

Avvertenza

Per giocare questo Corto, ti serviranno qualche foglio di carta, una matita, una gomma, qualche dado da sei (meglio 4 o più, ma due potranno bastare) e un mazzo con gli Arcani Maggiori dei tarocchi. Se non ne hai uno, o se trovi poco pratico usarlo, in rete troverai facilmente molte risorse adatte allo scopo. Come scoprirai presto, la sorte avrà ampio spazio.

Regolamento

Il VIGORE indica le qualità fisiche, la LUCIDITÀ quelle psichiche. ATTACCO e DIFESA servono solo in combattimento e dipendono principalmente dalle armi, offensive e difensive, di cui disponi; se rimani senz'armi, il loro punteggio in genere scende a 0.

Ora, hai 7 punti da spartire tra Vigore e Lucidità, assegnandone almeno 2 per ciascuno. Essendo equipaggiato con una spada e un'armatura leggera, avrai poi 2 punti di Attacco e 1 di Difesa.

Nota che quando ti verrà detto di *aggiungere* punti al Vigore o alla Lucidità, questi potranno anche superare il punteggio iniziale; se ti verrà detto che ne *recuperi*, non potrai superare il punteggio iniziale.

Quando ti verrà chiesto di tirare sul tuo Vigore, dovrai tirare un numero di dadi da sei (d6) pari al tuo punteggio di Vigore; *se otterrai almeno un 5 o un 6*, avrai superato la prova; lo stesso vale per i tiri su Lucidità.

Quest'ultima ti servirà anche per lanciare INCANTESIMI, se vorrai (ne hai facoltà a prescindere dai tuoi punteggi iniziali), ma bada: gli incantesimi ti costeranno punti di Lucidità! Quando, per lanciare un incantesimo, ti viene richiesta una prova di Lucidità, *prima* esegui la prova, *poi* depenna i punti di Lucidità richiesti (a prescindere dall'esito). Ti dirà il testo quando puoi usare un incantesimo, con una sola eccezione: in ogni combattimento, durante il tuo turno, puoi rinunciare al normale attacco e lanciare le VAMPE di FUOCO, spendendo 1 punto di Lucidità per ogni 2 punti di Vigore che sottrarrai all'avversario. Questo incantesimo funziona automaticamente: basta che tu ti tolga 1 punto di Lucidità, e potrai toglierne 2 di Vigore all'avversario, meno la sua Difesa (o 2 per toglierne 4 e via dicendo).

Il tuo ultimo punteggio è quello di FATO, che parte da 0; un punto di Fato può essere speso quando te ne viene offerta l'opportunità, oppure puoi farlo autonomamente per recuperare tutti i tuoi punti di Vigore *oppure* quelli di Lucidità.

In COMBATTIMENTO, devi sommare il punteggio di Vigore e quello di Attacco e tirare il numero di d6 corrispondente; per ogni 5 e 6 uscito infliggi un Colpo al nemico. Sottrai a questi Colpi il suo punteggio di Difesa; l'eventuale rimanenza va tolta al suo punteggio di Vigore. Se questo arriva a 0, il nemico è morto. Se sopravvive, è il suo turno per attaccare: conduci l'attacco come sopra, tirando un numero di d6 pari alla sua somma di Vigore e Attacco; sottrai dai Colpi ottenuti la tua Difesa e togli l'eventuale rimanenza al tuo punteggio di Vigore. Se non viene specificato diversamente, devi cominciare tu.

Ricorda che se il tuo Vigore arriverà a 0 sarai morto; se dovesse capitare alla tua Lucidità, sarai in uno stato di forte prostrazione mentale, perderai automaticamente tutte le prove relative e *non potrai in nessun caso lanciare incantesimi*, ma potrai comunque proseguire l'avventura.

ESEMPIO: Sventratroll ha Vigore 3 e usa una mazza (Attacco 2): tira quindi 5 dadi ma stranamente non ottiene alcun 5 o 6... Codadiverro ha Vigore 2 e usa una daga (Attacco 1): tira quindi 3 dadi e ottiene un 5 e un 6: ben 2 Colpi! Sventratroll porta un'armatura leggera (Difesa 1), quindi sottrae 1 Colpo e incassa quello rimanente: il suo punteggio di Vigore è sceso da 3 a 2. Ora contrattacca (lanciando ormai solo 4 dadi: 2 per il Vigore e 2 per l'Attacco): ottiene un 6 e due 5! Anche Codadiverro indossa un'armatura leggera e assorbe 1 Colpo, ma gli altri 2 bastano a stroncarlo. Sventratroll ha dunque vinto il combattimento, ma è rimasto ferito.

Ora, prima di cominciare, non ti resta che scegliere una Virtù, a riprova del fatto che sei una persona dotata di qualità straordinarie, protagonista di una grande avventura.

FORZA: aggiungi 1 Colpo a ogni tuo attacco, a prescindere dall'arma (quindi anche quando sei disarmato).

CONCENTRAZIONE: riduci di 1 il costo degli incantesimi.

CARISMA: sei circondato da un'aura capace di instillare rispetto e fiducia in chi ti circonda. Ti dirà il testo quando puoi usarlo.

Ora va' al **Prologo**.

Prologo

Shalconda è un gigante dalla pelle color dell'ebano, ma soprattutto un uomo ricco e potente, cui non si può opporre a cuor leggero un rifiuto. E tanto meno lo si può fare con sua madre, Zaaluna di Wokr, che sta a capo della più influente famiglia di mercanti di Isthona. Per questo hai seguito l'uomo e ora ascolti con attenzione la vecchia, mentre sorseggiate un tè.

«Ti ho fatto venire qui per mia nipote, Sakjin», dice la donna posando la tazza. «Suo padre, mio figlio Lovothra, era un uomo in gamba, morto mentre conduceva una carovana nelle terre degli Imoth. Sua madre era una poco di buono, e l'ho rimandata alla sua famiglia alla prima occasione. Non so come sia accaduto; forse non l'abbiamo controllata abbastanza, forse ha goduto di troppa libertà; fatto sta che Sakjin è cresciuta ostinata, e ribelle, e ansiosa di cose nuove.» Lo sguardo della donna, che è alta e scura, si fa lontano. Per un po' tace.

«Tre giorni fa è entrata nell'Agone», riprende poi, piantandoti in faccia i grandi occhi neri. «Che cosa sai dell'Agone?»

Posi a tua volta la tazza. «Tu sei molto più anziana e saggia di me», rispondi. «A quanto dicono, sei anche molto sapiente: conosci la Lingua Antica e hai letto i Rotoli degli Iatromanti. Dimmi cosa ne sai tu.»

La donna riflette un istante, prima di rispondere. «C'è chi dice che sia il parto di una qualche Grande Entità dell'Abisso. Altri, che sia uno dei tanti folli regni onirici che si estendono al di là della Luce. C'è chi pensa che non sia altro che il prodotto dei farmaci degli alchimisti majakhrama, la suprema opera del loro magistero. Quel che è certo è che, sdraiandosi in una grotta fuori città, detta Foleo, e bevendo un farmaco, lo Psicagogo, si

entra nell'Agone. Esso consta di una serie di Stanze, cui si accede attraverso i Quadrivi; ogni Stanza corrisponde a una prova di qualche tipo. Si ritiene che l'Agone possa generare ricompense, anche se nessuno è stato mai visto uscire dal Foleo carico di ricchezze; come che sia, molti, specie giovani sciocchi o adulti che hanno poco da perdere, vi si cimentano, e tanti di loro non tornano più, o tornano insensati, e folli, o con il velo della morte già steso davanti agli occhi. Ora, Sakjin è lì dentro, o almeno lo è la sua mente; voglio che tu la trovi e che la convinca a svegliarsi e uscire dall'Agone; insomma, voglio che me la riporti. Fallo, e ti coprirò di elettro.» Vai all'**1**.

1

Se sei in vena di filosofeggiare, puoi chiedere a Zaaluna in che modo l'Agone influenzerà le tue capacità: vai al **98**. Se sei incline ad accettare, ma vuoi che ti conceda qualche ausilio, vai all'**8**. Se accetti senza indugi, vai al **168**. Se rifiuti, vai al **139**.

2

La Creatura è piacevolmente colpita da te, e ti racconta che la ragazza che cerchi ha ceduto alle lusinghe dell'amore, e che non viaggia più da sola. Poi ti fa dono di uno splendido diadema: quando lo indossi, aumenti di 1 il Vigore, ma abbassi di 1 la Lucidità. Puoi metterlo e toglierlo a piacimento. Ora puoi raggiungere l'Uscita, al **7**.

3

Il santone ti spiega di essersi ritirato dopo aver vagato a lungo dentro l'Agone. Di recente una giovane è passata di qui; era piena di rabbia e paura e l'uomo, impietosito, le ha donato le poche cose che aveva, ma lei non si è mostrata molto grata... È l'unica persona che ha incontrato da molto tempo, a parte te.

Ricevuta la benedizione dell'uomo, raggiungi l'Uscita al **7**.

4

Di tanto in tanto capti di nuovo il verso e, seguendolo, torni nei pressi del cerchio di pietre: vai al **58**.

5

La tua anima vagherà tra infiniti regni da cui non farà mai più ritorno. Forse un giorno si imbatteerà nel Limine e lo varcherà, raggiungendo le ombre dei tuoi antenati; ma, fino ad allora, sarai intrappolato in un interminabile sogno racchiuso dentro un sogno.

