

LA LOCANDA NELLA FORESTA

PROLOGO

Nimdoit centrale. Autunno.

L'odore del muschio ti raggiunge le narici e per qualche secondo riempie il monotono nulla delle goccioline in sospensione che respiri da giorni. Chiudi gli occhi, inspirando profondamente per non farti sfuggire nemmeno un briciolo di quel profumo intenso e allunghi le gambe sentendo i muscoli indolenziti rilassarsi per il cambio di posizione. Odi solo lo scricchiolio dei rametti che si spezzano sotto gli zoccoli del tuo cavallo e di quello del Mago di Incitir, che cavalca al tuo fianco.

Questo breve momento di estasi evapora come la brina colpita dal sole di mezzogiorno e quando riapri gli occhi, il muro bianco ed evanescente è sempre davanti a te. La nebbia è diventata così fitta che un Folletto dal Cappello Rosso potrebbe avvicinarsi alle tue spalle e rubarti tutte le monete dalla tasca. Non che le tue dodici Monete d'Argento gli possano far cambiar vita o abitudini però, per la tua missione, potrebbero essere importanti.

Lasci le redini e ti strofini le mani, i guanti emettono un suono ovattato e un po' di calore ti conforta. Forse il tuo gesto disturba un usignolo fermo su un ramo alla tua sinistra. L'uccello sfreccia via ma non si rifugia tra gli alberi, preferisce volarti davanti al viso e andare a posarsi sulla spalla del tuo compagno di viaggio.

Ti volti alla tua destra e alzi gli occhi, l'usignolo muove la testolina zampettando a destra e a sinistra sulla spalla del Mago. Spicca come una torretta d'avvistamento sulla cima di una montagna rossa, ti sporgi dalla sella e allunghi il braccio destro per accarezzarlo ma il Mago si volta e fissandoti con i suoi occhi verdi, alza il bastone di legno contorto per impedirti di toccarlo e dice:

«Non possiamo sapere se è amico o nemico, stai fermo».

Subito dopo l'usignolo vola via lasciando sulla tunica rossa del mago una chiazza bianca. Il Mago di Incitir sposta lo sguardo sul suo anello di pietra verde che s'illumina ed emette un bagliore talmente intenso da colorare tutta la mano del Mago di un verde smeraldo. Poi vedi la barba del Mago, nera con solo qualche striatura di grigio a indicare che anche per lui passa il tempo, prendere vita e alzarsi fino alla sua spalla. La bocca ti si apre per lo stupore quando la barba spazza via la macchia bianca lasciata dall'usignolo.

«Magari aver lasciato quella macchia era un segno nefasto» dice il Mago.

«Hai sicuramente ragione» rispondi.

Tu non conosci il Mago di Incitir personalmente, non sai nemmeno il suo nome, ma quando il Grande Maestro della Corporazione dello Stiletto ti ha chiesto di partire con lui giorni fa, hai pensato solo al prestigio dell'incarico, non certo alle generalità del tuo accompagnatore.

Ricordi bene le parole del Grande Maestro:

«Entilen, coraggioso compagno, i Maghi di Incitir credono di aver scoperto il nascondiglio di Milvius».

Un brivido ti percorse la schiena, sentendo pronunciare il nome del famoso criminale.

«Pensano che il malvagio truffatore si nasconda alla *Locanda nella Foresta*, un rifugio sperduto nel bel mezzo dei larici del Nimdoit».

Non avevi mai sentito nominare tale locanda ma conoscevi molto bene l'immensa foresta del Nimdoit.

«È una piccola tavernetta dove avventurieri di ogni sorta si fermano per rifocillarsi nel tragitto attraverso il Nimdoit. Un Mago ti accompagnerà la e tu, dopo aver trovato Milvius, lo ucciderai. Questa missione è un'altra prova di coraggio che affronterai sulla strada della tua formazione».

Rimanesti esterrefatto dalle sue parole e chiedesti:

«Quando devo partire Grande Maestro?».

«Partirai tra due giorni, giusto il tempo di aspettare l'arrivo del tuo accompagnatore da Incitir».

Non potesti che accettare l'onere.

Il sentiero nella foresta davanti a te è coperto di foglie, ghiande e pietruzze mentre alla tua sinistra i larici scompaiono e riappaiono tra la nebbia, come prigionieri in un'illusione. Il Mago continua a cavalcare fino a una quercia dal tronco spesso e nodoso, poi ti dice:

«Questa è la Quercia del Viaggiatore. Da qui in poi andrai da solo e a piedi».

Ti dispiace dover abbandonare un così potente compagno proprio adesso che la missione sta per entrare nel vivo, ma il Mago ti fissa con decisione dicendo:

«Entra nella locanda, trova Milvius e adempi giustizia, io ti aspetterò qui. Ho una Sfera della Rocca che m'indicherà l'esito della tua missione: vedi come pulsa di rosso fuoco?».

Si china e tira fuori dalla sua bisaccia una pietra grezza e circolare che emana una luce rossa.

«Quando Milvius morirà, la luce diventerà blu per indicarmi che un pezzo di malvagità è stato cancellato dal Mondo Scoperto».

Detto questo mette la mano sotto la tunica ed estrae una Mappa e una Boccetta.

«Ecco per te una Boccetta di Antidoto di Incitir, fanne buon uso. Questa invece è la Mappa della *Locanda nella Foresta*, ti servirà.

Ora vai».

Meglio non contraddirlo, quindi lo saluti, scendi da cavallo e t'incammini oltre la quercia.

Dopo aver letto il Regolamento, vai a **E1**

REGOLAMENTO

Tu sei Entilen, giovane membro della Corporazione dello Stiletto del Regno dell'Alce.

Hai raggiunto un livello intermedio di addestramento e maneggi l'arma ufficiale della tua Corporazione molto bene. Hai già dato prova di essere un avventuriero affidabile e nell'ultimo anno ti sei impegnato a crescere negli studi e nelle tecniche proprie della tua professione.

La tua Corporazione è una delle più antiche come anno di fondazione ma politicamente ha poco peso nel Regno dell'Alce: i tuoi Grandi Maestri si limitano ad assecondare le scelte prese dal Re dell'Alce o dai Grandi Maestri di Corporazioni più importanti come i Maghi di Incitir, la Corporazione della Spada o quella del Ferro.

Lo scopo della tua nuova missione è di uccidere Milvius, famoso fuorilegge e truffatore da anni ricercato nel Regno dell'Alce. Egli è anche tristemente famoso per le rudimentali tecniche magiche che gli permettono di assumere temporaneamente sembianze diverse dalle proprie.

È un uomo proprio come te, ma non stupirti se lo dovessi vedere sotto forma di drago!

Per scovarlo, puoi esplorare tutti i Paragrafi di Localizzazione della Mappa della *Locanda nella Foresta*. L'importante è che confinino di volta in volta con quello in cui ti trovi. Ogni partita inizierà sempre da **E1**.

Quando passi per la seconda volta in un Paragrafo di Localizzazione, assumerai un ruolo passivo e non potrai più interagire con personaggi e oggetti e neanche perdere o guadagnare nuovamente punti Vita, sempre che il testo non dica esplicitamente il contrario. Sarà così anche per tutti i passaggi successivi.

Per leggere alcuni paragrafi sarà necessario possedere un oggetto, che potresti non avere al primo passaggio. In questi casi potrai tornare al paragrafo in questione quando sarai in possesso di tale oggetto e assumere un ruolo attivo anche se, per esempio, sei già al quinto passaggio.

A inizio avventura possiedi 5 punti Vita da gestire ma questo punteggio può essere superato durante la missione (non hai alcun massimale da rispettare).

Se il tuo punteggio scende a zero, sei morto e l'avventura è finita.

Indossi stivaletti imbottiti, un paio di guanti, pantaloni e un mantello blu agganciato a una tunica dello stesso colore avente cinque tasche cucite in maniera ben aderente: le puoi usare per trasportare oggetti non troppo ingombranti.

Hai con te a inizio avventura dodici Monete d'Argento (stanno tutte nella tasca più grande della tunica e contano complessivamente come un solo oggetto), il tuo Stiletto personale, una Bocchetta di Antidoto di Incitir e la Mappa della *Locanda nella Foresta* (puoi consultarla in **APPENDICE 3** in qualsiasi momento e non puoi abbandonarla per prendere altri oggetti).

Lo Stiletto non conta come oggetto perché lo tieni, come consueto ai membri della tua Corporazione, inserito nei due lacci elastici della tunica, nascosto da un risvolto e veloce da estrarre in caso di necessità.

Puoi trasportare dunque un massimo di 5 oggetti (oltre allo Stiletto), che saranno indicati nel testo con le iniziali maiuscole.

Non sono ammessi registri di alcun tipo e dovrai ricordare tutto a mente.

Inoltre puoi consultare le **APPENDICE 1** e **APPENDICE 2** solo ed esclusivamente prima di iniziare l'avventura al paragrafo **E1**. L'**APPENDICE 3** invece (quella della Mappa), come già detto, potrà essere consultata sempre.

Quando sarai sicuro di aver capito chi è Milvius, vai al Paragrafo d'Azione **78** e cerca il tuo obiettivo tra i nomi dell'elenco. Poi, vai al Paragrafo d'Azione corrispondente (scritto tra parentesi).

Paragrafi di Localizzazione:

E = Esterni alla Locanda nella Foresta

L = Piano terra della Locanda nella Foresta

F = Primo piano della Locanda nella Foresta

E1

Ti lasci la Quercia del Viaggiatore alle spalle e osservi davanti a te uno spiazzo erboso antistante l'ingresso della locanda. Il sangue ti pulsa nelle orecchie, come tamburi nella nebbia nascosti dai larici del Nimdoit, mentre fai un passo dopo l'altro verso la facciata di legno della locanda. Continui a portare la mano destra al petto per accarezzare lo Stiletto, piacevolmente rigido sotto la stoffa del mantello. Scruti a destra e a sinistra ma il paesaggio è sempre uguale, nebbia e alberi in un susseguirsi senza fine. La minacciosa facciata della locanda quasi ti rassicura, come un diavolo tentatore che ti si avvicina proprio nel momento del bisogno.

