

## REGOLE DEL GIOCO

### Trappola nella nebbia

Benvenuto in questo librogame! Stai per leggere le avventure di un antieroe che ti rimarrà nel cuore per sempre (o almeno fai finta...) attraverso i vari paragrafi che compongono questa storia. Se non hai mai letto un tale libro, ti insegno come si fa: prima di tutto si leggono le regole e si segue la prassi per la creazione del personaggio (un simpatico nano con il suo caratterino), poi si legge il prologo intitolato "*La vita eroica (?) di Khazull Maddax*" e si va al paragrafo **1**. Una volta letto, avrai una scelta da fare per proseguire la storia e troverai il numero di due paragrafi. Scegli quello che ti ispira di più e cercalo attraverso le pagine del libro, ci sarà il nuovo paragrafo con una nuova scelta e così via fino alla fine dell'avventura.

Rassicurati, non dovrai comprare del materiale caro e sofisticato (se proprio ci tieni, mio cugino ha un negozio pieno di robe ipertecnologiche...): avrai bisogno di una matita, una gomma e di un paio di dadi a sei facce (no, non quelli tarocchi...). È possibile che tu abbia bisogno di una calcolatrice se hai problemi con il calcolo fatto a mente. Purtroppo, non c'è una modalità per due giocatori tranne se trovi qualcuno che voglia lanciare i dadi degli avversari e leggere le loro parti di dialogo.

Voglio aggiungere che i luoghi, le creature, le situazioni ed i personaggi appartengono al mondo della fantasia umana e non esistono nella nostra realtà. Ti chiedo gentilmente di non riprodurre le azioni del protagonista della storia nella vita reale, perché tutto ciò è solo finzione. Sarebbe come incendiare la macchina del tuo avversario se vinci alla Battaglia Navale, quindi di un'estrema stupidità. So che questa avvertenza è inutile per il 99,999% dei giocatori ma c'è sempre un 0,001% che mi preoccupa.

## Le Prove

Una prova è una specie di test per verificare se il personaggio riesce a compiere un'azione precisa che non entra nelle regole di combattimento. Per riuscire una Prova, si lancia un dado e si deve ottenere un risultato inferiore o uguale al Tratto richiesto (pur sapendo che un "6" è sempre un fallimento).

I bonus dei Trattati permettono di sottrarre dei punti al dado e le penalità aggiungono dei punti al dado. Per esempio: ottieni 5 col dado per una Prova e hai un bonus di 2 nel Tratto richiesto, il risultato sarà quindi 3 (5-2). Se invece c'è una penalità di 2 nel Tratto, il risultato sarà di 7 (5+2). Notate che un risultato che diventa negativo (meno di 0) è considerato come un successo.

*Esempio: Per fare capire alla milizia che non ha rubato la cassa della taverna, Khazull deve superare una Prova di Carisma (Ca): ha 2 in Carisma. Il giocatore lancia il dado e fa 5, il risultato è quindi di 6 a causa della penalità. La prova è fallita: i miliziani non credono a Khazull e lo gettano in carcere.*

*Khazull ha 4 in Forza (abbreviata Fo) e vuole sfondare una porta della cella buttandocisi sopra. Il giocatore lancia il dado ed ottiene 3, deve applicare il suo bonus di Forza e quindi ottiene 2. La prova è superata e il nano sfonda la porta e fa irruzione nell'ufficio dello sceriffo che lo guarda, incredulo.*

## Il Combattimento

Prima fase: l'iniziativa.

Ogni belligerante lancia un dado ed aggiunge il risultato al Tratto di Agilità (Ag). Quello che ottiene la cifra più alta può fare il primo Attacco. Non dimenticare di applicare gli eventuali bonus e penalità. In caso di punteggi finali uguali, lancia un dado: se il risultato è pari, vinci tu.

*Khazull ha 4 in Ag, lo sceriffo ha 3. Il nano ottiene 3 con il dado e l'umano fa 3 anche lui. Il risultato d'Iniziativa di Khazull è quindi di 8 (grazie al bonus di +1 dovuto alla sua Ag) e quello dello sceriffo è di 6. Il personaggio può fare il primo attacco.*

Seconda fase: l'attacco.

Il combattente deve di nuovo lanciare un dado ed aggiungere il punteggio al suo tratto di Ag (non dimenticare di applicare gli eventuali bonus e penalità); il suo nemico fa lo stesso. Se il numero raggiunto dall'attaccante è superiore o uguale a quello del difensore, l'Attacco è riuscito e si possono calcolare i danni dopo. Se, invece il punteggio del difensore è più alto, l'Attacco è fallito ed il difensore può lanciare un Attacco.

Gli Scudi

Un combattente munito di uno scudo abbassa il punteggio d'Attacco nemico di 1 punto.

*Khazull lancia il dado e ottiene 4. Il suo punteggio per l'attacco è quindi di 9 (punti del dado+Ag+Bonus del Tratto). Lo sceriffo ottiene 7 (dado+Ag) e nonostante il suo scudo che riduce il punteggio del nano a 8 rimane ferito.*

Terza fase: i danni.

L'attaccante lancia un dado e il punteggio ottenuto determina i Punti di Salute (Ps) persi dal difensore (non dimenticare di applicare gli eventuali bonus e penalità).

*Khazull lancia il dado e fa 4. Ma visto che utilizza un'ascia **molto** speciale, causa un terzo di danni supplementari (arrotondati all'unità inferiore), quindi lo sceriffo perde 6 Punti di Salute (Ps). Non dimenticare di contare i bonus e le penalità di Fo.*

Armatura

Se un combattente ha un'armatura, si sottraggono i Punti di Armatura (Pa) al punteggio ottenuto dall'attaccante.

*Lo sceriffo porta un'armatura di cuoio che gli conferisce 4 Pa, quindi dovrebbe perdere "solo" 2 Ps ma le asce abbassano i Pa nemici. Allora l'armatura è solo di 3 Pa e lo sceriffo perde 3 Ps.*

Il combattimento finisce quando il nemico arriva a 0 Ps. Il nostro eroe è soggetto ad una regola speciale per quanto riguarda la morte.

## VARIANTI DI COMBATTIMENTO

Combattimento multiplo

Si ha quando più nemici fanno fronte al nostro nano. Funziona come descritto sopra, ma si calcola l'iniziativa per ogni belligerante e si segue l'ordine decrescente dei punteggi d'iniziativa. Da notare che puoi liberamente scegliere quale nemico colpire ad ogni turno.

### Combattimento a mani nude

Funziona allo stesso modo di quello normale, ma i danni indicati dal dado vengono dimezzati (ma i bonus e penalità di Fo si applicano).

### Combattimento con due armi

Se si utilizzano due armi nello stesso tempo, si può rilanciare il dado per la fase d'attacco se il punteggio non è buono, ma si deve accettare il secondo risultato, anche se è peggiore del precedente.

### Armi

Alcuni armi forniscono dei bonus speciali; troverete l'elenco nella prima Appendice.

### La vita e la morte

Khazull muore se arriva sotto 0 Ps (vedere la sua scheda per capire tutto). Quando succede, l'avventura finisce e dovrete ricominciare tutto dall'inizio (e quindi, creare di nuovo il profilo del personaggio).

È ovvio che Khazull perde tutti gli oggetti vinti durante una precedente avventura.

Esistono dei paragrafi in cui il nano perde la vita automaticamente, stai attento!

Si possono recuperare 2 Ps persi mangiando un Pasto (si può mangiarne più di uno per paragrafo) oppure recuperare tutti i Ps persi bevendo una Pozione di Salute. Se leggete la scheda di Khazull, vedrete che c'è anche un altro metodo per recuperare i Ps...

Notate bene che non potete superare il numero di Ps che avete avuto durante la fase di creazione del personaggio.

È impossibile mangiare i Pasti o utilizzare degli oggetti che restaurano i Ps persi durante i combattimenti.

### Lo Zaino e la Borsa

Khazull porta uno zaino di cuoio in cui può mettere 15 oggetti, non di più. La Borsa contiene le Monete d'Oro (Mo) che servono per pagare le cose. Quando si vuole comprare qualcosa, si guarda il prezzo, si sottraggono le Mo necessarie e si aggiunge l'oggetto desiderato nello zaino (o sul corpo, in mano... dipende dall'articolo).

### Amuleti ed anelli

Khazull porta già un amuleto (ma può essere cambiato se trovate di meglio) e può avere massimo un anello per mano.

### La creazione del personaggio

Lancia 5 volte il dado e annota i punteggi. Poi scegli in quale Tratto vuoi mettere ogni punteggio. Ecco i vari tratti.

**FORZA (Fo):** determina la forza fisica. I bonus e le penalità in Fo influenzano i danni in combattimento.

**AGILITA' (Ag):** illustra la destrezza ed i riflessi. I bonus e le penalità in Ag riguardano i punteggi finali per l'Iniziativa e per l'Attacco.

**VIGORE (Vi):** rappresenta la resistenza fisica. I bonus e penalità in Vi aumentano o diminuiscono il totale di partenza dei Ps.

**CARISMA (Ca):** determina l'influenza che hai sugli altri. I bonus e le penalità in Ca si applicano per le interazioni sociali.

**PSICHICO (Psy):** mostra la forza d'animo, il suo sesto senso e la sua resistenza alle cose magiche. I bonus e le penalità in Psy influenzano in varie situazioni.

**PUNTI D'ARMATURA (Pa):** vengono forniti con un'armatura o un oggetto magico.

**PUNTI DI SALUTE (Ps):** corrispondono al Tratto Vi moltiplicati per 2 (si devono contare gli eventuali bonus o penalità). Il punteggio di partenza non può aumentare con i pasti, le pozioni o altri mezzi. Potrà crescere quando sarà indicato.

### Bonus e penalità

Livello del Tratto	Bonus	Penalità
1	N/A	-2
2	N/A	-1
3	0	0
4	+1	N/A
5	+2	N/A
6	+3	N/A

N/A significa che non c'è un bonus o una penalità.

0 indica che un Tratto con 3 punti non porta nessuna modifica sui tiri.

## Le Monete d'Oro

Lancia un dado e moltiplica il risultato per 10. Il risultato ottenuto indica il numero di Mo che hai in borsa. Per fortuna, puoi superare questo totale di partenza.

## SCHEDA DEL PERSONNAGGIO

NOME: Khazull  
 COGNOME: Maddax  
 RAZZA: Nano  
 MESTIERE: Guerriero vagabondo

Fo	Ag	Vi	Ca	Psy	Pa	Ps
					3	

Arma(i):  
 Scudo:  
 Armatura: Armatura borchiata in cuoio di Trigliosauro.  
 Amuleto: Amuleto dell'avo Zerpan.  
 Anello destro:  
 Anello sinistro:

Borsa: Mo

Zaino:

Birra	Torcia			
Corda 15m.	Torcia			
Pasto	Tenda			
Pasto	Pietra Focaia			
Pasto				

### Regole Speciali:

**Berserker:** Se Khazull arriva esattamente a 0 Ps durante un combattimento, potrà fare due Attacchi per turno e beneficiare di un bonus di +2 per essi (Attacco e Danni compresi). Ma se Khazull perde 1 Ps quando è berserker, muore. Se elimina i suoi nemici così, guadagnerà 1 Ps per nemico ucciso. Notate che se guadagna dei Ps di questo modo durante un combattimento multiplo, uscirà dal suo stato di berserker finché non scenderà di nuovo a 0 Ps.

**Potere del luppolo:** Quando Khazull beve una birra, lancia un dado: se ottieni 5 o 6, il nano recupererà tutti i Ps persi.

### Oggetti Magici:

**L'ascia Kilhz Emhol:** Quest'ascia leggendaria contiene l'anima del guerriero nano Happo Khalix. Come tutte le asce, diminuisce i Pa nemici di un punto ma fa tante cose in più: gli orchi ed i goblin perdono il doppio di Ps quando sono feriti da Kilhz Emhol; le loro armature sono ridotte di 2 punti. Gli altri nemici perdono un terzo di Ps supplementari (arrotondati all'unità inferiore) ed i demoni e morti-viventi perdono la metà dei Ps persi in più (arrotondati all'unità inferiore). L'ascia si utilizza con una mano e Khazull può utilizzare uno scudo.

**L'amuleto dell'avo Zanper:** Questo amuleto magico raffigura il bisnonno di Khazull. Crea un campo d'energia che annulla i danni nemici. Quando il nano viene ferito, lancia un dado: se ottieni 5 o 6, l'amuleto funziona e nessun danno è inflitto. Se non ottieni questo punteggio, i danni sono inflitti e la procedura normale si applica.

**Aspetto :** Nano di 1,45 metri, con la testa pelata coperta di tatuaggi, è molto massiccio. La sua barba incolta è nera come la fuliggine. Porta una specie di camicia di pelle che lascia vedere i complessi tatuaggi delle braccia. Porta delle brache di tartan marrone e rosso e calza dei stivali di cuoio neri. Il nano porta un'armatura di cuoio fatta con la pelle di un enorme pesce che terrorizzava i pescatori del Mare Orientale.

Il viso di Khazull è costellato di cicatrici ed i suoi occhi rosso scuro sembrano sempre lanciare fulmini verso chi lo guarda. Il nano ha molti fori nelle orecchie: porta degli orecchini di bronzo ma anche dei pezzi d'osso (forse dei trofei di potenti nemici...) e dei denti di serpente. Gli osservatori più attenti hanno notato dei piccoli braccialetti fatti di pezzi di metallo e d'osso sui polsi (sopra i bracciali di pelle con le borchie) e dei ciondoli dello stesso genere intrecciati nella barba.

### Vocabolario Nano utilizzato in questo libro :

**Kmerrak:** Modo volgare di nominare l'apparecchio riproduttivo maschile. Utilizzato in interazione per esprimere il disprezzo o la disapprovazione. In italiano moderno, si traduce con l'anagramma di "cozza".

*Trundzka* (plurale: *Trunzkad*): Donna dei facili costumi.

