

La Trappola

Un Mago, un Ladro, un Guerriero, un Paladino ed un Chierico, ecco la combinazione vincente per affrontare con successo qualunque prova .

Queste parole, pronunciate con solenne stupidità, ti rimbombano ancora nel cervello. Prothias Vermeeth il mercante vi aveva assunti per un lavoro facile facile: scovare una banda di predoni che ultimamente avevano depredata le sue carovane, farli fuori e recuperare il bottino.

Nulla di più facile! Avete individuato il campo base dei briganti in un vecchio complesso di gallerie di una miniera abbandonata. Un classico.

Si trattava di Entrare Uccidere i Mostri (o briganti nel caso specifico) Arraffare il Tesoro ed Uscire. Cose fatte ormai migliaia di volte dal tuo gruppo ma questa volta... Siete caduti in una trappola! Una cosa congegnata con cura al solo scopo di massaccrarvi.

Non avete incontrato quattro briganti pezzenti ma avversari esperti ed equipaggiati a meraviglia. Avete cercato di ripiegare solo per cadere in una serie di feroci trappole disposte non "a difesa" di qualcosa, come al solito, ma al solo ed evidente scopo di impedirvi la fuga.

È stato un eccidio! I tuoi amici, i compagni di mille avventure, la tua unica famiglia... Massacrati senza senso e senza ragione apparente. Solo tu sei sopravvissuto del gruppo. Solo tu potrai fare chiarezza su quel che è accaduto e potrai vendicare le morti dei tuoi amici.

L'unico, confuso, indizio che hai sono le ultime parole dette da Noggy mentre ti spirava tra le braccia: *Vermeeth... la Chiave... - ha detto - ...Non fidarti neppure di... - e poi anche lui se n'è andato lasciandoti atrocemente solo.*

Solo con una vendetta da compiere!

Vendetta. Questa parola non ha mai avuto un suono tanto dolce!

In questo racconto il protagonista sei tu!

*Segui le istruzioni contenute nel Regolamento di Gioco, poi vai al **Paragrafo 1** e scopri cosa accade ne "La Trappola".*



Regolamento di Gioco

Per affrontare “La Trappola” le regole sono molto semplici. Innanzitutto è necessario scegliere il proprio Personaggio. Cosa vuoi essere?

Un Mago. Formato alle Torri delle Stelle, conosci i segreti degli astri e gli arcani celati. Sono la tua intelligenza e le tue conoscenze, unite alle tue arti occulte, a permetterti di indagare i misteri che ti circondano.
Il Mago ha i seguenti punteggi: Combattività 8, Resistenza 20, Spirito 14.

Un Ladro. Sei un furfante di strada cresciuto nei bassifondi della Città Vecchia. Le tue abilità, la tua agilità e la tua efferatezza sono le armi su cui puoi contare per tirarti fuori dai guai.
Il Ladro ha i seguenti punteggi: Combattività 10, Resistenza 28, Spirito 8.

Un Guerriero. Da quando hai lasciato la milizia del principe, hai affidato la vita solo alla tua spada e alla tua giubba di cuoio. In questa sporca faccenda sono tutto quello su cui puoi contare.
Il Guerriero ha i seguenti punteggi: Combattività 12, Resistenza 30, Spirito 6.

Un Paladino. Sei un membro dei Cavalieri Filosofali della Rocca Bianca, un Ordine rigidissimo di implacabili e valorosi combattenti per la libertà. Il tuo onore e la tua fermezza possono mostrarti la giusta via da seguire.
Il Paladino ha i seguenti punteggi: Combattività 10, Resistenza 24, Spirito 10.

Un Chierico. La Vera Fede è una forza spirituale inarrestabile. Non vi può essere alcun male o alcun potere oscuro che possa contrapporvisi. È questa consapevolezza che ti guida nei recessi di questo tenebroso luogo che vi circonda.
Il Chierico ha i seguenti punteggi: Combattività 10, Resistenza 20, Spirito 12.

Qualunque sia la tua scelta, devi imparare come si combatte, per affrontare le insidie de “La Trappola”.

Ogni volta che incontrerai un avversario dovrai seguire la seguente procedura:

1. Tira 2d6 (2 dadi a 6 facce) e somma la tua Combattività al risultato.
2. Fai la stessa cosa con la Combattività del tuo avversario.
3. Chi ha ottenuto il risultato più alto è riuscito a colpire l'altro (mentre il pareggio significa uno scambio di colpi che non ha effetti su nessuno dei due contendenti).
4. Chi riesce a colpire l'altro gli infligge 2 Danni alla Resistenza.
5. A questo punto è possibile utilizzare il proprio Spirito per ridurre i danni subiti o aumentare quelli inferti.
6. Si riprende il combattimento dal punto 1, finché la Resistenza di uno dei Contendenti non arriva a 0 (Morte).

Per utilizzare il proprio Spirito bisogna tirare 2d6 e ottenere un risultato uguale o minore al proprio attuale punteggio di questa caratteristica. In questo caso la Prova è riuscita, altrimenti fallita. In ogni caso il punteggio va ridotto di 1.

In Combattimento (punto 5) è possibile usare il proprio Spirito come segue:

- Se si è stati colpiti dall'avversario, una Prova riuscita permette di ridurre a 0 il Danno alla propria Resistenza.
- Se si è riusciti a colpire l'avversario, una Prova riuscita permettei di infliggere 4 Danni alla sua Resistenza.

Nel caso la Prova in Combattimento fallisca, i Danni inferti o subiti vanno calcolati normalmente.

Allo stesso modo potrà essere necessario fare delle Prove di Combattività e Resistenza. La procedura è analoga: bisogna tirare 2d6 e ottenere un risultato uguale o minore al proprio punteggio di Combattività o Resistenza. In questo caso però non sarà necessario in alcun caso ridurre il punteggio della caratteristica relativa.