E2, E3, E4, E5, E7.

E2

Avvicinandoti alla finestra un debole tepore ti accarezza il viso. Scruti oltre il vetro opaco e coperto di erbacce e noti quattro figure attorno a un tavolo. Chi saranno? Uno di loro potrebbe essere Milvius? Il cuore palpita nel petto mentre ti volti per allontanarti ma la luce ambrata che filtra dal vetro riesce a illuminare un Ago d'Argento nel terreno e così ti fermi, incuriosito. Tra i fili d'erba gelati, l'Ago d'Argento risplende nella nebbia come una nave tra i flutti illuminata dal faro sulla rocca.

Se vuoi puoi sfilarti i guanti, raccogliarlo e metterlo nella tasca.

E1, E3.

E3

Sei di fronte alla porta d'ingresso della Locanda nella Foresta. La maniglia di bronzo è enorme, sproporzionata per le mani degli uomini, ma certamente adatta a mani e zampe di altri esseri non umani. Noti che è completamente insudiciata di una gocciolante melma color ruggine.

Se vuoi entrare fatti coraggio e gira la maniglia andando a **L1**.

Altrimenti torna nella nebbia a **E1, E2 o E4**.

E4

Sotto un fatiscente tetto di tavole di larice c'è un pagliericcio, dove due cavalli, una puledra bianca e uno stallone marrone chiazzato, stanno mangiando. Questa stalla si perde nell'oscurità.

Se hai un Cristallo Luminoso e vuoi usarlo prosegui a **L6**.

Altrimenti, torna a **E1, E3 o E5**.

E5

La parete meridionale della Locanda nella Foresta è priva di porte e finestre. I pannelli di legno sovrapposti si susseguono in una monotonia senza fine dinanzi al nulla etereo del muro di nebbia che si perde verso sud.

Stai incominciando a sentire freddo.

E1 o E6.

E6

Mentre giri l'angolo dell'edificio, l'unico rumore che senti è lo scricchiolio dell'erba ghiacciata che va in frantumi sotto gli stivaletti. La nebbia non ti permette di vedere oltre la linea d'alberi situata a est della locanda, hai la punta del naso ghiacciata e le dita intirizite nonostante la presenza dei guanti. Quand'eri con il Mago di Incitir, non provavi questo freddo. Ti ha forse protetto con qualche magia?

Alzi gli occhi e vedi una veranda sporgere dal primo piano dell'edificio mentre nella parete ci sono due finestre, entrambe chiuse.

Perdi 2 punti Vita per il freddo e l'umidità.

Prosegui a **E7 o E5**.

E7

Gli alberi sono così vicini alla *Locanda nella Foresta* che i rami più alti toccano il tetto grattandolo come artigli indemoniati spinti in avanti dalla nebbia.

Ad un certo punto noti un sentiero che si perde nel bosco. Se vuoi seguirlo, vai verso nord all'**E8**.

Altrimenti, scegli tra **E6** ed **E1**.

E8

Prosegui per più di mezz'ora nel bosco nebbioso facendo ben attenzione a non perdere di vista il sentiero. Poi la pista si apre in una radura stracolma di rovine avvolte dall'edera. Ti aggiri tra le pietre osservando meravigliato questo posto quando noti una Gemma Blu incastrata in una colonna spezzata.

Se vuoi puoi prenderla (usa lo Stiletto per disincagliarla dalla roccia) e metterla in tasca.

Stimi che le rovine di quest'antico tempio nel bosco dovevano essere imponenti anticamente. Ti riprometti di chiedere lumi al Mago di Incitir che ti aspetta dietro la Quercia del Viaggiatore.

Stai per andartene quando delle urla terrificanti ti assalgono dalla nebbia alla tua sinistra: da dietro gli alberi esce un gruppo di Fantasmi del Nimdoit! Queste creature sono diafane e senza gambe, si muovono fluttuando e sono lente nei movimenti, sono più alte di te e hanno fiamme blu pulsanti dentro le orbite.

Il primo spettro ti aggredisce con una catena di ferro dagli anelli enormi: sei colpito alla spalla e perdi 1 punto Vita.

Provi a reagire spingendo lo Stiletto in profondità nel cuore del fantasma ma come risposta ottieni solo una beffarda risata: devi fuggire.

Ti chini evitando per un soffio che la lunga catena srotolata dal perfido Fantasma del Nimdoit si avvolga attorno al tuo collo e poi inizi a correre.

I larici si susseguono senza fine mentre la nebbia ti confonde e crea mostri senza testa e incubi della mente, i tuoi passi risuonano nel silenzio del sottobosco come richiami ancestrali di demoni dell'oltretomba. Poi tutto finisce e ti ritrovi solo e al freddo ma senza i Fantasmi a inseguirti. Ti sei spinto molto a est e adesso hai due direzioni da prendere, puoi andare verso nord (vai a **E9**) oppure verso sud (vai a **E7**).

Eviti di tornare verso ovest per paura di incontrare nuovamente i Fantasmi del Nimdoit.

E9

Segui il sentiero verso nord per un po' finché ti rendi conto di aver fatto una scelta sbagliata.

La nebbia ti circonda e ti avvolge come un pesante e gelido mantello di lana inzuppata: non ha senso proseguire.

Perdi 2 punti Vita e torna a **E8**.

L1

Premi la maniglia e allunghi il braccio per spalancare la porta, è pesante e devi impiegare una certa forza, poi fai un passo in avanti e un nuovo mondo ti si apre: il colore bianco della nebbia lascia il posto al giallo delle candele, le narici si riempiono dell'odore di cipolle fritte. Accogli con un sorriso appena accennato il calore del locale che ti colora le guance di rosso e ti fa lacrimare gli occhi. La Locanda nella Foresta ti saluta con il chiacchiericcio degli avventori, i calici portati alla bocca e riappoggiati con forza sul tavolo di legno, le mani che battono e qualche starnuto.

Sulla destra vedi una lunga tavolata di Folletti dal Cappello Rosso, intenti a bere e a parlare a voce alta a ridosso della parete meridionale della locanda, sulla sinistra invece hai un tavolo dove quattro bizzarri personaggi stanno giocando a carte. Dritto davanti a te, in fondo alla sala, oltre a un larice che s'innalza nel soffitto sbucando al piano superiore, c'è il bancone della locanda con dietro il proprietario.

Sulla destra del bancone il locale si dirama verso est.

L2, L4, L3, L7 o **E3**.

L2

Avanzi verso il centro della sala. I tavoli, semplici e quadrati, sono rovinati da graffi e colpi. Con gli stivali calpesti di tutto: pezzi

di pane rafferma, cartacce, fango secco, resti di alimenti e bucce di cipolle. Nell'aria ora senti, oltre all'onnipresente profumo di cipolle fritte, l'odore del vino riscaldato. Ti togli i guanti, li appoggi al bancone e ti siedi su uno degli sgabelli. Il Locandiere, un uomo giovane e muscoloso, ti sorride mettendo in bella mostra i suoi denti gialli e dice:

«Buonasera viaggiatore e benvenuto alla *Locanda nella Foresta*. Trovato nebbia fuori?».

«Non solo, anche larici» rispondi restando sarcastico.

«Ah ah ah! Hai ragione straniero, ma almeno gli alberi servono, la nebbia invece porta freddo e strane creature» dice enigmatico.

Poi continua:

«La nebbia in questa parte del Nimdoit è leggendaria ed è presente praticamente tutto l'anno. Possiedo questa locanda da quindici anni e gestisco tutto da solo, il mio motto è chi fa da se, fa per tre».

Poi abbassa la voce e ti suggerisce di non fidarti dell'uomo seduto vicino al camino.

«Perché?» chiedi.

«È un tipo strano e scontroso» ti dice.

Poi si volta e prende un bicchiere di vino caldo:

«Questo è per te, offre la casa».

Se lo accetti, guadagni 1 punto Vita.

Purtroppo non ha più camere libere, nemmeno nel dormitorio comune perché è interamente occupato dalla compagnia dei Folletti dal Cappello Rosso.

«Non mi tratterò per la notte» lo rassicuri.

L1, **L3**, e **L7**.

L3

Le tue orecchie stridono quando ti avvicini al chiasso provocato dalla tavolata dei Folletti dal Cappello Rosso. Uno di loro, con un orecchio più lungo dell'altro è seduto per terra a gambe divaricate e batte un mestolo di metallo sulla gamba del tavolo, con gli occhi fissi sul pavimento e l'altro braccio penzoloni lungo il fianco. Alzi lo sguardo e ti chiedi come riesca il tavolo di legno a resistere ai due Folletti che stanno saltando per cercare di toccare una delle due candele poste sul lampadario sopra la loro testa. Anche la panca situata tra il tavolo e il muro è messa a dura prova dalle capriole di un Folletto più basso degli altri. Tre suoi compagni, che tu vedi di spalle, lo osservano, battono le mani e parlano a voce alta. Mentre ti avvicini, senti dire a quello con le spalle più alte: «Attento a non perdere il cappello!». Dall'altro capo del tavolo, verso il bancone, altri Folletti con tuniche identiche e verdi, bevono vino e birra, mangiano cipolle fritte, pane con carne di facocero e patate lesse che intingono in una zuppa verde dal forte odore di zenzero. Tra di loro noti un Folletto che muove le mani più lentamente, parla a voce più bassa e usa le posate per mangiare. Il suo Cappello è leggermente più lungo di quello dei compagni e indossa al collo una catenella dorata.

Il dubbio ti assale: in che guaio ti stai cacciando? Queste creature sono imprevedibili e a questo tavolo ne conti addirittura undici.

Il Folletto seduto per terra con il mestolo in mano ti nota e grida:

«Capo, abbiamo un ospite alto».

