

IL VIAGGIO DELLA MÀLIA

Regolamento

Sei Ursula, o Ruru, come ti chiama la tua sorellina, e sei una màlia: ragazze nate con le corna e dotate di poteri magici, ma per questo costrette dagli umani a vivere nei boschi. Come tale, puoi mutare il tuo aspetto in cinque modi, ispirati alla natura:

QUERCIA ↔ FALCO ↔ CERVO ↔ LUPO ↔ ORSO



Ogni forma aumenta le capacità fisiche e magiche in base alle dita alzate: partendo da quello abbassato, ogni dito verso il mignolo rappresenta il tuo valore di Magia (M), e verso il pollice il tuo valore di Forza (F).

Esempio: nella forma Orso avrai M0 e F4!

Ora scegli una forma e usa una mano per tenerne traccia, facendo il simbolo abbinato (puoi aiutarti appoggiandoti su una superficie). Potrai mutare, prima di cambiare paragrafo, solo quando nel testo compare la parola **muta** (in grassetto): in questi casi, modifica la tua forma scegliendone una adiacente, oppure mantieni quella che hai già. Una volta trasformata, tieni le dita in quella posizione fino alla fine!

Esempio: se sei Falco, puoi mutare solo in Cervo o Quercia. Se invece sei Orso, puoi mutare solo in Lupo.

Quando incontri un nemico, esso avrà un valore di M e di F. Se entrambi i tuoi valori pareggiano o superano quelli del nemico, hai vinto! Altrimenti, hai perso. Prosegui il racconto come indicato alla fine del paragrafo. Durante la lettura dovrai tenere a mente qualche #parola-chiave (preceduta dal #), che svilupperà la storia in base alle tue scelte.

Comincia la tua avventura→1.

1

Le corna ti si impigliano tra i rami di un faggio. Scrolli la testa per liberarti e richiami tua sorella.

«Andiamo, prima che faccia buio.»

Luna, china a esaminare le tracce di zoccoli e sangue, scatta in piedi. Il tanfo di escrementi e ferro conduce al centro della foresta di ponente. Uno scricchiolio ti manda il cuore in gola e ti volti, pronta a mordere. Luna tira il labbro in fuori e nasconde il piede che ha spezzato un ramo. Porti l'indice alle labbra e avanzi dietro a due alberi faggi. Fletti i rami per studiare la situazione: Cinghiale, le zanne macchiate di sangue, tiene una gallina tra le fauci. Fai cenno a Luna di mettersi in posizione, senza perdere di vista Cinghiale.

Un frullare d'ali ti avvisa che la trasformazione è completa. Raccogli le energie e muti a tua volta.

Ricorda che puoi spostare il dito abbassato di una sola posizione a destra o a sinistra.

Muta →20.

2

Silva sorvola la radura, i battiti delle ali spazzano le foglie secche – aspetta una mossa per piombare su Ado.

Silva M3 F1

Se vinci→7.

Se perdi→40.

3

«Ci riguarda eccome, Moira. Mentre pesti cristalli, non vedi quanto il Popolo sta diventando violento, anche contro le màlie.»

Luna ti sorride.

«Aiuteremo Ado?»

«No. Tu rimarrai qui, andrò io con l'umano. Se dice il vero, più ci avvicineremo alla rabbia, più sarà pericoloso.»

Lanci un'occhiata all'umano e indichi con il mento la direzione da prendere.

Parti per Monte Cucco→**42.**

4

Fissi Bipede fino a che non distoglie lo sguardo e si solleva, appoggiandosi alla lancia.

«Bada a come ti comporti con le màlie, Bipede.»

Prosegui lungo il sentiero roccioso e sempre più sconnesso.

L'umano cammina gobbo, il volto paonazzo, le mani esili che si aggrappano agli arbusti che spuntano tra le rocce.

«La profezia parlava della grotta nel Monte Cucco, umano?»

«Corretto, per quello una màlia deve aiutarmi. La veggente ha detto che è custodita lì la Spéda, l'unica arma in grado di sopprimere il potere magico.»