Nel corso dell'Avventura, potrà capitare di dover tornare a leggere più volte lo stesso Paragrafo. In questo caso devi leggere nuovamente tutto quello che c'è scritto e sottoporri ancora alle stesse sfide e combattimenti. La struttura del gioco è infatti organizzata per supportare questo tipo di approccio.

Infine ricorda di annotare di volta in volta le variazioni dei tuoi tre punteggi e quelli dei tuoi avversari e di registrare gli oggetti che potresti voler prendere con te, quando il testo ti dice che puoi farlo.

Ora puoi inoltrarti ne “La Trappola”.



..Non ricordi il tuo nome..

Sei solo, coperto di ferite e accecato dalla follia, seduto a terra alla luce tremolante delle torce.

L'Ombra che hai appena sconfitto non ha lasciato tracce di sé, svanendo nelle pieghe di tenebra che strisciano negli angoli bui attorno a te e sottendono ai segreti del mondo..

Noggy invece è lì accanto a te..

Morto.

Le ferite che ricoprono il suo corpo sembrano fatte più dalla furia di una bestia impazzita che da quelli di una creatura composta di diafana ed impalpabile oscurità.

Le sue parole.. Le parole di Noggy stanno scavando qualcosa nella tua mente..

Come fiamme terribili stanno squarciando il buio della tua anima con lingue rosse, feroci..

C'è qualcosa che non va..

Qualcosa di terribile..

Il delirio in cui sei caduto, come una cosa viva, sta stringendo ancora le tue memorie e la tua mente in una morsa..

Cerchi di ricordare cosa sia accaduto..

Un Mago, un Ladro, un Guerriero, un Paladino ed un Chierico..

Sembra l'inizio di una storiella da taverna, come le battute su quanti miliziani ci vogliono per riempire un boccale di birra o le allusioni alle preferenze sessuali dei Fedeli d'Amore..

Invece tu e gli altri eravate tra i migliori mercenari della Compagnia, la Corporazione degli Avventurieri.

E siete stati proprio voi a venire selezionati per questa missione..

È buffo. Riesci a ricordare il nome di tutti loro: Althas, Jed, Orqan e Noghart. Riesci a ricordare il nome di ogni tuo compagno d'arme della Corporazione. Ma non riesci a ricordare il tuo.

Predoni..

Predoni che assaltavano carovane..

Che rubavano le merci del potente, grasso e viscido Prothias Vermeeth, il principe mercante..

Di quello stesso spietato e ricco Prothias Vermeeth, in grado di assoldare i cinque migliori mercenari della Compagnia e mandarli a sterminare la banda, i Cinque della Stella, come vi chiamano già i trovatori, intenti a comporre ballate sulle vostre gesta..

I tuoi ricordi si fanno più chiari, sebbene la sofferenza della tua mente ancora non si allevi.

Avete seguito le tracce nella Vecchia Foresta e trovato l'accesso ad una miniera in disuso..

Le informazioni raccolte parlavano della banda del feroce Quattrodita, un vecchio e scaltro contrabbandiere..

Siete entrati nella miniera e li avete esplorato la prima parte dei passaggi, cunicoli scavati secoli addietro per estrarre chissà quali minerali, adesso invasi da macerie e polvere.

Escrescenze verdastre, simili a filoni fluorescenti di sostanze preziose, sembravano crescere sulle pareti dei cunicoli, dando a tutto il sistema della miniera una luce malsana e inquietante.

Vi siete fatti strada tra le gallerie, scostando i festoni barbosi di grandi muffe pendenti che riempivano i soffitti polverosi. Seguendo il vostro istinto siete entrati attraverso un cunicolo discretamente regolare in una vasta caverna sotterranea. Poi, ad un tratto, una saracinesca nascosta è calata alle vostre spalle, chiudendovi la via di fuga.

Il dolore alla testa sta tornando a martellarti le tempie.

Non riesci a ricordare.. non ricordi i volti dei tuoi compagni.. non ricordi le parole che sono state dette.. non ricordi quello che avete fatto.

Ricordi solo che Noggy era accanto a te. E cosa ha detto in quel momento.

Ti sembra che Noggy fosse il Mago del gruppo? Vai al **Paragrafo 7**

Credi che fosse il Ladro? Vai al **Paragrafo 21**

Sei convinto che fosse il Guerriero? Vai al **Paragrafo 27**

Ti ricordi che fosse il Paladino? Vai **Paragrafo 13**

Ritieni che fosse il vostro Chierico? Vai al **Paragrafo 17**

2

Morto? Non è possibile.

Una fitta lancinante alla testa ti fa mancare il respiro. Ti stringi le tempie ma non riesci ad evitare che un fiotto acido ti risalga dallo stomaco, lasciandoti quasi svenuto.

Non è andata così. Non è andata affatto così.

C'è qualcosa che non va.. Qualcosa di terribile..

Come se una morsa impalpabile ti stringesse l'anima e ti impedisse di ricordare quello che è veramente successo.

Come se un velo di illusione e follia ti volesse mascherare una terribile verità.

Le pareti attorno a te sembrano stringersi, contrarsi. E ridere di te.

Devi ricominciare tutto dal principio. Cerca di ricordare davvero chi eri e torna di nuovo all'inizio delle tue avventure.

Non lasciarti ingannare da falsi ricordi. Devi cominciare dal tuo nome.

Chi non ricorda il proprio nome è come se non esistesse. Chi non ha un nome è come fosse niente, una nullità, uno di quegli zeri che gli Scrivani vergano con penna sottile sulle cartapecore del palazzo.

Eppure, per quanto ti sforzi..

Torna al **Paragrafo 1**.