## L'eroica (?) vita di Khazull Maddax

Khazull è nato duecento anni fa nella città mineraria dei Picchi Gemelli. Figlio di un minatore e di un'orafa, ha imparato presto questi mestieri fino a diventare bravissimo in entrambi. Ma il sogno del giovane nano era di uscire e di vedere il mondo. Quando fu maggiorenne, si arruolò nell'esercito dei Picchi Gemelli e combatté spesso gli orchi ed i goblin che imparò ad odiare, soprattutto dopo la carneficina della battaglia del Colle delle Asce in cui Khazull perdette molti amici. Ne seguì un periodo di profonda tristezza ed il nano decise di lasciare i Picchi Gemelli ormai macchiati dal sangue dei suoi amici e si esiliò verso il regno umano di Griffonia dove raggiunse i ranghi dell'esercito reale. Ma gli dei avevano una sorpresa in serbo per Khazull: senza saperlo, andò sulle Montagne Rosse che erano la frontiera più pericolosa del regno dei nani. Visitò la fortezza difesa da Happo Khalix, il più selvaggio e psicopatico guerriero nano di tutti i tempi dove Khazull superò le Prove Sacre per poter avere la leggendaria ascia Kilzh Emhol che contiene l'anima furiosa e assetata di sangue di Happo Khalix. Due mesi dopo, il re Griffoniano dichiarò guerra ad un signor orco chiamato Burk Lo Spietato; Khazull combatté per dieci lunghi anni in mezzo alle paludi. Dall'alba al tramonto, il nano fece piovere i colpi di ascia sulle pelleverdi e suscitò un grande rispetto nei suoi compagni di reggimento e anche nei capi orchi che erano sopravvissuti agli epici incontri contro il nano. La guerra si concluse con la morte di Burk, ucciso dal Principe Halka' chao, figlio del re, e Khazull fu nominato capitano. Poco dopo, il nano incontrò l'ultimo dei Cavalieri Indecisi di Ranmas, un tale Lupo Alternativo ed insieme combatterono molte minacce e salvarono il regno tante volte. Poi, ci fu l'ascensione del campione del Caos di turno e una nuova guerra iniziò: durante 5 anni, Khazull ed il suo reggimento combatterono le legioni di mutanti, creature senza nome, orrori vari e le orde di metallari fanatici guidati dal terribile gruppo Bimmu Dorgir. Fu una guerra ancora peggiore dell'altra ma il nano si coprì di gloria decapitando il campione del Caos durante la battaglia della Forgia Nera. Dopo, Khazull abbandonò la vita militare e decise di vivere come un vagabondo: fece parte di una banda di briganti, divenne negoziante, promotore immobiliare (riuscì a vendere un bosco sacro degli elfi per farne dei pascoli, anche se dovette prima cacciare gli elfi da solo) e riprese la vita d'avventuriero, riuscendo a combattere un'orda demoniaca in compagnia dell'eroe Lupo Bruciato (Khazull non capì mai la fissa che gli umani hanno per i lupi). Poi, il nano tornò ad essere un brigante ma le cose andarono male durante una rapina e dovette fuggire, dato che le autorità reali avevano messo una taglia sulla sua testa. Il nano decise di fuggire nel Gran Ducato di Orcima, il territorio umano vicino dove nessuno lo conosceva. Una volta ad Orcima, Khazull diventò mercenario ed ebbe un discreto successo, capendo rapidamente che le persone al potere in questo grande ducato erano tutte corrotte e che la legge era più una proposta che altro; è così che fece tanti affari interessanti durante quegli anni, guadagnando più come mercenario che come capitano dell'esercito. Una notte, Khazull si svegliò dopo un incubo e un nome gli risuonava in testa, come se qualcuno glielo urlasse nelle sue pelose orecchie: Valenfosc. Il nano sapeva che era una città al nord, che aveva un porto da cui partivano delle navi verso le misteriose Terre Selvagge, che nessuno aveva mai conquistato. L'indomani Khazull fece i suoi bagagli e lasciò la taverna del Lupo Rosso (ancora un lupo, daje!) senza pagare (tanto per cambiare...) e iniziò il viaggio verso Valenfosc, anche se non sapeva chi dirigesse i suoi passi: era Menadurr, dio delle battaglie, il caso o il ricordo di un passato lontano?

Vai all'[1](#)

## 1

Hai camminato due giorni per raggiungere Valenfosc: durante il primo giorno, sei caduto in un'imboscata tesa dai briganti della foresta. Erano tutti uomini in calzamaglia verde guidati da un pietoso arciere e li hai sconfitti. Nella notte, un troll silvestre ha assalito il tuo bivacco ma è fuggito poco dopo con una voce di fanciulla: la tua ascia gli ha garantito una brillante carriera in un coro di voci bianche. Il secondo giorno è stato un po' più tranquillo: hai incontrato Dennis, un porchettaro ambulante che si è fatto rapinare da un lupo mannaro. Hai aiutato l'uomo a sistemare il suo carrello ormai vuoto e siete arrivati a Valenfosc all'inizio della sera: la città era invasa dalla nebbia e la luce pubblica era assicurata da poche lampade a strutto. Nonostante ciò, la tua vista di nano ti permette di vedere fino al porto situato ad un chilometro di distanza. Dopo aver fatto un po' di strada, hai capito rapidamente che la città non era molto grande: una ventina di case, un emporio, una locanda, un tempio che sembra chiuso ed è più o meno tutto. Accompagni Dennis fino alla piazza dove quattro persone stanno a parlare tra di loro ed il porchettaro ti saluta e ti augura buona fortuna. Ricambi e decidi di andare direttamente alla locanda, dato che vista l'ora non c'è un granché da fare. Entri quindi nel locale chiamato «La Tana del Cinghiale»: ci sono una quarantina di persone che bevono, mangiano, parlano, giocano, ruttano e bestemmiano. Riesci ad arrivare ad un tavolo libero e non aspetti molto prima che una cameriera dai capelli corvini ti porti un piatto di gulash ed una pinta di birra.

«Non ho ancora chiesto niente!» dici, sorpreso.

«A biondo, qui è 'na tradizio!» dice la cameriera. «I nani non pagano la cena. È perché i vostri ci hanno aiutato ad ammazzare gli orchi che c'erano lì nel passato!»

«Vabbè!» rispondi «E avete delle camere libere?»

«Sì! Stai tranquillo bello, alla camera ci penso io!»

La cameriera parte e va a parlare con il taverniere, ignorando le proteste di un cliente sdentato che aspetta il suo purè da un'ora. Mangi il gulash speziatissimo e bevi la birra per spegnere il fuoco che hai in bocca. Noti l'eccezionale qualità della birra e capisci che è una Cinghiabrau, molto famosa in tutto l'Occidente. Vedi la gente che si diverte e non noti nessun viso familiare; ti chiedi ancora se hai fatto bene a venire qui dopo quell'incubo. Un'ora passa e vedi la cameriera che viene verso di te e ti dice che la camera è pronta, dovrai pagare «solo» 5 monete domani mattina. Stanco dalla giornata, rinunci ad una partita di Stregaccia con gli autoctoni e decidi di salire al primo piano per dormire.

La camera è piccola: c'è un letto con la rete di ferro, delle lenzuola colorate ed una coperta marrone, ma anche un tavolino, una brocca di terracotta, una sedia ed un armadio tarlato. Chiudi la porta e la finestra. Metti la tua arma ed il tuo zaino non molto lontani dal letto e ti sdrai. Non devi aspettare molto prima di addormentarti e russare rumorosamente.

Lancia un dado: se hai ottenuto «1», vai al [20](#). Sennò, vai al [40](#).

## 2

«Guerriero !» dice un tipo con la divisa dei cavalieri Griffoniani.

«Che vuoi?» chiedi.

«Mi chiamo Samar, capo della Compagnia del Sol Vincente. Ho saputo della disgrazia che vi è capitata stanotte ed ho visto quello che è appena successo. Mi dispiace terribilmente.»

Riconosci il modo di esprimersi dei cavalieri con cui hai combattuto due guerre. Di tutti gli alleati che hai avuto, i Griffoniani sono i tuoi preferiti.

«Vi ringrazio, cavaliere. Sembra che qualcosa o qualcuno non mi voglia in questa città.»

«È per questa ragione che la nostra Compagnia è qui: siamo incaricati di combattere il male lì dove si trova... è una missione segreta, penso che potete capire queste cose.»

«Sì... le capisco benissimo.»

«Ebbene, abbiamo saputo che Valenfosc è il covo di un'organizzazione criminale molto potente chiamata *I Fiori del Male*... vi dice qualcosa?»

«No. Ma cosa intendete fare?»

«Grazie ad anni di indagini, siamo in grado di infiltrarci nel loro quartiere generale e di decapitare questo gruppo malefico... vedo che sapete utilizzare le armi ed abbiamo gli stessi nemici. Che cosa ne dite?»



«Hummm... io dovrei fare squadra con quella lì?» chiedi indicando l'elfa del gruppo con il dito.

Spetta a te scegliere: se vuoi seguire la Compagnia, vai al [31](#). Se preferisci andare al mercato, vai al [10](#). Se t'interessa di più l'emporio, vai al [21](#).

### 3

Samar propone di andare avanti e di entrare nel cimitero. Formate una linea ed ognuno è pronto ad agire in caso di cattivi incontri. Avete fatto cinquanta metri nel cimitero e senti un forte rumore: le porte di ferro si sono chiuse da sole e vedi che il bardo manca all'appello. Chiami Samar e tutti capiscono che hai ragione. Tornate verso la porta e vedete Giglio all'esterno che sta suonando qualcosa, poi dice:

«È stato un gioco da ragazzi radunarvi in un posto come questo...»

«Ma cosa dici Giglio?» chiede Samar. «Fai qualcosa per aprire questa porta!»

«E presto perché gli zombi stanno arrivando!» dice Edenwe, poco rassicurata.

«Infatti, tra poco vi assaliranno e non ci vorrà molto perché diventiate come loro!»

«Ma che *kmerrak* dici? Ci farai uscire sì o no?»

«La risposta è no, capitano Khazull Maddax. Loto Blu sarà così fiera di me che diventerò il suo braccio destro! Ci vediamo!»

Il gruppo intero maledice Giglio che se ne va, lontano. Decine di zombie arrivano e provate ad aprire quella stramaledetta porta... ma niente da fare. Samar e L.S. caricano le creature, Edenwe prepara un incantesimo e Nirbo ti dice:

«Vai Khazull, prendi la mia corda con il rampino. So chi sei, ma non importa... devi ritrovare quel bastardo di Giglio e farlo secco, chiaro?»

«Ma voi... non vi posso lasciare qui, diventerete come loro...»

«Non importa, dobbiamo combattere il male e lo faremo fino alla morte! Ma non lasciare che quel bardo vinca!»

«Va bene, in bocca al lupo!» dici, salendo sulla corda.

«Vuoi smetterla con questi lupi?!» dice Nirbo, lanciando un coltello in mezzo alla fronte di uno zombie.

Scendi dalla corda e la recuperi. Vedi Giglio che si sta allontanando e decidi di finirlo una volta per tutte. Con la rabbia nel cuore, corri verso il maledetto e provi a non sentire le grida di quelli che furono la Compagnia del Sol Vincente.

Vai al [49](#)

### 4

La sfera esplode in mille pezzi che trafiggono il povero Orman che cade morto. Hai saltato per schivare i proiettili ma non hai fatto in tempo: migliaia di pezzi di vetro ti colpiscono come pugnali e cadi sul pavimento, orribilmente mutilato. La veggente ride e sputa sui vostri cadaveri.

La tua avventura finisce qui.

### 5

I tre orchi cadono come delle mosche verdi e puzzolenti. Vedi Samar che ha finito 2 orchi, Lupo ne ha smembrati 4, il ladro ne ha pugnalato 1 e l'ultimo incantesimo dell'elfa non ha fatto niente tranne far sentire un po' di profumo di rosa. Il gruppo si ritrova unito e tu non stai nella pelle:

«Ma per la barba di Tciaknoris! E questo è combattere per voi?»

«Cosa?» chiede il ladro.

«Un'elfa che non serve a niente... tanto per cambiare. Poi *Haal Bahno* che suona invece di combattere... e tu, ladro di galline, uccidi solo un orco. In anni di guerra, non ho mai visto una squadra così incapace!»

«Amico...» inizia Samar.

«Cavaliere, non rimetto in dubbio la tua prodezza o quella di Lupo Massacrante ma la tua squadra fa schifo!»

«Ehi, Lupo Massacrante è mio cugino, lo conosci?»

«Se non ti piace il nostro modo di fare, trovati un'altra compagnia, nano!» dice Nirbo.

«Se vogliamo farla finita con Loto Blu, ci vorrà un po' più di strategia... e chi credi di essere con questa maschera, *Amad Kodman?*»

«Bene!» interrompe Samar. «Questi orchi erano solo il comitato d'accoglienza...rischiamo di farci sparare come conigli se ci avviciniamo alla facciata del castello... propongo di fare il giro del perimetro dell'edificio... va bene a tutti?»

«Sì capo!» dice il resto della Compagnia.

«Perfetto!» dice Samar «Edenwe, potresti utilizzare la tua magia per richiamare degli animali che ci serviranno come spie?»

L'elfa fa «sì» con la testa ed inizia a cantare; quel suono è insopportabile per le tue orecchie delicate e pelose da bravo nano. Il silenzio è rotto da Lupo che rutta e dal cinguettio di varie cinciallegre che si avvicinano alla maga.

«Lo sapevo che avrebbe chiamato degli uccelli!» dici con disprezzo.

«La settimana scorsa stavamo nelle Colline Nere: con questo incantesimo, ha fatto sedere un toro ed ha reso pazzo un cavallo...» dice Nirbo che sta mangiando un panino.

«Samar!» dice Edenwe «I miei amici uccelli dicono che dobbiamo tornare nella foresta, prendere a sinistra dopo la vecchia quercia e continuare allo scoperto seguendo un sentiero: arriveremo dietro il castello dove c'è mai quasi nessuno. Ci dovrebbe essere una porta dietro l'edificio.»

«Bene, andiamo ragazzi!» dice Samar.

Vai al [39](#)

## 6

Stavi finendo la tua preghiera ma sei distratto da una forte luce bianca. Temendo il peggio, prendi la tua ascia e ti prepari a combattere. Una figura umanoide sta in mezzo a questo bagliore e senti una sensazione di pace interiore.