6

La donna scuote la testa. «Chiunque avrebbe potuto immaginarlo; ma se l'avessi vista davvero non avresti risposto così». Zaaluna fa un segno alle sue guardie, che in breve ti sopraffanno, malmenandoti duramente per poi sbatterti fuori, nella strada polverosa. Ti trascini via, dolorante, sapendo bene che, fuori dalla casa e non protetto dai vincoli di ospitalità, presto sarai vittima di una sanguinosa vendetta.

7

Sei davanti all'Uscita. Prendi nota della Stanza che hai visitato; se è la quinta, o un multiplo di 5, acquisti 1 punto di Fato. Se all'ultimo Quadrivio hai pescato il Matto, vai allo **0**; altrimenti, varchi la soglia e torni al **Quadrivio**.

8

«Non si crea né si preserva una grande fortuna – qual è la mia – senza rispettare una semplice massima: *niente per niente*. Portami mia nipote, e ti ricompenserò lautamente; viceversa, da me non avrai un ago di paglia.»

Devi decidere cosa fare: accetti (**168**) o rifiuti (**139**)?

9

Luoghi del genere non si addicono alle menti deboli, che facilmente si perdono soggiogate dalla vastità, e dal peso, dei segreti. Togliti 1 punto di Lucidità e rimettiti alla prova. Se riesci, ti trascini, pur perso in cupi pensieri, fino all'Uscita, al **7**. Viceversa, non riemergerai mai dai contorti meandri della Biblioteca, in cui la tua mente vagherà per sempre.

10

Fluttui alto, immerso in fulgide correnti di pura energia primeva; l'aria crepita di magia.

Riporta al livello iniziale i tuoi punteggi di Vigore e Lucidità; se è la prima volta che passi da qui, aumenti di 1 il valore di entrambi. L'Uscita è ben visibile su una piattaforma poco distante; la raggiungi al **7**.

11

Contempi l'immenso corpaccione esanime, mentre riprendi fiato e mediti sul da farsi. La donna continua a chiederti di liberarla; puoi assecondarla al **63**, se sei un uomo, o al **157**, se sei una donna; oppure dirigerti verso l'Uscita, al **92** (se vuoi puoi prendere la mazza dell'orco: Attacco 3).

12

L'unico passaggio che trovi, ai margini della conca, è un sentiero erto e scivoloso. Se lo imbocchi, vai al **180**, altrimenti torna al **XVI**.

13

Le monete sono come saldate fra loro. Hai appena cominciato a interrogarti sullo strano fenomeno, quando... Vai al **178**.

14

Ti risvegli in un'ampia caverna buia. Accogli il fatto con sollievo, perché temevi ben di peggio... Hai fallito, certo, ma sei vivo. Ti guardi intorno, cercando il passaggio che ti ricondurrà alla luce del sole; gli Intendenti, ombre cieche e silenziose, scivolano accanto a te.

Ti aggiri a lungo, trovando molti varchi e porte, ma non quella che desideri: da quaggiù, dall'Abisso profondo in cui gemi, non si può tornare alla Luce.

In realtà non ti sei svegliato, né lo farai mai più. Vai al **5**.

15

«Sei vicino a un baratro», ti rivela la creatura. «Ti guiderò io, se lo vuoi». Accetti (**188**)? Rifiuti e prosegui da solo (**140**)?

16

Le mani ti dolgono, mentre gli appigli paiono farsi più sfuggenti e beffardi. Non guardi giù, ma sai di essere molto in alto; lo sai, perché la cima della Torre è vicina. Metti ancora una volta alla prova il tuo Vigore: se riesci, raggiungi la cima della Torre e l'Uscita al **7**; viceversa, precipiti perdendo 3 punti di Vigore e, se sopravvivi, torni al **XVI**...

17

Getti sulla sua mente il Soffio di Garradhna: ora la giovane si lascerà condurre dove vorrai; non farà nulla, se non camminare dietro di te. Segna il codice **KKK** e vai al **Quadrivio**.

18

Stringi la mano del tuo doppio ed egli, con un movimento rapido e fluido, ti si accosta, finendo col sovrapporsi a te. Ti ricongiungi con una parte importante del tuo essere, che avevi in qualche modo rimosso: torna al Regolamento e scegli una Virtù aggiuntiva! Dopo di che raggiungi l'Uscita, al **7**.

19

Dopo numerose svolte la strada prende a salire e assurgi ad alte vette; vedi l'Uscita, mentre una voce, dall'alto, declama: «Hai scelto la via dei Grandi, che giungono alla Gloria incuranti delle menzogne del mondo». Raggiungi l'Uscita al **7**.

20

«Ecco un animo da cui è difficile estirpare il cancro dello scetticismo e della miscredenza!» esclama il taumaturgo. «Portate il giovane che è morto ieri!»

Un cadavere avvolto in un sudario viene portato sul palco; dopo lunghi salmodiari, il predicatore gli ridà vita! Il giovane, pallido e sperso nello sguardo, si sta muovendo!

«Mi onorerai, ora?» ti chiede il taumaturgo, beffardo.

Ti inchini, arrendendoti al potente carisma del taumaturgo? Vai al **185**. Persisti nel tuo rifiuto? Vai al **31**.

21

Vuoi tentare di seguire i movimenti del giovane e scegliere una carta di conseguenza? Vai al **159**.

Se ti affidi alla pura sorte, e ne indichi una a caso, vai al **149**.

22

È davvero acqua, fresca e pulita. Torna al **XIV**.

23

Dolcemente, senza paura e senza angosce, senza dimenarti né soffrire, anneghi.

24

Accosti la mano al monolite, e l'energia che lo pervade per un attimo pare respingerti, poi ti attrae con forza, come stratonandoti. Appena entrate in contatto, ti senti inondare da

una strana, dolorosa sensazione. Fa' una prova di Vigore; se riesce, vai al **94**, altrimenti al **38**.

25

Ti getti con impeto su una delle figure, che sibila spaventosamente, ma fugge. Anche l'altra è scomparsa. Sei solo davanti ai tre sentieri. Dove vai? A destra (**40**), a sinistra (**169**) o in centro (**19**)?

26

«Descrivimi la ragazza», ti chiede la donna interrompendo bruscamente il tuo resoconto. Che rispondi?

«È alta e scura». Vai al **6**.

«Ha gli occhi chiari». Vai al **161**.

27

Tenta una prova di Vigore; se riesce, varchi la soglia e sei di nuovo al **Quadrivio**; altrimenti prosegui al **122**.

28

Pronunci la parola. Essa ti fa rammentare una delle leggi più antiche: ti guardi il polso e vedi il tuo preziosissimo filo d'argento. Lo segui a ritroso, sapendo che esso ti ricondurrà al corpo materiale, e quindi alla Luce. Vai al **101**.

29

Puoi tessere il tuo sortilegio con relativa facilità: fa' una prova di Lucidità e spendi 1 punto; se riesci, vai al **17**, altrimenti non puoi fare altro che parlarle (**131**) o colpirla alle spalle (**104**).

30

Riprendete fiato solo un istante, prima di dirigervi verso l'Uscita (se vuoi puoi prendere la mazza dell'orco: Attacco 3). Vai al **63** se sei un uomo, al **157** se sei una donna.

31

La folla mormora intorno a te, non riesce a capacitarci della tua pervicacia. L'uomo leva la mano e, ottenuto silenzio, parla: «Chi sei tu, empia bestia, per non onorare me, Cerice, il Custode dei Misteri, il Dio-in-Terra?» Poi si rivolge ai suoi fedeli: «Che paghi! Sì, che paghi col sangue!»

Hai la Virtù Carisma? Vai al **141**; altrimenti all'**84**.

32

Metti alla prova il tuo Vigore e la tua Lucidità. Se riesci in entrambe le prove, vai al **150**. Altrimenti, vai al **142**.

33

Il volto sublime della creatura si deforma in una smorfia spaventosa; in un istante, l'intera sua aggraziata e delicata complessione trasfigura in un orrido groviglio di zanne e tentacoli.

AMORE RESPINTO Vigore 5 Lucidità 1 Attacco 1 Difesa 1

Se vinci raggiungi l'Uscita al **7**, perché qui non c'è altro da fare.

34

Sei in un'ampia piana, sotto un cielo plumbeo. Il suolo è coperto di cenere, da cui qua e là spuntano pezzi di metallo contorto. Un monolite color dell'acciaio si erge in mezzo alla piana. L'Uscita è ben visibile, tra stipiti sospesi nel nulla, pochi passi più in là: puoi raggiungerla in qualunque momento al **7**. In alternativa, puoi avvicinarti al monolite, al **50**.

35

«Capisco che non intendi cimentarti con me, venerabile ospite, e io non ti tratterò. Quella è l'Uscita». Puoi raggiungerla al **7**.

36

«Bravo, sì, lo specchio! Adesso conversiamo un poco di filosofia.» L'uomo ti chiede la tua opinione sul concetto di

perfettibilità immanente del Rayn; ascoltatala, sostiene con passione la tesi opposta, che trae abbondanti argomenti dalle dottrine vayrisadhana più tradizionali. Ne nasce un serrato confronto dialettico: metti alla prova la tua Lucidità e la sua (lui tira su 5); se ottieni un numero di successi pari o superiore a quelli del tuo avversario (che possono anche essere 0), vai al **124**. Altrimenti, passa al **135**.

37

L'esca brucia in una piccola fiammella, che viene catturata e amplificata dalle pareti della stanza, coperte di specchi, fino a esplodere in un abbacinante vortice bianco.