Dopodiché, lascia cadere il mestolo e allunga le mani sporche di terra per cercare di sgraffignarti qualcosa. Lo eviti spostandoti verso il lato corto del tavolo e gli rivolgi un sorriso. Alzi lo sguardo e vedi che il Folletto con il cucchiaino in mano ti sta guardando, è certamente il Capo della combriccola.

«Salve, simpatici amici» dici.

«Buonanotte, simpatico omino» ti saluta il Capo dei Folletti.

«Giungi al nostro tavolo con tesori da regalarci o vuoi soltanto offrirci da bere?».

Se hai una Gemma Blu e la vuoi donare al Capo dei Folletti dal Cappello Rosso, puoi farlo.

Se invece vuoi offrire da bere alla simpatica combriccola, puoi farlo ma ti ci vogliono almeno undici Monete d'Argento (il Locandiere ti fa lo sconto chiedendoti per un boccale di birra solo una Moneta a testa invece di due). Se hai dodici Monete d'Argento puoi bere anche tu spendendo tutto il tuo denaro.

In entrambi i casi puoi continuare a leggere il paragrafo.

Se non hai né la Gemma Blu né undici Monete d'Argento, i Folletti iniziano a tirarti addosso di tutto e devi andartene prima che tentino di derubarti: prosegui a **L1** o a **L2**. (Se troverai più avanti una Gemma Blu, potrai tornare dal Capo dei Folletti per donargliela e iniziare a leggere da questo punto.)

Il Capo dei Folletti apprezza la tua generosità e inizia a parlarti con amicizia:

«Caro omino viaggiatore».

Ti dice mentre pensi che l'unico "omino" qui sia lui, non certo te che sei il doppio della sua altezza.

«Non ricordo di averti visto alla *Locanda nella Foresta* prima di questa notte. Non che il Nimdoit sia un posto allegro e piacevole da frequentare, è vero. Io vengo qua per un motivo ben preciso».

Poi, iniziando a sussurrare, dice:

«Conosco la combinazione per la stanza del Locandiere, che è senza dubbio la persona più ricca nel raggio di cinquecento chilometri in tutte le direzioni, non so se mi spiego».

Stai per ribattere che si spiega benissimo ma non fai in tempo ad aprire bocca che quello continua:

«Poiché sei stato così generoso con noi, ti darò la combinazione per entrare nella sua camera, ti chiedo solo una piccola offerta per il mio gruppo: cinque Monete d'Argento».

Sei scandalizzato dalla faccia di bronzo di questo Folletto ma se vuoi la combinazione, devi pagarlo.

Se hai cinque Monete d'Argento da dargli vai al Paragrafo d'Azione **25** altrimenti, prosegui a **L1** o **L2**.

L4

La prima creatura a notarti quando ti avvicini al tavolo dei quattro giocatori è la donna seduta con le spalle rivolte al camino. Ha un naso pronunciato, la pelle pallida ed è completamente vestita di nero. La riconosci come una delle Streghe Nere del Nimdoit ma è il Cavaliere seduto alla sua destra il primo a rivolgerti la parola:

«Benvenuto messer Avventuriero, sono Meroe, della Corporazione dei Cavalieri Erranti e appartengo al luminoso Regno dell'Alce. Quali propositi ti portano alla locanda più sperduta del Nimdoit?».

Rispondi (mentendo) con la massima gentilezza al bugiardo che hai di fronte. Infatti, hai notato subito lo stemma del Regno dell'Aquila sulla sua armatura: due montagne con un'aquila in volo tra di esse:

«Mi chiamo Entilen e sono un messaggero del Signore dell'Alta Torre in viaggio verso sud».

Tutti comprendono a chi ti riferisci e reagiscono infastiditi. L'Uomo-Larice che ti dà le spalle si agita nervoso sulla sedia e sporgendosi all'indietro ti sussurra:

«Hai qualche potere divino per uccidere l'Orco maledetto a questo tavolo? Mi deve centinaia di Monete d'Argento per le partite perse e non intende pagarmi. Sarei molto riconoscente al tuo Signore».

Parla così piano che fai fatica a capire, comunque lo rassicuri dicendo:

«Parlerò al mio Signore in persona appena tornerò alla Torre del Destino».

L'Uomo-Larice sembra soddisfatto e torna a concentrarsi sulle carte. L'Orco delle Colline seduto con le spalle alla porta della locanda emette un grugnito e urla:

«Non m'interessano le vostre stupide questioni! Non metto il naso fuori da questa bettola da una settimana e sto benissimo. Se avete altre cose da discutere potete farlo fuori: nella nebbia!».

Così dicendo, batte il pugno sul tavolo facendo schizzare dappertutto la sostanza viscida e color ruggine che ricopre tutto il suo corpo. A quel punto interviene la Strega Nera:

«Messaggero, ecco un dono del Nimdoit da portare al tuo Signore».

Ti porge un Usignolo Morto che non puoi certo rifiutare (Mettilo in una tasca, se hai già il numero massimo consentito di oggetti, devi rinunciare a qualcos'altro). Poi continua:

«Lui saprà come usarlo. Nella mia stanza ho amuleti ancora più potenti ma non oso andarci, il Locandiere mi ha dato quella più brutta, ho un albero che s'insinua nel letto e porta con sé la nebbia».

L1, L5 e L7.

L5

Ti avvicini all'uomo seduto vicino al camino e quando vedi che è un Nomade del Nimdoit ti assale un certo timore ben sapendo che razza di carattere hanno quegli individui ma non fai in tempo a presentarti che egli inizia a parlarti a bassa voce:

«Non fidarti del locandiere, gestisce questo letamaio da anni prosperando nel mezzo del nulla del Nimdoit. Chiediti perché giovane avventuriero. Qualcuno molto più potente di lui lo protegge».

Il Nomade solleva il bicchiere che ha sul tavolo, beve un sorso di vino e ti fissa negli occhi. Poi continua:

«Perché lo fa, non lo so. Forse perché gli serve la locanda come punto d'appoggio per loschi affari. E il Locandiere non si fa certo problemi di morale o giustizia. Vattene finché sei in tempo. Questa locanda è pericolosa».

Perplesso, lo ringrazi e te ne vai.

L4 o L7.

L6

Puoi leggere questo paragrafo solo se possiedi il Cristallo Luminoso. Altrimenti torna a **E4**.

Il Cristallo Luminoso ti permette di avanzare nel buio, tra i due cavalli, fino alla parete di fondo dove trovi una porticina.

Spingendola piano, la apri: sembra l'ingresso di un passaggio segreto! Avanzi titubante finché il cunicolo svolta a sinistra e, guardando in avanti, vedi un raggio di luce fuoriuscire da uno spioncino della parete sinistra.

Fatti pochi passi, raggiungi lo spioncino e, incuriosito, sbirci: vedi un Uomo-Larice e il Locandiere parlare sottovoce, uno di fronte all'altro. L'Uomo-Larice è visibilmente scosso:

«Tu sai quanto ho bisogno di quelle Monete d'Argento. Vuoi che l'Orco mi uccida? Se non pago i miei debiti di gioco mi farà a pezzi. Ricorda che in quest'anno ti ho coperto e protetto quando nel Nimdoit si facevano strane domande su di te e sui carri che arrivavano dal nord».

«Lo so, lo so, tranquillo».

«Non sono tranquillo, dobbiamo farlo tacere, se viene a sapere ciò che abbiamo accumulato sotto la botola dell'armeria, potrebbe metterci nei guai. Oppure il Re potrebbe cercare un altro mediatore. Portiamolo alle rovine e diamolo in pasto ai fantasmi del Nimdoit».

«Va bene, faremo così. Vado a dirlo a mio fratello, preparerà qualcosa per aiutarci».

I due si allontanano e non c'è più niente da ascoltare.

Avanzi nel passaggio segreto finché, dopo aver svoltato nuovamente a destra, ti trovi di fronte a una porta piccola ma robusta. È chiusa a chiave e non puoi uscire da qui.

Devi tornare a **E4**.

L7

Mentre osservi meravigliato il grosso tronco di un larice sbucare dal pavimento ed entrare nel soffitto una voce bassa e melliflua ti chiama:

«Ti ho visto viaggiatore, ti ho visto».

Ti volti e chiedi all'uomo vestito di viola e seduto al tavolo lì vicino se si sta riferendo a te.

«Certo, viaggiatore. Ti ho notato fuori dalla porta. Sono entrato subito dopo di te. Come immaginerai, sono un Mercante di Animali. Vieni a vedere i miei cuccioli di coccatrici, sono adorabili».

Con un movimento rapido solleva il panno sudicio da una gabbia in metallo che ha poggiato sul tavolo, così che tu possa vedere i suoi sette cuccioli di coccatrici, per tua fortuna addormentati, giacché il loro sguardo potrebbe tramutare in pietra anche il più robusto dei guerrieri. Ma il fastidioso Mercante non è contento e tira fuori dalla tunica una saccoccia di canapa nella quale tiene una gran quantità di Aghi d'Argento.

«Ora le sveglio, viaggiatore, così potrai sentirle cantare».

Non fai in tempo a proferire parola che il mercante punzecchia un uccellaccio con l'Ago d'Argento e la bestiaccia apre gli occhi e urla disperata finché il Mercante, impaurito dagli improperi del Locandiere, ricopre la gabbia con il telo sudicio.

L1, L2, L4, L5, L8 o L9.

L8

Stai per entrare in cucina quando noti sulla parete destra il pannello delle chiavi della locanda.

Se vuoi, puoi allungare la mano e afferrare una sola Chiave ma fai in fretta, il Locandiere potrebbe voltarsi da un momento all'altro.

Ci sono tre scomparti nel lato del pannello accanto alla porta della cucina: F10, F3 e F9.

L'F10 è vuoto quindi puoi rubare una (e una soltanto) delle altre due Chiavi.

Fai la tua scelta, poi entri in cucina.

L'ambiente è semplice e non c'è nessuno.