«Khazull Maddax, la tua preghiera per i tuoi alleati è stata esaudita. Tutti hanno raggiunto i loro dei... tranne Giglio l'infame.»

«Perché?» osi chiedere.

«Quest'uomo faceva parte del gruppo malefico che domina la città e che vuole ucciderti. La banshee che hai vinto era un membro dello stesso gruppo che Giglio aveva assassinato in passato per prendere il suo posto.»

«Hummm... e adesso che cosa devo fare?»

«Corri verso Valenfosc, gli orchi ed altri non-morti la stanno devastando... tutti ubbidiscono agli ordini di Loto Blu... sì, quella che hai sconfitto salvando la Griffonia.»

Ti ricordi di quella donna che voleva organizzare un golpe contro la corona? Avevi sventato la congiura e ti sei anche battuto contro di lei; l'hai sfigurata ed è fuggita con un oggetto magico.

«Adesso, Loto Blu vuole conquistare il Gran Ducato e ci sono solo poche persone che la possono fermare... la cameriera della Taverna sta facendo l'impossibile per combatterla... vai ed elimina la mezz'orca una volta per tutte!»

Prima di svanire, l'essere ti tocca la spalla e recuperi tutti i tuoi Ps persi. Esci da questa dannata casa e corri verso Valenfosc per finirla con quella maledetta di Loto Blu.

Vai al [27](#)

## 7

Vi spostate dalla piazza del mercato ed andate un po' più lontano, in una stradina buia dove un cane ha appena segnato il suo territorio.

«Allora, cosa hai fatto dalla guerra in poi?» chiedi.

«Ho tentato la sorte nelle Terre Selvagge, ma gli dei sono stati contro di me... sono tornato solo per miracolo e da quel giorno

faccio dei lavoracci saltuari e vivo come un topo. Non so se avete viaggiato molto capitano, ma agli umani il viaggio fa male!»

«Mi dispiace... c'è qualcosa che io possa fare per te?»

L'ex-soldato che ha combattuto le orde caotiche ti guarda con rabbia prima di tirare un gladio da sotto il suo mantello e sputare:

«Sì, certo... crepare!»

Eviti il colpo di Orman e prendi la tua ascia prima di dire:

«Non sai cosa fai!»

L'umano sembra risoluto a volerti combattere; la lotta è inevitabile.

**Orman Verenzil** Fo 3 Ag 3 Vi 4 Ps 8

Speciale: Verenzil può rilanciare un eventuale attacco sbagliato ma dovrà accettare il nuovo risultato. Utilizza un gladio.

Se vinci, vai al [26](#). Nel caso contrario, la tua avventura finisce qui.

## 8

Non ti svegli in tempo per evitare la lama che l'assassino ha appena conficcato nel tuo cuore. Stenti a muoverti ed a chiamare qualcuno. Era la tua ultima avventura e finisce qui.

## 9

La locanda è quasi deserta e la cameriera ti fa cenno di seguirla: andate nella cucina e lei apre una botola, poi scende. La segui ed arrivate in una cantina freddissima e molto umida. Poi ti dice:

«Ho capito che sei nei guai a causa dei Fiori del Male, vero capitano Khazull Maddax?»

«Chi sei tu?» dici notando che la donna ha perso il suo accento.

«Sono Rosa Despina, dei servizi segreti del Gran Duca. Sono stata inviata qui per tenere d'occhio quella maledetta di Loto Blu ed i suoi amichetti... siamo nel cuore della tempesta.»

«Potresti spiegarti meglio?»

«So chi sono gli altri fiori: Giacinto, il tipo dell'emporio, ma anche Peonia, una praticante della magia nera che si spaccia per veggente ed un bardo strambo chiamato Giglio.»

«Ma perché *kmerrak* non hai fatto niente?»

«Loto Blu sta radunando tutti gli orchi ed i goblin della zona, sta mettendo su un esercito di morti-viventi ed ha due roccaforti: l'antico convento sull'isola e il vecchio castello... mi servirebbero duecento uomini per bloccarla... ma il Gran Duca non sa niente perché è sotto il suo potere. Capisci?»

«Hummm... io potrei farla fuori stavolta e da solo... sapresti dove si potrebbe nascondere?»

«Magari lo sapessi... aspetta... forse hai qualcosa di utile...»

Se hai un anello con un pentagramma, vai al [11](#). Sennò, leggi quanto segue:

«No, non ho nessun tipo di indizio.» dici.

«Aspetta...» dice Rosa. «Una vecchia leggenda dice che la tua ascia è viva, vero?»

«In un certo senso... sì.»

«Immagino che sia anche dotata di una forma d'intelligenza.»

«Ah! Quando si tratta di uccidere, si può dire che si avvicina ad essere un genio!»

«Bene... se metessi una goccia di sangue di Loto Blu sulla lama della tua arma... sarebbe in grado di ritrovarla?»

«Boh... che ne so?» dici, stupito.

Rosa prende una fialetta nascosta sotto una scatola di crauti e la stappa, poi fa colare un'unica goccia di sangue sul filo della tua arma e senti un grido di furore nella tua testa, che ti fa perdere l'equilibrio... la donna ha fatto bene: vedi delle case, un numero e il viso sfigurato di Loto Blu. Guardi Rosa, sorridi con un'aria poco rassicurante e dici:

«So dove si nasconde quella *Trunzka*... è l'ora della resa dei conti!»

Esci dalla cantina, seguita da Rosa che ha tirato fuori un paio di pugnali e senti tanti rumori di battaglia che vengono da fuori.

Vai al [27](#)

## 10

Sei arrivato in piazza e puoi vedere molti negozianti che vendono un po' di tutto: dalle stoffe che imitano malamente quelle orientali, agli utensili per la costruzione, il bestiame, le bancarelle di cibo d'asporto. Non ci sono molti rivenditori che attirano la tua attenzione tranne Dennis che ti vende 2 Pasti per 3 Mo e una birra per 1 Mo (a metà prezzo perché gli hai dato una mano) e un tizio che ti propone delle torce a 2 Mo l'una ma anche una corda di 15 metri per 3 Mo. C'è anche un tipo strambo: un pelato molto alto che ti propone un coltello da lancio per 15 Mo o una fiala di veleno di Rana Peccatrice per 10 Mo (danni: la vittima ferita una volta deve riuscire un test PSY per fare qualsiasi cosa, senò è in trance e non può fare niente). Una volta che hai comprato ciò che volevi, tira un dado: se hai ottenuto 1, vai al [25](#). Se no, vai al [37](#).

## 11

«Ho l'anello!»

«Bene, passalo al dito e orienta il tuo pugno verso il muro!» dice Rosa.

Un raggio di un colore strano parte dall'anello e colpisce il muro, facendolo diventare come sfocato.

«Questa è una porta verso gli Inferi... dove regnano il male assoluto e le sue creature. Di sicuro, Loto Blu si nasconde lì e può dirigere i suoi affari. Te la senti di andare in questo luogo tre volte maledetto?»

«La paura è una roba da elfi!» dici.

«Bene, conserva l'anello al dito, salta verso la porta e che gli dei ti accompagnino!»

Senza riflettere, salti verso il muro e voli a tutta velocità in una specie di tunnel buio. Poi, ti schianti su un suolo roccioso e guardi intorno a te: vedi una zona montagnosa, il cielo è carico di nuvoloni da cui partono dei grossi lampi rossi, il vento porta un odore pestilenziale e vedi in basso una vallata con una città in rovine. Ti giri e vedi una donna mascherata che ti sta di fronte, con una spada d'osso in mano: è Loto Blu.

«Per gli dei del Caos!» sputa la donna «Come mai sei arrivato fin qui, ancora vivo?»

«È stata una passeggiata! Per essere la regina del crimine, mi deludi molto! Se sei furba quanto bella, sei messa piuttosto male!» rispondi.

«Ti farò pagare per questo, nanerottolo!» dice Loto Blu.

Ti metti in guardia e vedi la tua nemica che tiene una palla nera in mano... non sai cosa possa essere. Loto Blu la lancia verso di te e atterra a due metri di distanza, prima di fare tanto fumo grigio che puzza. Vedi la donna correre via e accendere un portale simile a quello che hai fatto tu prima e sparire. Bestemmi contro il dio dei goblin ma un rumore minaccioso ti fa capire che c'è qualcosa dentro il fumo: vedi una specie di grossa creatura rettiliana cornuta che sembra averti scelto come merenda! Maledisci Loto Blu e ti prepari a combattere l'essere.

**Ghud'Zilla** Fo 6 Ag 5 Vi 6 Ps 12 Pa 3

Speciale: Le sue due zampe sono provviste di artigli taglienti e sono quindi considerate come due armi. Inoltre utilizza i suoi dentini come arma... quindi attacca due volte per round (nota che quest'attacco non si può rilanciare). È un demone, quindi hai dei bonus contro di lui.

Se riesci a uccidere la bestiacca, il corpo del demone esplose e vedi che il portale di Loto Blu è ancora aperto. Decidi di utilizzarlo. Vai al [22](#).

Se non ce l'hai fatta, la creatura sarà felicissima di averti a cena.

## 12

«Oh, lo sapete... in una città può succedere di tutto oppure niente...» risponde Orman.

Fai cenno a Verenzil di avvicinarsi e fai attenzione a non parlare troppo forte:

«Stanotte, un sicario ha provato ad uccidermi nel sonno.»

«Per tutti gli dei! E l'avete ucciso?»

«No, l'ho picchiato come se fosse un elfo poi l'ho legato al letto... il taverniere è arrivato ed ha chiamato lo sceriffo.»

«Hummm... ed è sempre in carcere?»

«Non penso... gli assassini della setta del Cobra sono bravissimi e nessuna cella può trattenerli a lungo.»

«Il cobra... è un serpente, no?»

«Sì, una bestiacca che vive nelle sabbie dell'Oriente. Ho potuto interrogare il maledetto e mi ha parlato di una tale Loto Blu, ti dice qualcosa?»

«Ah! È considerata la matriarca di una potente organizzazione criminale... si dice che anche il Gran Duca si inchina davanti a lei... ma perché vi vuole morto?»

«L'ho già incontrata nel passato, poco dopo la guerra contro il Caos. Sono stato nominato capo delle guardie del palazzo reale ed ho sventato un complotto contro la corona ordito da lei.»

«Per gli dei!»

«Ho letteralmente distrutto il suo quartiere generale in Griffonia... abbiamo lottato in duello ma è scappata grazie ad un trucco magico dello *kmerrak*. Però, gli ho dato un colpo d'ascia che l'ha sfigurata a vita!»

«Ecco perché è mascherata ! Capisco che voglia farla finita con voi!»

«E come lo sai? Un mendicante non dovrebbe sapere queste cose... tranne se...»

Orman tira fuori un gladio dal suo mantello e tenta di colpirti al cuore. Eviti il colpo, prendi la tua ascia e senti il suo ruggito nella tua testa.

«Soldato, perché?»

Verenzil non dice niente e si mette in guardia. La lotta è imminente.

**Orman Verenzil** Fo 3 Ag 3 Vi 4 Ps 8

Speciale: Verenzil può rilanciare un attacco sbagliato ma dovrà accettare il nuovo risultato. Utilizza un gladio.

Se hai vinto, vai al [47](#). Sennò, la tua avventura finisce qui.

### 13

La sfera scoppia e migliaia di pezzi di vetro volano dappertutto; molti di loro colpiscono il povero Orman che non ha potuto schivarli e muore dissanguato. Hai saltato al momento giusto ed hai potuto evitare la trappola mortale. Una volta atterrato, prendi la tua ascia e senti le sue urla di vendetta nella tua testa. La veggente ti lancia uno sguardo cupo e continua a volare.

«Perché *kmerrak* hai fatto questo, strega? Se volevi me, dovevi lasciarlo vivo!»

«Lui sapeva troppo...»

«Sei tu che mi hai chiamato?»

«Sì, ho manipolato i tuoi incubi per portarti qui e farti morire, gloria ai Fiori del Male !»

Su queste parole, Peonia fa apparire un bastone nelle sue mani e vedi due lame uscire dalle estremità. La strega vola verso di te, urlando come una furia.

**Peonia** Fo 3 Ag 4 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale : Peonia ha un'aura magica che non può essere ridotta o annullata. Inoltre, le lame magiche ti rubano Ps per aggiungerli ai suoi quando ti ferisce (senza pertanto poter sorpassare il suo totale base di 8).

Se hai vinto contro Peonia, vai al [42](#).

#### 14

Con Nirbo ed Edenwe state percorrendo il corridoio freddo e debolmente illuminato dal sole pallido che filtra dalle feritoie. Percorrete una ventina di metri prima di arrivare davanti ad una grossa porta chiusa. Il ladro analizza la porta e dice che non sembrano esserci trappole e che può aprire la porta facilmente. C'è un forte odore di stalla e questo ti incuriosisce. Vuoi fare aprire la porta (vai al [28](#)) o chiamare il gruppo di Samar (vai al [18](#))?

#### 15

Il bambino è svelto, ma non ha la tua resistenza ! Riesci ad arrivare alla sua altezza, strappargli la borsa dalle mani e spingerlo contro una casa antica in pessimo stato. Vedi che dentro la casa c'è una vecchietta e quattro altri bambini. Il piccolo ladro sta piangendo e la donna gli dice qualcosa in dialetto locale, poi ti dice:

«Scusatelo, siamo una famija povera... non abbiamo niente... non lo ha fatto pÈ cattiveria, ma pÈ fame!»

Guardi la famiglia e non ti lasci intenerire, sarebbe indegno per un nano come te. Hai già visto queste situazioni più di una volta alla fine delle guerre. Se vuoi, puoi dare un po' di Mo alla vecchietta. Giri le spalle e torni al mercato. Vai al [19](#)

#### 16

Giglio cade sotto i colpi furiosi di Kilzh Emol, ma hai trattenuto il tuo odio contro l'umano perché lo vuoi interrogare prima che i demoni lo portino via.

«Adesso, dimmi dov'è Loto Blu!» dici con autorità.

«Troppo tardi, nano... gli orchi marciano già su Valenfosc... »

«Che *kmerrak* dici?»