Quando riprendi a vedere, a pochi passi vedi te stesso; e no, non è il riflesso in uno specchio, o non lo è più. È una copia esatta di te, che ti fissa sorridendo in modo enigmatico. Che fai? Lo attacchi? Vai al **72**. Gli tendi la mano? Vai al **18**. Non fai nulla? Vai all'**87**.

38

Il dolore è sconvolgente, un istinto disperato t'impone di strappare la mano dal monolite, ma non riesci... Perdi 1 punto di Vigore. Se sei ancora vivo, metti di nuovo alla prova il tuo Vigore; se riesci, vai al **94**; se fallisci, vai al **116**.

39

Tenta una prova di Vigore; se ottieni almeno 2 successi, vai al **165**; altrimenti vai al **91**.

40

Dopo una lunga via fatta di stenti e privazioni, raggiungi l'Uscita. Togliti 1 punto di Vigore e vai al **7**.

41

L'anziana maggiorenne ti accoglie nella stessa sala in cui ti affidò l'incarico. Vai al **125** se ti è stato rivelato il Segreto; altrimenti prosegui al **154**.

42

Il laghetto è piccolo e poco profondo. Se vuoi puoi bagnarti nelle sue acque (al **59**); viceversa qui non c'è nulla da fare: vai all'Uscita (al **7**).

43

Nella torre c'è un uomo anziano, intento a dipingere un ritratto che raffigura una ragazza dalla pelle molto scura e con gli occhi di un grigio pallido, quasi d'un bianco sporco. Appare vestita di abiti sontuosi, degni di una monarca. «È Sakjin», ti dice il vecchio. Improvvisamente ti svegli. Sei ai piedi della torre di destra, davanti all'Uscita: vai al **7**.

44

«Molto spiacente, signore!» esclama il giovane, assai divertito, mostrando un sette. Senza aggiungere una parola ti accosta la bacchetta alla fronte, e un caos ti esplose nella mente, lasciandoti prostrato e inerme. Perdi 2 punti di Lucidità. Quando ti riprendi, il giovane e il suo banchetto sono scomparsi, e non ti resta che uscire. Vai al **7**.

45

L'uomo sbuffa, seccato, e continua a lottare.

RAPINATORE Vigore 4 Lucidità 2 Attacco 2 Difesa 1

Se lo uccidi, vai al **104**.

46

Sei al Quadrivio; la porta a sinistra è l'Imperatrice.

«La fanciulla è là», dice il Matto indicandola. Risoluto, imbocchi la porta e vai al **51**.

47

L'uomo si ferma a due passi e ti fissa un istante, stupidamente. Poi il petto gli si squarcia in un'esplosione di sangue, e ne emerge un ometto piccolo e scarno, dalla lunghe mani artigliate, che ti attacca.

PARASSITA ERRANTE Vigore 4 Lucidità 4 Attacco 1 Difesa 1

Il primo attacco è suo; se al tuo turno vuoi usare un incantesimo, vai al **167**. Se lo batti, puoi raccogliere la daga del poveraccio (Attacco 1), se vuoi, e andare al **Quadrivio**.

48

Corri a lungo nel folto della foresta, inciampando più volte; hai la sensazione che la bestia ti segua, e senti spesso lo sconvolgente belato; alla fine però sopraggiunge un grande silenzio, scandito solo dal tuo cuore che batte ancora all'impazzata, per la paura e per lo sforzo. L'Uscita è poco più in là: raggiungila al **7**.

49

La donna ti guarda con odio; afferra una delle partigiane appese al muro e si getta contro di te.

POSSENTE SIGNORA Vigore 6 Lucidità 2 Attacco 3 Difesa 1

Se vuoi usare un incantesimo, vai al **76**.

Se la batti, vai al **133**.

50

Il monolite pare intriso di una potente energia; la percepisci fisicamente quando sei a un passo da esso. È metallico e compatto, e reca solo una piccola targa alla base, incisa in caratteri di difficile interpretazione. Tira sulla Lucidità; se riesci, vai al **112**; altrimenti, puoi toccare il monolite (**24**), colpirlo con l'arma (**114**) o dirigerti verso l'Uscita, al **7**.

51

Sei in un piccolo ambiente chiuso; vedi l'Uscita poco più in là. A due passi da te ci sono un bel giovane imponente e una ragazza dalla pelle scura e dagli occhi d'un grigio chiarissimo. «Non muoverti», dice lui, agitandoti sotto il naso una scure. «Dacci quello che hai e sparisci».

Cosa fai? Obbedisci? Vai al **128**. Attacchi? Vai al **56**. Provi a parlamentare? Vai al **132**. Cerchi d'infilare l'Uscita? Vai al **27**.

52

Shalconda ti viene incontro, irato. «Non so che cosa hai combinato, lì dentro, ma mia nipote, la figlia di mio fratello, è morta proprio adesso! Che tu sia maledetto!»

Gli Intendenti, silenziosi ma inflessibili, vi circondano e vi sospingono fuori dalla caverna. Rispettoso delle antiche regole, Shalconda non ti aggredisce subito, ma ti sputa sui piedi e se ne va con i suoi. La vendetta della sua potente famiglia sarà celere e spietata, e a te non resta che fuggire.

53

Cominci a interrogarla, ma la porta a sinistra si spalanca, ed entra un immenso orco. La donna ti fissa, pallida. «Troppo tardi», commenta col gelo nella voce, mentre l'orco si scaglia contro di te brandendo una mazza dall'aspetto spaventoso.

TORTURATORE Vigore 5 Lucidità 2 Attacco 3 Difesa 1

Se vinci, vai all'**11**.

54

L'anziana maggiorenne ti accoglie nella stessa sala in cui ti affidò l'incarico. Se ti è stato rivelato il Segreto, vai al **60**. Altrimenti, puoi dire che hai fallito e che rinunci alla missione, perché è al di là delle tue forze: vai al **126**; ancora, puoi dire

che hai parlato alla ragazza e che sta bene, ma che non sei riuscito a convincerla a uscire dall'Agone con te: vai al **26**.

55

«Vieni dunque, mio speculativo amico». L'uomo ti conduce ai piedi di un grande noce. «Siediti, e ascolta», ti dice invitandoti a sederti. «*Nulla ho dentro, ma dentro me c'è tutto. Chi sono?*» Prendi la tua risposta e attribuisce alle lettere che la compongono un numero pari alla loro posizione (1 alla prima, 2 alla seconda etc); poi somma i numeri e vai al paragrafo corrispondente. Se non sai la risposta, vai al **135**.

56

RAPINATORE Vigore 4 Lucidità 2 Attacco 2 Difesa 1

RAPINATRICE Vigore 2 Lucidità 4 Attacco 2 Difesa 1

Cominci tu, attaccando chi preferisci, ma a ogni turno subisci *due attacchi*, uno per avversario, da calcolare come al solito.

Quando abbatti il primo avversario, vai al **148**.

57

Se non hai annotato alcun codice, hai 1 punto di Fato e sei disposto a spenderlo, vai allo **145**; altrimenti prosegui al **47**.

58

Le pietre sono antiche, levigate dagli elementi e ombreggiate di muschio; un altare concavo, bruno di vecchio sangue, troneggia in mezzo a esse. Ti aggiri solo poco, poi ti fermi con un sussulto: ai margini del cerchio c'è una sorta di bestia.

Ha corna spesse e ricurve e il muso allungato di un montone, ma è più grande e avanza sulle zampe posteriori, appoggiandosi appena su quelle anteriori, che paiono più gli artigli di una fiera che gli zoccoli di un ovino. I suoi gialli occhi a clessidra ti fissano intensamente, mentre dalle fauci

gronda una densa bava. Fa' una prova di Lucidità: se riesce vai al **181**, altrimenti passa al **117**.

59

L'acqua è fredda ma ha potenti virtù terapeutiche; recuperi tutti i punti di Vigore. Ora puoi raggiungere l'Uscita al **7**.

60

«Anche se ti dai un gran daffare per tenerlo nascosto, tu reggi il Foleo di Isthona, e Sakjin è la tua erede designata. È entrata nell'Agone per sfuggire a questo destino, conoscendo bene tutti i trucchi necessari a vanificare le ricerche tue e dei tuoi Intendenti. Solo una parte terza, ignara di tutto, sarebbe forse riuscita a rintracciarla, più per caso che per abilità; ed ecco che entro in gioco io. Ma io non amo i giochi fatti alle mie spalle, e per questo sputo sul tuo nome e sul nostro accordo, quali che siano le conseguenze; e, per quello che mi riguarda, lascerò che quella ragazza continui a danzare tra i sogni; se sarà per un giorno o per un'intera età del mondo, chi può dirlo, laggiù?»

61

Ti aggiri a lungo nel piatto paesaggio, perdendo di vista il portale. Presto si alza un vento amaro e malevolo, mentre demoni invisibili ti sussurrano parole di follia e disperazione. Dopo un lungo peregrinare ritorni il portale, ma hai perso 1 punto di Lucidità. Torna al **XX**.

62

I due liquidi si spandono a terra, mentre fitte dolorose ti squassano la mente e il corpo. Perdi 1 punto di Lucidità e 1 di Vigore. Non ti resta che uscire, al **7**.

63

Prima di uscire, la donna ti ringrazia di cuore e ti dice: «Nella mia terra, l'Akangadesh, sono ricca e potente. Se avrai modo di raggiungermi là, ti ricompenserò». Ora vai al **7**.

64

Un colpo possente ti raggiunge la tempia, e crolli al suolo senza un lamento.

Quando ti riprendi, il vasto prato è deserto. Vai al **119**.