Se vuoi, puoi mangiare un pezzo di formaggio che trovi sul tavolo, guadagnando 1 punto di Vita.

L7.

L9

Il corridoio che unisce le due sezioni della locanda è semplice e immerso nella penombra.

Puoi salire le scale a **L10**, andare sul retro della Locanda a **L11** oppure sul davanti a **L7**.

Prima di decidere noti per terra qualcosa: è un Dado a Sei Facce di marmo, molto bello.

Se vuoi tenerlo, mettilo nella tasca.

L10

Sei sulle scale di legno della locanda. I gradini usurati scricchiolano sotto i tuoi stivali.

Puoi salire a **F1** o scendere a **L9**.

L11

La sala in cui ti trovi, costruita interamente in legno di larice del Nimdoit, ti lascia senza fiato: gli intarsi lavorati si susseguono senza sosta da una parete all'altra, i lampadari e le numerose sculture appese alle pareti sono stati scolpiti da abili mani e riproducono paesaggi del Nimdoit e scene di vita quotidiana, sulla parete occidentale un piccolo palco, costruito interamente con corna di cervo reale, è pronto per ospitare gli avventori. Ma l'emozione più intensa te la dà la dolce melodia che veleggia nell'aria. Qualcuno sta suonando l'arpa, e lo sta facendo molto bene.

Segui la melodia con il cuore che corre all'impazzata, sei letteralmente affascinato dalla bellezza del suono, finché giungi in fondo alla sala dove, seduta in un angolo vicino al camino, c'è una ragazza bionda, con labbra carnose e occhi verde smeraldo. Le sue dita bianche e affusolate si muovono con grazia mentre ti avvicini.

Guardi la giovane respirare, i seni si alzano e si abbassano sotto la veste leggera color avorio seguendo ritmicamente la respirazione. Gli occhi ti s'inumidiscono davanti alla visione celestiale che hai davanti e quando lei ti nota e smette di suonare tu le dici:

«Ti prego... non fermarti, graziosa visione, perché il mio cuore batte grazie alle tue note. Se loro si fermano, si ferma anch'esso».

La ragazza ti osserva per un attimo con i suoi occhi penetranti, poi scoppia a ridere gettando la testa all'indietro, i lunghi capelli dorati fluttuano nell'aria con delicatezza, come uno stormo di colibrì giocosi.

«Benvenuto a te, avventuriero».

La sua voce è delicata come la neve che si adagia su altra neve.

«Ti ringrazio per le sincere parole. Sono Mylena, del Regno dell'Aquila».

La ragazza allunga la mano e tu gliela stringi, sentendo uno strano calore salirti al viso. Hai in mente tutto in questo momento tranne Milvius.

«Mi chiamo Entilen, sono un viaggiatore del Regno dell'Alce. Mai prima d'ora avevo udito una tale maestria con l'arpa».

Mylena ti sorride delicatamente e risponde:

«Ti vedo stanco Entilen. Ecco a te la chiave della mia stanza, puoi recarti lì e prendere in dono ciò che ho lasciato sulla madia accanto al letto: una pozione rigenerante. Puoi anche riposare un po' se lo desideri. Io sarò qui ancora per un'ora, poi salirò in camera».

Se vuoi, prendi la Chiave della Locanda F10 e mettila nella tasca. Se possiedi già il numero massimo di oggetti, devi rinunciare a uno di essi per prendere la Chiave.

L9, L12, L13 o L14.

L12

Un grosso portone borchiato da lastre di ferro t'impedisce l'entrata ma capisci di essere davanti a un'armeria dalla scritta sullo stipite: *“Un grido di dolore si è alzato dalla terra nera! Io non posso che rispondere”*. Sei, infatti, davanti alla famosa citazione di Erbor, il valoroso guerriero del Nimdoit che per vendicare una strage effettuata dai soldati del Re dell'Aquila e avvenuta nella sua terra natia (Nimdoit significa, infatti, Terra Nera) cercò di profanare l'armeria reale di Aquilantus. Morì trafitto da ventitré quadrelli di balestra ma divenne un martire. Il suo ricordo non è ancora tramontato sul Nimdoit nonostante siano passati duecento anni da quei giorni funesti.

Non puoi entrare qui se non hai la Chiave dell'Armeria.

Torna a **L11** e segui un'altra via.

L13

Solo se possiedi la Chiave della Dispensa, puoi entrare qui (e dunque leggere questo paragrafo).

Altrimenti devi tornare a **L11** e fare un'altra scelta.

Se invece hai la Chiave della Dispensa, la estrai dalla tasca e la usi per aprire la porta.

La dispensa della Locanda nella Foresta è impressionante: miele d'acacia e di castagno di primissima qualità, bastoncini di manna del sud, carne di cervo secca, salsicce di facocero del Nimdoit e molto altro. Il Locandiere ha addirittura scavato una buca nel terreno come ghiacciaia.

Ti metti a mangiare e guadagni 1 punto Vita.

Puoi prendere un Vasetto di Miele se vuoi.

Continua a **L11**.

L14

Il corridoio in cui ti trovi è nero come la pece.

Camminando piano e toccando le pareti con le mani puoi andare verso **L11** o verso **L15**.

L15

Davanti a te hai la porta di legno che dà accesso alla stanza privata del Locandiere. Vedi due pannelli ai lati della porta, uno a destra e l'altro a sinistra. Per entrare nell'alloggio ti serve la combinazione.

Ne sei in possesso?

Se sì, puoi digitarla su uno dei due pannelli presenti.

Se la digiti su quello di destra, vai al Paragrafo d'Azione corrispondente letto normalmente (da sinistra a destra) mentre se scegli quello di sinistra, vai al medesimo Paragrafo d'Azione ma letto al contrario (da destra a sinistra).

Se non hai la combinazione torna a **L14** e fai un'altra scelta.

F1

Sei al primo piano della Locanda nella Foresta. Puoi dirigerti verso le scale, situate di fronte ad un grosso larice che sbuca dal pavimento e si perde nel soffitto (**L10**), puoi andare nella veranda esterna (**F7**), nel corridoio verso sud (**F2**) o nel corridoio verso ovest, il quale porta in due posti: nell'angolo a nord-ovest, davanti a un larice sui cui rami sono state sistemate due lanterne, trovi i bagni della locanda (**F6**), di fronte ai quali parte un altro corridoio (**F4**).

F2

Il corridoio è illuminato da due bracieri messi a pochi metri di distanza l'uno dall'altro.

Puoi seguirlo fino in fondo, dove svolta verso la parete e ti ritrovi davanti alla porta della Sala dei Trofei oppure andare verso le scale.

F1, F5.

F3

La porta è chiusa: puoi entrare qui (e dunque leggere questo paragrafo) solo se possiedi la Chiave della Locanda F3.

Se non hai la Chiave F3, rimani in corridoio (**F4**).

La porta si apre con facilità ed entri nella stanza illuminata soltanto dalla fiammella di una candela.

Ti rendi subito conto della confusione che regna incontrastata in quest'ambiente. Ci sono ovunque fiale di liquidi luminescenti e barattolini pieni di polverine colorate, sul letto noti una bacchetta nera come la notte mentre per terra vedi numerosi pendagli con e senza catenella. Dato che aleggia nella stanza un leggero odore di zolfo ti avvicini alla finestra per respirare una boccata d'aria ma quando vedi le ragnatele (con i rispettivi creatori) coprire letteralmente la finestra, rinunci e piuttosto esci dalla stanza.

Prima di uscire, se lo desideri, puoi prendere con te uno o più dei seguenti oggetti:

-Bacchetta nera

- Fialetta Vuota
- Barattolo con Polvere Viola
- Pendaglio con Catenella

Ricorda che il numero massimo di oggetti trasportabili è 5.

F4.

F4

Davanti a te hai un corridoio immerso nel buio. La debole luce emanata dalle lanterne esposte sul larice alle tue spalle ti permette di vedere tre porte chiuse sulla destra mentre sulla sinistra vedi una porta chiusa e un'apertura senza porta. Il corridoio termina davanti alla parete meridionale della locanda, a fianco alla quale c'è una finestra da cui si vede il tetto di legno del pagliericcio.

Torna indietro a **F1** oppure prosegui a: **F8**, **F9**, **F10**, **F11** o **F3**.

F5

Puoi entrare qui solo se possiedi la Chiave della Sala dei Trofei.
Altrimenti continua a **F2**.

Se possiedi la Chiave della Sala dei Trofei e vuoi usarla, continua a leggere.

Devi girare verso destra la Chiave nella serratura per ben quattro volte prima di poter aprire la porta, poi finalmente entri nella stanza, buia e con un odore di chiuso, e noti numerosi oggetti di valore e animali imbalsamati. Sulla destra, una finestra si affaccia sulla foresta e dal tuo punto di osservazione vedi la parete esterna della veranda.

Cammini sul pavimento completamente coperto dai tappeti, i tuoi passi sono ovattati e sollevano una polvere che t'irrita il naso. Ti soffi il naso con la manica della tunica e continui a guardarti intorno.

Tra i tanti trofei e orpelli, due oggetti t'interessano particolarmente.

Il primo è un Documento Firmato che attesta una verità scioccante: il Locandiere smista armi e provviste agli Orchi delle Colline per conto del Re dell'Aquila. Questi oggetti vitali sono utilizzati nella guerra che si sta combattendo nel sud del Nimdoit tra gli Orchi e il tuo paese! Infatti, il Re dell'Alce ha inviato un esercito guidato dalla Corporazione della Spada per liberare le terre del sud dai selvaggi Orchi.

Hai trovato la prova che la *Locanda nella Foresta* non è un posto neutrale ma un crocevia strategico per la guerra che si sta combattendo a sud. Grazie a questi rifornimenti procurati dal Re dell'Aquila, gli Orchi tengono ancora testa, dopo mesi di combattimenti, ai guerrieri della Corporazione della Spada di Halcentus.