«Loto Blu ha già radunato tutti gli orchi della zona... anche i morti viventi... non le servirà molto tempo per mettere il Gran Ducato in ginocchio...»

«Dove *kmerrak* è quella *trundzka*?»

«Adesso... starà già per invadere quella nebbiosa città... riderò dall'inferno quando ti vedrò correre fin lì per tentare di evitare l'impossibile...»

Ne hai saputo abbastanza e non ci metti molto tempo per decapitare quel maledetto. Fai un'ultima preghiera per Samar ed i suoi compagni (anche per Edenwe) e lasci il castello. Corri più che puoi attraverso i boschi e la foresta per raggiungere Valenfosc dove l'eco ti porta delle grida di dolore ed il vento la puzza della morte.

Vai al [27](#)

#### 17

Corri nel centro di Valenfosc e sputi una terribile bestemmia contro gli dei orchi ed elfi riuniti quando vedi la città a ferro e sangue: decine di pelleverdi stanno uccidendo i contadini, bruciano le case e distruggono tutto. Vedi lo sceriffo ed un pugno di suoi uomini tentare di opporsi alla marea verde. Decidi di dare una mano e corri nella mischia, evitando i cittadini terrorizzati che stanno fuggendo urlando. Lo sceriffo è alle prese contro un gruppo di orchi aiutati da un troll delle paludi. Impugni la tua arma e ti getti come una belva contro quel mostro, permettendo agli umani di guadagnare un po' di terreno.

**Troll delle Paludi** Fo 5 Ag 3 Vi 5 Ps 10 Pa 1

Speciale: Il troll emana un gas puzzolente che riduce i punteggi nemici di 1. L'essere utilizza un'arma rudimentale (fatta con un pezzo di legno ed un grosso sasso) che vale come un martello. Inoltre la creatura rigenera le ferite: ad ogni volta che perde dei Ps, il troll deve lanciare un dado e recupera la metà dei punti indicati (arrotondare all'unità inferiore). Quando arriva a 0 Ps, non può più rigenerarsi e muore. Se hai dell'olio non edibile ed una pietra focaia, puoi fare una specie di cocktail molotov e utilizzarlo come un coltello da lancio che infliggerà due dadi di danni che la creatura non potrà rigenerare.

Se hai vinto, leggi quanto segue:

Gli orchi sono stati respinti e lo sceriffo maledice i pelleverdi che hanno ucciso molti dei suoi uomini. Poi, l'ufficiale ti guarda e dice:

«Grazie per il vostro aiuto... non ce l'avremmo mai fatta senza di voi.»

«Niente, sceriffo. Ho saputo che i Fiori del Male stanno facendo qualcosa di losco... vi dice qualcosa?»

«Eccome! Ma per il momento, devo continuare a difendere la città... i mostri stanno facendo un macello. Vi consiglio di parlare

con Rosa, la cameriera della locanda... sa sempre un sacco di cose ed ho risolto molti misteri grazie a lei.»

«Bene! Vi serve altro aiuto in battaglia?»

«No, grazie... questa è la mia città ed ho il compito di proteggerla!»

«Possa Menadurr aiutarvi, sceriffo!» dici prima di partire.

Lo sceriffo evita una freccia e da la carica ad un orco munito di un'ascia a due mani. Ti dirigi verso la locanda che sembra, per il momento, non interessare agli orchi.

Vai al [9](#)

## 18

Ti precipiti verso il gruppo di Samar per avvertire della scoperta della porta, ma trattiene una terribile bestemmia contro gli elfi quando vedi che il gruppo si sta facendo divorare da un colossale troll delle rocce. Senti una lama fredda contro la tua schiena, poi dici:

«Sei stato tu, vero... Giglio?»

«Sei un chiaroveggente, nano... come hai fatto ad indovinare?»

«Semplice... sei così tanto fifone che ti nascondi quando devi combattere, anche l'elfa è più coraggiosa di te...»

«Forse vuoi dire... *era*. Ho appena mandato i miei goblin per ucciderli quando ho sentito i tuoi pesanti passi arrivare fin lì...»

«Allora mi vuoi portare dalla tua dannata padrona?»

«Non prima di averti ucciso con le mie stesse mani!»

Ti giri ed eviti il pugnale di Giglio, prendi la tua ascia e il duello inizia.

**Giglio** Fo 3 Ag 5 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale : Il suo carisma è davvero soprannaturale. Per riuscire a colpire Giglio, devi superare una Prova PSY prima di lanciare il dado per l'attacco. Inoltre, Giglio utilizza un pugnale stregato che aumenta i danni di un terzo (arrotondare all'unità inferiore).

Se hai vinto, vai al [16](#)

## 19

Continui a guardare i vari prodotti proposti dai commercianti ma niente t'interessa veramente. Non capisci perché gli umani sembrano amare comprare delle cose che non servono o che non dureranno per molto. Su questo punto, sono molto simili agli elfi. Brontoli da solo contro la nebbia e la tua attenzione è attirata da un vecchio messo male che sta chiedendo l'elemosina. I vostri sguardi s'incrociano e la faccia del tipo s'illumina, poi dice:

«Capitano, non pensavo di vedervi in questo postaccio!»

«Ma... chi sei?» chiedi.

«Soldato Orman Verenzil, ho combattuto con voi contro le truppe caotiche... mi avete protetto contro delle creature che stavano per colpirmi alle spalle, vi ricordate?»

La guerra contro il Caos è stata un vero incubo... hai visto centinaia di ragazzi morire lottando contro delle cose abominevoli uscite dagli incubi di un pazzo. Poi, l'episodio ti torna in mente: Orman era un volontario e stava per farsi massacrare da delle bestie strane con tanti arti messe per proteggere l'avamposto su una collina.

«Verenzil... ma come ha fatto un bravo soldato griffonianio a ridursi così?»

«Più di quarant'anni sono passati capitano... ed il tempo non è stato molto clemente!»

Se vuoi portare il soldato alla taverna, vai al [30](#). Se preferisci parlare con lui un po' più lontano, vai al [7](#).

## 20

Stai facendo un terribile incubo in cui la tua unità sta perdendo terreno contro un'orda di elfi che bevono dei liquori dolcissimi che profumano di frutta. Inoltre, sai che questi esseri obbligano i loro prigionieri a fare il bagno ogni giorno...che orrore! Fai un test PSY: se hai vinto, vai al [32](#). Sennò, vai al [8](#).

Entri nell'emporio e vedi tanti scaffali pieni di varie cose: materiale per minatori, attrezzi agricoli, vestiti per ogni stagione, corde, utensili di cucina, armi e così via. Un uomo dai capelli grigi si avvicina e ti sorride:

«Benvenuto straniero! Mi chiamo Giacinto Soldoni, gestore dell'emporio Trovatutto! Cosa posso fare per voi?»

«Oh, ciao!» dici. «Cerco un po' di cose che possono essere utili ad un vagabondo come me!»

«Capisco...» dice Soldoni «Forse vi interessano le mie forniture militari? Venite con me.»

Giacinto ti porta cinque metri più lontano e vedi tanti scaffali con degli elmi, pugnali, ecc...

«Vendo un martello a due mani per 20 Mo, un paio di asce da battaglia per 30 Mo, uno scudo per 15 Mo, un martello o un'ascia ad una mano per 25 Mo. Se vi interessa, ho anche un anello runico per 50 Mo ed un anello di maledizione per 55 Mo.»

«Hummm... avete anche del materiale per ogni giorno?»

Il gestore cammina svelto verso un altro scaffale situato dieci metri più in là: vedi tante borse, zaini, torce ed altri oggetti.

«Qui potete trovare un lotto di 3 torce per 4 Mo, un acciarino ad 1 Mo, una bottiglia d'olio non edibile per 2 Mo, un *passpartout* per 9 Mo, una corda di 10 metri per 3 Mo ed 1 coltello da lancio per 30 Mo.»

Stai riflettendo su cosa vuoi (o puoi comprare). Se hai fatto, saluti Soldoni, esci dall'emporio per dirigerti al mercato e vai al **10**.

Ti ritrovi in mezzo ad una Valenfosc invasa dagli orchi, goblin ed altre creature inutili a pelle verde. I palazzi sono in fiamme, i miliziani lottano disperatamente contro gli invasori, la gente urla di terrore e corre dappertutto, inseguita dai mostri. Vedi la locanda divorata dall'incendio. Cerchi Loto Blu con lo sguardo e la vedi. Corri con l'ascia in mano, salti sopra il cadavere del taverniere e sfidi la donna: porta una maschera bianca che le copre il viso e indossa dei vestiti neri ornati con simboli strani.

«Loto Blu! È tempo di farla finita!»

«Per le corna dei demoni! Sei ancora in vita?»

«Non saranno i tuoi schiavi a farmi la pelle!»

«La tua venuta ha precipitato i miei piani... guarda quello che il mio esercito sta facendo... il Gran Ducato subirà la stessa sorte!»

«E che *kmerrak* c'entro io?»

«Volevo attirarti qui per eliminarti... se fossi stato alla testa di un esercito, saresti stato l'unico al mondo capace di fermarmi!»

«Non ho bisogno di un esercito per brindare sopra ai tuoi miseri resti!»

Vi mettete in posizione di battaglia e senti il furore della tua ascia che reclama il suo sangue... Loto Blu utilizza una spada a lama ritorta che sembra fatta d'osso... e lancia un fischio per chiedere l'aiuto di tre orchi. La battaglia finale può iniziare!

**Loto Blu** Fo 4 Ag 5 Vi 4 Ps 8 Pa 3

Speciale: La sua Pa proviene da un talismano del Caos e non può essere ridotta. La sua spada fatta con l'osso di un semi-dio elfo nero gli fa recuperare 1 Ps per ogni danno inflitto. Però, è sensibile alla tua ascia e perde il 50% di Ps in più (arrotondare per difetto) quando gli infliggi dei danni.

**Orco 1** Fo 4 Ag 3 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale: Utilizza due mazze.

**Orco 2** Fo 4 Ag 3 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale: utilizza una spada ed uno scudo.

**Orco 3** Fo 4 Ag 3 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale: utilizza un'arma a due mani.

Se sopravvivi a questa mischia, vai al **50**. Sennò, Loto Blu sarà contenta di averti ucciso ed utilizzerà il tuo cadavere come spaventapasseri.



Ti avvicini al tavolo di fianco e vedi un gruppo composto da cinque persone: sembrano vagabondi simili a quelli che hai già visto in passato. La squadra è formata da un uomo che porta una cotta di maglia e la divisa dei cavalieri Griffoniani, un uomo alto e massiccio vestito di pellicce e con una pesante ascia a due mani, un tipo magro vestito con un mantello scuro col cappuccio che gli proietta un'ombra sul viso, un'elfa che tiene uno strano bastone in mano ed un tipo un po' strambo che porta una piccola lira con sé. Il cavaliere si alza e ti saluta:

«Salve guerriero, mi chiamo Samar ed ecco la Compagnia del Sol Vincente!»

Noti nel gruppo un entusiasmo inversamente proporzionale a quello di Samar.

«Per essere una squadra, non vedo molte affinità tra di voi!» dici.

«Non vi illudete!» dice Samar. «Vorrei sapere se volete venire con noi: dobbiamo esplorare il vecchio cimitero. Si dice che sia infestato e che degli esseri minacciosi ci si nascondino.»

«Hummm... quindi siete degli eroi... e chi vi manda?» chiedi.

«Nessuno!» risponde Samar. «Percorriamo il mondo per affrontare il male dove si trova, scopriamo tesori, combattiamo mostri che sono un pericolo per la brava gente e il nostro bardo canta le nostre gesta! Vero Giglio?»

«Sì, sì... ehi nano! Se hai due monete ti canto come Samar ha ucciso un orco... fuggendo.»

«Giglio!» dice Samar con severità. «Ti avevo già detto di non parlarne!»

«Ops!» dice Giglio senza convinzione. «Mi è scappato!»

«Va bene...» dice Samar, diventato rosso. «Vuoi venire con noi per esplorare questi ruderi?»

Se vuoi viaggiare con questo simpatico gruppo di avventurieri, vai al [35](#). Se vuoi, puoi salutarli ed andare al mercato (vai al [10](#)) o all'emporio (vai al [21](#)).

L'assassino cade senza coscienza ai tuoi piedi. Non perdi un istante e lo metti sul tuo letto, prima di legarlo come se fosse una lonza. Una volta immobilizzato, togli la maschera e scopri il viso del sicario: un tipo qualunque con i capelli neri cortissimi, senza segni fuori del comune. Illuminato da Eoreka, il dio dell'ingegno, strappi la camicia del tipo e vedi un cobra tatuato sul petto. A questo momento, il taverniere arriva ed apre la porta col suo *passepertout*: ha una candela in mano e ti chiede cosa succede; la rissa ha svegliato tutti gli altri clienti della locanda. Spieghi l'accaduto e il taverniere non crede ai suoi occhi; poi gli dici di chiamare lo sceriffo. Il gestore se ne va ed aspetti, tenendo d'occhio il sicario perché sai che alcuni di loro sono bravi escapologi che possono anche liberarsi dai solidi nodi con cui lo hai legato. Sei minuti dopo, un tipo in armatura arriva con cinque miliziani e dice:

«Sono Nehvi Kolt, sceriffo di Valenfosc. Che diamine è successo lì?»

«Stavo dormendo quando quell'insetto mi è saltato addosso per uccidermi. Abbiamo fatto a botte, poi l'ho calmato per un po'.» dici, mostrando il silenzioso prigioniero.

«Hmm... siete in gamba, nano.» dice Kolt.

«Sono stato nell'esercito quando vostro padre era ancora in fasce.» rispondi «I riflessi sono ancora vivi e quello che mi farà fuori non è ancora nato.»

Kolt si avvicina all'assassino che lo fulmina con il suo sguardo.

«E tu chi sei e perché volevi uccidere questo signore?»

«Sceriffo» interrompi «Non so se vi può aiutare, ma fa parte della setta del cobra: guardate il suo tatuaggio.»

Visibilmente, lo sceriffo non è mai andato in Oriente e non sa niente di questa setta.

«Eh... il cobra è un serpente?» azzarda Kolt guardando il tatuaggio. «Forse dovrete fargli voi il terzo grado.»