65

Se vuoi andare dalla vecchia Zaaluna, procedi al **54**. Altrimenti, non ti resta che abbandonare di nascosto il Foleo e fuggire, lasciandoti alle spalle questa pazza storia.

66

La gemma è un Bacino Noumenico. Consideralo alla stregua di un serbatoio di punti di Lucidità: potrai spendere 3 punti di Lucidità in incantesimi, prima di esaurirlo. Prendi nota, ma ricorda che, se ti viene inflitta qualche perdita alla Lucidità, essa sarò inflitta a te, non alla gemma. Ora vai al **7**.

67

Perdi 1 punto di Vigore e acquisti 1 punto di Lucidità. Non ti resta altro da fare, e vai al **7**.

68

Questa gente è mossa da un cieco fanatismo, ed è molto numerosa. In tale frangente l'unica tua speranza è l'Onda Atra. Se hai 3 punti di Lucidità e sei disposto a spenderli, mettiti alla prova; se riesci, un'ondata di nera energia si diparte da te, investendo ogni cosa. La folla ne viene attraversata e lacerata, fra le grida di orrore e panico. Vai al **177**. Viceversa, torna all'**84** e affronta il combattimento.

69

Vedendo l'uomo crollare a terra, ferito a morte, la ragazza grida sconvolta e si getta sul suo corpo. Frastornata com'è, puoi abbatte-la facilmente: se vuoi farlo, procedi al **104**. Se invece riponi le armi e le parli, vai al **131**. Se infine vuoi approfittarne per gettarle un incantesimo, vai al **29**. Infine, puoi sempre uscire e raggiungere il **Quadrivio** segnando il codice WWW.

70

Un coro di suadenti voci femminili ti parla, amorevole, e ti sussurra la parola che, se la comprenderai, ti aprirà presto una via inattesa. La parola è «pluxiv».

Ti ritrovi a riva, un po' confuso ma illeso. Vai all'**83**.

71

La Creatura si acciglia. Puoi prendere congedo (al **130**), oppure provare a cambiare tattica: se hai appena fallito una prova di Vigore, tentane una di Lucidità, e viceversa. Se riesci, vai al **2**, se fallisci vai al **33**.

72

Il tuo doppio ha le tue stesse caratteristiche attuali e lo stesso equipaggiamento. Se usi le Vampe di Fuoco o un oggetto speciale, lui farà lo stesso. Se vinci, vai al **192**.

73

Ti apri le vene del braccio sinistro e versi abbondante sangue sulla pietra, che lo accoglie. Poi ti scosti, e lasci che la creatura si dedichi al suo lento, compiaciuto pasto. Togliti 1 punto di Vigore, e vai al **182**.

74

Se hai la Virtù Carisma, prosegui al **2**. Altrimenti, che cosa farai? Cercherai di impressionarla con ameni conversari? Vai al **100**. Se punti sul tuo fascino diciamo personale, vai al **79**.

75

Il vento batte la conca con folate colleriche e capricciose, sferzandoti d'acqua. Ai lampi seguono quasi istantaneamente tuoni assordanti. Si vede ben poco e non ti sarà facile trovare una pista. Tenta una prova di Lucidità; se riesce, vai al **12**, altrimenti dovrai scalare la Torre: vai al **176**.

76

In alternativa alle Vampe di Fuoco, se hai un punteggio di Lucidità superiore al suo puoi assalirla con un Flusso Psicobolico: sottrai al tuo punteggio di Lucidità il suo e tira il numero di dadi risultante. Se ottieni almeno un successo, la donna si accascia, la mente stravolta e lacinata, e tu ne approfitti per sgozzarla; vai al **133**, ma dopo esserti tolto 2 punti di Lucidità. Se non riesci torni al **49**.

77

Un rapido movimento, e nella mano del giovane compare una bacchetta; un guizzo, e le cianfrusaglie che coprivano il banchetto scompaiono, sostituite da tre linde carte.

«È un vecchio giuoco, che sicuramente conoscete», ti dice il ragazzo girando con destrezza le carte, ora coperte ora scoperte, e spostandole svelto a destra e sinistra. «Se pescate la Donna, avrete una delle mie miracolose pozioni; altrimenti mi prenderò qualcosa di vostro». Se accetti, vai al **21**; viceversa qui non ti resta nulla da fare: vai al **7**.

78

Ti allontani dal cerchio di pietre e dal loro sinistro ospite e, dopo un breve vagabondare per la cupa foresta, raggiungi l'Uscita al **7**.

79

Tenta una prova di Vigore. Se riesce vai al **2**, altrimenti al **71**.

80

Potresti indirizzare un dardo di energia contro il predicatore: vai al **108**; altrimenti puoi concentrarti sulla folla al **68**.

81

Prosegui senza intoppi, e dopo poco la Stanza si soffonde di un lieve luore. Vai al **110**.

82

La tenebra presto si serra, e non v'è più sopra né sotto, né destra né sinistra, ma l'acqua si fa più calda, e ti abbraccia, quasi accogliente. Ti ci perdi, preda di un dolce torpore. Se *fallisci* in una prova di Lucidità, o se possiedi la virtù Carisma, vai al **70**; altrimenti, vai al **23**.

83

Ti circonda una terra scura e misteriosa, appena rischiarata dalla Luna. Un refole freddo ti porta all'orecchio un lontano ululato, e una paura indefinibile ti morde il cuore. Due torri, in lontananza, riflettono il chiarore degli astri. In una c'è l'Uscita e tu, grato, ti ci dirigi subito, al **7**.

84

La folla si chiude intorno a te, aggredendoti da ogni lato.

TURBA FANATICA Vigore 4 Lucidità 1 Attacco 1 Difesa 0

La folla è assai numerosa: quando abbatti un popolano, un altro ne prende il posto, quindi il punteggio di Vigore rimarrà invariato. In ogni caso, però, tieni conto dei danni che infliggi. Se desideri usare un incantesimo, vai all'**80**; altrimenti, combatti per quattro turni poi, se sei ancora vivo, vai al **90**.

85

«Fermo», sussurra una voce lenta e strascicata, che ti mette i brividi. Obbedisci (15) o prosegui (140)?

86

Brancoli a lungo, fino a raggiungere una parete fredda e liscia. La segui per un po' e trovi una porta. Una tenue luce si diffonde nella stanza, che è ampia e ha le pareti coperte di specchi. Non hai più nulla da fare, qui; vai al 7.

87

Continua a guardarti. Se vuoi puoi andare verso l'Uscita (al 7), altrimenti torna al 37 e scegli diversamente.

88

La donna aizza contro di te il suo leone.

LEONE Vigore 7 Lucidità 1 Attacco 1 Difesa 0

Se vuoi usare un incantesimo, vai al 166.

Se lo uccidi, vai al 49.

89

Il giovane passa rapidamente una mano sul banchetto, che scompare, e con un lesto balzo si mette oltre la portata del tuo braccio. Stai ancora valutando se incalzarlo o lanciare un incantesimo quando, in un istante, il ragazzo letteralmente svanisce. Lo cerchi in tutte le tende, che paiono sinistramente deserte, e concludi che non puoi fare null'altro, qui: vai al 7.

90

Se hai inflitto 10 o più danni, hai imperversato fra i tuoi nemici seminando morte e panico, e vai al 177. Altrimenti vai al 105.

91

Comprendi troppo tardi che il peso di ciò che rechi con te è eccessivo, e inesorabilmente anneghi.

92

La donna implora aiuto, disperata. Tu la ignori, andando al **7**.

93

In un luogo del genere ci si può facilmente smarrire, e imponi un limite alle tue ricerche. Fra i vari rotoli trovi l'arcano e potente Stigma: senza esitazione lo prendi con te e, più che soddisfatto, vai verso l'Uscita, al **7**.

Nota: puoi disvelare lo Stigma in una Stanza a tua scelta; se lo fai, fino al Quadrivio successivo i tuoi nemici otterranno successi solo tirando **6**!

94

Resisti al dolore, finché cessa del tutto. Ti stacchi da questa trappola mortale, che ora ti pare come «scarica», prosciugata dell'energia che fino a un attimo fa la impregnava. Adesso invece una sottile aura magnetica avvolge il tuo corpo, garantendoti una Difesa Naturale (che quindi non ti può mai essere sottratta) pari a **1**. Soddisfatto, puoi raggiungere l'Uscita, al **7**.

95

Sali per parecchi passi, fradicio di pioggia e assordato dal vento selvaggio. Metti di nuovo alla prova il tuo Vigore; se riesci, vai al **16**, altrimenti cadi: togli 2 punti di Vigore e, se sopravvivi, torni al **XVI**.

96

Deponi l'oggetto che hai scelto sull'altare; ricordati di depennarlo. La creatura ti fissa in silenzio. Vai al **78**.

97

Pronunci la parola, e sull'altra torre compare una porta. Puoi imboccarla, al **43**, o raggiungere l'Uscita, al **7**.

98

«Già i sapienti di Malkanthar sostenevano che l'anima non è, o non è soltanto, il principio che muove il mondo materiale, ma che ne è una sorta di doppio, un'essenza autonoma ma speculare rispetto a ciò che ci circonda quando ci muoviamo nella Luce. Anche se non sarai fisicamente dentro l'Agone, la tua anima, o corpo astrale, rispecchierà in qualche modo le caratteristiche che hai qua; e così faranno le cose che vedrai.»

Se ne hai abbastanza di speculazioni, torna all'**1**.

Se trovi il tema stimolante e desideri approfondire, vai al **171**.