Il secondo oggetto interessante è un Cristallo Luminoso incastrato tra i denti di una testa imbalsamata di facocero del Nimdoit. Anche se non è molto grande, ti sta nel palmo della mano, emana una luce bianca molto forte.

Se hai posto nelle tasche, puoi tenere entrambi gli oggetti.

Torna a **F2**.

F6

Apri la porta, notevolmente più rovinata rispetto alle altre della locanda, ed entri nel bagno ma non fai in tempo neppure a dare un'occhiata intorno che un Goblin del Nimdoit ti salta sulle spalle e ti getta a terra. Per tua fortuna non è armato e prova a strangolarti con le sue mani grosse e sporche.

Lottate sul pavimento umido e puzzolente del bagno finché non riesci a estrarre il tuo Stiletto e lo trafiggi alla gola.

La mostruosa creatura emette un gorgoglio e spira con le manacce ancora salde su di te.

Perdi 2 punti Vita.

Se sei ancora vivo, torna a **F1** e prosegui la ricerca.

F7

Spingi una porta a molla ed entri nella veranda che si affaccia sul retro della locanda.

Negli anni, questa lunga stanza è stata adibita a serra. Noti alcune piante lontane dal loro habitat originale e altre addirittura

impossibilitate a vivere nell'umidità del Nimdoit, o così almeno credevi fino a oggi. Sulla parete est, vedi alcune mensole stracolme di vasetti pieni di polveri colorate, fiori secchi e rizomi. Sui vasetti sono attaccate delle etichette bianche sulle quali qualcuno ha scritto il nome della sostanza: china, belladonna, papavero, cannella, ecc.

Chino su un tavolo sotto la vetrata che si affaccia sulla foresta, vedi un uomo calvo e gobbo intento a prelevare con delicatezza alcune radici di zenzero da un vaso. Si accorge della tua presenza quando la porta si richiude sbattendo. Guardi esterrefatto i muscoli del suo viso contrarsi in una smorfia orrenda, gli occhi iniettati di sangue ti fissano come a volerti incenerire, quel volto esprime odio puro nei tuoi confronti, ma tu non conosci minimamente quella persona. Egli afferra una boccetta contenente un liquido scuro e dice a voce bassa ma intimidatoria:

«Anche qui! Ma come fate? Di quali oscure vie vi servite per raggiungere i vostri immondi scopi?».

Allunghi istintivamente la mano sull'elsa dello Stiletto, sotto la tunica.

«Vattene!».

Ti minaccia con la boccetta in mano, pronto a scagliarla.

«Vattene, o ti rovino con l'acido».

Toglie il tappo di sughero alla boccetta e aggiunge:

«E non tornate mai più a cercarmi, maledetti».

Ti volti ed esci in fretta dalla veranda.

Fai due passi indietro ed esci a **F1**.

F8

La porta che hai di fronte è sistemata su una guida in metallo sul pavimento, ti basta spingerla di lato per aprirla ed entrare nella ricca stanza successiva, ampi arazzi adornano le pareti e un letto a baldacchino spicca per le sue tende rosse. Ti metti a curiosare velocemente e trovi un contenitore d'avorio con lo stemma del Regno dell'Aquila impresso sul coperchio. Attorno ad esso vibra un'evidente energia che scaturisce da un incantesimo.

Se vuoi aprirlo, puoi farlo ma sappi che l'incantesimo si attiverà e ti farà perdere 1 punto Vita.

Dentro troverai una splendida Chiave d'oro. Ora è tua.

Altrimenti, lascia tutto com'è ed esci nuovamente in corridoio (**F4**).

F9

La porta è chiusa a chiave, puoi entrare solo se possiedi la Chiave della Locanda F9, altrimenti non continuare a leggere ma vai a **F4**.

Estrai la Chiave F9 ed entri iniziando a cercare indizi utili per la tua missione.

La stanza è ben tenuta, anche se il tetto è forato per permettere al larice che hai visto di sotto, quando sei entrato, di uscire. Da quell'apertura entra copiosa la nebbia del Nimdoit, riempiendo la stanza di umidità.

Dopo dieci minuti di ricerca trovi finalmente qualcosa: la Chiave della Sala dei Trofei. Mettila in tasca se vuoi e se hai ancora posto.

F4.

F10

Puoi entrare in questa stanza (e quindi leggere questo paragrafo) solo se hai la Chiave della Locanda F10.

Altrimenti devi tornare a **F4** e fare un'altra scelta.

Se hai la Chiave della Locanda F10 e vuoi usarla continua a leggere.

Estrai dalla tasca la Chiave che ti ha dato la Suonatrice d'Arpa e la infili nella serratura: gira perfettamente.

La stanza è illuminata da una soffusa luce rossa emanata da una sfera di vetro, messa sulla madia accanto al letto. Vicino alla sfera c'è una Boccetta di liquido nero che stappi con facilità e ti porti alla bocca ingoiandone un sorso. La bevanda ha un sapore gradevole ma dopo pochi attimi sei assalito da conati di vomito e crampi allo stomaco.

Se hai l'Antidoto di Incitir, lo bevi tutto d'un fiato perché questo è il momento giusto: sei salvo anche se perdi 2 punti Vita.

Puoi prendere la Boccetta di Veleno Nero (se vuoi) e poi andare a **F4**.

Se non hai l'Antidoto di Incitir, la tua vita si spegne qui, alla *Locanda nella Foresta*. (Ricomincia da **E1**.)

F11

Non esiste porta su questa stanza perciò entri facilmente e noti subito che questo dormitorio comune è un luogo squallido. L'assenza di finestre ha prodotto un perenne odore di chiuso e sporco che evidentemente non disturba gli avventori. In questo momento è vuoto e ti metti a cercare indizi in tranquillità ma dopo venti minuti non ce la fai più a resistere e devi uscire.

L'aria malsana ti fa stare così male da perdere 1 punto Vita.

F4.

Paragrafi d'Azione

1

Il Locandiere si trova dietro al bancone della locanda ma non hai intenzione di ucciderlo li quindi con una scusa lo chiami in cucina, dove lo aspetti nascosto dietro a una credenza: ti basta un colpo ben assestato per finirlo senza fargli emettere neppure un suono. Mentre stramazza sul pavimento, una grossa chiave di bronzo gli scivola dalla tasca e, tintinnando, finisce sotto la credenza. Rimetti lo Stiletto al suo posto e ti avvii all'uscita.

Mentre raggiungi la porta, noti lo sguardo indagatore della Strega Nera fermarsi su di te e un brivido ti percorre la schiena.

Fuori ad attenderti c'è la solita nebbia ancor più fitta e camminando verso la Quercia del Viaggiatore pensi alla tua calda e accogliente camera nel palazzo della Corporazione dello Stiletto.

Ritrovi il Mago di Incitir nel solito punto, con la Sfera della Rocca in mano che brilla di un rosso fuoco:

«Sei qui» ti dice «ma Milvius è ancora vivo e certamente ora sta scappando».

Hai fallito la tua missione.

Ricomincia da **E1**.

2

Decidi di sbarazzarti dell'antipatico Folletto con un colpo deciso al cuore.

Quando raggiungi la tavolata, hai tutti gli occhi puntati su di te, ma nessun Folletto, memore dell'incontro precedente, osa fermarti mentre avanzi deciso verso il loro capo: sono assolutamente ignari delle tue intenzioni.

Mentre stai per affondare la lama nel suo cuore, ti accorgi di un barlume d'incredulità nei suoi occhi che ti lascia perplesso ma non abbastanza impressionato da fermare la tua mano.

Il Capo dei Folletti dal Cappello Rosso crolla sulla tavola imbandita tra lo stupore dei suoi compagni e tu, ben attento a sfruttare il vantaggio, scatti verso la porta della locanda.

Nel momento in cui afferi la grossa maniglia, senti una lama penetrarti nella schiena: un Folletto ti ha lanciato il suo pugnale.

Resisti al dolore e ti precipiti fuori dalla locanda.

Sei stato ferito in profondità. Perdi 2 punti Vita.

Se sei ancora vivo, prosegui la lettura altrimenti ricomincia da **E1**.

Barcollando per il dolore raggiungi la Quercia del Viaggiatore, dove il Mago di Incitir ti sta aspettando.

«Dobbiamo fuggire! Ho ucciso Milvius ma i suoi compagni mi stanno inseguendo».

Rimani esterrefatto dalla tranquillità con cui il potente stregone agita la mano nell'aria in un gesto apparentemente semplice e vi trasporta istantaneamente a duecento metri a sud della Quercia del Viaggiatore. Sorridi pensando allo stupore che proveranno i Folletti dal Cappello Rosso non trovandovi ma il Mago ti gela dicendoti:

«Non hai ucciso Milvius, idiota. La Sfera della Rocca è sempre rossa. Ora fammi vedere la ferita che hai riportato che prima finiamo e prima ce ne andiamo fa questo inferno di nebbia».

Hai fallito la tua missione.

Ricomincia partendo da **E1**

3

Memore dell'incontro precedente, entri nella serra al primo piano con cautela e con passo felpato ti avvicini alle spalle dell'Erborista, inginocchiato a raccogliere bacche nere da un arbusto. Estrai lo Stiletto e glielo pianti tra spalla e collo spingendo in profondità finché non raggiungi il cuore. È stato tutto molto facile.

Scendi al piano terra ed esci nella nebbia per raggiungere la Quercia del Viaggiatore dove il Mago di Incitir ti mostra la Sfera della Rocca: è ancora rossa! Eri così sicuro che Milvius fosse l'Erborista che rimani senza parole per lo sconforto.

Hai scelto la persona sbagliata e fallito la tua missione.

Ricomincia da **E1**.

4

Sicuro della tua scelta estrai lo Stiletto ma lo tieni nascosto sotto il mantello finché non sei di fronte al Nomade del Nimdoit, poi allunghi il braccio verso il suo collo ma il tuo nemico reagisce istantaneamente e schiva il colpo, la tua arma lo ferisce soltanto: la velocità della sua risposta ti fa pensare che si aspettasse il tuo attacco.