Sorridi svelando i tuoi denti mancanti e prendi la tua ascia... lo sceriffo e gli altri rappresentanti delle forze dell'ordine si preoccupano... ed un leggero odore d'urina inizia ad emanare dal sicario.

«Adesso ti farò cantare, cobra... dimmi per chi *kmerrak* lavori.»

«Eh va bè, nanerottolo! Lavoro per Loto Blu... ha giurato vendetta... e tu sai bene perché!»

«E non ha trovato niente di meglio, quella lì?» chiedi.

«Sai quanto è potente, no? Allora, se fossi in te non farei lo stupido!» dice il sicario.

Dici allo sceriffo che hai finito con il prigioniero. Kolt chiede ai suoi uomini di tagliare la corda e di gettare l'assassino in carcere fino al processo. Il taverniere si confonde in scuse ma tu non vuoi sentire niente. Congedi tutti e torni a dormire dopo aver verificato che non ci siano altre sorprese.

Vai al [45](#)

## 25

Sputi terribili bestemmie contro gli dei degli elfi e giuri di scotennare il malcapitato che ti ha rubato la borsa. Alcuni umani presenti ridono ma diventano molto seri quando mostri a quale punto la tua ascia è affilata. Quando la calma è tornata in te ed attorno a te, decidi di cambiare strada.

Vai al [19](#)

## 26

Orman Verenzil cade per terra, gravemente ferito dalla tua ascia che sembra voler bere ancora più sangue. Ignori le urla dell'arma che risuonano nella tua testa e vai a vedere l'umano.

«Orman, mi dovevi una vita! Ma perché hai fatto questo, per la barba di Bhadspensar?»

«Mi dispiace capitano... l'ho fatto per fame... mi hanno detto che potevo guadagnare molto e ricominciare la mia vita altrove... perdonatemi.»

«Per tutti gli antenati... ti perdono, ma dimmi chi ti ha ordinato di farlo!»

«Capitano... sono i Fiori del Male...»

«Cosa? Che *kmerrak* significa?»

Il soldato ha appena reso l'anima. Decidi di lasciarlo lì, sennò potresti attirare l'attenzione dello sceriffo. Parti per la stradina il più velocemente possibile senza attirare troppo l'attenzione. Vuoi sapere cosa o chi sono questi Fiori del Male. Stai chiudendo gli occhi del povero Orman e senti delle grida e dei rumori di battaglia che vengono dal centro della città; odi pure un corno orco. Se vuoi vedere cosa succede, vai al [17](#); se preferisci chiedere al personale della locanda se sanno qualcosa sui Fiori del Male, vai al [9](#).

## 27

Valenfosc è diventato un vero campo di battaglia: orchi, goblin, troll ed altre bestiacce stanno lottando contro i rari difensori mentre i contadini ed i poveri provano a scappare prima di essere raggiunti dai mostri. Vedi lo sceriffo Kolt alle prese con due orchi ma è troppo lontano perché tu lo possa aiutare. Corri verso il centro della città e ti stupisci nel vedere la cameriera della locanda che ha appena ucciso un capo orco con i suoi coltelli da lancio.

«Khazull! Non perdere tempo! Trova quella donnaccia e facciamola finita!»

Fai cenno di aver capito e corri in zig-zag tra i cadaveri di varie razze evitando le frecce dei pelleverdi. Metti un po' di tempo prima di individuare Loto Blu che sta annientando una squadra di uomini dello sceriffo. Kilzh Ehmol urla e sembra non poter più aspettare. Senza esitazione, corri verso la piazza dove la maledetta ha appena finito di fare a pezzi l'ultimo miliziano.

Vai al [22](#)

## 28

Nirbo apre la porta ed Edenwe si prepara a lanciare un incantesimo. Non ti fidi della magia elfa e impugni la tua ascia. La porta si apre e avete la brutta sorpresa di incontrare un minotauro che vi stava aspettando, sbuffando e facendo uscire del vapore dal suo muso. Nirbo sguaina i suoi coltelli da lancio e l'elfa porta le sue dita sulla fronte, facendo una specie di terzo occhio luminoso da cui parte una specie di filo luminoso che intralcia il bestione. Nirbo sorride e lancia i suoi coltelli che non sembrano fargli del male. Il minotauro fa un verso minaccioso, raschia i suoi zoccoli sul pavimento, gonfia i muscoli e rompe il

filo magico.

«Maledizione!» piange Edenwe »Normalmente, lo psicolazo funziona sempre!»

«Sei utile come il pepe nella torta di mia nonna!» dici con disprezzo prima di balzare verso il mostro per risolvere il problema come fanno i veri nani.

**Minotauro** Fo 6 Ag 4 Vi 6 Ps 12

Speciale: le corna del bestione causano + 2 danni.

Se hai vinto, ti giri verso i tuoi compagni e vedi che sono morti. Infatti, un trio di maledetti goblin ha approfittato della battaglia per uccidere il ladro e l'elfa. Sputando e maledicendo il dio a pelle verde che li ha inventati, parti all'attacco.

**Goblin 1** Fo 3 Ag 4 Vi 3 Ps 6 Pa 1

Speciale: porta una frusta.

**Goblin 2** Fo 3 Ag 4 Vi 3 Ps 6 Pa 1

Speciale: porta un martello ed uno scudo.

**Goblin 3** Fo 3 Ag 4 Vi 3 Ps 6 Pa 1

Speciale: porta due coltelli.

Se hai ancora vinto, trovi sui goblin 2 pasti ed una birra. Esci dalla maledetta stanza e vedi Giglio che sta arrivando piano piano, con un sorriso da conquistatore sul viso. Tieni la tua posizione e senti Khilzh Emol ruggire. Qualcosa non ti convince nel bardo.

«Dove sono Samar ed il resto del gruppo?» chiedi con un tono di sfida.

«Alcuni sono nello stomaco di un troll, gli altri... ai tuoi piedi.»

«Allora ci hai portato in trappola... lavori per Loto Blu?»

«Bravo! Sei meno idiota di come sembri... mi farà diventare il suo braccio destro quando le porterò il tuo cadavere!»

Non ce la fai più e ti lanci contro il bardo.

**Giglio** Fo 3 Ag 5 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale: Il suo carisma è davvero soprannaturale. Per riuscire a colpire Giglio, devi superare una prova PSY prima di lanciare il dado per l'attacco. Inoltre, Giglio utilizza un pugnale stregato che aumenta i danni di un terzo (arrotondare per difetto).

Se hai vinto, vai al [16](#)

## 29

Il troll cade come un lottatore di sumo sul pavimento ghiacciato e solleva un polverone. Dopo che la sporca nuvola è passata, il cavaliere ti sorride e dice:

«Per tutti gli dei! Avrei voluto avervi nel mio reggimento!»

Non rispondi niente e sorridi, ma vedi Samar rimanere immobile e silenzioso prima di cadere a terra, morto. Non capisci cosa succede e vedi Giglio dietro il cavaliere con una lama sporca di sangue fresco.

«Giglio!» urla con rabbia «Figlio della madre dei goblin! Che *kmerrak* hai fatto?»

«Questo è l'ultimo giorno, nano!» dice Giglio, sorridendo. «I miei goblin hanno già ucciso gli altri che sono andati nell'altra stanza... avranno già incontrato la piccola sorpresa dietro la porta. Rimaniamo solo io e te... sai come Loto Blu mi ricompenserà quando le porterò il tuo scalpo?»

«Verme indegno di vivere!» sputi, prendendo Kilzh Emol che reclama il sangue di quel traditore.

«È per stupire quella maledetta che hai ucciso i tuoi compagni? Fai schifo, umano!»

La lotta è imminente!

**Giglio** Fo 3 Ag 5 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale: Il suo carisma è davvero soprannaturale. Per riuscire a colpire Giglio, devi superare una prova PSY prima di lanciare il dado per l'attacco. Inoltre, Giglio utilizza un pugnale stregato che aumenta i danni di un terzo (arrotondare per difetto).

Se hai vinto, vai al [16](#).

### 30

Attraversi la piazza in compagnia di Verenzil ed andate alla locanda. Spingi la porta e andate a sedervi ad un tavolo. La cameriera non mette molto tempo prima di portarvi due pinte di Cinghiabrau. Il soldato ringrazia la donna che fa una battuta in dialetto locale.

«Raccontami tutto Orman: cosa hai fatto dopo la guerra?»

«Sono rimasto per un tempo nell'esercito, poi ho deciso di spostarmi da queste parti: molti dicevano che dell'oro è stato scoperto nelle Terre Selvagge ed ho voluto prendere la prima nave per iniziare una nuova vita, come centinaia di uomini e di ragazzi.»

«Hummm... ho sentito parlare di questo...»

«Ho dovuto fare un sacco di lavoracci per poter comprare un biglietto ed ho lavorato per gente non proprio onesta... poi, mi sono imbarcato a bordo della nave "Drago del Mare" e siamo arrivati sulle Terre Selvagge due mesi dopo.» Verenzil beve un sorso di birra, poi riprende. «Cercavamo l'oro ed abbiamo trovato solo il ferro: gli autoctoni hanno attaccato la colonia ed abbiamo resistito come potevamo. L'assedio alla colonia è durato tre settimane, poi i selvaggi sono partiti, lasciandoci morire di fame e di sete... abbiamo vissuto come delle bestie... quando non erano le belve a farci la caccia...»

«Per il martello di Larrs Hulrikk! Che disgrazia!»

«Sono potuto tornare grazie ad una nave che veniva per portare altri coloni... mi hanno soccorso ed ho spiegato tutto quello che era successo, poi mi sono imbarcato come mozzo e sono tornato qui. Non ho più niente e faccio il mendicante.»

«Non so cosa dire...»

«Adesso, gli dei hanno fatto incrociare i nostri destini... cosa vi porta qui capitano?»

Per il momento, non rispondi. Se hai avuto uno sgradevole incontro durante la notte, vai al [12](#). Nel caso contrario, vai al [44](#).

### 31

Siete partiti dalla locanda da due ore. Hai conosciuto il resto della Compagnia: oltre a Samar c'è Giglio il bardo, Edenwe la maga elfa, Nirbo il ladro ed il colossale barbaro Lupo Sanguinante con cui stai parlando.

«Ma daje! Voi umani non la smetterete mai con questi lupi?»

«Cosa? » chiede il barbaro.

«Ho conosciuto due guerrieri umani, erano bravi ma nei loro nomi, c'era sempre qualcosa con i lupi... perché ti chiami così? »

«Sono nato nel terzo decennio del lupo. Poi, quando ho combattuto per la prima volta a 8 anni, sono tornato vittorioso ma pieno di sangue nemico... il Saggio della tribù mi ha chiamato così.»

«Ah, bene... tutto si spiega! Ma come si chiamava questo grande Saggio?» chiedi.

«Il suo nome era Lupo Saggio.»

Preferisci non commentare le tradizioni del popolo Killar. State attraversando una selva oscura dove un famoso poeta perse il senso dell'orientamento, poi camminate per un'altra ora prima di vedere un castello in rovina. Samar passa davanti e dice:

«Compagni, questa è la nostra meta: il castello dei conti di Valenfosc!»

Un urlo terrificante rompe l'entusiasmo del cavaliere: una decina di orchi vi sta puntando addosso! Edenwe pronuncia una frase in lingua elfa, muove le sue mani circondate da una luce gialla e spara una palla di energia su uno dei mostri che non sente niente. Giglio sale su un albero ed inizia a suonare e a cantare, Nirbo sparisce dal tuo campo visivo. Restano solo Samar e LS che vanno a combattere, ti getti nella mischia e senti l'elfa che sta preparando un altro incantesimo. Hai 3 orchi di fronte a te, è un combattimento multiplo.

**Orco 1 Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10**

Speciale: porta una spada ed uno scudo.

**Orco 2** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10

Speciale: porta due asce.

**Orco 3** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10

Speciale: porta una mazza ed uno scudo.

Se hai vinto, vai al [5](#). Sennò servirai da pasto agli orchi.

### 32

In un lampo, tendi il braccio e blocchi quello dell'assassino mascherato che non nasconde la sua sorpresa. Stringi la mano del sicario e riesci ad alzarti prima di dire:

«Se mi vuoi uccidere nel sonno, non cenare con la zuppa d'aglio...»

L'assassino prova a liberarsi ma fa veramente fatica. Decidi di risolvere il problema da bravo nano e di combatterlo a mani nude: non lo vuoi uccidere adesso, ma neutralizzarlo. Lasci il suo braccio ma salti verso di lui con furia. Il combattimento che segue è a mani nude per te.

**Assassino** Fo 3 Ag 4 Vi 3 Ps 6

Speciale: Utilizza un pugnale con il veleno di rospo arancione, ogni Ps perso ti da una penalità di -1 sui tuoi tiri durante il combattimento.

Se hai vinto, vai al [24](#)

### 33

Vi mettete in marcia verso quella casa di pietra scura e malridotta dal tempo. Le urla sono sempre più forte e al limite del sopportabile. Tutta la compagnia ha già tirato fuori le armi, Edenwe ha preparato un incantesimo e Giglio rimane un po' indietro. Hai già impugnato Kilzh Emhol e sei pronto ad intervenire. LS da un grande colpo di ascia sulla porta che si rompe subito. Entrate nella casa e vedete con orrore che non c'è nessuna donzella da salvare, ma una decina di scheletri ed il fantasma di una donna bruttissima che continua ad urlare.

«Per la grande Dea dei Boschi!» grida Edenwe «Una banshee!»

«Chi è, la Befana?» chiedi.

«È lo spirito di una donna terribile! Ha grandi poteri!»

«Non siamo abbastanza forti per lottare!» dice Giglio. «Andiamocene!»

Se vuoi seguire il consiglio del bardo, riesci a convincere il resto della compagnia e vai al [3](#). Sennò, continua a leggere.

La banshee urla e vedete tutti Giglio che si mette le mani sulle orecchie, gridando di dolore per pochi secondi prima che la sua testa scoppi. Samar grida:

«Compagnia del Sol Vincente, all'attacco!»

L'elfa lancia una specie di sfera blu contro gli scheletri che non subiscono nessun danno. Gli altri membri danno la carica contro i non-morti e decidi di assalire lo spirito malvagio.

