessa coltre bianca che impedisce di vedere oltre i tre metri di distanza.

Piena di felicità, bussi alla porta ed attendi che qualcuno venga ad accoglierti.

Vai al [42](#).

40

Purtroppo la sacca ti è stata sottratta dai due uomini che ti hanno aggredito: solo ora ricordi l'accaduto, e realizzi in ritardo che il cilindro si trovava proprio in quella sacca. Disperata, scoppi in lacrime e neanche il caloroso abbraccio della signora riesce a ridarti la speranza. Sconvolta dai singhiozzi, la donna ti riaccompagna al piano di sotto, dove ti offre un bicchiere d'acqua e ti invita a calmarti.

Mentre bevi, la donna si avvicina alla porta perché sembra che qualcuno abbia bussato: nel giro di pochi secondi due uomini vengono accolti all'interno della Locanda, e realizzi con orrore che sono gli stessi ceffi che ti hanno aggredito tra la vegetazione. Dalla tua bocca innocente fuoriescono spontaneamente delle urla disperate: «Quei due uomini mi hanno aggredito e mi hanno rubato la sacca! Lì dentro c'è un oggetto che ci aiuterà a riscaldarci! Aiutatemi vi prego!». Coloro che si trovano nella Locanda si voltano tutti in direzione dei due individui.

Lancia 2D-6 (se l'anziano sta viaggiando con te, lancia 2D-4 anziché 2D-6): il risultato corrisponde al numero di persone che decidono di darti una mano. Per ciascuno di loro, lancia tre dadi per stabilire l'esito di un loro attacco nei confronti dei due uomini: un risultato compreso tra 8 e 13 indica che il singolo attacco è riuscito, mentre qualsiasi altro risultato indica che l'attacco non è riuscito.

Se vanno a buon fine tre o più attacchi vai al [13](#).

In caso contrario, i due brutti ceffi riescono a fuggire portando con te la tua sacca: l'umanità dovrà ancora attendere prima di risolvere il problema delle riserve energetiche, ma non è detto che quello sia l'unico cilindro, né che un giorno non troviate il sistema per recuperarlo. Per il momento il tuo viaggio finisce qui all'interno della Locanda, ma nel tuo cuore la scintilla della speranza non si è esaurita e ti prometti che farai di tutto per trovare un altro cilindro.

41

I suoni e gli oggetti intorno a te si confondono e diventano indistinti. Riesci solo a percepire due braccia forti che ti afferrano e ti portano via.

Quando riapri gli occhi sei dentro un letto: una ragazza alta, snella e con i capelli rossi si sta occupando di te (aggiorna il tuo registro di viaggio cancellando tutti i tuoi precedenti compagni). «Dove mi trovo?», le chiedi. «Questo è il villaggio di Riffian, mio padre ti ha trovata nel bosco e ti ha salvata...». La tua ferita sembra completamente guarita (aggiorna il registro del personaggio eliminando la crocetta alla voce Ferite). La ragazza continua a prendersi cura di te per tre giorni, durante i quali le racconti la tua storia ed i motivi del che ti hanno portato fin qui: sembra essere nata una nuova amicizia, ed infatti la ragazza ha scelto di accompagnarti durante il viaggio (aggiorna il tuo registro di viaggio inserendo la ragazza tra i compagni: aggiungi inoltre che porta con sé due preparati di erbe medicinali).

Appena ti senti meglio ti rimetti in cammino e nel giro di un giorno giungi nuovamente nei pressi del maneggio: ricordandoti dell'indicazione secondo cui la Locanda si dovrebbe trovare tra la vegetazione non appena superato il maneggio, esci dal sentiero ed inizi a camminare senza altri punti di riferimento.

Lancia tre dadi: se il punteggio ottenuto è compreso tra 8 e 13 vai al [6](#), in tutti gli altri casi vai al [49](#).