99

La donna si slaccia il pesante mantello e, felice, si getta nella lotta.

POSSENTE SIGNORA Vigore 6 Lucidità 2 Attacco 0 Difesa 0

Ricorda che, poiché sei disarmato, anche il tuo punteggio di Attacco e Difesa è probabilmente pari a 0.

Se la batti, vai al **162**. Se ti batte, vai al **113**.

100

Tenta una prova di Lucidità. Se riesce vai al **2**, altrimenti al **71**.

101

Ti risvegli. La penombra ti avvolge, e il freddo della pietra ti morde la schiena. Sei di nuovo nel Foleo, fuori dall'Agone. Hai la tua vecchia spada e l'armatura, ma null'altro.

Se hai il codice KKK, vai al **52**; se hai il codice YYY, vai al **123**; viceversa, procedi al **65**.

102

«Molto, molto bravo», dice l'uomo, facendo un agile balzo indietro dopo aver incassato il tuo ultimo, violento colpo. «Per me, può bastare. Basta anche per te?»

Basta? Vai al **137**. Non basta? Vai al **172**.

103

L'Elisir ti fa recuperare fino a 3 punti di Lucidità. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

104

I due sono ai tuoi piedi, morti. Avevano un'ascia e una spada (Attacco 2), due pugnali (Attacco 1) e due armature leggere (Difesa 1); prendi ciò che vuoi e annota il codice KKK, dopo di che prendi l'Uscita e torni al **Quadrivio**.

105

Mentre lotti strenuamente contro la masnada di bifolchi, intravedi un movimento, sul palco, che cattura la tua attenzione: il giovane resuscitato si protende verso il taumaturgo, fissandolo con occhi spenti, e lo strangola!

La folla se ne accorge e si disperde, rapida, in preda alla paura e allo sgomento. Tiri un sospiro di sollievo mentre il Resuscitato, con lo sguardo lontano e colmo di pena, ti indica una delle casupole più lontane dalla piazza, prima di incamminarsi a passo lento verso l'orizzonte.

Il giovane ti ha indicato l'Uscita; puoi raggiungerla al **7**.

106

Tira sulla Lucidità e spendi 1 punto; se fallisci, vai al **144**; se riesci, l'incantesimo rallenta in estremo la caduta! Perdi 1 punto di Vigore e ti avvicini svelto all'Uscita, che ora, bizzarramente, si trova in basso. Vai al **7**.

107

Il tuo piede finisce in fallo e cadi in una voragine, morendo.

108

Quale che sia la potenza che protegge il taumaturgo, essa non lo lascia in balia della tua magia: il tuo dardo si disperde a un

passo dal bersaglio, mentre la folla si serra su di te, ammazzandoti.

109

Perfino Gramaghul riconosce la tua forza spirituale. Vai al **182**.

110

Sei in una vasta caverna, costellata di crepacci irti di pietre aguzze. Non trovi niente, a parte l'Uscita; non resta che andarci, al **7**.

111

L'uomo dona la vista a un cieco, fa camminare uno storpio, poi chiede alla folla di tributargli i giusti onori, riconoscendo che in lui è il potere del Dio; che egli è come Dio. Estatica, la folla lo osanna e si inchina davanti a lui.

Fai lo stesso? Vai al **185**. Rifiuti? Vai al **142**.

112

Riesci a interpretare l'iscrizione, che recita: «Toccamì, e affronterai un grande cambiamento, per il tuo trionfo o la tua rovina». Ora puoi toccare il monolite (**24**), colpirlo con l'arma (**114**) o dirigerti verso l'Uscita, al **7**.

113

La donna è una lottatrice inesorabile. Per quanto ti sforzi e dibatti, alla fine ti schiaccia a terra e ti stringe la gola nell'incavo del gomito.

Quando rinviene, la Stanza è spoglia e fredda. Vai al **119**.

114

Colpisci il monolite con l'arma, e un violento scoppio ti catapultata all'indietro. Perdi 4 punti di Vigore. Se sei ancora vivo, strisci faticosamente fino all'Uscita, al **7**.

115

Ti sei appena avvicinato al mucchio, quando dalle pareti della stanza si leva un sinistro, possente stridore metallico. Che fai? Corri verso l'Uscita? Vai al **170**. Aspetti di vedere che succede, mentre ti riempi le tasche? Vai al **13**.

116

L'implacabile energia ti trasforma in cenere.

117

Non sai bene che hai davanti, ma si direbbe un temibile demone dell'Abisso. Non sai come reagirà; forse un'offerta di qualche tipo eviterà il peggio... Vai al **187**.

118

«Mio incerto e silenzioso visitatore, quella è l'Uscita, ma non ti consentirò di imboccarla, se non mi darai prova della tua tempra. Quindi, di nuovo: mente (**55**) o corpo (**143**)?»

119

L'Uscita è sempre lì dove l'avevi vista, e puoi imboccarla andando al **7**. Nota che durante il duello non hai perso punti (ora hai lo stesso punteggio che avevi quando sei entrato).

120

I grimori e i rotoli contengono saperi antichi e dimenticati, accessibili solo a un vero iniziato. Fa' una prova di Lucidità; se riesce, vai al **93**; altrimenti al **9**.

121

Hai appena iniziato l'ascesa, e un inquietante clangore squarcia l'aria. Sembra venire da tutt'intorno. Che fai? Ti getti a terra e corri verso l'Uscita? Togliti 1 punto di Vigore per la caduta e vai al **7**. Proseguì, determinato? Vai al **178**.

122

«Idiota!» tuona l'uomo, colpendoti con la scure. Perdi 1 punto di Vigore e prosegui al **56**.

123

Shalconda ti viene incontro, raggianti. «Mia nipote si è appena svegliata; è debolissima, ma sta bene! Grazie! Ora devo organizzare il suo trasporto a casa, ma ho già mandato uno dei miei ad avvisare mia madre. Tu va' pure avanti, a riscuotere la giusta ricompensa.» Vai al **41**.

124

«Bravissimo! Ecco un piccolo dono; ti sarà d'aiuto!» dice passandoti la gemma che porta sul petto. Se l'accetti e prendi commiato, vai al **66**; in alternativa puoi attaccarlo al **172**.

125

«Anche se ti dai un gran daffare per tenerlo nascosto, tu sei la Folarca di Isthona, e Sakjin è la tua erede designata. È entrata nell'Agone per sfuggire a questo destino, conoscendo bene tutti i trucchi necessari a vanificare le ricerche tue e dei tuoi Intendenti. Solo una parte terza, ignara di tutto, sarebbe forse riuscita a rintracciarla, più per caso che per abilità; ed ecco che entro in gioco io. E ho vinto la partita che tu, che reggi il Foleo, non potevi vincere. Non temere, comunque: come ti ho servita fedelmente in questa cerca, fedelmente serberò il tuo segreto, e ancora ti aiuterò in futuro, se ne avrò facoltà.» Vai al **154**.

126

Spieghi alla donna il tuo fallimento. Zaaluna ti guarda con disprezzo, ma ti scioglie da ogni vincolo, comprendendo che il tuo è stato un onesto tentativo.

127

Viscoso e salato, pare proprio sangue. Torna al **XIV**.

128

I due predoni ti spogliano rudemente di ogni tuo avere, poi, assestandoti una pedata, l'uomo ti catapulta oltre l'Uscita. Torna al **Quadrivio**.

129

Riprendi fiato appoggiandoti a una delle grandi pietre. Qui non hai più nulla da fare, se non cercare l'Uscita, che trovi dopo un breve girovagare tra il sottobosco e i grandi tronchi umidi, al **7**.

130

Ti accomiati educatamente, ma la creatura non ti degna d'uno sguardo... Desolato e vergognoso, raggiungi l'Uscita al **7**.

131

La ragazza piange disperata. Le spieghi la situazione e si dimostra intelligente: sembra capire che, di fatto, non ha molta scelta. Ti segue docilmente al **Quadrivio**, e da lì esce dall'Agone. Segna il codice **YYY**.

132

Hai la Virtù Carisma? Vai al **152**; altrimenti vai al **122**.

133

Ti godi il cruento trionfo su un'avversaria temibile. Puoi prenderle il mantello (Difesa 1) in sostituzione alla tua armatura, se non l'hai più, e una delle armi ad asta alle pareti (Attacco 3). Aggiungi poi 1 punto al Vigore per la difficile impresa che hai compiuto.

Ora puoi raggiungere l'Uscita, andando al **7**.

134

«Molto bravo, signore!» dice il giovane con cordialità, mostrando la Donna; un nuovo guizzo della bacchetta, e dal

banchetto scompaiono le carte, e compare in vece loro un'ampolla. «È un Elisir Cristallino; usatelo saggiamente!» Prendi l'ampolla; in qualunque momento tu voglia bere l'Elisir, segna il paragrafo in cui ti trovi e vai al **103**. Ora va' al **7**.

135

«Peccato! Va' pure!» dice l'uomo, congedandoti. Puoi andare al **7** oppure, se preferisci, attaccarlo: in tal caso vai al **172**.

136

La tempesta imperversa instancabile, ma tu perseveri nella marcia, concentrato sul percorso. La pista si apre in uno scabro costone; sulla destra, sul fianco della montagna, l'Uscita. Non intendi restare un istante di più in balia degli elementi, e ti ci dirigi, al **7**.

137

«Bene», ti dice l'uomo con un grande sorriso. «Ti sei guadagnato la mia arma; ti servirà bene!» Ti passa la sua poderosa mazza (Attacco 4) e ti indica l'Uscita. «Buona fortuna!» aggiunge infine.