Il Nomade si alza rovesciando la sedia e ti afferra con le mani enormi cercando di bloccarti il polso. La lotta diventa furibonda e tutta la sala ammutolisce e vi fissa incredula. A un certo punto perdete entrambi l'equilibrio e finite dritti nel camino rovesciando il tavolo.

Perdi 1 punto Vita per le ferite dovute al fuoco. Se sei ancora vivo, prosegui nella lettura altrimenti ricomincia da **E1**.

Per cercare di uscire dalla morsa del fuoco e del Nomade del Nimdoit afferra un tizzone ardente con la mano e lo cali con forza sulla testa del tuo avversario. Stordito dal colpo, egli molla la presa su di te e scivola di lato dandoti l'opportunità di uscire dal camino. Approfitti del momentaneo vantaggio per sferrare il colpo di grazia: raccogli lo Stiletto caduto per terra nella colluttazione e trapassi il torace del tuo nemico. Poi, ferito e dolorante, lasci di corsa la locanda.

Nessuno ti ferma, tutti sono attoniti e sorpresi dalla scena incredibile alla quale hanno assistito.

Quando giungi alla Quercia del Viaggiatore, il Mago di Incitir ti accoglie con un sorriso, che appare stonato sul suo viso severo, e ti mostra la Sfera della Rocca: brilla di un blu intenso. Ce l'hai fatta! Hai riconosciuto Milvius tra tutti i presenti e hai adempiuto giustizia.

Il Mago di Incitir ti cura le ferite e insieme partite per il viaggio di ritorno.

Congratulazioni! Hai brillantemente completato la missione.

Vai all' **EPILOGO**

5

Non provi certo gioia nell'affondare il tuo Stiletto in una donna ma quando la missione lo richiede, devi farlo.

Torni nel salone sul retro della locanda, non c'è nessuno tranne la Suonatrice d'Arpa, che ti dà le spalle e sta continuando a suonare. Percorri a passo deciso i pochi metri che ti separano dalla tua vittima e quando sei dietro alla sua sedia, estrai lo Stiletto da sotto il mantello e glielo pianti nella schiena trafiggendole il cuore.

Il silenzio si propaga a macchia d'olio nella grande sala e ti colpisce, facendoti male alle orecchie.

Capisci di aver sbagliato vittima prima ancora di raggiungere il Mago di Incitir, alla Quercia del Viaggiatore.

La Sfera della Rocca, infatti, è ancora rossa.

Purtroppo, hai fallito la tua missione.

Ricomincia da **E1**.

6

L'unico modo per uccidere l'Orco delle Colline è cingerlo alle spalle e piantargli lo Stiletto con forza al centro del torace, con entrambe le mani.

Ti fai coraggio e avanzi deciso fingendo di raggiungere la porta per uscire. I quattro avventori sono concentrati nella partita a carte e non badano minimamente a te.

Quando sei esattamente alle spalle del possente Orco, agisci: avviene tutto in pochi, terribili, secondi. Abbracci letteralmente l'ampia gabbia toracica della tua vittima e infili lo Stiletto nel suo torace raggiungendo il cuore.

Ringrazi gli dei che la tua arma sia così affilata altrimenti la coriacea pelle dell'Orco avrebbe impedito la tua azione. Il bestione si agita per un po' ma tu lo tieni ben fermo con le braccia. I suoi compagni, sotto shock per la tua mossa, rimangono per un attimo immobili. Poi la Strega si alza intonando una cantilena: è certamente un sortilegio! Cerchi di estrarre lo Stiletto ma capisci che purtroppo è incastrato: devi lasciarlo lì e fuggire. Ti volti, giri la maniglia e apri la porta scomparendo nella nebbia.

Giunto alla Quercia del Viaggiatore, domandi al Mago di Incitir se la Sfera della Rocca ha cambiato colore, ma egli scuote mestamente la testa senza proferire parola.

Hai fallito la tua missione.

Ricomincia da **E1**.

7

Il Mercante è in una posizione difficile e imbarazzante perché si trova in mezzo alla sala ed è un personaggio stimato e conosciuto della *Locanda nella Foresta*.

Se hai un Ago d'Argento, puoi escogitare un piano per ucciderlo (continua a leggere tutto il paragrafo), altrimenti sei costretto a rinunciare.

Puoi tornare al Paragrafo d'Azione **78** e cambiare obiettivo oppure ricominciare da **E1**.

Rapido come un serpente del Sut, ti avvicini alle spalle del mercante con l'Ago d'Argento nascosto nella manica destra. Noti che il Nomade del Nimdoit ti lancia un'occhiata frettolosa quando passi vicino al larice. Tu però stai attento a dargli le spalle prima di rivolgerti al mercante:

«Attenzione, le è caduto questo» e fingi di raccogliere l'Ago d'Argento dal pavimento.

«Oh... grazie» risponde stupito il mercante.

Con un movimento del polso degno dell'élite della tua Confraternita, gli infili lo Stiletto nel fianco trapassando perfettamente il cuore. Egli ti fissa con la voce che gli muore in gola e si accaccia allo schienale della sedia.

«Arrivederci, messere mercante» dici mentre raggiungi a passi veloci l'uscita.

Giunto alla Quercia del Viaggiatore comunichi l'esito della tua missione al Mago di Incitir, il quale t'informa che la Sfera della Rocca è sempre rossa. Proprio non ti spieghi l'errore ma il Mago ti assicura che la Sfera della Rocca non sbaglia mai.

Hai fallito la tua missione.

Ricomincia da **E1**.

8

Hai scelto probabilmente il più temibile avversario presente nella locanda.

La Strega Nera del Nimdoit continua a guardarsi intorno nervosa e curiosa, com'è tipico della sua razza, non puoi davvero pretendere di andarle davanti e infilarla con lo Stiletto.

Formuli un piano ingegnoso ma per metterlo in atto hai bisogno di due oggetti: una Bocchetta di Veleno Nero e una Moneta d'Argento.

Se non possiedi *entrambi* questi oggetti non puoi completare l'assassinio e devi tornare al Paragrafo d'Azione **78** per scegliere un altro obiettivo. Oppure ricomincia da **E1**.

Con tutta calma ti avvicini al bancone e chiedi al Locandiere un bicchiere di vino caldo. Lui te lo porge e tu glielo paghi con la Moneta d'Argento. Mentre si gira per prendere uno straccio, sfili dalla tua tasca il Veleno Nero e ne versi l'intero contenuto nel bicchiere. Poi ti rimetti la Bocchetta Vuota in tasca.

Raggiungi il tavolo dei quattro giocatori e con voce bassa e gentile ti rivolgi alla Strega Nera:

«Mia signora del Nimdoit, posso offrirle un bicchiere di vino caldo?».

La Strega appoggia le carte sul tavolo e risponde:

«Come mai vuoi offrirmi questo vino?».

Tu testi impassibile:

«Per ricambiare la sua offerta e farle capire quanto abbia apprezzato il suo dono».

Lei sembra davvero colpita e tu continui approfittando del vantaggio acquisito:

«Appena tornato nel mio Regno, informerò il mio padrone dell'Usignolo Morto e consiglierò alcune spezie necessarie per formulare un sortilegio».

Lei ti dice:

«Siediti con noi a giocare a carte».

Senti un grugnito di disapprovazione provenire dall'Uomo-Larice ma la Strega lo fulmina con lo sguardo. Tu ovviamente rifiuti, saluti la Strega ed esci in fretta dalla locanda. Quando sei fuori, ti affacci alla finestra e vedi la Strega bere il vino avvelenato. Dopo pochi attimi stramazza al suolo tra lo stupore degli altri giocatori.

Ridendo tra te e te, raggiungi tranquillo la Quercia del Viaggiatore dove, però, apprendi con stupore che la Sfera della Rocca è ancora rossa.

Incredibilmente, hai fallito la tua missione.

Ricomincia da **E1**.

9

Milvius è l'Uomo-Larice, ne sei certo. Estrai lo Stiletto e lo tieni lungo il fianco mentre arrivi al tavolo dei quattro giocatori. Senza dire una parola ti avvicini alle sue spalle e gli pianti la lama alla base della nuca facendola subito ruotare per staccare di netto la testa. La Strega si alza e inizia a pronunciare un sortilegio e mentre corri verso la porta, senti il Cavaliere urlare:

«Assassino!».

Fuori dalla locanda, corri per raggiungere la Quercia del Viaggiatore, dove però apprendi dal Mago di Incitir che la Sfera della Rocca è ancora rossa.

Sfortunatamente, hai fallito la tua missione.

Ricomincia da **E1**.

10

Sai perfettamente che l'unico modo per uccidere il Cavaliere dell'Aquila comporta la perdita dello Stiletto. Non puoi affrontarlo in un duello perché non avresti alcuna possibilità di successo e non puoi certo avvicinarti a lui di soppiatto. È, infatti, in una posizione troppo scomoda: dà le spalle alla finestra e ha la Strega sulla sinistra. Inoltre dopo averlo colpito, avresti preclusa la via di fuga essendo la porta dalla parte opposta.

Quindi per completare la tua missione devi lanciare lo Stiletto e colpire il Cavaliere dell'Aquila sotto il mento che, tra l'altro, è uno dei pochi punti scoperti della sua imponente armatura.

Fai un bel respiro, impugnati la tua arma e ti avvicini al tavolo con calma. Quando sei a circa cinque metri di distanza alzi il braccio e fai partire lo Stiletto seguendo la traiettoria con gli occhi. La tua arma lo colpisce e lo inchioda al legno divisorio delle due ante della finestra lasciandolo appeso lì come uno spaventapasseri piegato dal vento. La Strega si alza e inizia a pronunciare un sortilegio ma tu sei più svelto e scappi dalla locanda.

Giunto alla Quercia del Viaggiatore comunichi l'esito della tua missione al Mago di Incitir, il quale t'informa che la Sfera della Rocca è sempre rossa.