42

Ti accoglie una signora di mezza età, e ti invita ad entrare. La Locanda è decisamente spoglia al suo interno: ci sono dei tavolini ed alcune panche, in fondo alla sala c'è un enorme camino acceso e più a destra c'è la cucina con il bancone. Un piccolo lume dà luce alla zona della cucina, mentre il resto della sala è illuminata dalla luce emanata dal fuoco. Non sei abituata a vedere luci artificiali, quindi la vista di quei lumi accesi è qualcosa di inaspettato. Inoltre questa sala è abbastanza grande ed anche questo ti stupisce, in quanto solitamente la vista non va oltre i tre metri a causa della nebbia e non sei più abituata ad osservare oggetti molto distanti da te.

Infreddolita, ti avvicini istintivamente al camino: il calore del fuoco riscalda il tuo piccolo corpicino, e per qualche minuto ti senti come in paradiso. Oltre a te ci sono altri sei uomini nella Locanda: quattro di essi sono davanti al camino, gli altri due sono seduti su una delle panche ed hanno lo sguardo perso nel vuoto. Dopo aver sbrigato alcuni servizi la signora torna da te e, mettendoti una mano sulla spalla, ti invita a sederti ed a gustare una zuppa calda: già rinfancata dal calore del fuoco, accetti

ben volentieri e la ringrazi di cuore.

Appena hai finito la zuppa, rimani assorta nei tuoi pensieri: il viaggio ti ha molto provata e per essere così piccola hai già patito molte sofferenze. La signora ti sorride e ti mette a tuo agio raccontandoti la sua storia, quindi ti chiede cosa ti porta da queste parti.

Se sei ferita vai al [44](#), in caso contrario vai all'[8](#).

43

Proprio quando iniziavi a temere di esserti persa, intravedi tra la nebbia una sagoma scura. Avanzi lentamente, fino a riconoscere un grande casale di legno. Come ipnotizzata, ti avvicini alla porta, infreddolita, ed osservi estasiata le due lampade poste sopra l'accesso: è la prima volta in vita tua che vedi una luce artificiale e questo vuol dire che sei riuscita a trovare la Locanda.

Ti volti indietro per un istante, per controllare se qualcuno ti abbia seguito: alle tue spalle c'è solo una spessa coltre bianca che impedisce di vedere oltre i tre metri di distanza. Piena di felicità, bussi alla porta ed attendi che qualcuno venga ad accoglierti.

Vai al [42](#).

44

Osservandoti meglio, la signora nota la tua ferita e si allontana qualche istante per prendere un fazzoletto umido, ma mentre la disinfecta sente che la tua temperatura corporea è insolitamente alta. Ti senti svenire, e sicuramente questo dipende dal fatto che la ferita si è infettata.

Se con te c'è un anziano o una ragazza (e quest'ultima ha con sé almeno un preparato di erbe medicinali) vai al [31](#). In tutti gli altri casi vai al [23](#).

45

La ragazza ti soccorre immediatamente ed estrae dalla sua sacca alcune erbe medicinali, quindi le applica delicatamente sulla tua ferita (cancella un preparato di erbe medicinali).

Nel giro di pochi minuti ti senti leggermente meglio e nel giro di due ore hai recuperato le forze (aggiorna il registro del personaggio togliendo la crocetta alla voce Ferite).

Vai al [46](#).

46

Continui a procedere seguendo solo il tuo istinto, ma tutto ciò che vedi sono nebbia e rami secchi che si impigliano ai tuoi vestiti.

"Ricerca della Locanda": effettua un lancio di dadi per verificare l'eventuale presenza della Locanda.

Se l'esito è positivo vai al [43](#).

Se invece l'esito è negativo devi proseguire con la ricerca (aggiungi 1 punto al valore di Ricerca fallita, e se il valore ha raggiunto i 10 punti vai direttamente al [18](#) senza leggere il resto del paragrafo): vai al [4](#) per procedere verso destra, vai al [24](#) per procedere verso sinistra, oppure vai al [49](#) per proseguire dritta.