3

Mentre diverse di quelle Aberrazioni si muovevano nella grande grotta, sei riuscito a spostarti velocemente tra le formazioni rocciose, saltando tra gli spuntoni che fuoriuscivano dal suolo e passando attorno ai blocchi e ai dislivelli più difficili. Il mugghiare dei mostri e i loro richiami ti hanno impedito di sentire altri suoni intorno, ma hai subito individuato le uscite dal vasto ambiente sotterraneo in cui ti trovavi, quelle attraverso le quali si dovevano essere dispersi i tuoi compagni.

Mentre stavi attraversando la grotta, uno di quei mostri misteriosi ti si è avvicinato silenziosamente dal fianco destro e ti è balzato addosso pronto a dilaniarti con le sue misteriose appendici di metallo.

Se lo ritieni, puoi tentare una Prova di Spirito per evitare di dover affrontare il combattimento.

Se hai fallito la Prova o deciso di non usare lo Spirito hai dovuto affrontare il mostro normalmente:

Aberrazione: Combattività 9, Resistenza 12

Se sei stato sconfitto dall'Aberrazione vai al **Paragrafo 2**, altrimenti sei riuscito ad abbattere quell'orrendo avversario e hai potuto continuare la tua rapida perlustrazione. La saracinesca che chiudeva la via d'accesso ti era sembrata ancora ben salda al suo posto e sembrava impedire la ritirata. Uno stretto cunicolo partiva da dietro una colonna di roccia vicino all'ingresso e proseguiva irregolare nel cuore della miniera, una cengia sul lato opposto, in cima ad una parete irregolare di pietra, sembrava nascondere un altro passaggio e un varco discretamente sbizzato in un angolo pareva portare giù in profondità, in quello che dopo qualche metro diventava una rampa ben lavorata. Infine, dal fondo della caverna, da dove provenivano le Aberrazioni, sembrava ci fosse uno slargo e un ambiente ancora più grande.

Se a questo punto hai voluto affrontare le altre creature ed esplorare meglio la caverna, vai al **Paragrafo 18**.

Se ti sei diretto verso la grata, per cercare di sbloccarla, vai al **Paragrafo 15**.

Se invece sei entrato nel cunicolo angusto e irregolare, vai al **Paragrafo 29**.

Se ti sei arrampicato lungo la parete per raggiungere la cengia, vai al **Paragrafo 24**.

Se hai disceso la rampa, vai al **Paragrafo 9**.

Se ti sei diretto al fondo della caverna per vedere cosa si trovava in quella direzione, vai al **Paragrafo 22**.

4

Sei arrivato nel raggio di luce di alcune fumose torce infisse nella parete. Il corridoio in cui ti sei trovato congiungeva il bordo di una cengia, che si sporgeva sulla grande caverna d'ingresso, con un arco di pietra che sosteneva una spessa porta di legno rinforzato. Ricordi che la porta era aperta, ma non è questo che ti viene in mente adesso. Mentre ti stavi apprestando ad attraversare il corridoio, un'Ombra era sembrata formarsi della tremolante penombra gettata dalle torce. Una fredda sensazione di paura ti aveva preso a scorrere nelle vene, come se il sangue ti si fosse di colpo ghiacciato. L'Ombra ti era sembrata acquisire sostanza e venire verso di te, pronunciando parole incomprensibili, gemiti, sussurri e inascoltabili richiami di morte. Sei indietreggiato di qualche passo, esitante, valutando la possibilità di tornare fino all'ambiente che ti eri lasciato alle spalle o di attaccare l'Ombra. Cosa hai fatto allora?

Sei indietreggiato nella direzione da cui sei appena arrivato? Ricorda in questo caso che la cengia rocciosa è al **Paragrafo 24** mentre la camera circolare oltre la porta di rovere si trova al **Paragrafo 19**.

Hai affrontato con coraggio l'Ombra dinnanzi a te? In questo caso vai al **Paragrafo 10**.

Il corridoio coperto di bassorilievi terminava davanti ad un ampio varco elegantemente decorato, composto da due pilasti e uno stipite in alabastro. Ricordi di esserti profondamente stupito per questi elementi lussuosi. Non sei ancora riuscito a capire cosa ci facessero queste parti architettoniche così curate in una miniera che avrebbe dovuto dare ricetto a una masnada di banditi e sembrava per di più infestata da mostruose Aberrazioni e Ombre inquietanti. Sempre più risoluto, hai deciso di scoprire quanto prima quello che stava accadendo. Con un moto di orgoglio hai stretto i pugni rabbiosamente e hai promesso a te stesso che questa storia sarebbe dovuta terminare al più presto. La tua rinnovata determinazione ti ha permesso di tornare al tuo punteggio iniziale di Spirito.

Con passo fermo hai varcato l'ingresso e ti sei ritrovato in una camera quadrangolare, che sembrava essere stata utilizzata di recente come sala da bagno e magazzino. Una grande vasca di pietra piena di acqua fredda corrente mandava schizzi e rumori tutto intorno, inumidendo l'aria, mentre dei sacchi e delle casse del materiale più vario riempivano completamente il pavimento. Non ti sei soffermato più di tanto in questo luogo, ma sei comunque riuscito a recuperare una Spada di ottima fattura e una Pozione, che hai deciso di prendere con te. Quando usi la Spada puoi infliggere al tuo avversario, se lo colpisci, 3 Punti di Danno alla sua Resistenza invece che 2 (6 Punti se si utilizza positivamente lo Spirito). Quando vuoi bere la Pozione invece (anche subito), cancellala e vai al **Paragrafo 28**, dove ti saranno spiegati i suoi effetti.

Mentre ti giravi per andartene hai notato una scritta vergata su una cartapeccora spiegazzata: una lettera. L'hai letta con curiosità, che presto è diventata un senso soffocante di inquietudine.

La Chiave Speciale è mia. Non intendo dividerla con te e i tuoi sgherri. Per una insubordinazione molto minore di questa ti ho già fatto tagliare un dito, in passato. Pensa cosa posso farti adesso. Se tu e gli alchimisti non mi consegnerete il prossimo carico entro 3 giorni, ve ne farò pentire amaramente. V.