Hai fallito la tua missione.

Ricomincia da **E1**.

13

Bussi sul pannello destro ma ricevi solo una scossa lungo il braccio che ti fa perdere 2 punti Vita. Se vuoi, puoi provare con il pannello di sinistra.

In ogni caso, torna a **L15**.

ELENCO DEI PERSONAGGI COINVOLTI

Nel momento in cui sei sicuro di aver individuato Milvius, leggi l'elenco sottostante e vai al Paragrafo d'Azione scritto tra parentesi per leggere ciò che succede.

Logicamente, non puoi scegliere un personaggio con il quale non hai parlato o interagito nei Paragrafi di Localizzazione.

- Il Locandiere (1)
- Capo dei Folletti dal Cappello Rosso (2)
- L'Erborista (3)
- Il Nomade del Nimdoit (4)
- La Suonatrice d'Arpa (5)
- L'Orco delle Colline (6)
- Il Mercante di animali (7)
- La Strega Nera del Nimdoit (8)
- L'Uomo-Larice (9)
- Il Cavaliere dell'Aquila (10)

25

Il Folletto ordina a un suo compagno di lasciarti il posto e ti siedi accanto a lui, poi ti dice la combinazione.

«Somma il numero delle stanze da letto della *Locanda nella Foresta* alle regioni del Mondo Scoperto e avrai il valore che ti serve, bussa un tal numero di volte sul pannello a destra della porta e avrai tutti i tesori del Locandiere. Buon viaggio omino silenzioso».

Stai per ribattere che non sei per nulla silenzioso ma poi cambi idea, è inutile questionare con i Folletti dal Cappello Rosso. Ti alzi e te ne vai.

L1, L2.

31

La porta scorre lateralmente senza fare rumore. La stanza è mal tenuta e piena di cianfrusaglie, trovi numerosi documenti di trasporto, contratti e anche un sigillo del Re dell'Aquila. Sotto il letto c'è una cassa di legno molto pesante, potrebbe contenere delle Monete d'Argento.

Sotto il cuscino trovi la Chiave della Dispensa. Puoi tenerla se vuoi.

Non trovi nient'altro d'interessante da prendere, quindi esci a **L14**.

EPILOGO

Halcentus, appartamenti della Corporazione dello Stiletto. Estate.

La brezza della sera entra dalla porta della veranda mitigando il caldo accumulato dai tuoi alloggi durante la giornata, sei appoggiato allo schienale del letto e stai bevendo succo di anguria da un calice di legno quando senti bussare alla porta d'ingresso. Con lo Stiletto in mano vai verso di essa:

«Chi è?» dici.

«Sono il messaggero di palazzo, compagno Entilen».

Ti risponde una voce che ben conosci. Apri la porta e ti ritrovi davanti il viso sorridente di Lukinor.

«Ho questa busta per voi, giunta a palazzo due ore fa».

«Bene, dammi pure».

Prendi la busta, lo ringrazi e chiudi la porta. Ti accomodi nuovamente sul letto e apri la busta estraendo una lettera scritta con una calligrafia precisa. Ti sale al naso un aroma delizioso di violette di campo mentre inizi a leggere.

“Caro Entilen, è meraviglioso come la vita ti possa sorprendere continuamente. Quando sedici anni fa acquistai la Locanda nella Foresta, non avrei mai pensato di diventare un uomo ricco e influente. Pensavo piuttosto che sarei marcito per il resto dei miei giorni in quella bettola umida e malsana dimenticata dagli dei. Invece, più di un anno fa, ho avuto la prima svolta. Era pieno inverno e la neve ricopriva la foresta. Una sera, con la tempesta che infuriava fuori tra gli alberi, si spalancò la porta di colpo ed entrò un cavaliere con le insegne del Regno dell'Aquila. La locanda era vuota da diversi giorni e mi spaventai non poco. Ma il cavaliere non era lì per farmi del male, era lì per propormi un contratto. Il Re dell'Aquila aveva deciso di appoggiare gli Orchi delle Colline nella guerra contro il Regno dell'Alce a sud del Nimdoit. Questo per favorire l'alleggerimento dell'esercito dell'Alce sul fronte settentrionale, dove i due Regni si stavano scontrando da mesi e le sorti della battaglia sembravano volgere a favore degli uomini di Halcentus. Allearsi con esseri spregevoli e falsi come gli Orchi delle Colline, non fu certamente un atto nobile da parte del Re dell'Aquila ma perdere la guerra che si protraeva da secoli, era inammissibile. E qui entrai in gioco io: accettai la proposta del Re dell'Aquila, che prevedeva di utilizzare la mia locanda per far confluire al fronte meridionale viveri di conforto, armi, vettovaglie, erbe medicamentose e tutto il necessario per far prosperare l'esercito degli Orchi delle Colline. Al contrario, l'esercito dell'Alce dovette far arrivare tutto il necessario per la guerra lungo la costa sfruttando la Via Carovaniera, fatto che comportò un'enorme perdita di tempo. La mia Locanda divenne in pochi mesi un crocevia fondamentale per l'esito della guerra ed io divenni un uomo ricco. Poi, lo scorso autunno, arrivasti tu alla ricerca del truffatore Milvius. Quando te ne andasti, dopo averlo ucciso, percepii subito un brivido di paura ed ebbi ragione: tre settimane dopo due drappelli dell'esercito dell'Alce fecero irruzione alla locanda scoprendo tutto il materiale da spedire al fronte e la documentazione che provava la mia intromissione nella guerra. Fuggii appena in tempo, aiutato da mio fratello, l'Erborista, l'hai conosciuto, vero? Giunto ad Aquilantus, però non fui punito dal Re dell'Aquila, che riconobbe gli sforzi fatti nel corso dei mesi. Egli mi nominò Spia del Regno! Da locandiere a uomo fidato del Re, e tutto grazie a te. Ma non credere che ti abbia scritto per ringraziarti. Ti ho scritto piuttosto per lavoro. Perché, vedi, tu sei un avversario pericoloso e astuto, assolutamente da eliminare. Ed è mio compito farlo. Mi ha aiutato mio fratello a dire il vero, è lui che ha preparato la sostanza mortale che hai inalato leggendo questa lettera. Io ho solo scelto il profumo di violette”.

APPENDICE 1

REGIONI DEL MONDO SCOPERTO

Il tuo pianeta (denominato Mondo Scoperto) è composto da sette regioni geograficamente ben distinte, tre delle quali sono considerate Regni veri e propri e hanno valenza politica. Queste sono il Regno dell'Alce, dove vivi tu, il Regno dell'Aquila e la Torre di Dantelasan, conosciuta anche come Torre del Destino.

1) Deserto del Sut

Questo vasto deserto occupa tutta la sezione meridionale del Mondo Scoperto. Più della metà è tuttora inesplorata mentre lungo le sue coste affacciate sull'Oceano degli Dei, i Re del Regno dell'Aquila hanno fatto costruire negli anni la Strada Carovaniera, un percorso di circa 5.000 chilometri utilissimo per fini commerciali e di comunicazione.

È per lo più disabitato e poco conosciuto scientificamente. Tra i suoi abitanti vanno certamente citati i Fantasmi del Sut che si pensa siano le anime dei malvagi, lì confinate dopo la morte.

2) Torre di Dantelasan (o del Destino)

Da pochi anni, al Signore Incontrastato di queste terre è stata riconosciuta autorità politica dai due Regni millenari del Mondo Scoperto, quello dell'Alce e quello dell'Aquila. Il nome di questo signore è Dantelasan il Dominatore ed è l'Unico Stregone dell'Arte Divina rimasto vivo sul Mondo Scoperto. La sua Arte è fondamentalmente il motivo per cui i due potenti Regni dell'Alce e dell'Aquila gli hanno concesso l'autorità politica. Tale Arte gli consente di interagire con tutti gli dei del Mondo Scoperto e ciò lo rende un vivente potentissimo e unico nel suo pianeta. Egli vive nella sua Torre del Destino, un edificio maestoso e solitario situato in una zona florida e stupenda a nord del Regno dell'Aquila.

3) Nimdoit

Questa regione selvaggia e poco conosciuta si trova a sud del Regno dell'Alce dal quale è separata grazie al Grande Fiume, il corso d'acqua più lungo e capiente del Mondo Scoperto. A ovest il Nimdoit si estende fino all'Oceano degli Dei mentre a sud è diviso dal Sut dalle Colline degli Orchi. Verso est invece la zona montuosa del Nimdoit confina a nord con i Grandi Laghi e a sud con il Regno dell'Aquila. Per lo più si tratta di una foresta pedemontana che tende a diventare una fitta giungla tropicale verso ovest, con l'avvicinarsi al mare. Numerosi sentieri si dipartono in tutte le direzioni e senza una guida esperta è facile perdersi.

Il Nimdoit, nella sua zona centrale, ha un clima freddo e umido tutto l'anno.

4) Terre di Alson

Questa regione è una striscia di terra ghiacciata e montuosa situata all'estremo nord del Mondo Scoperto e confina a sud-ovest con il Regno dell'Alce e a sud-est con le Terre di Dantelasan. Il clima ostile rende quasi del tutto disabitata la regione che per anni è stata usata come prigione naturale dai Re dell'Alce.

5) Grandi Laghi

La Regione dei Grandi Laghi è un'immensa zona situata esattamente al centro del tuo mondo e svolge l'importante funzione di confine naturale tra i due potenti Regni dell'Alce e dell'Aquila, situati rispettivamente a nord-ovest e a sud-est di essa.

Dal punto di vista naturalistico questa Regione rappresenta uno dei luoghi più belli del Mondo Scoperto.

I Laghi sono esseri viventi dotati di una forza tale da non permettere che la guerra tra i Regni dell'Alce e dell'Aquila si propaghi nei loro territori. Talvolta, nelle locande sparse nel Mondo Scoperto, si narrano storie assai spaventose sulla Regione dei Grandi Laghi.