I muscoli ti si bloccano all'istante – Madre Diana ha sempre detto che era un'arma pericolosa, e darla in mano agli umani potrebbe segnare la fine delle màlie.

Se continui verso Monte Cucco→**16.**

Se menti dicendo che la Spéda ha perso il suo potere e che è meglio andare al castello→**32.**

5

Scagli le liane contro il busto di Diana per limitarne i movimenti.

Ado ha la #Spéda?

Se sì→**45**.

Se no→**21**.

6

Mordi le liane e una linfa amara si appiccica ai denti. Incorni le gemme e il braccio del golem ti butta a terra, seguita da una pioggia di ciottoli che poco prima erano la testa del guardiano.

Ado si avvicina all'arma ficcata nella pietra. Afferra l'elsa e sfila la Spéda.

«Bene. Dirigiamoci all'accampamento, così il capitano mi aggiornerà sugli sviluppi.»

Uscite dalla grotta e la foresta è illuminata dai toni sanguigni del tramonto.

Ricorda che Ado ha la #Spéda.

Segui Ado verso il castello→**32**.

7

«È lui che vuoi, vero?»

Afferri Ado per un braccio e lo getti in mezzo alla radura.

«Ursula! Che stai facendo?!»

Silva si abbandona in una risata e piomba su Ado – ha abbassato la guardia.

Spicchi il volo e le affondi gli artigli nelle ali. Delle fitte ti infiammano l'addome, scagli Silva contro un albero e precipita a terra, esanime.

«Andiamo, prima che si riprenda.»

L'alba accende il campo di battaglia. Ado indica un gruppo di umani corazzati ai margini della foresta.

«Quella è la compagnia del capitano Ferro, seguimi.»

Vi unite a loro, diretti al castello.

D'ora in poi, quando muti puoi spostare il dito abbassato anche da mignolo a pollice e viceversa.

Preparati alla battaglia, **muta**→18.

8

Tre colpi ben assestati costringono Orso alla fuga.

Sei su Luna, le stringi una fune al braccio. Spalmi tutto l'unguento che hai sulla ferita.

«Che ti è saltato in testa?»

«Devi aiutarlo! Il Popolo è fuori controllo, Ruru, e il cuore di tutto è al castello degli umani.»

Sbatti un pugno a terra – la situazione è più grave di quanto creda Moira.

«Verrò con te, umano. Devo capire cosa sta succedendo.»

L'umano ripone la spada, ma manca il fodero. Gli servono tre tentativi per riuscirci. Poi alza l'indice per apostrofarti.

«Certamente, ma prima la Spéda.»

Monte Cucco è nel territorio dei Cinghiali – una deviazione notevole rispetto al castello.

Se vai verso Monte Cucco→42.

Se menti dicendo che è tutta una leggenda e che siete più utili al castello→25.

9

Cinghiale ti è addosso, schivi e lo colpisci al fianco per distrarlo da Luna, che gli piomba in groppa e lo afferra per le

setole del collo. Cinghiale si dimena e gli serri il muso, il suo alito rancido ti fa storcere il naso. I suoi movimenti si fanno meno violenti, il suo respiro si calma e allenti la presa. Ha gli occhi sbarrati, raspa con le zampe ma non arretra. Gli afferri una zanna e la spezzi con un colpo. Cinghiale grida, Luna smonta e lo lascia tornare alla sua tana. Conservi il tributo nella sacca.

Ricorda che hai la #zanna.

Torni al villaggio degli umani→**35**.

10

L'umano colpisce il legno marcio con le nocche.

«Sibilla? Sono io, devi aiutarmi.»

La porta cigola e compare un'umana dai vestiti lerci, accompagnata da odore di erbe cotte. Poi di nuovo il buio.

Un profumo di lavanda ti sveglia. L'umana è seduta a fianco a te.

«Te la sei vista brutta, cara mia.»

Percepisci ogni inflessione nella voce della vecchia e riesci a contare i granelli di polvere che fluttuano.