C'è qualcosa che non va.. Qualcosa di terribile..

Il pavimento su cui sei seduto sembra volerti ingoiare, fagocitare. I resti bruciati vicino a te, il corpo di Noggy, le sue ultime parole..

Sai che quella pergamena aveva a che fare con te, con i tuoi compagni, con la vostra missione.

Eppure non vuoi capire, non vuoi sapere. Per scacciare questa sensazione, questa strisciante consapevolezza, ti concentri nuovamente e cerchi di ricordare il filo delle tue azioni. Dove eri rimasto?

Stavi tornando indietro verso la caverna. Vai al **Paragrafo 9**.

Ricordi questa sala completamente intrisa da fumi acri e fastidiosi per gli occhi, ma forse si tratta solo di vapori della tua mente. Hai una confusa impressione di grandi tavoli impegnati di alambicchi, storte, provette e fornelli da alchimista, armadi e scaffali ricolmi di vasi, bocce e contenitori, ripiani con buste, sacchette colme di minerali e sostanze odorose e una grande caldera fumante sul fuoco di un camino, nella quale stava bollendo una sostanza fetida di colore giallo marcio. Numerosi esseri contorti e misteriosi, simili ai Demoni Uccello adorati dalle tribù dei Monti Bianchi, dalle vesti rosse e il becco lungo e ricurvo, erano emersi all'improvviso dai vapori e ti avevano attaccato con falcetti impugnati nelle loro mani simili ad artigli. In particolare, ti sei dovuto difendere da due di essi e hai dovuto lottare con loro all'ultimo sangue tra i tavoli e gli scaffali, mentre il fumo acre ti soffocava.

Devi combattere questi avversari uno alla volta: dopo aver sconfitto il primo dei Demoni Uccello puoi passare al Secondo. Ad ogni turno di combattimento però, i miasmi venefici che provengono dai fornelli ti causano la perdita aggiuntiva di 1 Punto Resistenza, mentre i tuoi avversari sembrano essere immuni a questo effetto. Per il resto tutto va svolto regolarmente.

Primo Demone Uccello: Combattività 6, Resistenza 8

Secondo Demone Uccello: Combattività 5, Resistenza 8

Se sei stato sconfitto vai al **Paragrafo 2**, altrimenti sei riuscito ad abbattere quei terribili mostri. Gli altri Demoni presenti si sono allora ritirati negli angoli più lontani della sala, impauriti dalla tua abilità, anche se hai intuito che se fossi in seguito ritornato, essi ti avrebbero attaccato con nuovo ardore. Ti sei accorto di non riuscire a restare nella stanza nemmeno un istante di più, poiché il fumo ti stava intossicando ferocemente. Hai trovato subito la posizione delle uniche due uscite dalla sala: un cunicolo naturale, poco più di una fenditura nella roccia, illuminato dalla luce mefitica delle muffe verdastre e una stretta scala a spirale illuminata da torce, che saliva verso l'alto. In uno sprazzo di chiarezza, rammenti che mentre stavi fuggendo hai agguantato una boccetta contenente chissà quale liquido e l'hai messa in tasca, pronto ad usarla. (Segna di avere con te una Pozione. Quando la vuoi bere, anche subito, cancellala e vai al **Paragrafo 28**, dove ti saranno spiegati i suoi effetti.)

Riesci poi a ricordare quale passaggio hai preso?

Il cunicolo stretto e irregolare coperto dalle muffe luminose? Vai al **Paragrafo 29**.

La scalinata in pietra illuminata dalle torce? Vai al **Paragrafo 16**.

Si! Noggy era accanto a te e stava pronunciando delle formule di protezione, simboli eterei tracciati in aria con le dita che erano sembrati per un attimo ardere davvero nella cupa e malsana penombra della caverna in cui vi trovavate.

Ti sei voltato nella direzione verso cui stava scrutando. Qualcosa si muoveva nella grotta. Diverse creature, esseri contorti e deformi, a malapena visibili nelle pieghe di oscurità.

Per un attimo non riesci a ricordare il loro aspetto. Poi tutto ti sembra più chiaro, seppure orribile.

Aberrazioni senza nome, dall'aspetto umanoide, si avvicinavano lente e ondeggianti verso di voi. Sembravano ricoperte di una pelle scura con strane pieghe, come cuoio conciato, e intorno al muso avevano delle strane bende lacere. I loro arti superiori sembravano terminare in punte e lame simili a quelle di vere e proprie armi e i loro occhi rossi scrutavano terribili verso di voi.

In un istante di furia omicida vi sono arrivati addosso ringhiando e pronunciando versi incomprensibili. Per tua sfortuna, le formule di Noggy non sembrarono avere effetto contro quei terribili mostri.

Siete riusciti ad evitare la carica furibonda di un gruppo più nutrito e vi siete gettati dietro una grande colonna di roccia che sembrava unire il tetto della caverna al suo fondo, fornendovi un po' di riparo.

Solo allora tu e il Mago vi siete resi conto di essere stati separati dal resto del vostro gruppo, ma le Aberrazioni vi sono arrivate immediatamente addosso, seguendovi dietro la colonna. Erano tre. Una si è avventata mugghiando contro Noggy, le altre due contro di te!

Hai dovuto combatterle contemporaneamente.

Tira i dadi 2 volte per te e 1 volta per ciascuno dei due avversari e combatti entrambi i mostri come se fossero due scontri normali che avvengono però in simultanea.

Prima Aberrazione: Combattività 7, Resistenza 16

Seconda Aberrazione: Combattività 9, Resistenza 12

Se sei stato sconfitto dalle Aberrazioni vai al **Paragrafo 2**, altrimenti sei riuscito ad abbattere quei terribili mostri.

Nell'attimo esatto in cui la tua arma ha spaccato il cranio alla seconda Aberrazione, Noggy ha lanciato una forte imprecazione. Al suo avversario si stavano unendo altre di quelle terribili creature, attratte dal rumore della battaglia.