**Banshee** Fo 0 Ag 2 Vi 5 Ps 10

Speciale: Effettua i suoi attacchi con la sua voce. Quando attacca, devi fare una prova PSY, se è fallita perdi un dado di Ps. La tua armatura è inutile, ma il tuo amuleto può annullare questi danni. È un morto-vivente, quindi ottieni dei bonus di danni.

Se sei ancora vivo, leggi quanto segue:

La banshee è sparita sotto i tuoi colpi, come se fosse solo fumo. Ti giri e vedi che gli scheletri sono stati distrutti dai tuoi amici... purtroppo, vedi anche che non hanno vinto contro i loro avversari. Ti chini e preghi gli dei della morte affinché le anime dei membri della Compagnia vadano in un luogo migliore.

Vai al [6](#).

### 34

Il tipo abbassa il cappuccio del suo saio e vedi un uomo anziano con gli occhi tristi.

«Saluti! Mi chiamo Gervaso, appartengo alla Inquisizione... il mio compito è di dare la caccia alle streghe che fanno patti con le potenze del Male.»

«Ciao, io sono un guerriero che pulisce questo mondo... siamo colleghi, allora!»

«Ho sempre apprezzato l'umorismo dei nani. Era da un po' di tempo che indagavo su Peonia e sono arrivato troppo tardi... per caso hai trovato un antico libro scritto nella lingua degli elfi?»

«Dipende...»

«Sono pronto a scambiare tale libro per un potente oggetto magico di grande valore.»

«Perché l'Inquisizione vuole recuperare un libro strambo di magia elfica?»

«È compito nostro di recuperare queste cose per distruggerle nel grande tempio del Sole!»

Se vuoi dare il libro a Gervaso, eliminalo dal tuo zaino e il monaco ti dà un anello del Tempio in cambio.

Sennò, saluti Gervaso e te ne vai verso la locanda notando che la città è attaccata da molti pelleverdi ma tu riesci a non farti vedere. Vai al [9](#).

## 35

Partite da Valenfosc e fai conoscenza con ogni membro del gruppo. Naturalmente, una certa tensione si crea tra te ed Edenwe, la maga elfa, della quale dubiti delle sue capacità. Poi, chiedi a Samar:

«Quindi ci sono delle creature malvagie in questo cimitero?»

«Sì... almeno è quel che hanno detto il tipo dell'emporio e la cartomante che abbiamo incontrato ieri.»

«Molte leggende parlano di Heddie, il bardo maledetto schiavo del potere che balla con la morte...» dice misteriosamente Giglio.

«A me fa paura! Voglio correre verso le colline!» dice Edenwe.

«E ti pareva!» interrompi. «Avete già lottato contro i morti-viventi?»

«Sì, una volta...» dice sinistramente Nirbo. «Stavo ripulendo una vecchia tumulazione nelle Terre di Skott e mi sono ritrovato con il vecchio re celtico Brenn il Forte che mi voleva fare la pelle.»

«E come sei riuscito a scappare?» chiedi.

«Per fortuna gli scheletri non sanno arrampicarsi né muoversi rapidamente...è stata la mia salvezza!»

Dopo un'ora e mezzo buona di cammino, arrivate davanti alla pesante griglia di ferro che delimita il perimetro del camposanto. Le sue mura sono alte e vedi attraverso le sbarre della porta di ferro le tombe divorate dalle intemperie e dalle erbacce. Samar riflette e dice:

«Possiamo entrare tutti in fila o inviare qualcuno per aprire la strada...»

«Posso utilizzare il mio terzo occhio per vedere ce si sono dei nemici!» dice Edenwe.

«Buona idea!» dice Samar, entusiasta.

L'elfa mette i suoi indici sulla propria fronte ed un punto luminoso appare. Poi, apre gli occhi diventati bianchissimi ed inizia a levitare. In quel preciso momento, le porte del cimitero si aprono con un grande rumore e lo scheletro di un cavaliere con l'armatura da la carica, agitando un flagello appuntito. La compagnia si prepara a combattere ma viene assalita da degli zombi che escono dal suolo. Eviti le mani che provano a prenderti le gambe e salti verso l'essere a cavallo.

**Cavaliere scheletro** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10 Pa 3

**Cavallo scheletro** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10

Speciale: Il cavaliere utilizza un flagello ed uno scudo. Se uccidi il cavaliere, il cavallo cade a pezzi. Sono morti-viventi, quindi i danni che infliggi sono aumentati.

Se hai vinto, lancia un dado: se hai ottenuto 1, vai al [38](#). Sennò, vai al [46](#). Se hai perso la battaglia, diventerai uno dei morti-viventi.

## 36

«Va bene, portami da lei.» dici, asciugandoti la bocca piena di birra col rovescio della mano.

Tu e Orman vi alzate e lasciate la locanda. Attraversate la piazza del mercato e bestemmi tutti gli dei elfi della meteorologia per

l'invenzione della nebbia. Percorrete duecento metri nei quartieri più poveri di Valenfosc e non ti fidi molto delle persone che vi stanno guardando... Orman si ferma davanti ad una casa in pessimo stato la cui la porta è stata segnata con una X rossa.

«Ma siamo a casa di un appestato?» chiedi, inquieto.

«No... la casa è stata costruita prima dell'incendio dell'anno 324 ma la porta è quella di una casa di un lebbroso, morto durante l'incendio... quindi è stata sterilizzata dalle fiamme.»

«Adesso si che mi sento meglio...»

Orman bussa tre volte alla porta e la spinge. Lo segui e la tua mano sull'ascia ti fa capire che ha sete. La casa è buia e ringrazi le divinità dei nani per avervi regalato l'infra-visione: vedi dei mobili in pessimo stato e delle teste di vari animali impagliati; il soldato ti indica una piccola stanza dietro una tenda ornata di simboli cabalistici. L'umano si fa avanti e chiede:

«Donna Peonia, sono Verenzil e porto un mio caro amico. Possiamo disturbarvi?»

«Le stelle mi hanno parlato di voi, venite pure...» risponde la voce di una fumatrice incallita.

Entrate tutti e due nella stanza e vedete una donna magrissima avvolta in uno scialle viola scuro, con una maschera nera sul viso; è seduta nella posizione del loto in mezzo ad un cerchio di candele e davanti ha una sfera luminosa bianca.

«Tu sei il capitano Khazull Maddax, esiliato dalla Griffonia per un delitto che non ha commesso... sento una grande potenza magica con te...»

Sei sconvolto dalle parole di Peonia. Rimani zitto per un po', poi la veggente dice:

«Le stelle hanno deciso che il tuo destino è di venire a Valenfosc ed incontrare la tua fine...»

«E daje, andiamo bene!» sputi. «Mi sapete dire chi o cosa mi ha chiamato e cosa *kmerrak* devo fare?»

«Non l'hai ancora capito, nano?» dice la veggente con una smorfia.

Peonia si alza e levita ad un metro dal suolo, la sfera di cristallo diventa arancione ed emette un fischio sgradevole prima di esplodere in mille pezzi. Fai una prova di Ag: se hai vinto, vai al [13](#). Sennò, vai al [4](#).

### 37

Senti che qualcosa ti è sfuggito... per la barba di Tciaknoris! Un bambino ti ha strappato la borsa e prova a squagliarsela! Corri come un cane arrabbiato ma sei rallentato dalla gente e dai vari ostacoli come le casse, la merce in vendita ed un maialino che cerca da mangiare. Fai una prova di FOR: se è riuscita, vai al [15](#). Sennò, vai al [25](#).

### 38

Il cavaliere esplose e diventa un mucchio di ossa così grande da far diventare pazzo un cane. Ti giri verso i tuoi compagni ma vedi che non se la passano molto bene: hanno fatto a pezzi gli zombi che li hanno assaliti ma noti qualcosa di strano... i loro sguardi sono vuoti e si muovono come se fossero dei burattini. Capisci cos'è successo: si sono fatti mordere dalle creature e stanno diventando come loro... ad eccezione di Giglio che si è nascosto e sta suonando tranquillamente la lira.

«Giglio, hai dell'acqua santa con te? »

«No, mi dispiace... non prego molto... ma stai tranquillo, Khazull... se suonano questa melodia, rimangono in mio potere... non ti faranno niente...»

«Cosa?» chiedi con ira «Conosci questo tipo di magia? E te ne servi per controllare i tuoi amici? Ma quale razza di maledetto sei?»

«Della razza dei Fiori del Male, la razza che porterà la tua testa a Loto Blu...»

Giglio è una spia di quella donnaccia e non teme niente pur di conquistare il successo. Impugni la tua ascia e vedi la compagnia che si mette in guardia. Il bardo li utilizza come linea di difesa.

«Perdonatemi, lo faccio per quello in cui credevate...» dici, prima di dare la carica ai tuoi ex compagni.

Visto che gli zombi non sono particolarmente vivaci, otterrai automaticamente il primo round contro ognuno. Dopo, l'iniziativa si calcola come al solito ma i morti-viventi avranno una penalità di -2. Ricordati dei bonus che ti conferisce Kilhz Emhol contro i morti-viventi.

**Samar zombie** Fo 4 Ag 4 Vi 4 Ps 8 Pa 3

Speciale: La sua spada da un bonus di +1 per i danni inflitti.

**Edenwe zombie** Fo 3 Ag 5 Vi 3 Ps 6 Pa 1

Speciale: Porta un anello che le da dei Pa non riducibili.

**LS zombie** Fo 5 Ag 4 Vi 5 Ps 10 Pa 2

Speciale: Utilizza una ascia a due mani.

**Nirbo zombie** Fo 3 Ag 5 Vi 3 Ps 6

Speciale: Utilizza due pugnali.

Se hai vinto contro i tuoi ex-amici, senza aver perso un solo Ps, vai al [49](#). Sennò, vai al [43](#).

## 39

Avete proseguito seguendo le indicazioni dell'uccello. Dopo un piccolo giro in foresta, siete arrivati dietro il castello e scoprite una porta non molto grande che sembra essere una specie di ingresso di servizio. Samar fa un cenno a Nirbo che corre di cespuglio in cespuglio per raggiungere la porta. Il ladro verifica che sia chiusa e tenta di aprirla con il suo *passe-partout*. Dopo qualche secondo, l'uomo entra ed aspettate un po' prima di vederlo tornare sano e salvo. Vi dirigete tutti verso la porta ed entrate in quella che sembra essere una vecchia dispensa: la stanza è molto grande, ci sono dei vecchi mobili e dei sacchi di farina dai quali escono vari topi. Samar chiude la porta con molta cautela e Nirbo dice che dopo quella sala c'è un corridoio che porta ad altre due stanze. Tutto sembra deserto e non ci sono guardie. Con discrezione, uscite dalla dispensa ed entrate nel corridoio: Samar propone di dividere il gruppo in due. Vuoi seguire il cavaliere e prendere a destra (vai al [41](#)) o seguire Nirbo e prendere a sinistra (vai al [14](#))?

## 40

Hai dormito bene ed hai fatto un bel sogno in cui delle nane dalle folte barbe (nana barbata, nana sempre piaciuta) ti versavano delle birre pregiate che bevevi nel cranio di un elfo... una cosa che gli umani non potranno mai capire. Ti prepari e scendi le scale di legno scricchiolanti fino al piano terra della locanda dove vedi pochi clienti. La cameriera di ieri sera ti porta una zuppa e un pane nero. La ringrazi, paghi la camera e consumi la tua colazione guardando il tempo che fa: sembra che ci sia sempre la nebbia in questa città, benché sia più leggera di ieri sera. Finito il pasto, scendi dalla sedia e vedi un gruppo di 5 persone al tavolo di fianco che sembrano voler attirare la tua attenzione. La cameriera si sta limando le unghie sopra una pentola bollente. Cosa vuoi fare? Andare al mercato che vedi dalla finestra (vai al [10](#)), visitare l'emporio che era chiuso ieri (vai al [21](#)) o parlare con il gruppo a fianco (vai al [23](#))?

## 41

Con Samar, LS e Giglio state percorrendo un corridoio molto lungo e poco illuminato. Dopo una cinquantina di metri, arrivate ad un incrocio che permette di utilizzare delle scale per andare al primo piano, oppure di continuare ancora fino ad una porta a venti metri di distanza o di prendere a destra e di arrivare ad una stanza con una porta chiusa. Sfortunatamente però arriva un gigantesco troll delle rocce che, grugnendo, fa delle mosse con un pezzo di tronco che ha in mano. Alla vista della creatura dalla pelle di pietra, Giglio passa dietro di te ed inizia a suonare con la sua lira, mentre LS si lancia contro il troll come una belva furiosa ma la creatura lo schiaccia come se fosse una mosca. Il cavaliere da la carica e lo segui, urlando il tuo grido di battaglia. Questo è un combattimento multiplo e puoi utilizzare il profilo di Samar in aggiunta al tuo.

**Troll delle rocce** Fo 6 Ag 4 Vi 6 Ps 12 Pa 4

Speciale: La sua pesantissima arma gli conferisce un bonus di +3 sui danni inflitti. Inoltre la creatura rigenera le ferite: ogni volta che perde dei Ps, il troll deve lanciare un dado e recupera la metà dei punti indicati (arrotondare all'unità inferiore). Quando arriva a 0 Ps, non può più rigenerarsi e muore. Se hai dell'olio non edibile ed una pietra focaia, puoi fare una specie di cocktail molotov e utilizzarlo come un coltello da lancio che infliggerà due dadi di danni che la creatura non potrà rigenerare.

**Samar** Fo 4 Ag 5 Vi 4 Ps 8 Pa 3

Speciale: Samar porta uno scudo ed una spada che gli conferiscono un bonus di +1 per l'iniziativa e sui danni inflitti. Il cavaliere inoltre può rilanciare un attacco sbagliato come se avesse due armi.

Se hai vinto, e se Samar ha perso meno della metà dei suoi Ps, vai al [29](#). Se Samar è caduto con meno della metà dei suoi Ps o a 0, vai al [48](#).