Ti siedi sulla branda e un tremolio del pavimento rivela la presenza di Ado nella stanza accanto.

«Cosa mi hai fatto?»

«Ti ho curata con un unguento. Sai, le conoscenze delle màlie unite agli strumenti umani fanno miracoli.»

La donna ammicca – profuma di terra fresca e bacche mature.

La voce di Ado tuona oltre la porta.

«Tutto bene lì?»

«Cara, ora è meglio se riprendi il viaggio. Gli equilibri della natura sono stati sconvolti.»

Ti alzi e spalanchi la porta. Ado rimane con il pugno a mezz'aria e la bocca semi aperta.

«Stai meglio?»

Grugnisci e ti dirigi fuori. Ado scuote la testa, entra nella stanza e appoggia le mani sulla credenza.

«Non di là. Per fuggire dal castello ho usato un passaggio segreto.»

D'ora in poi, quando muti puoi scegliere qualsiasi forma.

Se segui Ado nel passaggio segreto→**23**.

Se prosegui da sola attraverso il campo di battaglia, **muta**→**31**.

11

Piroetti e trafiggi il petto dell'umano, che stringe l'elsa della spada ancora nel fodero. L'umano apre le labbra, ma esce solo un rivolo scuro.

«Molto bene, Ursula. Con la stirpe reale interrotta, niente potrà fermarci. Nessuno darà la caccia al Popolo dei boschi e finalmente, dopo anni, le màlie torneranno dal loro esilio.»

Pulisci il sangue sui gambali ruvidi e sorridi a Madre Diana.

«Giustizia è fatta.»

FINE

12

Arrivate all'accampamento. Due cerchi di tende circondano un falò, ma ci sono solo umani.

Il più grosso avanza e si inginocchia davanti ad Ado, ma mantiene lo sguardo su di te.

«Sire, sono contento del vostro ritorno. Questa màlia è qui per aiutarci?»

«Sì. Qual è la situazione, capitano?»

«Le bestie sono entrate nel castello. Ancora stento a credere alla precisione delle loro manovre. Dobbiamo agire in fretta e riconquistare il mastio.»

«Così sia. Agiremo all'alba.»

Attendi la sera nell'accampamento. Gli umani ti scrutano con diffidenza.

«Sarai dei nostri?»

Il vocione del capitano ti riporta al presente.

«Sì, se non ucciderete membri del Popolo.»

«Siamo in guerra, maledizione. O uccidi, o vieni ucciso.»

«Tipico di voi umani.»

«Si tratta di sopravvivenza. Se non sei disposta a combattere, rimani al campo domattina.»

Il capitano torna dai suoi uomini. La corazza è sfregiata in diversi punti attraverso cui vi vedono bende zuppe di sangue.

D'ora in poi, quando muti puoi spostare il dito abbassato fino a due posizioni di distanza.

Se attacchi a fianco degli umani→**18**.

Se affronti la battaglia da sola, **muta**→**31**.

13

Sei di fronte al mastio. Ti volti verso il campo di battaglia: una distesa di cadaveri di membri del Popolo e umani, immersi nel fango. Ti lasci il clangore alle spalle e attraversi il ponte levatoio.

«Ursula, per di qua! La sala del trono è in cima alle scale!»

Ado, l'armatura ammaccata e il viso graffiato, agita una mano verso di te. Apre una porta ricoperta di liane familiari.

Muta e seguilo→**23**.

14

«La porterò alla tribù. Sarà giudicata per le sue scelte.»

Diana rantola una risata. La mano di Ado sulla spalla ti distrae dal corpo ferito della Madre.

«Ti devo molto, Ursula.»

Ti chini per caricare Diana in spalla e gli sorridi.

«Ora vado. Il suo potere sul Popolo si è attenuato, riuscirò a convincerli alla ritirata.»

Ado ricambia il sorriso.

«Quando hai risolto, ti prego di tornare. Senza di te non avrei mai portato a termine il viaggio, la collaborazione tra umani e màlie è possibile. Ti voglio come consigliera.»