Preso dal panico il Mago si è voltato e si è lanciato incespicando verso uno stretto passaggio alle sue spalle, lontano dalla caverna e dai vostri altri compagni.

I tuoi ricordi si confondono nuovamente. Cosa hai fatto allora?

Hai seguito Noggy nella sua fuga attraverso lo stretto passaggio? Vai al **Paragrafo 29**.

Sei rimasto nella caverna, combattendo le Aberrazioni e cercando di rimanere accanto agli altri? Vai al **Paragrafo 18**.

Ti sei spostato lungo le pareti della grotta, cercando altre vie di uscita? Vai al **Paragrafo 3**.

Ti sei ritrovato in una stanza calda e luminosa, con lingue rosse di fiamma che provenivano da un ampio camino di pietra. Arredata con mobilia semplice ma solida e pulita, la camera sembrava essere utilizzata quotidianamente da una persona pratica e ordinata. Non hai avuto la fortuna di incontrarla, però. In compenso ti è apparsa una figura immensa, con la testa e le membra di metallo, che stava armeggiando con qualcosa in un angolo. Non appena ti ha notato, il Colosso d'acciaio si è girato e ti si è lanciato contro, brandendo un'immensa mazza da combattimento. Non hai potuto evitare di affrontare quel terribile avversario.

Colosso d'acciaio: Combattività 10, Resistenza 20.

Grazie alla sua pesante costituzione, il mostro sottrae 1 Punto di Danno da qualsiasi colpo gli venga inferto (con o senza l'utilizzo dello Spirito), ma è anche possibile sfuggirgli facilmente senza subire danni particolari, correndo via nei bui passaggi polverosi fuori della stanza..

Se sei stato sconfitto dal Colosso vai al **Paragrafo 2**.

Se sei fuggito, vai al **Paragrafo 14**.

Se sei riuscito a colpire il mostro e a fargli perdere almeno 10 Punti Resistenza, hai potuto assistere alla scena del Colosso che si fermava e indietreggiava, ritraendosi in un angolo e guardandoti con rossi occhi di odio. Hai capito che non era più il momento di combattere e ti sei diretto verso l'uscita della stanza evitando altri guai.

Mentre gettavi un'ultima occhiata alla creatura, sei comunque riuscito ad agguantare un piccolo ricordo di questa sgradita avventura: è una Corazza! Giaceva a terra accanto alla porta, con accanto attrezzature per oliarla e lucidarla. L'hai presa senza esitazione e sei uscito dalla stanza, mentre il Colosso si riprendeva lentamente dai colpi subiti. Se hai deciso di indossare la Corazza essa ti sarà servita da protezione nei prossimi combattimenti. Puoi sottrarre 1 Punto di Danno da ogni Colpo che ti viene inferto in combattimento (ma non nelle altre situazioni).

Con coraggio rinnovato ti sei diretto al **Paragrafo 22**.

9

Ti sei portato proprio al bordo della rampa, nel punto in cui essa iniziava a scendere rispetto al suolo della caverna. Mentre la grotta era tenuamente illuminata, il fondo di quel passaggio inclinato era coperto dall'oscurità. Ovunque, intorno a te, i versi mostruosi delle Aberrazioni ti impedivano di comprendere esattamente la posizione e gli spostamenti di amici e nemici. In quel punto, il fondo era molto scivoloso e ha rischiato di farti fare un pericoloso capitolombolo. Fai una Prova di Combattività. Se riesci, sei riuscito a conservare l'equilibrio, se fallisci sei caduto sbattendo violentemente contro la pietra e perdendo 4 Punti di Resistenza.

Questo danno ti ha ucciso? Vai al **Paragrafo 2**. Altrimenti continua a leggere e cerca di ricordare cosa hai fatto allora.

Sei disceso lungo la rampa, nell'area immersa nell'oscurità? Vai al **Paragrafo 26**.

Ti sei mosso verso il centro della grotta per impegnare i mostri? Vai al **Paragrafo 18**.

Ti sei spostato cautamente lungo i margini della caverna per cercare altre uscite e passaggi? vai al **Paragrafo 3**.

10

Mentre guardavi l'Ombra davanti a te hai avuto l'impressione che la sua sostanza si deteriorasse a contatto col bagliore delle torce. Hai deciso di tentare così una mossa speciale.

Ti sei lanciato su uno dei sostegni e ne hai strappato al volo la fiaccola fumosa che reggeva. Poi, coprendoti gli occhi, hai inferto un colpo al centro del grumo di tenebra che costituiva il corpo del mostro, sperando di riuscire a danneggiarlo.

Prova la tua Combattività. Se sei riuscito nella Prova, la torcia è finita dritta nel punto dove sarebbe dovuto esserci il volto della creatura. Altrimenti l'Ombra è riuscita a evitare il fuoco e ti ha sfiorato con il gelo delle sue estremità, causandoti la perdita di 1 Punto Combattività e 2 Punti Resistenza. Adesso devi ritentare la Prova: non sei più potuto fuggire. Riprova fino a quando non avrai colpito l'Ombra o ne sarai stato ucciso (in questo caso vai al **Paragrafo 2**)!

Appena sei riuscito a infliggere il tuo danno, l'Ombra ha emesso degli stridii inumani, quasi assordandoti e causandoti una follia inarrestabile mentre i brandelli della sua inessenza parevano prendere letteralmente fuoco e consumarsi nel vuoto. Utilizza il tuo Spirito. Se fallisci, l'urlo stregato dell'Ombra ti ha causato la perdita di 5 Punti Resistenza (se questo ti ha ucciso vai al **Paragrafo 2**), altrimenti sei riuscito a resisterle completamente. In ogni caso, l'Ombra finalmente si è contratta su se stessa ed è scomparsa nel nulla, lasciandoti solo.