## 42

La tua ascia ruggisce ancora una volta prima di calmarsi. Sputi sul cadavere di Peonia ed inizi a curiosare in tutta la casa. Impieghi almeno due ore per trovare 2 pozioni di salute, 20 Mo, un anello con un pentagramma rovesciato, un libro nero scritto in lingua elfa ed una pergamena su cui puoi leggere: «*Sorella Peonia, il tempo è compiuto! Fratello Giglio ha preso il controllo degli eroi e adesso sono i nostri schiavi. Ho assunto il serpente d'Oriente e Fratello Giacinto ha già preparato tutto. Non ho pianto la morte di Sorella Edera, era solo un peso inutile. Ho svegliato i morti e radunato i miei fratellastri sotto la nostra bandiera. Devi chiamare il nemico perché venga qui e avrò finalmente la mia vendetta... Incontriamoci il terzo giorno*



*della settimana della luna piena a mezzanotte nella Loggia per celebrare il rituale che ci darà la potenza necessaria per compiere il Grande Disegno! Sorella Loto Blu.»*

Conosci bene questa Loto Blu: è una donna che ha tentato di destituire il re della Griffonia ma hai sventato il complotto e sfigurato la maledetta che è fuggita con l'aiuto di un trucco magico. Capisci che sei vittima di una macchinazione da parte sua e che si fa aiutare da un po' di gentaglia. Vuoi sapere dove si trova questa maledetta loggia e così farla finita con quella donnaccia mascherata. Esci dalla casa di Peonia dopo aver avvolto Orman in un lenzuolo e pregato gli dei della morte. Le stradine sono buie e puzzano, un tipo vestito con un saio nero e il simbolo del dio del Sole ti fa cenno: vuoi parlare con quello che ti sembra un monaco (vai al [34](#)) o preferisci tornare alla locanda per chiedere informazioni al taverniere o alla cameriera (vai al [9](#))?

#### 43

Vedi con orrore che sei stato morso! È fortemente possibile che tu diventi uno zombie! Fai subito una prova PSY: se è riuscita, la maledizione non ti tocca e sei sano (vai al [49](#)). Sennò... diventerai piano piano una sinistra parodia di te stesso e la tua avventura finisce qui.

#### 44

«Hummm... questa città è un buco maledetto pieno di nebbia, anche d'estate... colpa del mare. Ma per quanto ne so, i vostri non amano l'acqua... è strano che siate venuto qua, capitano.»

«L'acqua ti fa solo marcire la pancia! Sono qui perché ho avuto un sogno strano, come se qualcosa mi spingesse verso Valenfosc... non saprei come spiegarlo.»

«Conosco una che se ne intende di queste cose, è una veggente. Possiamo andare da lei, se volete!»

«Come mai tu la conosci?»

«Quando c'è la Grande Fiera, la gente è più caritatevole: ha già fatto delle opere di veggenza per me... e ci ha sempre azzeccato!»

Rifletti un attimo: di solito non ti piacciono gli affari di magia (tranne se sono oggetti che ti possono salvare le penne o aiutarti ad uccidere ancora meglio) ma prendi in considerazione la proposta di Orman. Se vuoi accettare, vai al [36](#). Sennò, congedi il soldato che ti ringrazia per la birra prima di andarsene. Sembra che il gruppo vicino a te voglia parlarti, vai al [23](#).

#### 45

La notte è stata difficile e non hai veramente dormito... al canto del gallo ti sei preparato e sei sceso al pianoterra della locanda. Fai una smorfia guardando attraverso le finestre e vedi che la nebbia c'è ancora, benché sia meno fitta di ieri sera. Il taverniere arriva al tuo tavolo con un piatto di zuppa ed un pane nero, poi ti dice che non pagherai la camera.

«È il minimo, no?» dici con un tono secco. «Poi, non mi fido di quello che si trova dentro queste mura! Se mi vuoi dare qualcosa da mangiare, fallo assaggiare prima a quel topo che sta nell'angolo.»

Un roditore di buone dimensioni fiuta l'aria e sembra interessato alla zuppa. Il taverniere chiede:

«Ma non volete che l'assaggi io?»

«No!» rispondi. «Potresti aver bevuto dell'antidoto...»

Il taverniere lancia una cucchiata di zuppa verso il topo che non aspetta molto prima di mangiarla. L'uomo sorride quando vede che il ratto si muove ancora. D'un tratto, l'animale sembra impazzito: corre in tutte le direzioni, sbatte contro le gambe dei tavoli, si rotola su se stesso prima di emettere uno «squitt» poco rassicurante e non muoversi più. Rosso di collera, insulti il taverniere che cerca il cuoco, mentre te ne stai andando via della locanda. Un gruppo di 5 persone si alza nello stesso momento e ti interpella. Cosa vuoi fare: andare al mercato (vai al [10](#)), all'emporio (vai al [21](#)) o parlare con il gruppo (vai al [2](#))?

#### 46

Questo grande cimitero è davvero lugubre... state camminando per riuscire ad entrarvi, ma siete sorpresi da una forte bufera di vento ghiacciato che porta con sé le urla di una donna. Samar dice:

«Amici, sembra che una donzella abbia dei problemi!»

«Il grido sembra venire da questa vecchia casa sulla sinistra.» dice LS.

«Forse avrà visto un topo...» dice Giglio, non molto convinto.

«Un topo... che orrore! Dobbiamo fare qualcosa!» dice Edenwe.

Se vuoi capire cosa succede in quella casa di pietra e aiutare la ragazza che urla vai al [33](#). Se invece vuoi continuare verso il cimitero vai al [3](#).

## 47

La battaglia ha attirato molti spettatori senza che te ne accorga. Il taverniere è corso fuori e senti già la voce dello sceriffo. La cameriera spinge la gente per mettere un cuscino sotto la testa di Orman. Provi a non dare ascolto ai commenti della gente e l'ex-soldato ti chiede di avvicinarti.

«Perdonatemi capitano...» dice con una voce debole. «Ho una vita di miseria e mi hanno promesso tanto oro... abbastanza per ricominciare la mia vita altrove...»

«Chi ti ha pagato per uccidermi?»

«Sono stati i Fiori del Male... possono essere dappertutto...»

«Dimmi dove posso trovare quei maledetti!» chiedi con rabbia.

Orman emette il suo ultimo sospiro. Ti allontani e vedi lo sceriffo arrivare con sei miliziani. Gli ufficiali si fanno largo tra la folla e lo sceriffo ti chiede che cos'è successo. Racconti tutto per filo e per segno, sostenuto da anonimi testimoni e dalla cameriera. Lo sceriffo fa portare via il corpo di Orman e ti parla in privato:

«Guerriero, è già la seconda volta che vi ritrovate nei pasticci... non credete sia arrivato il momento di lasciare la nostra città?»

«Sceriffo, un sicario ha provato ad uccidermi durante la notte e adesso sono di nuovo una vittima. Il Cobra ha parlato di Loto Blu e quel povero ha nominato i Fiori del Male. Penso che potete vedere un *kmerrak* di legame tra queste due cose, vero?»

Lo sceriffo sembra imbarazzato e non sa come rispondere. Vedendo il suo atteggiamento, continui:

«Un bravo sceriffo dovrebbe proclamare lo stato d'emergenza: chiudere la città ed instaurare un coprifuoco, mettere delle guardie giorno e notte su tutte le strade ed iniziare un'indagine seria per estirpare queste erbacce!»

Il taverniere e la cameriera ti guardano, stupiti. Lo sceriffo si alza e dice ai suoi uomini:

«Signori, facciamo quello che questo nano ha detto... è una fortuna per voi che io rispetti la vostra esperienza militare sennò... vi avrei già buttato in galera!»

«A proposito, come va il sicario?»

L'ufficiale non dice niente e ti gira le spalle prima di andarsene dalla locanda. Capisci che avevi ragione: l'assassino è sicuramente andato via. Rimani nella locanda e il taverniere torna in cucina. La cameriera si avvicina e te e dice:

«'A bello, io so un par de cose su 'sti Fior der Mal'!»

Vai al [9](#)

## 48

«Samar!» urli quando vedi il cavaliere a terra, mentre perde sangue dalla testa.

«Amico mio... sto raggiungendo i miei antenati... non c'è più niente da fare...»

«Non dire cretinate, cavaliere! Giglio! Chiama gli altri, renditi utile per una volta!»

Il bardo si allontana a passi lenti, seguendo il corridoio che avete seguito fin lì.

«Forse l'elfaccia può farti un incantesimo curativo... o una roba del genere!»

«No, amico ...» dice Samar, sempre più debole. «È la fine per me... sono orgoglioso di aver lottato con voi.»

L'umano respira per l'ultima volta e gli chiudi gli occhi. Senti dei passi nel corridoio e pensi che sia il resto della compagnia che sta arrivando e ti prepari a dare la terribile notizia. Non nascondi la tua sorpresa quando vedi Giglio arrivare in mezzo a quattro orchi in armatura. Capendo la situazione, prendi la tua ascia, sputi e dici:

«Giglio, brutto figlio di un'elfa... lavori per Loto Blu allora?»

«Bravo Khazull...» dice Giglio «È stato un gioco da ragazzi portarvi qui ed ammazzarvi tutti!»

«Gli altri sono caduti in trappola allora?»

«No, direi un'imboscata... il ladro e l'elfa non hanno opposto tanta resistenza! Adesso è il tuo turno di tirare le cuoia! Sai come Loto Blu mi ricompenserà quando le porterò la tua testa!»

Non rispondi e ti prepari ad affrontare i tuoi nemici. È un combattimento multiplo.

**Orco 1** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10 Pa 3

Speciale: porta due pugnali.

**Orco 2** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10 Pa 3

Speciale: porta un martello ed uno scudo.

**Orco 3** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10 Pa 3

Speciale: porta due martelli.

**Orco 4** Fo 4 Ag 3 Vi 5 Ps 10 Pa 3

Speciale: utilizza un flagello ed uno scudo.

Se sei ancora vivo dopo aver combattuto gli orchi, inizi il duello contro Giglio.

**Giglio** Fo 3 Ag 5 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale: Il suo carisma è davvero soprannaturale. Per riuscire a colpire Giglio, devi superare una prova PSY prima di lanciare il dado per l'attacco. Inoltre, Giglio utilizza un pugnale stregato che aumenta i danni di un terzo (arrotondare all'unità inferiore).

Se hai sopravvissuto a tutto ciò, vai al **16**.

## 49

Arrivi davanti a Giglio che ti fa un sorriso divertito:

«Allora, nano... non sei troppo triste per aver perso quella banda di stupidi?»

«C'era più onore in un loro capello che in tutto te!» sputi.

«Loto Blu sarà contenta di me... le porterò la tua testa...»

«Allora lavori per lei, ma non ti vergogni? Cosa vuole fare? E cosa ti darà?»

«Diventerà presto la Gran Duchessa ed il paese intero cadrà nelle tenebre! Ed io, sarò al suo fianco. Non c'è più tempo, Valenfosc è sicuramente già rasa al suolo dai clan di orchi che abbiamo unito!»

«Mi fai pena... hai tradito come un verme, vediamo se puoi morire come un uomo!»

Kilzh Emhol condivide il tuo pensiero e urla. Giglio tira fuori un pugnale e schiocca le dita: tre scheletri escono dalla terra per assisterlo nel combattimento multiplo che ne seguirà.

«Sei davvero un vigliacco, figlio della Dea delle *trunzdak!*»

**Giglio** Fo 3 Ag 5 Vi 4 Ps 8 Pa 2

Speciale: Il suo carisma è davvero soprannaturale. Per riuscire a colpire Giglio, devi superare una prova PSY prima di lanciare il dado per l'attacco. Inoltre, Giglio utilizza un pugnale stregato che aumenta i danni di un terzo (arrotondare all'unità inferiore).

**Scheletro 1** Fo 3 Ag 3 Vi 3 Ps 6 Pa 2

Speciale: porta un martello ed uno scudo.

**Scheletro 2** Fo 3 Ag 3 Vi 3 Ps 6 Pa 2

Speciale: porta due spade.

**Scheletro 3** Fo 3 Ag 3 Vi 3 Ps 6 Pa 2

Speciale: porta un flagello ed uno scudo.

Se hai vinto, leggi quanto segue. Sennò, diventerai un morto-vivente al servizio di Giglio.

Gli scheletri esplodono e Giglio è gettato a terra e perde tanto sangue. Ti avvicini e gli chiedi con autorità dov'è Loto Blu. Ti risponde che è sicuramente a Valenfosc, a dirigere l'invasione e ti implora di non lasciarlo da solo... Si dice che ci siano i cani randagi nelle vicinanze... e di solito, non hanno pietà con i feriti...

«Questo, amico, non sono *kmerrak* miei!» rispondi prima di sputargli addosso.

Sotto le urla di maledizione di Giglio, corri verso Valenfosc prima che sia troppo tardi. Loto Blu ha già fatto abbastanza danni.

Vai al [27](#)

## 50

È una lotta tra titani: hai radunato le tue ultime forze per sferrare un attacco potente, hai urlato il grido di battaglia che feci sentire a quel campione del Caos tanti anni fa, hai assecondato le urla di furore di Kilzh Emhol. La lama morde il collo di Loto-blu e la testa della tua avversaria vola due metri più lontano, il corpo fa qualche buffa mossa prima di crollare come un burattino a cui vengono tagliati i fili. Urli di vittoria ed il tuo grido copre i rumori della battaglia che infiamma quel che rimane di Valenfosc. Gli orchi e gli altri esseri si girano verso di te e si spaventano alla visione della loro signora decapitata. I pelleverdi gridano di terrore e fuggono via, disperati ed umiliati. Senti delle esplosioni lontane e capisci che sono degli scheletri che sono esplosi... la maledetta aveva anche invocato dei morti-viventi. Fai alcuni passi e vedi se puoi aiutare alcuni feriti e passi il resto del giorno a seppellire gli umani morti e fare del tuo meglio per evitare che altri non soccombano. Il giorno cala e la nebbia non sembra aumentata di molto; vedi Rosa, la cameriera, che si avvicina a te con due bottiglie di birra.

«Allora, il problema dei Fiori del Male è risolto?» chiede.

«Non saprei... ma adesso che Loto Blu è morta, gli altri si sentiranno persi ed immagino che si divoreranno tra di loro per avere il controllo di quel che rimane dell'organizzazione.» rispondi prima di bere un sorso.