Indichi la porta con un cenno della testa e ti incammini.

«D'accordo. Come primo consiglio, smetti di credere alla veggente.»

FINE

15

Ringhi contro Diana.

«Così non ci sarà mai pace tra màlie e umani! Perché vuoi infliggere a loro ciò che abbiamo subito noi?»

«Allora hai fatto la tua scelta.»

La pelle di Diana si riempie di venature scure, le corna crescono fino a diventare rami.

Muta→**37**.

16

Una parete di pietra interrompe il sentiero.

«Dove mi hai condotto, màlia? Qui non c'è nessuna grotta.»

Appoggi un palmo sulla superficie ruvida. Serpenti di luce nascono dalle dita e strisciano fino a scomparire. Un tremore e

le rocce che si spostano, rivelando una caverna dal tanfo di carcassa.

Dei massi si staccano dalle pareti, combinandosi in un gigante dagli occhi luminosi.

«Chi mi sfida si faccia avanti.»

«Io ti sfido, Golem della grotta.»

Muta→41.

17

Segui l'odore di Silva fino alla tana sotto un tronco morto.

Avanzi nella radura e una voce ti blocca.

«Osi portare un umano nella mia dimora?»

Silva spunta dalla tana, volteggiando grazie alla forma di Falco.

«Silva, invoco il tuo perdono. Ma i tempi stanno cambiando. Il Popolo...»

«Il Popolo fa ciò che è giusto. La ribellione era questione di tempo e se non sei con me, sei mia nemica.»

Allunghi il braccio a protezione di Ado.

«Non ci aiuterà, vero?»

Muta→2.

18

L'alba illumina il mastio. Avanzate verso le mura e dei ruggiti annunciano la carica del Popolo. L'assalto divide la formazione e un gruppo di orsi assale la compagnia. Uno di loro, ti apostrofa con tono sprezzante.

«Ehi, cornuta, renditi utile e ammazza quello.»

Un orso enorme ringhia contro il manipolo di umani – è il capobranco, possente ma lento nei movimenti.

Se attacchi il capobranco, **muta**→**31**.

Se lo eviti e vai verso il mastio→**13**.

19

«Maledette cornute! Volevate fregarmi!»

Luna insiste.

«Ti garantisco che Cinghiale non tornerà.»

L'umano afferra un forcone. Ti piazzì davanti a Luna e gli fissi la gola.

«Ci lavo la latrina con le tue garanzie! Andatevene, prima che prenda il malocchio! E scordate i pezzi d'argento!»

Sibili contro l'uomo, che punta il forcone. Fai un passo ma una manina ti stringe il braccio.

«Andiamo, Ruru. Non ne vale la pena.»

Torna alla tribù→**33**.

20

Le ossa scricchiolano sotto la pelle e gridi verso Cinghiale.

Cinghiale M0 F1

Ricorda che per vincere devi avere sia il valore di M che di F maggiori o uguali a quelli del nemico.

Se vinci→**9**.

Se perdi→**28**.

21

Diana urla, e il suo grido diventa un ruggito. La corteccia si trasforma in un ammasso di muscoli e pelo, e con un'artigliata strappa le liane.

Muta→**38**.

22

Ti lanci contro di lei con tutto il peso. Le stringi le zampe attorno al corpo, ma Diana si dimena e ti lacera la schiena. Aumenti la forza e uno schianto fa cessare le artigliate. Sciogli l'abbraccio e Diana scivola a terra.

«Sono orgogliosa di quanto ti sia cresciuta... Peccato che sarai sfruttata da loro...»

Ado compare al tuo fianco, con una mano si tampona una ferita, con l'altra stringe la spada.

«Cosa vuoi fare, Ursula?»

Se vuoi eliminare Diana→**29**.

Altrimenti→**14**.

23

Ado sposta le assi spezzate ed entrate in una sala piena di mobili in pezzi, il pavimento macchiato di sangue e fango. Madre Diana è seduta sul trono.

«Benvenuti nel mio regno.»