A terra, vicino al luogo dove l'hai distrutta trovi un Medaglione di rame, con un simbolo a 5 punte. Lo hai raccolto e portato con te (segna 1 Medaglione).

Se a questo punto hai avuto con te 4 di quei Medaglioni, vai al **Paragrafo 11**.

Se stavi scendendo la tortuosa scala circolare vai al **Paragrafo 6**.

Se stavi invece risalendo la scala o varcando la grande porta di rovere, vai al **Paragrafo 19**.

Se ti trovavi nel lungo corridoio istoriato, vai al **Paragrafo 5**.

Se stavi dirigendoti verso la cengia rocciosa, vai al **Paragrafo 24**.

Se invece ti trovavi tra le macerie delle statue e le colonne distrutte, vai al **Paragrafo 12**.

11

Un altro di quei Medaglioni. Ma cosa accidenti saranno questi talismani?

È questo che hai pensato, chinandoti a raccogliere l'oggetto da terra.

La testa ti esplose di dolore. Gli occhi iniziano a lacrimare. Seduto a terra, col cadavere di Noggy vicino, una voce sorda che proviene dalla tua coscienza sussurra con rombo di tuono un grido di allarme.

Non ricordare! Basta! Non ricordare altro!

Lascia perdere! Lascia perdere o la follia ti conquisterà per sempre!

È meglio non sapere! Meglio non ricordare!

Tutto inizia a girare attorno a te. Sei quasi distrutto dal delirio.

Vermeeth... la Chiave... - ha detto Noggy con l'ultimo fiato che gli rimaneva - ...Non fidarti neppure di...

Non puoi più continuare questo gioco terribile con i tuoi ricordi oltre il punto in cui sei arrivato.

Devi affrontare la verità. Sei pronto per capire e accettare quello che è veramente accaduto.

Ma sei davvero in grado di unire i fili di questa delirante vicenda?

Hai compreso fino in fondo cosa è la Trappola in cui sei caduto?

Non fidarti neppure di..

Di chi pensi stesse parlando Noggy?

Rifletti. Appena ritieni di avere compreso chi è quello cui Noggy si riferisce prendi le lettere del suo nome e contale. Sottrai poi questo numero a 30 e vai al **Paragrafo** corrispondente.

12

La sala delle macerie si estendeva attorno a te con il suo inquietante carico di domande e deliranti misteri. L'Ombra era scomparsa ma ancora il buio delle memorie ti avvolgeva. Ogni passo che hai compiuto ti ha avvicinato sempre più ad una oscura consapevolezza. Hai indagato nella stanza, ma qualunque fosse stata in passato la sua funzione, in quel momento non sei riuscito a trovare nessuna logica o nessuna cosa interessante intorno a te. Non essendovi altri passaggi sei dovuto tornare nel tunnel principale. Cosa hai fatto allora?

Cercando di evitare di perderti, hai cercato di recuperare una volta per tutte l'uscita della miniera? Vai al **Paragrafo 14**. Sei tornato alla grata? Vai al **Paragrafo 15**.

13

Noghart di Montelupo, Cavaliere dell'Ordine Filosofale della Spada e della Rosa: un puro di cuore che ti è stato al fianco dal primo giorno in cui sei entrato nella Compagnia. Biondo, bello come il sole, dal volto radioso, gli occhi dell'azzurro del cielo e le spalle larghe come quelle di un leone. Quante imprese eroiche avete compiuto assieme? Quante fanciulle infelici avete aiutato? Per un attimo ti passano davanti agli occhi le immagini di un'alta torre, di grida provenienti dall'interno e di voi due che fuggite da una finestra su una fune di lenzuola intessute, nudi come vi ha visto la Dama il giorno del battesimo. Scuoti il capo con dispetto.. Non è questo il genere di ricordi di cui hai bisogno in questo momento! Cerchi di tornare al momento in cui la grata si è richiusa alle vostre spalle.

In quel momento Noggy ha indicato verso il fondo della caverna e ha dato un comando secco e veloce.

Ci attaccano! Alle armi!

Qualcosa si stava muovendo nella grotta. Diverse creature, esseri contorti e deformati, a malapena visibili nelle pieghe di oscurità.

Per un attimo non riesci a ricordare il loro aspetto. Poi tutto ti sembra più chiaro, seppure orribile.

Aberrazioni senza nome, dall'aspetto umanoide, si avvicinavano lente e ondeggianti verso di voi. Sembravano ricoperte di una pelle scura con strane pieghe, come cuoio conciato, e intorno al muso avevano delle strane bende lacerate. I loro arti superiori sembravano terminare in punte e lame simili a quelle di vere e proprie armi e i loro occhi rossi scrutavano terribili verso di voi.

In un istante di furia omicida vi sono arrivati addosso, ringhiando e pronunciando versi incomprensibili.

Noggy, era partito all'attacco, aprendo un fronte di assalto verso destra, menando fendenti e montanti con sistematica efficacia e trascinandosi dietro la maggior parte dei nemici verso una parte della grotta in pendenza, dove aveva poi potuto colpire con vantaggio tattico, dall'alto verso il basso. Ti sei mosso con una manovra di disimpegno nella sua direzione, ma una delle Aberrazioni ti è stata subito addosso, mentre l'attacco vi scompaginava e la furia della mischia vi disperdeva nella caverna.

Aberrazione: Combattività 8, Resistenza 14

Se sei stato ucciso dalla creatura vai al **Paragrafo 2**, altrimenti sei riuscito ad abbattere il mostro.

Solo allora ti sei accorto di esserti allontanato dai tuoi compagni. Noggy sembrava scomparso, in cima alla parete irregolare della caverna su cui stava cercando di acquisire una posizione di vantaggio. Guardando meglio in quella direzione hai notato una cengia posta molto in alto, che sembrava nascondere un passaggio. Degli altri tre tuoi compagni non avresti potuto dire la sorte, dispersi nella caverna dall'attacco dei mostri.