Puoi andare verso l'Uscita (**7**) o collaudare la tua nuova arma sull'uomo (**184**).

138

Liberi il perno e i due piatti oscillano per un poco. Mentre li osservi, strane sensazioni ti attraversano il corpo: togli 1 punto al Vigore o alla Lucidità, a seconda del punteggio più alto, e aggiungine 1 alla Lucidità o al Vigore, a seconda del punteggio più basso (se sono uguali, rimangono ovviamente invariati). Ora puoi andare verso l'Uscita, al **7**.

139

Davanti al tuo rifiuto, la donna non pare irrigidirsi; ti chiede se può farti cambiare idea in qualche modo e, di fronte alla tua determinazione, desiste, offrendoti un'altra tazza di tè prima di congedarti. Ma, come ti accorgerai più tardi, preda di una tremenda agonia, l'infuso della vecchia riserva una mortale sorpresa; per un motivo che ignori e che non scoprirai mai, nessuno deve sapere la verità su Sakjin e la sua fuga.

140

Tira un dado: se ottieni 5 o 6, vai al **81**, altrimenti vai al **107**.

141

Levi la mano e fulmini con lo sguardo la turba di creduli, che esita. Il predicatore diviene incerto, temendo che il confronto mini la sua autorità, e ti indica una delle casupole più lontane. «L'Uscita che cerchi è là», ti dice. Ti scrolli la polvere dai calzari e la raggiungi al **7**, lasciando questi sciocchi alla loro follia.

142

«A quanto pare, qui qualcuno non mi ritiene degno d'onore», senti dire al predicatore. Ti sta fissando, dall'alto del palco. Ti guardi intorno: sei l'unica persona che non sia inchinata di fronte a lui. Imiti la folla? Vai al **185**. Resti in piedi? Vai al **20**.

143

«In guardia, dunque, mio bellicoso ospite!» esclama l'uomo e, senza indugio, ti attacca. Il primo attacco è suo.

GRAND'UOMO Vigore 5 Lucidità 6 Attacco 4 Difesa 1

Se lo batti, vai al **102**.

Se ti batte, vai al **64**.

144

Nello schianto perdi 3 punti di Vigore. Se sei ancora vivo, puoi penosamente arrancare, più in fretta che puoi, verso l'Uscita, che ora si è stranamente spostata in basso. Vai al **7**.

145

L'uomo raggiunge l'Uscita e appoggia la mano sulla maniglia. «Seguitemi, mio signore, poiché io so dov'è la fanciulla che cercate». Pur esitante, lo segui, ed entrambi vi ritrovate al Quadrivio. Vai al **46**.

146

L'esca crepita, e quasi istantaneamente il ticchettio si allontana. Ti drizzi, puntando la lanterna in avanti, quando una folata d'aria, dall'alto, ti mette in guardia: una creatura simile a una gigantesca falena sta piombando su di te!

MOSTRUOSA FALENA Vigore 3 Lucidità 1 Attacco 1 Difesa 0

Attacca prima lei. Al tuo turno, se vuoi puoi usare un incantesimo: basta 1 punto di Lucidità per avvilupparla tra Vampe di Fuoco e annientarla.

Se vinci, vai al **110**.

147

Sdrucchioli e rovine lungo una scarpata, rotolando per una buona quindicina di passi. Perdi 1 punto di Vigore e torni al **XVI**.

148

Se hai eliminato l'uomo, vai al **69**; se hai ucciso la ragazza, vai al **45**.

149

Tira un dado; se ottieni 5 o 6 vai al **134**; altrimenti vai al **44**.

150

Giri parecchio tra le semplici casupole, senza farti notare, e su una vedi finalmente l'Uscita. La raggiungi al **7**.

151

«Non troverete niente, signore», dice il giovane, mentre entri in una tenda dopo l'altra, trovandole tutte vuote, silenti.

«Sono andati via tutti, ormai», commenta poi, indicando il banchetto davanti a sé. Accetti l'invito (77) o te ne vai (7)?

152

Intimi loro di non comportarsi in modo avventato, e i due mettono da parte ogni ostilità. Se vuoi ingiungere alla ragazza di seguirti, vai al **131**; altrimenti esci e raggiungi il **Quadrivio**.

153

L'uomo viveva in perfetta povertà, e non possedeva nulla, a parte il coltello (Attacco 1). Ora puoi raggiungere l'Uscita (7) oppure esplorare il laghetto (42).

154

La donna ti sorride, compiaciuta. Zaaluna di Wokr è di parola: le sue guardie svuotano due sacchi colmi di monete di elettro ai tuoi piedi. Con queste ricchezze, e l'amicizia di una famiglia tanto importante, diventerai un uomo potente e temuto. Congratulazioni!

155

La liberi rapidamente dai vincoli che la trattengono, quando la porta a sinistra si spalanca e, chinandosi, ci passa attraverso un immenso orco armato di una mazza dall'aspetto crudele, che si lancia subito contro di voi. La donna mormora un incantesimo, e un dardo di energia investe il mostro prima che sia arrivato a portata, ferendolo; poi, afferra un paio di grosse tenaglie e, pur molto debole, ti aiuta come può.

TORTURATORE Vigore 3 Lucidità 2 Attacco 3 Difesa 1

Grazie all'aiuto della donna, per questo combattimento puoi aggiungere 2 punti al tuo Attacco.

Se vincete, vai al **30**.

156

Occorrono cuore e mano saldi per combattere Gramaghul, Signore di Oscenità.

GRAMAGHUL Vigore 8 Lucidità 6 Attacco 2 Difesa 1

Se vuoi usare un incantesimo, in alternativa alle Vampe di Fuoco puoi tentare di imporgli il Segno di Naikethe-Nôm: conduci un attacco disarmato (quindi con Attacco 0); se riesce, fa' una prova di Lucidità e spendi 1 punto. Se hai successo, sottrai al Demone 3 punti di Vigore (oltre a quelli inflitti con il normale attacco). Se batti la creatura, vai al **129**.

157

Prima di uscire, la donna ti ringrazia di cuore e ti dice: «Perdona l'ardire, straniera, ma i costumi della mia gente sono forse molto diversi da quelli della tua: vedendoti lottare qualcosa si è smosso in fondo al mio cuore. Nella mia terra, l'Akangadesh, sono una donna ricca e potente e, se avrai modo di raggiungermi là, saprò onorarti, e potrai essere la mia *kashrini*, se lo vorrai». Ora vai al **7**.

158

Versi l'acqua nel sangue (**163**) o il sangue nell'acqua (**67**)?

159

Il giovane è rapido, e assai bravo nel confondere lo sguardo. Tenta una prova di Lucidità; se ottieni almeno 2 successi, vai al **134**; altrimenti prosegui al **44**.

160

L'altare lordo di sangue, al centro del cerchio, ti suggerisce un possibile dono; in alternativa, potresti cedere uno dei tuoi oggetti; infine, puoi pur sempre offrire te stesso. Cosa offri? Il sangue (73)? Un oggetto (96; prima però decidi quale)? Te stesso (191)?

161

La donna annuisce. «Non potevi trascinarla via con la forza; lo so. Voglio però che tu mantenga un assoluto riserbo sulla faccenda». Annuisci, e una delle guardie ti passa un sacchetto pieno di monete. Zaaluna ti congeda con un cenno, immersa in amari pensieri, e tu te ne vai, pago di essere comunque riuscito a trarre un qualche profitto da questa storia.

162

Alla fine di un'aspra lotta, la atterri e la tieni avvinta. «Mi hai battuta», dice la donna, rilassandosi all'istante.

Allenti la presa e lasci che si rialzi; lei loda la tua forza e, mentre ti riarmi, ti dona una splendida cintura, che cela in sé una facoltà: quando vuoi puoi evocarne il potere e aggiungere 2 punti al Vigore, che però non potrai recuperare. Se sei privo di armatura, ti dona anche il suo bellissimo mantello (Difesa 1). La ringrazi e ti congedi andando al 119.

163

Perdi 1 punto di Lucidità e acquisti 1 punto di Vigore. Non ti resta altro da fare, e vai al 7.

164

Oltre alla mazza (Attacco 4) e alla daga (Attacco 1), puoi portar via il farsetto di cuoio, se sei privo di protezioni (Difesa 1), come pure la grossa gemma rossa. Fai una prova di

Lucidità; se riesce, vai al **66**. Se non riesce, puoi comunque mettertela in tasca, prima di raggiungere l'Uscita (al **7**).

165

Riesci a nuotare nonostante la zavorra e guadagni la riva, per fortuna poco distante, all'**83**.

166

A parte le Vampe di Fuoco, puoi tentare il Canto di Requite, e cercare di ammansirlo. In questo caso, metti alla prova la tua Lucidità; se riesci, la bestia si cheta; togliti 2 punti di Lucidità e vai al **49**. Se fallisci, essa ti balza addosso aprendoti uno squarcio sul petto; togliti 1 punto di Vigore e torna all'**88**.

167

Se non vuoi usare le Vampe di Fuoco, puoi tentare di rallentare il mostro con una Folata Impetuosa: se riesci in una prova di Lucidità, puoi spendere 1 punto e rallentarlo quanto basta per infilare l'Uscita e raggiungere il **Quadrivio**. Se hai cambiato idea o il tuo incantesimo non è risolutivo, torna al **47**.