«Adesso spetta a me... ne so abbastanza per fare le pulizie ed il Gran Duca sarà contento... vuoi che io gli parli di te?»

«No, grazie... non sono fatto per essere un eroe... la notorietà non m'interessa; prendi tu il merito per aver fatto tirare le cuoia a Loto-Blu.»

«Non è giusto Khazull... parlerò lo stesso di te e di quel che hai fatto.»

«Fai come ti pare... ma io sarò già lontano.»

«E dove vai? Ti vuoi imbarcare per le Terre Selvagge? Sono sicura che ti piacerebbero: popoli primitivi ed ostili, belve grosse come dei carri...»

«Hummm! Non tentarmi... sai che mi piace andare dove mi pare, anche senza motivo.» dici, alzandoti e finendo la bottiglia d'un fiato.

«Capisco... sei una specie di lupo solitario allora?»

«Voi umani siete proprio fissati con i lupi...» dici senza girarti.

Cammini per tutta la notte senza preoccuparti dei nemici che si potrebbero organizzare per lanciare un altro attacco su Valenfosc ed incontri un troll delle foreste che scappa via appena ti vede. Continui il tuo viaggio attraverso le strade del Gran Ducato alla ricerca di una nuova avventura.

Vai all'[Epilogo](#)

## Epilogo

Hai saputo che Valenfosc è stata riconquistata da un esercito guidato da Rosa: hanno spazzato via le tribù di orchi ed altre schifozze verdi. Gli altri membri dei Fiori del Male sono stati identificati e giustiziati pochi giorni dopo la tua vittoria. Adesso Valenfosc sta rinascendo ed i cantastorie iniziano a parlare di te.

Sei andato via dal Gran Ducato da un po' di tempo ormai ed hai viaggiato sotto copertura per attraversare la Griffonia, dove c'è ancora una taglia sulla tua testa. Sei stato tentato di andare in Oriente e oltre, seguendo la Strada della Seta: avresti potuto andare a Kwan-Zhu oppure a combattere nell'Impero di Mezzo o prendere un battello verso l'arcipelago Ni-Hon e forse aiutare i famosi samurai di Sawakuro nelle loro battaglie... forse avresti potuto incontrare un famoso ninja ed il suo incapace amico ranger.

Sei sceso nel regno di Falcomar, chiamato la Porta dell'Occidente a causa del suo porto commerciale e della miscela di culture. Passi molto tempo nelle taverne e non sei mai molto lontano da una nuova rissa dalla quale esci sempre vittorioso. Due settimane fa, hai accettato di salpare a bordo della «Stella Rossa», una nave che deve portare tonnellate di viveri e di merci varie verso il porto di Al Kha-Bab, il primo porto orientale. La vita a bordo non ti piace più di tanto ma oggi c'è un po' d'animazione: una ventina di pirati hanno deciso di farvi fare un po' di esercizio. La difesa della Stella Rossa è un po' debole (ecco cosa significa fare i tagli sul personale delle navi...) e ti ritrovi solo, circondati da dodici uomini. Uno si fa avanti: è vestito meglio degli altri, ha un cappello buffo ornato di piume e la mano sinistra è stata sostituita da un uncino.

«Arrenditi, nano... non hai nessuna *chance* contro di me, il capitano Mollets... il famoso Lupo del Mare!»

«Per tutti gli dei!» dici «Ma non ce la fate senza i vostri lupacci, è una roba pazzesca! E come fai quando ti devi grattare? Già io non mi arrendo mai, e in più non mi farei uccidere da un branco di morti di fame che attaccano le navi che non riescono a difendersi adeguatamente! E tu saresti un lupo? Ma per favore...»

I pirati sembrano esitare: non sono totalmente in disaccordo con te. Mollets si sta arrabbiando a morte:

«Adesso, vediamo chi è il Lupo!»

«Kilzh Emhol, siamo pronti?» chiedi, sotto gli occhi stupiti degli umani.

Odi la risata dell'ascia prima di sentire i suoi rumori di bestia assetata di sangue.

«Allora andiamo, e che vinca il migliore!» dici con il tuo sorriso sdentato che tutti conoscono, prima di lanciarti contro il capitano dei pirati.

Nessuno seppe veramente cosa avvenne della Stella Rossa dopo che tutta la sua ciurma fu uccisa dai pirati, ma alcuni marinai e dei gestori delle taverne di Al Kha-Bab parlano ancora di un insopportabile uomo barbuto che, si dice, sia partito verso il deserto con la voglia di ripulire la città perduta di Al-Kermes dalla maledizione del Faraone. Tutto quel che i beduini sanno è che hanno udito molte volte delle risate crudeli e la parola «*Kmerrak*», urlata nelle stradine polverose e buie della vecchia città del deserto.

**Fine**

## APPENDICE 1 : Regole speciali delle armi, del materiale e degli oggetti magici.

### Armi

**Armi a due mani:** Colpiscono sempre per ultime ma causano 2 danni in più e le armature non contano.

**Ascia:** Abbassa i Pa nemici di 1 punto.

**Ascia di Battaglia:** Abbassa i Pa nemici di 1 punto e causa un danno in più.

**Coltello/Pugnale:** Conferiscono un bonus di +1 per l'Iniziativa.

**Coltello da lancio:** Da un attacco gratis anche prima di determinare l'iniziativa ma i suoi danni sono uguali a un dado diviso per 2 (arrotondare all'unità inferiore). Si può recuperare quando il combattimento è finito.

**Flagello:** Aumenta l'iniziativa di 1 punto, causa 1 danno in più e segue la regola dei martelli. Attenti! Se l'attacco è fallito, si deve lanciare un dado: se il portatore del flagello fa "1", viene colpito e si devono calcolare i danni!

**Frusta:** Se uno viene ferito a causa di una frusta, deve fare una Prova di PSY. Se è fallita, la vittima deve saltare un turno di combattimento. Quest'arma non causa danni.

**Martello:** Se si viene feriti a causa di un martello, si deve fare una Prova di Vi. Se è fallita, la vittima deve saltare un turno di combattimento.

**Mazza:** Se uno viene ferito a causa di una mazza, deve fare una Prova di Vi. Se è fallita, la vittima deve saltare un turno di combattimento. Inoltre, causa un danno in più.

**Spada/Gladio:** Un combattente armato di una spada fa fallire un attacco nemico se il suo tiro ha un punteggio (bonus o penalità inclusi) uguale a quello dell'attaccante.

### Materiale

**Corda:** Tessuta di fibre vegetali, misura generalmente 15 metri e serve per arrampicarsi o per sollevare degli oggetti (o delle persone).

**Olio non edibile:** Preparato sintetico; si utilizza per infiammare alcune superfici.

**Acciarino:** Se viene utilizzato, aggiunge un danno supplementare se il dado per calcolare i danni da il punteggio massimo.

### Oggetti Magici

**Anello runico:** Permette di aggiungere o di sottrarre 1 ad un risultato ottenuto con il dado. Si può utilizzare solo una volta.

**Anello di maledizione:** Se il portatore perde dei Ps, deve lanciare il dado: se si è ottenuto "6", i danni sono annullati e vengono inflitti all'avversario (le armature non contano, tranne le aure).

**Anello del Tempio:** Divide i danni dei nemici per 2 (arrotondati all'unità inferiore).

## APPENDICE 2: La storia di Kilhz Emhol

Molto tempo fa, nel regno dei nani dei Picchi Gemelli viveva un guerriero chiamato Happo Khalix. Quest'ultimo era un soldato che difendeva la Porta Settentrionale, conosciuta anche come Bocca degli Inferi perché era la frontiera tra il civile popolo dei nani e le terre selvagge e corrotte dove brulicano gli orchi, goblin e molte altre creature immonde. Inutile dire che la Porta era sotto assedio costante da parte dei clan di pelleverdi e molti nani morivano durante queste battaglie.

Happo Khalix aveva avuto un'ascensione fulminea nella gerarchia militare: era diventato comandante della fortezza in meno di vent'anni, un vero record per i nani. Tutti erano stupiti dal suo modo di combattere: camminava senza paura, facendo a fette ogni creatura che gli stava davanti, dagli inutili goblin ai ciclopi che misuravano quattro metri. Andava a combattere anche dentro il territorio nemico, per ritornarne dopo una settimana coperto di ferite e con l'ascia intrisa di sangue. Dove Happo passava, i nemici morivano in un modo orribile e il nano non faceva mai prigionieri. La sua fama si diffuse in tutto il regno dei Due Picchi e anche tra i racconti e le leggende dei nemici: gli orchi fuggivano davanti a lui, i goblin morivano al solo vederlo e anche i guerrieri del Caos esitavano ad assalirlo. Quando Happo Khalix diventò comandante, gli assalti diminuirono progressivamente. Per la prima volta in mille anni, la Porta Settentrionale conobbe un periodo di pace. Il nano pensò che tutto ciò fosse uno stratagemma di un potente nemico e fece molte cose per migliorare la difesa della porta: insegnò il suo modo di combattere alla reclute, inventò delle armi terribili e nuove leghe metalliche per permettere ai nani di avere del materiale sempre più efficace. Fece anche rinforzare le mura della fortezza ed installò delle nuove e terribili macchine da guerra per difenderla ancora meglio. Molti pensarono che la pace facesse male ad Happo Khalix e che il poveraccio avesse perso la ragione.

Purtroppo, il terribile guerriero nano aveva ragione: un possente esercito guidato da un campione del Caos minacciò la Porta Settentrionale. Khalix ringraziò gli dei della guerra di avergli dato questa opportunità di entrare nella leggenda. La guerra durò per ben tre mesi: l'assedio e le battaglie non conoscevano sosta, molti nani morirono e Happo Khalix uccise quasi 700 nemici al giorno. La guerra conobbe il suo apice quando il campione del Caos e il nano si scontrarono in un duello sulle mura più alte. Durante la loro lotta, gli altri combattimenti cessarono; erano entrambi furiosi e nessuno dei due avversari voleva cedere all'altro. La vittoria fu di Happo Khalix che gettò il campione caotico a terra prima di tagliargli la testa e di esibirla davanti ai suoi nemici, che erano pieni di terrore. Alla vista di questo fatto, i nani ripresero coraggio e fecero una vera strage delle creature che stavano fuggendo. Poi, Happo vide che era stato ferito: la testa del suo nemico, che teneva ancora in mano, ghignando gli disse che aveva solo una settimana di vita prima di soccombere agli effetti del veleno demoniaco. Per tutta risposta, il nano schiacciò la testa e la bruciò.

Dopo tre giorni, Happo sentì le sue forze venire meno e convocò i Grandi Sacerdoti di Hay'ron (dio della forgia) e di Menadurr (dio delle battaglie). Il comandante disse che aveva sempre servito questi dei e che voleva una cosa precisa: che fosse forgiata un'ascia coperta di rune che lodassero Hay'ron e che narrassero la sua vita. Inoltre, voleva che quest'ascia fosse benedetta dai rappresentanti delle due divinità. I sacerdoti non capirono, ma Happo Khalix disse: *"Voglio dare al nostro popolo un'arma che solo un vero guerriero nano potrà utilizzare per sconfiggere i nostri nemici... per di più voglio che la mia anima sia racchiusa dentro quest'arma quando morirò... non voglio raggiungere i nostri antenati, ma continuare a difendere i nostri discendenti... voglio che la mia anima di guerriero guidi quello che sarà il campione della nostra razza!"*. I sacerdoti ne furono stupiti ma pregarono per questo. Cinque giorni dopo, i sacerdoti trovarono l'ascia e un messaggio scritto da Menadurr con lettere di fuoco sulla parete del tempio fece capire che la richiesta di Happo Khalix era stata esaudita. Il Comandante morì due mesi dopo, avendo opposto resistenza al veleno del demone. Il suo corpo fu seppellito in una cappella situata nel territorio nemico non molto lontano dalla fortezza e la strada per arrivare alla sua tomba (e quindi alla famosa ascia) fu costellata di trappole e di prove difficilissime.

Numerosi furono i pretendenti al potere di Kilzh Emol, l'ascia leggendaria, e tutti fallirono... tranne uno.

### APPENDICE 3: La torta di Nonna Bharba Durr

Questo dolce è una specialità nella famiglia di Khazull e la si può trovare nelle migliori pasticcerie dei Picchi Gemelli. Provate a farla, è semplice, rapida e divertente da fare! Ecco la ricetta con gli ingredienti che si possono trovare nei supermercati umani.

250 gr di farina integrale

250 ml di birra fresca (quella che preferite. Gli astemi possono utilizzare il latte)

3 uova

3,5 cucchiaini di miele (ne esistono vari tipi, scegliete quello che gradite di più)

65 gr di burro (o strutto se preferite.)

Gherigli di noci o pinoli a volontà

100 gr di polvere di nocciole (o di mandorla)

1 bustina di lievito

Prima di tutto mettete in una padella la farina di mandorle a fare tostare: non serve nient'altro che un po' di calore e di tempo! Quando iniziano ad essere più profumate e leggermente più colorite (non scure!), vorrà dire che saranno pronte. Farle raffreddare.

A parte mischiate le uova ed il miele in una terrina, poi far sciogliere il burro in una padella ed aggiungerlo al composto. Unite la polvere di nocciole (o di mandorle), poi la farina. Ora finalmente potete aggiungere a poco a poco la birra (mica l'avrete già bevuta tutta, no?!), poi i gherigli o i pinoli (se li usate) ed infine il lievito, mescolando fino ad ottenere un composto omogeneo.

Mettete l'impasto in una teglia (meglio se antiaderente) e poi la teglia nel forno riscaldato a 175°C per 10 min. Lasciate cuocere per 35 minuti circa regolando il forno su statico e con la cottura sotto e sopra.

Varianti:

Si può sostituire la frutta secca con delle mele o delle pere.

Si può spalmare della marmellata o del burro di arachidi sulle fette della torta.

Avvertenza:

La frutta secca può causare degli shock anafilattici se si è allergici; se lo sei o se hai dei dubbi, non utilizzarla assolutamente.

L'autore non è responsabile di eventuali problemi di salute causati dalla realizzazione e consumo di questa ricetta.