Cosa hai fatto in quel momento? Ti sforzi di ricordare.

Hai scalato a grandi balzi la parete inclinata, raggiungendo la cengia e cercando di seguire Noggy? Vai al **Paragrafo 24**.

Sei rimasto nella caverna, combattendo le Aberrazioni e tentando di riunirti agli altri? Vai al **Paragrafo 18**.

Ti sei spostato lungo le pareti della grotta, cercando altre vie di uscita? Vai al **Paragrafo 3**.

14

Questa parte la ricordi discretamente bene: Ti sei perso!

Cunicoli irregolari, passaggi naturali, tunnel abbandonati, corridoi scavati da mani di scalpellino, camere di raccordo, piste per carrelli minerari, anfratti e fosse, rampe e camminamenti pericolanti, vecchie sale puntellate alla meno peggio. Ben presto hai perso completamente il senso dell'orientamento e ti sei andato ad infilare nella più impervia, intricata e sconcertante ragnatela di gallerie che un sotterraneo avrebbe mai potuto contenere. Solo le macchie di muffe luminescenti, con il loro odore penetrante e fastidioso, riuscivano a concederti un po' di fiavole chiarore e evitare che ti smarrissi per sempre. E anche in questo modo, hai rischiato veramente di scomparire per sempre nel cuore della terra.

Fai una Prova di Spirito. Se la superi, vai al **Paragrafo 25**.

Altrimenti sei riuscito faticosamente a raggiungere il **Paragrafo 22**.

15

Ricordi di essere tornato freneticamente alla grata per cercare di recuperare l'altro lato e sfuggire alla trappola angosciante in cui sei caduto. Freddo e inamovibili, le barre di metallo chiudevano il passaggio senza possibilità di sblocco. Le hai saggiato con cautela e ti sei reso conto che il meccanismo segreto di chiusura era ancora saldo e non avresti potuto in alcun modo sollevare o manomettere la saracinesca. Hai visto però che in alto, in un angolo nascosto, parzialmente incassato nella pietra, un piccolo opercolo lasciava intravedere il buco di una serratura che avrebbe potuto azionare un altro meccanismo.

Nella grotta, le Aberrazioni stavano tornando a farsi sotto. Riesci a ricordare cosa hai fatto in quel momento?

Se ti trovavi nella grotta e sei tornato indietro, ingaggiando i mostri sopraggiunti nel frattempo, vai al **Paragrafo 18**.

Se ti trovavi nella grotta e ti sei spostato lungo le sue pareti, cercando altre vie di uscita, vai al **Paragrafo 3**.

Se ti trovavi nella grotta, possedevi una Chiave e hai deciso di usarla, vai al **Paragrafo 20**.

Se ti trovavi nel passaggio oltre la grata e hai tentato di trovare l'uscita dalla miniera, vai al **Paragrafo 14**.

Se ti trovavi nel passaggio oltre la grata e hai deciso di inoltrarti nel corridoio lastricato, vai al **Paragrafo 23**.

Se ti trovavi nel passaggio oltre la grata, possedevi una Chiave e hai deciso di usarla, vai al **Paragrafo 3**.

16

Sei giunto a mettere il piede sul primo gradino di una tortuosa scala circolare scavata nella roccia e illuminata dal fumoso ardere di alcune torce infisse nella parete. Mentre ti stavi apprestando a percorrerla, un'Ombra sembrò formarsi della sostanza stessa della palpitante oscurità che si agitava ai confini della luce delle torce.

Agghiacciato da una serpeggiante sensazione di freddo, che ti è colata come fiele gelato nelle vene, hai visto l'Ombra acquisire sostanza e venire verso di te, pronunciando parole incomprensibili.

Parole che hai capito subito essere versi di morte. Sei indietreggiato di qualche passo, esitante, mentre l'Ombra si è acquattata di fronte a te, continuando a mormorare i suoi strani proclami di agonia.

Cosa hai fatto allora?

Sei indietreggiato e sei tornato nella direzione da cui eri appena arrivato? Ricorda in questo caso che la sala degli alambicchi è al **Paragrafo 6** mentre la camera circolare al **Paragrafo 19**.

Hai affrontato con coraggio l'Ombra dinnanzi a te? In questo caso vai al **Paragrafo 10**.

17

Noggy.. Noghart il Venerabile, seguace militante della Vera Fede.. In grado di sconfiggere i nemici dell'umanità e scacciare i Demoni delle Nove Legioni con la stessa caparbieta con cui è capace di confortare i turbamenti spirituali di voi avventurieri della Compagnia, quando la desolante vastità delle Terre Selvagge o la vita messa a rischio ogni giorno diventano un fardello insostenibile anche per il più rude degli uomini.

Per la Dama! Aveva mormorato ad un tratto, cogliendovi di sorpresa.

Qualcosa si stava muovendo nella grotta. Diverse creature, esseri contorti e deformati, a malapena visibili nelle pieghe di oscurità.

Per un attimo non riesci a ricordare il loro aspetto. Poi tutto ti sembra più chiaro, seppure orribile.

Aberrazioni senza nome, dall'aspetto umanoide, si avvicinavano lente e ondeggianti verso di voi. Sembravano ricoperte di una pelle scura con strane pieghe, come cuoio conciato, e intorno al muso avevano delle strane bende lacere. I loro arti superiori sembravano terminare in punte e lame simili a quelle di vere e proprie armi e i loro occhi rossi scrutavano terribili verso di voi.

In un istante di furia omicida vi sono arrivati addosso ringhiando e pronunciando versi incomprensibili.

Noggy, aveva pronunciato le sue orazioni e aveva impugnato il suo bastone ferrato, spostandosi lentamente verso destra per fronteggiare alcune delle Aberrazioni che stavano giungendo da quella direzione.