168

Accetti e prendi congedo. Shalconda chiama un paio di guardie e ti accompagna per le vie della città, fino alla porta occidentale, e di lì attraverso la fiorente campagna che circonda Isthona. Dopo un paio d'ore imboccate una stretta gola, su cui si apre una grande, fredda caverna. È il Foleo. Entrate, ma ci vuole parecchio prima che gli occhi si abituino un poco all'oscurità e comincino a distinguere le sagome degli Intendenti. Shalconda dice loro che desideri entrare nell'Agone, e questi uomini, ciechi e muti, ti conducono con gentilezza e passo sicuro fino a una nicchia scavata nella parete. Anche se non vedi pressoché nulla, sai che la caverna è costellata di

nicchie come la tua, in cui giacciono i coraggiosi – o gli sciocchi – che si stanno cimentando con l'Agone, e che molti chiamano Erranti; da qualche parte deve esserci anche il corpo di Sakjin. Un Intendente ti porta un'amara bevanda calda, che bevi d'un sorso: lo Psicagogo, che hai già conosciuto in passato. Ti corichi e attendi che faccia effetto, mentre Shalconda ti impartisce le ultime raccomandazioni:

«L'Agone è una serie di Quadrivi, che danno su diverse Stanze. Per uscire da una Stanza occorre trovarne l'Uscita, che è una semplice porta; ci si può svegliare e uscire dall'intero Agone nel Quadrivio, infilando la porta alle proprie spalle. Vedrai che, man mano che progredirai all'interno dell'Agone, la sua natura ti si dischiuderà, e tu in certa misura ti avvicinerai all'obiettivo. L'unico modo per svegliare qualcuno dall'Agone senza sconvolgerne la mente, o peggio, è convincerlo a uscire di sua volontà; ricordalo, quando incontrerai Sakjin. Ancora una cosa: questo non è l'unico Foleo, sicché è possibile incontrare Erranti di paesi lontani, ma ognuno esce nel Foleo da cui è entrato».

«Come fai a sapere tante cose?» chiedi d'istinto.

«Da giovane ci sono stato anch'io», risponde Shalconda, mentre i sensi ti si appannano, e l'anima comincia a scivolare via dal corpo. Vai al **Quadrivio**.

169

Ti fai strada fra molti nemici, fino a giungere all'Uscita. Togliti 1 punto di Vigore e vai al **7**.

170

Tenta una prova di Vigore; se riesci vai al **7**, altrimenti al **178**.

171

Zaaluna è dotata di grande intelligenza e anche molto addentro negli antichi saperi, per essere mercante. Conversate un po' sull'ambigua natura del reale, ma presto la donna ti ricorda perché sei qui. Decidi di entrare nell'Agone (**168**) o rifiuti (**139**)?

172

«Davvero sanguinario!» commenta l'uomo, non troppo stupito.

GRAND'UOMO Vigore 6 Lucidità 6 Attacco 4 Difesa 1

Se lo batti, vai al **164**.

173

L'uomo ti conduce in riva al laghetto e ti lava le ferite con le sue acque, salmodiando strane formule. Recuperi tutti i punti di Vigore. Ora puoi parlare un po' con l'uomo (vai al **3**), oppure raggiungere l'Uscita al **7**.

174

La creatura ti guarda fisso mentre esci dal cerchio, ma non ti segue. Vai al **78**.

175

L'uomo estrae un coltello e si difende come può.

SANTONE Vigore 2 Lucidità 3 Attacco 1 Difesa 0

Se lo batti, vai al **153**.

176

La Torre è alta, in pietra ben levigata, e gronda acqua. Tenta una prova di Vigore: se riesce, vai al **95**. Altrimenti ruzzoli a terra a inizio scalata; perdi 1 punto di Vigore e torni al **XVI**.

177

La piazza è ormai deserta, se si escludono i feriti che gemono a terra. Solo il predicatore è ritto sul palco, illeso. Spalanca le braccia, indicando la devastazione che vi circonda.

«Il prezzo del nostro orgoglio è stato davvero alto», dice, prima di indicarti una delle casupole più lontane dalla piazza. «L'Uscita che cerchi è laggiù», aggiunge. Ti ci dirigi, al **7**.

178

La stanza si ribalta all'improvviso, come un immenso bussolotto, e tu precipiti verso il soffitto, che ora è il pavimento. Per tentare un incantesimo, vai al **106**, altrimenti procedi inesorabilmente al **144**.

179

Entri nella nebbia, e ti senti attraversare da forze sovranaturali e severe. Metti alla prova prima il Vigore poi la Lucidità. Se la prova riesce, aggiungi un punto al punteggio coinvolto; se fallisce, togliilo.

Ora puoi raggiungere senza difficoltà l'Uscita, al **7**.

180

Il sentiero è arduo e infido, trae continuamente in inganno il tuo piede. Tenta una prova di Vigore: se riesce, vai al **136**, altrimenti prosegui al **147**.

181

Di fronte a te è Gramaghul, Signore di Oscenità, o comunque un suo simulacro; si tratta di una delle Grandi Entità dell'Abisso. Non pensi che ti impedirà di andartene, se è ciò che desideri; di certo, saprà ricompensare un'offerta appropriata. Vai al **187**.

182

Ora hai la Benevolenza di Gramaghul, Signore di Oscenità. In ogni Stanza che visiterai, puoi sostituire il lancio di *un* dado con un 6, in combattimento o durante una prova. Hai insomma un successo automatico per Stanza. Ora vai al **78**.

183

Hai appena cominciato ad avanzare alla cieca, quando il ticchettio, alla tua destra, si avvicina. Te ne allontani repentinamente, balzando a sinistra (107) oppure continui ad avanzare dritto davanti a te (85)?

184

«Davvero infido!» commenta l'uomo, estraendo la daga.

GRAND'UOMO Vigore 6 Lucidità 6 Attacco 1 Difesa 1

Se lo batti di nuovo, vai al 164.

185

Spinto forse dalla paura, onori il taumaturgo, anche se qualcosa, in cuor tuo, ti dice che è un pericoloso ciarlatano, così arrogante da sovvertire ogni cosa per pura vanagloria.

Senti su te lo sguardo freddo dell'uomo; alzi gli occhi e vedi che ti sta indicando una delle casupole più lontane dalla piazza. «L'Uscita che cerchi è laggiù», dice. Perdi 1 punto di Lucidità e ti ci dirigi, al 7.

186

Ti muovi circospetto, facendoti strada fra i tronchi marci e le felci. D'un tratto l'aria è scossa da un verso spaventoso, una via di mezzo tra un muggito e un possente belare. C'è qualcosa di bieco e selvaggio in quel grido, e per un istante ti si gela il sangue. Cominci a correre (48) o ne cerchi l'origine (4)?

187

Che fai? Attacchi la creatura (156)? Cerchi di allontanarti alla chetichella (174)? Gli dedichi un qualche sacrificio od offerta (160)? Se hai la Virtù Carisma puoi andare al 109.

188

Con poche, precise indicazioni, e senza mai toccarti, la voce ti conduce per qualche decina di passi. La guida misteriosa ti ringrazia per la fiducia accordatale, e ti dice che ormai sei al sicuro. Preso da uno slancio le racconti della tua missione, e la creatura ti dice di sapere chi è Sakjin, e anche di sapere chi è sua nonna, Zaaluna; la giovane donna, qui, è destinata alla massima autorità, per quanto rifugga a essa. Ti racconta molte cose sulla loro famiglia, sulla struttura dell'Agone, sul rapporto tra le due, e su molto altro. Annota che ti è stato rivelato il Segreto e, nei futuri Quadrivi, pescherai una carta in più, ma dovrai ignorarla a meno che non sia l'Imperatrice.

Il tuo inatteso amico ti saluta, mentre il ticchettio si allontana; vai all'**81**.

189

Raggiungi l'Uscita, fingendo di non notare il sorriso sprezzante della donna. Vai al **7**.

190

Sgravato, nuoti lieve nelle acque fredde e buie. Raggiungi la riva all'**83** o, nonostante l'oscurità, provi a immergerti all'**82**?

191

Gramaghul accetta la tua offerta e ti lascia scosso e turbato; togli 1 punto di Lucidità e vai al **182**.

192

Il doppio scompare. Puoi raggiungere l'Uscita andando al **7**, ma sappi che da ora in avanti il tuo punteggio pieno di Vigore e Lucidità è pari a quello che hai adesso; in altri termini, le ferite che hai subito in questo scontro non guariscono, né recupererai le energie mentali spese.

Il Quadrivio

Sei in una spoglia sala esagonale. Dietro di te, la porta da cui sei entrato; di fronte, tre porte di primo acchito identiche, ma sormontate ognuna da una formella di ceramica dipinta a colori vivaci, che le contrassegna.

Ora mescola gli Arcani Maggiori e pescane tre; se dovesse uscire il Matto, prendine nota, rimetti la carta nel mazzo e pescane un'altra. Il tris di Arcani che ne otterrai rappresenta le tre porte che hai davanti. Scegli quale varcare e vai alla Stanza corrispondente. Se hai già visitato sette Stanze, pesca una carta in più, ma ignorala se non è il Matto. Se ne hai già visitate undici, pescane un'altra in più, ma ignorala se non è il Matto.

Se infili invece la porta alle tue spalle, vai al **101**.

Se in una qualunque Stanza muori e non è specificato diversamente, vai al **14**.