Muovi le labbra a vuoto, incapace di articolare una domanda. L'umano le punta contro il dito.

«Dunque c'è una maledizione dietro tutto questo! Preparati a morire!»

Gli occhi di Madre Diana rimangono su di te, senza essere turbati dalla minaccia.

«Moirà mi aveva avvisato dei tuoi discutibili rapporti con gli umani, ma addirittura voltare le spalle al Popolo! Hai dimenticato l'esilio che ci ha imposto questa feccia?»

«Ma, Madre, il Popolo è fuori controllo...»

«Perché sono stufo di essere cacciati per il diletto degli umani! Hanno capito che è ora di prendere il controllo, come spero faccia tu ora. Uccidi l'umano, e porteremo la pace in questo regno.»

Se attacchi Ado→**11**.

Se attacchi Diana→**15**.

24

Lo spingi lontano. Assume una posa minacciosa, ma è ricoperto da ferite e si allontana – qualunque cosa lo animi, non è disposto a morire.

Respiri a fatica e le gambe diventano deboli. Poi il buio.

Una nuvola informe di colori si definisce fino a diventare il viso dell'umano, che ti avvicina un fiasco. Lo colpisci e scalci per rimetterti in piedi.

«Le ferite sono infette, non possiamo continuare così. Per fortuna, Sibilla abita poco lontano. Si intende di erbe, ti aiuterà.»

Se segui Ado da Sibilla→**10**.

Se continui verso il castello→**44**.

25

«Forza! Muovi quei ramoscelli che hai come gambe!»

L'umano respira con affanno e si ferma in mezzo al sentiero. Controlli la zona e rallenti il passo – nessuna traccia di nemici.

«Sarà il caso che rispetti i miei tempi, sono l'eletto della profezia, non scordarlo!»

Il vento cambia direzione e porta un odore pungente. Un serpente alato saetta verso di te – non sono mai stati aggressivi, soprattutto con chi condivide la loro magia.

Muta→**36**.

26

Ti svegli con la schiena umida, le stelle illuminano il giaciglio di Luna, vuoto. I battiti accelerano e esci dalla tenda. Segui il suo odore in mezzo alla foresta.

Un ruggito dietro la Grande Quercia. La superi e c'è Luna, stesa a terra che si regge un braccio monco della mano. Sopra di lei Orso sbava e si avvicina all'umano, che impugna la spada con mano incerta.

Muta→34.

27

«Allora passerò con la forza.»

Schivi la lancia e ti abbassi per colpirlo alle zampe.

Bipede M1 F2

Se vinci→4.

Se perdi→43.

28

Allunghi le liane verso Cinghiale, che scarta e ti carica. Luna piomba tra voi e intercetta Cinghiale, l'impatto le spezza un'ala. Cade a terra esanime – questa missione è diventata troppo rischiosa.

La sollevi da terra per metterla al sicuro e Cinghiale afferra la preda e scappa. Una vocina biascica al tuo fianco.

«Ruru, che succede?»

«Torniamo indietro.»

Dirigiti al villaggio→35.

29

Diana fa forza sulle braccia, striscia sul pavimento verso l'umano, biascica e ringhia.

Ado le tiene puntata contro la lama. Si avvicina e la màlia fissa impotente il ferro che affonda nel suo petto.

«Il regno è salvo.»

«Dovrei riuscire a gestire il Popolo in campo e convincerli...»

Ado lancia ai tuoi piedi un borsello.

«Ecco il tuo argento, màlia, i tuoi servigi non sono più richiesti. Ora va' e tu e le tue sorelle tenetevi lontane dai nostri territori.»

FINE

30

Gli occhi dell'umano passano dall'essere due fessure colme di astio a due lune piene di stupore.

«Mamma quanto è grosso!»

Luna insiste.

«La ricompensa, di grazia.»

Di nuovo le fessure. L'umano infila la mano nel borsello e tira fuori due schegge d'argento. Luna alza un sopracciglio.

«E il resto?»

«Non mi avete portato nemmeno la testa del porco, accontentatevi.»