47

Il cane viene raggiunto da un colpo di pistola e si accascia a terra. Impaurita per l'accaduto, cerchi di scappare e ti lasci il sentiero alle spalle nella speranza di seminarli, ma il secondo individuo ti insegue con il coltello in mano, minacciandoti. Piangi e corri a perdifiato nella speranza di non essere raggiunta: se sei fortunata e la vegetazione davanti a te è abbastanza fitta, puoi sperare di confonderti nella nebbia.

Lancia tre dadi: se il punteggio ottenuto è compreso tra 8 e 13 vai al [22](#), in tutti gli altri casi vai al [36](#).

48

Con mano incerta, estrai il cilindro metallico dalla sacca e lo mostri alla signora, quindi gli racconti la storia dei tuoi genitori e le aspettative racchiuse in quel piccolo oggetto. Gli occhi della donna si riempiono di speranza e, dopo averti condotto dietro la cucina, apre una porta chiusa a chiave: la porta cigola in maniera sinistra, e dietro di essa c'è una scala che porta al piano inferiore.

La signora accende un piccolo interruttore ingiallito dal tempo che dà luce al piano inferiore e subito dopo iniziate a scendere i gradini, giungendo in quella che sembra una cantina abbandonata: evidentemente qui sotto non viene mai nessuno, perché oltre alla polvere ci sono decine di ragnatele ed insetti morti sul pavimento di legno. Segui la signora muovendoti tra mobili deteriorati e cumuli di spazzatura, e la vedi inginocchiarsi a terra per aprire una botola di legno. «Guarda», ti dice. Ti avvicini incuriosita e noti una fessura che si estende fino a due metri di profondità, al cui interno ci sono numerosi cavi e condutture: subito sotto riesci a vedere un cavo di colore marrone, opaco, teso, del diametro di circa tre centimetri. «Quello è il Residuum», continua la signora, «E' grazie al quel cavo se qui c'è energia elettrica ed il mondo ha ancora una speranza...». Quindi ti chiede il piccolo cilindro metallico ed, una volta preso, ti spiega come dovrebbe funzionare: «Questa lega è fatta di un materiale particolare in grado di legarsi stabilmente al Residuum in caso di contatto, quindi dobbiamo fare in modo che il

cilindro tocchi il cavo...».

La signora prova ad inserire il braccio nella fessura, ma lo spazio tra i tubi è troppo stretto e non riesce ad arrivare al cavo. La vedi tirarsi su e respirare affannosamente: la temperatura lì sotto è molto alta a causa delle condutture bollenti.

Se con te c'è una ragazza vai al [32](#), altrimenti vai al [14](#).

49

"Ricerca della Locanda": effettua un lancio di dadi per verificare l'eventuale presenza della Locanda.

Se l'esito è positivo vai al [43](#).

Se invece l'esito è negativo devi proseguire con la ricerca (aggiungi 1 punto al valore di Ricerca fallita, e se il valore ha raggiunto i 10 punti vai direttamente al [18](#) senza leggere il resto del paragrafo): vai al [4](#) per procedere verso destra, vai al [24](#) per procedere verso sinistra, oppure vai al [46](#) per proseguire dritta.

50

Finalmente la riserva di Residuum è stata incrementata: sebbene il cilindro sia stato posizionato solo qui, il cavo collega tutte le Locande del mondo in una fitta rete di scambio e pertanto, per i decenni a seguire, tutta l'umanità potrà usufruire dell'energia aggiuntiva.

Quello che sembra un grande traguardo, tuttavia, non deve farvi dimenticare che quella fonte energetica non sarà eterna: prima o poi la riserva terminerà, e sarà necessario cercare nuovi cilindri. A detta della signora della Locanda, ce ne sono molti altri sparsi per il mondo, quindi la corsa alla sopravvivenza non termina qui, né oggi.

La nebbia è ancora fuori, pronta a spegnere le speranze della razza umana come se fosse un essere senziente: trovare un rimedio sembra ancora impossibile, ma se una bambina innocente è riuscita a ridare la speranza e milioni di superstiti, l'umanità intera non deve porre limiti ai propri traguardi.