0. Il Matto; **I.** Il Bagatto; **II.** La Grande Sacerdotessa (la Papessa); **III.** L'Imperatrice; **IV.** L'Imperatore; **V.** Lo Ierofante (il Papa); **VI.** L'Amore (gli Amanti); **VII.** Il Carro; **VIII.** La Giustizia; **IX.** L'Eremita; **X.** La Ruota (la Fortuna); **XI.** La Forza; **XII.** L'Appeso (l'Impiccato); **XIII.** La Morte; **XIV.** La Temperanza; **XV.** Il Diavolo; **XVI.** La Torre; **XVII.** Le Stelle; **XVIII.** La Luna; **XIX.** Il Sole; **XX.** Il Giudizio; **XXI.** Il Mondo

0. Il Matto

«Permettete una parola?», senti dire. Ti volti e vedi un uomo con una camicia bianca aperta sul petto e un paio di semplici calzoncini. Porta una daga alla cintura.

Ti fermi ad ascoltare (vai al **57**) o infili l'Uscita senza esitare (vai al **Quadrivio**)?

I. Il Bagatto

Ti ritrovi in mezzo ad alcune tende da fiera, variopinte ma consunte. Su una occhieggia incongruamente l'Uscita; a due passi da te, invece, un giovane dagli abiti vistosi ti saluta da dietro un banchetto: «Volete giocare, signore?» ti chiede con un freddo sorriso.

Vuoi giocare? Vai al **77**. Altrimenti puoi dare un'occhiata in giro (vai al **151**) o puntare l'Uscita (al **7**). Volendo puoi anche aggredire l'uomo, all'**89**.

II. La Grande Sacerdotessa

Sei in una biblioteca avvolta nella penombra, racchiusa in una vasta grotta. Trovi presto l'Uscita e, se vuoi, puoi imboccarla al **7**. Se decidi invece di esplorare la biblioteca, vai al **120**.

III. L'Imperatrice

Se non hai annotato alcun codice, hai 1 punto di Fato e vuoi spenderlo, vai al **51**; in caso contrario, curiosamente, ti ritrovi al **Quadrivio**.

IV. L'Imperatore

Sei in un vasto prato, punteggiato da pochi grandi alberi; l'Uscita pare come appoggiata su una quercia, poco più in là. Un uomo sui quarant'anni, dai movimenti energici e lo sguardo acuto, ti fissa intensamente a pochi passi di distanza. Indossa un farsetto di cuoio e porta una mazza d'arme, appoggiata sulla

spalla con disinvoltura, e una daga al fianco. Ha anche una bella collana, su cui brilla una grossa gemma rossa.

«Mente o corpo?», ti chiede con un ampio, franco sorriso.

«Mente»? Vai al **55**. «Corpo»? Vai al **143**.

Non sai, o non rispondi? Se hai la Virtù Carisma prosegui al **35**, altrimenti al **118**.

V. Lo Ierofante

Sei nella piazza di un villaggio; cento o duecento persone sono assiegate intorno a un palco improvvisato, su cui un taumaturgo sta predicando con fervore. L'Uscita non si vede.

Ti metti subito a cercarla? Vai al **32**.

Assisti per un po' alla scena? Val al **111**.

VI. L'Amore

Assisa sotto un sontuoso baldacchino c'è un'amabile creatura androgina, bellissima e di modi di gentili, che ti invita a sederti ai suoi piedi e a conversare con lei. L'Uscita è vicina, a sinistra. Accetti l'invito? Vai al **74**. Rifiuti e punti all'Uscita? Vai al **33**.

VII. Il Carro

Sei in una fitta selva; davanti a te si aprono tre vie: una oscura, a sinistra, presidiata da un'alta figura nera; una a destra, luminosa, guardata da un'alta figura bianca; una al centro, deserta. La figura a sinistra dice: «Questa è la via del Male»; quella di destra: «Questa è la via del Bene».

Li interroghi, ma non rispondono ad alcuna domanda...

Che fai? Imbocchi la via di destra (**40**), quella di sinistra (**169**) o quella al centro (**19**)? Puoi anche assalire le due figure (**25**).

VIII. La Giustizia

Sei in una solenne Stanza circolare; l'Uscita è ben visibile sulla sinistra. Al centro, c'è una statua di donna in grandezza appena superiore al naturale. Nella sinistra tiene una bilancia, nella destra un cartiglio su cui sta scritto:

LA GIUSTIZIA È EQUA, E OGNI COSA LIVELLA

La bilancia non è di pietra e, volendo, puoi liberare il perno e vedere che succede (vai al **138**). Altrimenti qui non hai nulla da fare: vai all'Uscita, al **7**.

IX. L'Eremita

La Stanza è immersa in un buio impenetrabile. Odi un sinistro ticchettio alla tua destra. Con te hai l'occorrente per accendere una luce; lo fai? Vai al **146**. Avanzi a tentoni? Vai al **183**.

X. La Ruota

Sei grossomodo al centro di una vasta stanza rettangolare. Davanti a te, su uno dei lati corti, c'è l'Uscita; alle tue spalle, un cospicuo mucchio di monete di elettro. Il soffitto è molto alto, e coperto di scheletri e armi arrugginite che ci paiono come incollate.

Che fai? Ti dirigi direttamente verso l'Uscita (**7**)? Raggiungi il mucchio di monete, per prenderne un po' (**115**)? Cerchi di arrampicarti sulle pareti, per esaminare armi e cadaveri (**121**)?

XI. La Forza

Sei in una grande sala, dalle pareti cariche di armi, trofei, arazzi e coppe preziose. In fondo c'è un trono su cui siede una

donna bella e vigorosa; ai suoi piedi è accovacciato un leone. La donna si alza ed esclama: «Battiti con me, senza armi né incantesimi, per il puro gusto della lotta, oppure esci di qui». L'Uscita è in fondo alla Stanza.

Che fai? Accetti la sfida e ti spogli delle armi? Vai al **99**. Declini e ti dirigi verso l'Uscita? Vai al **189**. L'attacchi con armi o incantesimi? Vai all'**88**.

XII. L'Appeso

Sei in una stanza delle torture. Alla destra, l'Uscita, alla sinistra, una tetra porta di ferro. Ai vari tavoli, ruote e sedili c'è una sola persona ancora viva: una fanciulla dall'aria esotica, dalla pelle coperta di tagli e bruciature.

«Liberami!» ti supplica, «prima che tornino i Torturatori!»
Che fai? Punti verso l'Uscita (**92**), cerchi di liberarla senza indugi (**155**) o la interroghi su chi è e come è finita qui (**53**)?

XIII. La Morte

Se hai 1 punto di Fato e sei disposto a spenderlo, vai al **34**; in caso contrario, curiosamente, ti ritrovi al **Quadrivio**.

XIV. La Temperanza

Sei in un'ampia camera. Dalla parte opposta c'è l'Uscita; davanti a te due anfore. L'una è piena di quella che pare acqua cristallina; l'altra sembra contenere denso sangue.

Che fai? Ti dirigi verso l'Uscita? Vai al **7**. In alternativa puoi bere un po' d'acqua (**22**) o anche di sangue (**127**), rovesciare a terra il contenuto delle anfore (**62**) o infine versare il contenuto di un'anfora nell'altra (**158**).

XV. Il Diavolo

Sei in un bosco cupo e malsano, quasi soffocante. Una vaga inquietudine ti striscia nell'animo.

A pochi passi intravedi alcuni grandi monoliti disposti in cerchio; dell'Uscita, però, nessuna traccia. Ti addentri fra le pietre (58) o cerchi l'Uscita nel folto del bosco (186)?

XVI. La Torre

Vedi un'alta Torre, spazzata da una fiera, gelida tempesta notturna. Un lampo illumina i dintorni, mostrando per un istante una conca circondata da montagne scoscese e l'Uscita, in cima alla Torre stessa. Tenti di trovare un sentiero che esca dalla conca? Vai al 75. Se ti cimenti nella scalata della Torre, vai al 176.

XVII. Le Stelle

Ti trovi sotto un cielo notturno, debolmente soffuso della luce degli astri. Senti uno scrosciare d'acqua e vedi una cascata che si riversa in piccolo laghetto acciambellato in una forra scoscesa; sulla riva medita un santone che ti accoglie con parole gentili, offrendosi di curarti le ferite.

Accetti? Vai al 173. Rifiuti? In questo caso puoi avvicinarti all'Uscita, che sta poco più in là, sulla parete rocciosa della forra (vai al 7), oppure attaccare l'uomo (vai al 175).

XVIII. La Luna

Ti ritrovi in mezzo a un lago, o a una grande vasca; il cielo notturno brilla di astri, sopra di te.

Se ti spogli di abiti e protezioni (o se non ne hai...), vai al **190**.

Se tenti di nuotare zavorrato, vai al **39**.

XIX. Il Sole

Sei al buio. Procedi a tentoni (**86**) o accendi la tua torcia (**37**)?

XX. Il Giudizio

Ti trovi in una vasta landa spoglia; ogni cosa è ferma, e tace. Davanti a te, un grande portale sospeso nel nulla, colmo di nebbia, dà su un ambiente situato al di là di esso, non raggiungibile altrimenti. Attraverso la foschia, nell'ambiente oltre il portale, si intravede l'Uscita.

Una voce squillante tuona dall'alto: *Giunta è per te l'ora del Giudizio; entra, e saggia il tuo valore.*

Se ti inoltri nella landa inospitale, in cerca di un altro passaggio, vai al **61**. Se ti sottoponi al Giudizio e varchi il portale, vai al **179**.

XXI. Il Mondo

Se hai 1 punto di Fato e sei disposto a spenderlo, vai al **10**; in caso contrario, curiosamente, ti ritrovi al **Quadrivio**.