6) Regno dell'Aquila

Questo millenario Regno del Mondo Scoperto occupa la parte del tuo pianeta situata a sud delle Terre di Dantelasan e da sempre contende il dominio del mondo al Regno dell'Alce. Dalla capitale Aquilantus, la maggiore delle tre grandi città del Regno, i Re dell'Aquila governano su un territorio vasto e bellissimo, dove la natura rigogliosa e la benevolenza degli dei nutre il fiero popolo dell'Aquila e permette la sua continua espansione.

I Re e le Corporazioni del Regno dell'Aquila sono molto fieri e gelosi della Strada Carovaniera, da loro costruita negli anni, che percorre tutto il perimetro del Sut che si affaccia sull'Oceano degli Dei.

7) Regno dell'Alce

Da millenni i Re dell'Alce si susseguono sul trono di Halcentus, prosperando grazie alla loro saggezza e alle risorse abbondanti che la natura e gli dei del Mondo Scoperto gli hanno concesso.

Il Regno dell'Alce occupa la parte nord-occidentale del tuo pianeta e confina a sud con il Nimdoit, a nord-est con le terre di Dantelasan, a sud-est con la Regione dei Grandi Laghi.

Sono presenti tre grandi città ma la più importante è Halcentus, la capitale, sede del Re dell'Alce e delle Corporazioni.

La magnificenza del Regno dell'Alce è bilanciata dal Regno dell'Aquila, situato a sud-est del Regno dell'Alce e diviso da esso dalla Regione dei Grandi Laghi.

Fa parte del Regno anche l'Arcipelago di Incitir che si trova a circa due giorni di navigazione dalla costa, verso nord-ovest.

E1

APPENDICE 2

BESTIARIO DEL NIMDOIT

Elenco delle principali creature senzienti e non che popolano la foresta del Nimdoit e le regioni limitrofe. *

- Orchi delle Colline

Sono umanoidi robusti alti circa due metri, con la pelle grigio/verde ricoperta da una viscida sostanza color ruggine. Sono famosi per il loro carattere irascibile e per la loro poca intelligenza: giungono a conclusioni affrettate cercando spesso la rissa.

Si riproducono sulle colline a sud del Nimdoit, dove trascorrono la maggior parte della loro vita.

Scendono nella foresta quasi esclusivamente per cacciare i cervi e gli orsi. Sono ossessionati dall'argento.

- Facoceri del Nimdoit

Rappresentano un'importante fonte di nutrimento per molti abitanti del Nimdoit.

- Coccatrici Azzurre

Questi esseri selvaggi e pericolosi sono presenti ovunque nel Mondo Scoperto ma la varietà presente nel Nimdoit si contraddistingue per il piumaggio azzurro. Guardarle negli occhi è rischioso perché possono tramutare in pietra gli esseri viventi.

- Streghe Nere del Nimdoit

Queste streghe sono famose soprattutto per una cosa: sono brutte, davvero orrende. Come maghe non valgono niente (ma si atteggiavano a grandi stregonesse) e non sanno volare. Il mantello nero da cui prendono il nome può illuminarsi di un tenue verde, specie di notte e con la nebbia. Sono brave a eseguire certi sortilegi utilizzando spesso i più vari ingredienti che il Nimdoit offre. Hanno un carattere curioso e un atteggiamento guardingo e sospettoso. Non vanno confuse con le Streghe Nere del Sut, antropologicamente molto diverse da esse.

- Folletti dal Cappello Rosso

Questi folletti sembrano socievoli e simpatici ma hanno una sola cosa in mente: il furto. Infestano il Nimdoit, sono letteralmente ovunque, e si nutrono esclusivamente delle piante che la foresta offre. Sono imprevedibili sia nel comportamento sia nella parola data. Restano tuttora le creature più conosciute del Nimdoit.

- Nomadi del Nimdoit

Sono esseri umani spregevoli e malvagi che abitano nel profondo della foresta. Sono famosi per le menzogne e i tranelli nei quali cercano di far cadere i viaggiatori solitari del Nimdoit. Viaggiano in gruppi di pochi individui. Sono famosi per essere mercenari senza scrupoli.

- Ladri della Nebbia

Non si sa molto di queste creature, a parte il fatto che rubano ai viaggiatori sfruttando la fitta nebbia della zona centrale e montuosa del Nimdoit. Alcuni pensano che i Ladri della Nebbia siano i Folletti dal Cappello Rosso.

- Piante Carnivore

Sotto questo nome vengono raggruppate più di cinquanta specie diverse di piante, tutte ugualmente pericolose. Attaccano i viandanti per nutrirsi ma anche per pura malvagità.

- Goblin del Nimdoit

Sono umanoidi deformi e selvaggi, disprezzati da tutte le creature del Mondo Scoperto.

- Demoni

Questi esseri dell'oltretomba sono ubiquitari ma nel Nimdoit la loro ferocia è aumentata dal palcoscenico spettrale in cui si muovono.

- Uomini-Larici

Sono considerati esseri umani, anche se la loro pelle è completamente ricoperta di legno di larice. Non sopravvivono al di fuori del Nimdoit da cui traggono l'umidità e l'alimentazione. Hanno un carattere socievole e sono molto lenti nei movimenti.

- Fantasmi del Nimdoit

Questi spettri vagano senza pace nella zona centrale della foresta, spaventando i viaggiatori incauti che lasciano la relativa sicurezza del sentiero. Sono anime disperate condannate da Dantelasan il Dominatore a soffrire per l'eternità tra gli alberi del Nimdoit.

- Cervi del Nimdoit

Sono una colonia numerosa e intelligente. Cacciarli è difficile anche perché conoscono molto bene i sentieri della foresta.

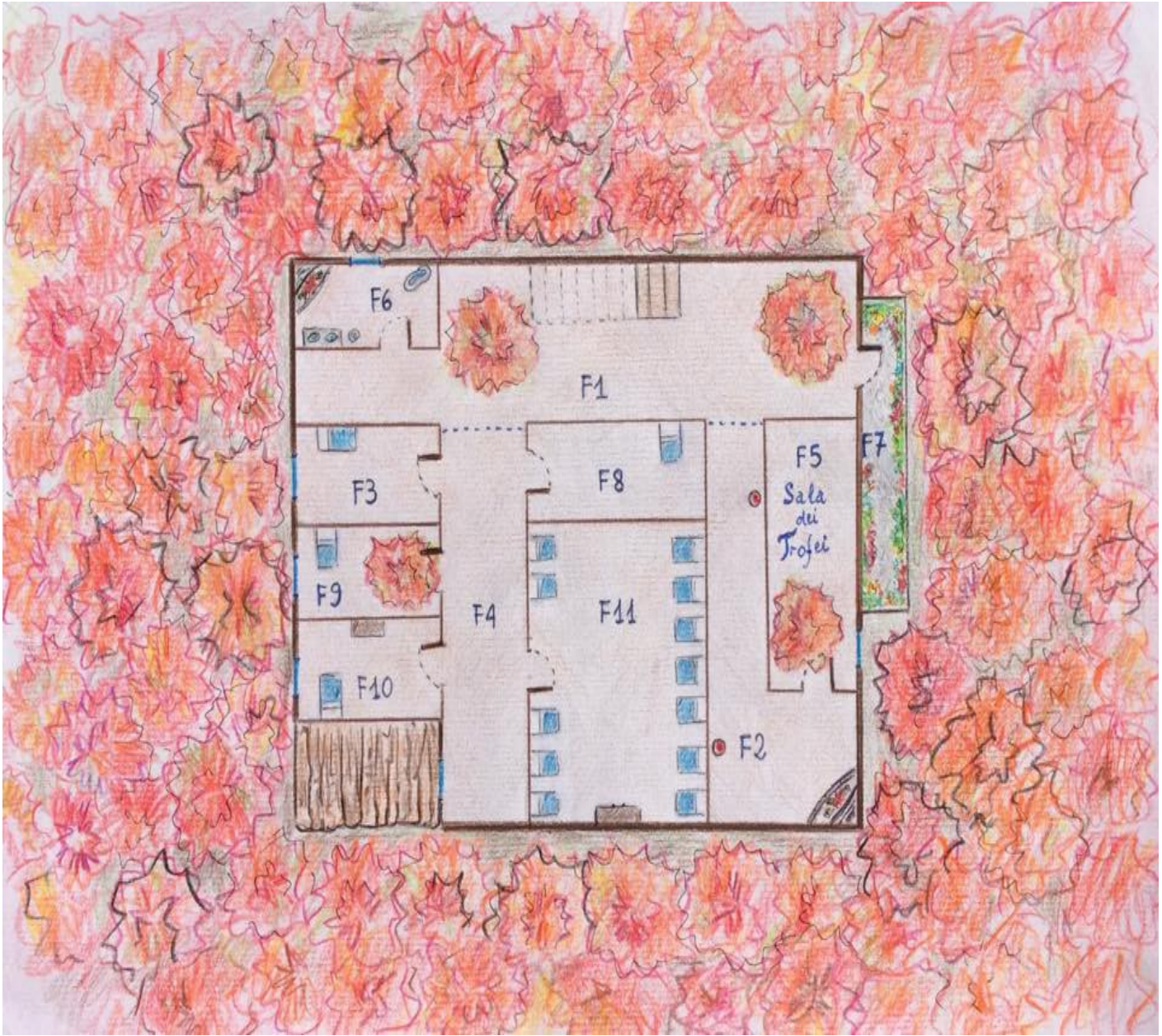
* Il Nimdoit è inesplorato per circa il 70% della sua estensione, dunque possiamo dichiarare con assoluta certezza che questo elenco è incompleto e deficitario sulla presenza di esseri senzienti e non senzienti. Inoltre ci sono numerose lacune anche su razze e bestie identificate ma non abbastanza studiate dal punto di vista scientifico e antropologico.

APPENDICE 3

Mappa della *Locanda nella Foresta*



Piano Terra



Primo piano

E1