Emetti un verso gutturale e fai un passo verso l'umano, che arretra. Luna si mette in mezzo e prende l'argento.

«Andiamo, Ruru.»

Sibili addosso all'umano mettendo in mostra i canini, prima di prendere la strada verso casa.

Hai ceduto la #zanna→**33**.

31

Percorri il campo mentre infuria la battaglia. Il capobranco degli orsi ti carica e tu fai lo stesso.

Capobranco M0 F2

Se vinci→**13**.

Se perdi→**40**.

32

Avanzate e la vegetazione si fa rada. I segni delle battaglie sono ovunque. Porti alla lingua della terra, il sapore ferroso si mischia a quello muschiato.

«Le forze in campo sono numerose, più di quanto mi aspettassi.»

«C'è un accampamento alla fine della foresta, ci sapranno aggiornare.»

Il castello si erge sui campi di grano – gli stessi campi che privarono Silva della casa, abbattuta per fare spazio alle coltivazioni; la sua tana deve essere qui vicino.

«Conosco una mìa di queste parti, la sua conoscenza del posto potrebbe aiutarci.»

Se visiti l'accampamento→**12**.

Se preferisci Silva→**17**.

33

Vi incamminate nel buio.

«Devi smetterla di farti sottomettere da quegli zotici!»

«Ruru, vedrai che col tempo impareranno ad apprezzarci. Intanto hanno smesso di far del male al Popolo. L'argento serve solo per gli intrugli di Moira.»

Ti accarezzi le corna senza dire una parola, e prosegui il viaggio in silenzio.

Un ragazzo sta fronteggiando la tribù con Moira in prima fila, che indossa il copricapo sciamanico nonostante la forma di Orso.

«Con quale ardire ci chiedi aiuto, umano! Che il vostro castello e la vostra stirpe possano perire tra le fauci del Popolo, per quel che mi riguarda.»

«Posso capire che in passato abbiamo avuto delle divergenze, ma la mia gente rischia la vita. Non potete ignorare la mia richiesta!»

Luna ti supera.

«Quale richiesta?»

L'umano porta la mano all'elsa e ti irrigidisci, pronta all'attacco, ma la sposta sui capelli biondi per accompagnare un leggero cenno di capo.

«Io sono Ado, nuovo re di Magna. Per un qualche sortilegio un gruppo di bestie selvatiche ha preso sotto assedio il mio castello. Su mia richiesta, la veggente mi ha parlato della Spéda, un'arma magica intrappolata nella roccia che solo un animo nobile può estrarre. Sono giunto fin qui per chiedervi aiuto, dato che necessito della vostra magia per arrivare all'artefatto sul monte Cucco.»

Gli occhioni color miele di Luna ti supplicano, così ti avvicini all'umano per osservarlo meglio: l'abito azzurro ne palesa la stirpe reale, ma mette in risalto il suo fisico gracile.

Lui ti squadra dall'alto al basso e fa lo stesso con Luna.

«Mi aiuterete voi, dunque?»

Moira si avvicina minacciosa.

«Non osereste! Ho lasciato correre i patti con i contadini solo per il bene del Popolo, ma questo non vi riguarda! Andate nella vostra tenda!»

Se obbedisci a Moira→**26**.

Se aiuti Ado→**3**.

34

Orso si alza sulle zampe, la sua ombra nasconde le poche stelle che filtrano dai rami.

Orso MO F2

Se vinci→**8**.

Se perdi→**40**.

35

Ripercorri le tracce fino al recinto sfondato da Cinghiale, dove il proprietario aspetta con una torcia in mano. Ti fermi e Luna si avvicina, con le corna bianche avorio che riflettono la fiamma.

«Cinghiale non entrerà più nel tuo territorio.»

«Allora avevo ragione! Era quel porco a ingozzarsi con le mie galline. Che sia maledetto, lui e tutta la sua specie!»

Luna si morde il labbro.

«Il nostro compenso, di grazia.»

L'umano sfoggia i denti giallastri.

«Non vedo la testa del porco. Chi mi dice che è morto e non mi state fregando con le vostre stregonerie?»

Stringi i pugni e sbotti.

«Noi non uccidiamo, zotico assassino!»

«Ruru, lascia fare a me» interviene Luna.

L'umano emette un gorgoglio nasale e ti sputa del muco verdognolo sui piedi.

«La testa del porco o niente. Non mi fido di voi cornute.»

*Se hai la #zanna e la consegna all'umano→**30**.*

*Se non vuoi o non puoi→**19**.*

36

Lo afferri per la gola viscida, ma riesce a sgusciare dalla presa.
Frusta la coda e il suo aculeo scatta verso il fianco.

Serpente M2 F0

Se vinci→**32.**

Se perdi→**24.**

37

Le dita di Diana mutano in liane dirette verso Ado, che le fissa con occhi spalancati e gambe tremanti, mentre stringe l'elsa dell'arma senza sfoderarla.

Diana M4 F0

Se vinci→**5.**

Se perdi→**40.**

38

Diana galoppa contro Ado, il pavimento trema ad ogni passo.

Diana M0 F4

Se vinci→**22.**

Se perdi→**46.**

39

Lanci la zanna a Bipede.

«I tuoi simili ci hanno mancato di rispetto. Ti chiedo di lasciarci passare per ristabilire l'onore.»

Bipede si inginocchia per raccogliere la *zanna* e alza lo sguardo severo.

«Così sia. Passate. Ma stai in guardia, màlia, che i tempi cambiano.»

Hai ceduto la #zanna.

Avanza verso la grotta→4.

40

Le ferite bruciano come il fuoco, e il nemico è una forma sfocata che si sdoppia e ricompatta. Muovi un braccio, ma fendi solo l'aria. Un colpo alla nuca, ed è buio.

FINE

41

Sali su un pino. Il golem schianta un braccio sulla pianta, e gli balzi sulla spalla. Liane gli spuntano dalla bocca putrida.

Golem M2 F2

Se vinci→6.

Se perdi→43.

42

Il cielo schiarisce e le stelle svaniscono. Il panorama è sempre meno familiare, fino al confine con la terra dei Cinghiali.

Fai cenno all'umano di fermarsi e valichi la coppia di massi.

Un fruscio e dai cespugli compare Bipede.

Avanza sugli zoccoli posteriori aiutandosi con una lancia.

«Salve, màlia. Perdonatemi, ma non posso farvi entrare.»

Se possiedi la #zanna→39.

Altrimenti, **muta**→27.

43

Il nemico ti colpisce al fianco e cadi a terra. L'avversario assume una posa minacciosa. Fai un passo indietro, a ogni movimento la ferita pulsa e brucia.

«Ursula, stai bene?»

Ti tamponi la ferita, il sangue caldo ti inzuppa la mano – la ritirata è inevitabile.

Fissi il tuo avversario e arretri, afferrì Ado per un braccio e ti tuffi nella macchia di piante selvatiche.

«Ora che farò senza la Spéda?»

«Quel ferro vecchio è inutile, e abbiamo perso già troppo tempo. Dobbiamo dirigerci al castello quanto prima.»

Rimettiti in marcia→25.

44

Ogni passo è più pesante e le gambe diventano deboli, tremano.

Le forze ti vengono meno e sei in mezzo alle foglie secche.

Un urlo, poi il buio.

FINE

45

Ado sguaina la Spéda e la punta contro Diana, trasformando il suo grido in un lamento. La sua corteccia si sbriciola, rivelando la carne; cade in ginocchio con uno sguardo feroce verso l'umano e la sua arma.

Avvicinati ad Ado→29.

46

Ado punta la spada contro Diana, che la frantuma con una zampata. Lo azzanna al collo e le urla di Ado diventano un gorgoglio. Diana si volta, i denti e il muso imbrattati di rosso. «Non vedi quanto sono deboli gli umani, Ursula? Senza armi sono inutili. .»

Diana ti balza addosso. I suoi denti ti penetrano la carne, poi il buio.

FINE