Ti sei mosso dietro di lui a coprirlo, mentre l'attacco vi scompaginava e la furia della mischia vi disperdeva nella caverna.

Una delle creature, la più grande e massiccia tra quelle intorno a voi, stava cercando di raggiungere il Chierico mentre questi affrontava altri due mostri. Non hai potuto evitare di lanciarti all'attacco di quell'orrido essere, costringendolo a combattere con te tra gli spuntoni di roccia.

Aberrazione: Combattività 9, Resistenza 14

Se sei stato ucciso dal mostro vai al **Paragrafo 2**, altrimenti sei riuscito ad abbattere la creatura.

Nell'attimo esatto in cui la tua arma l'ha spacciata, ti sei reso conto di aver perso di vista Noggy e gli altri. Le preghiere da battaglia del Chierico, mescolate al muggiare apparentemente senza senso dei mostri, sembravano provenire da una rampa scoscesa vicina al punto in cui ti trovavi, che discendeva verso il cuore della terra, in un passaggio che sembrava

sbozzato e lavorato dalla mano dell'uomo. Degli altri tre tuoi compagni non avresti potuto dire la sorte, dispersi nella caverna dall'attacco dei mostri.

Ad un tratto hai notato qualcosa che luccicava in terra, alla luce malsana delle mufte verdognole. Ti sei chinato a vedere di cosa si trattasse e hai raccolto uno degli Emblemi di Guarigione di Noghart. Li hai visti molte volte e in altrettanti casi ti hanno salvato la vita. Erano simboli sacri in argilla benedetta, consacrati alla Dama Bianca e imbevuti del potere della Vera Fede. Bastava spezzarli vicino al petto e una scarica di forza guaritrice avvolgeva il corpo e guariva tutte le ferite subite, ridando energia e tonicità.

Puoi usare l'Emblema in qualsiasi momento (anche subito), tranne che durante un Combattimento, Tutta la forza vitale viene in quel caso restituita e la Resistenza può tornare al livello massimo. Se decidi di portarlo con te segna l'Emblema di Guarigione e cancellalo appena lo avrai usato.

Cosa hai fatto subito dopo? Ti sforzi di ricordare.

Hai imboccato la rampa cercando di rimetterti nuovamente al fianco di Noggy? Vai al **Paragrafo 9**.

Sei rimasto nella caverna, combattendo le Aberrazioni e tentando di riunirti agli altri? Vai al **Paragrafo 18**.

Ti sei spostato lungo le pareti della grotta, cercando altre vie di uscita? Vai al **Paragrafo 3**.

18

Il centro della caverna aveva il terreno assolutamente irregolare, frastagliato di spuntoni rocciosi, stalattiti, stalagmiti e colonne di roccia, reso arduo da percorrere a causa di dislivelli, tratti irregolari e avvallamenti. La caverna continuava a essere percorsa in lungo e in largo dalle misteriose Aberrazioni, che stavano sciamando apparentemente senza fine dal fondo di quel vasto e sconosciuto complesso sotterraneo. Non sei riuscito a vedere né sentire nessuno dei tuoi compagni, quasi fossero scomparsi tra le fitte ombre della grotta o fuggiti via attraverso qualche uscita secondaria. Ma il suolo sconnesso ti ha permesso di distanziare i tuoi mostruosi avversari e attaccarli singolarmente.

Gioca il combattimento contro questi avversari uno alla volta. Dopo aver sconfitto la Prima Aberrazione puoi passare alla Seconda. Per il resto tutto va svolto regolarmente.

Prima Aberrazione: Combattività 8 Resistenza 12

Seconda Aberrazione: Combattività 7, Resistenza 14

Se sei stato ucciso nel corso di uno dei due combattimenti, vai al **Paragrafo 2**, altrimenti sei riuscito ad eliminare i mostri. Per un istante le altre creature vicine a te erano sembrate esitare. La tua abilità li doveva avere impauriti e da dietro le strane bende che avvolgevano i loro musci hai intuito per un attimo una smorfia di timore. In quel momento di esitazione sei riuscito a chinarti accortamente e frugare sui resti martoriati del tuo ultimo avversario. Hai tenuto gli occhi fissi sui tuoi nemici, ma la tua mano ha trovato qualcosa di interessante. Una Pozione! Ricordi di averla presa con te (quando la vuoi bere, anche subito, cancellala e vai al **Paragrafo 28**, dove ti saranno spiegati i suoi effetti) e di essere poi indietreggiato, meditando velocemente la tua prossima azione.

Dei tuoi compagni non c'era alcuna traccia. Cosa hai fatto allora?

Hai raggiunto il fondo della caverna per cercare di capire da dove arrivavano le Aberrazioni? Vai al **Paragrafo 22**.

Ti sei spostato lungo le pareti della grotta, cercando altre vie di uscita? Vai al **Paragrafo 3**.



Ti sei ritrovato in una vasta sala circolare, asciutta e pulita, con diversi armadi e giacigli sparsi qua e là, arazzi appesi alle pareti e tappeti distesi sul pavimento, rozzi ma ordinati. Spade, Lance e altre armi si trovavano appese in rastrelliere e alcune candele illuminavano fiocamente tutto l'ambiente. Sei riuscito a riconoscere due uscite che portavano fuori dalla camera: una scala che girava su se stessa, scendendo verso il basso e una porta di rovere situata nella parete di fronte. Non hai avuto il tempo di fare molto, tuttavia, prima che due delle terribili Aberrazioni che infestano questi ambienti fossero apparse da un angolo poco illuminato e ti si fossero lanciate contro.

Inizia a combattere solo contro la prima Aberrazione. All'inizio del quarto Turno, la Seconda riesce a farsi sotto e devi combatterle contemporaneamente, tirando i dadi 2 volte per te e 1 volta per ciascuno dei due avversari e affrontando entrambi i mostri come se fossero due scontri normali che avvengono però in simultanea.

Prima Aberrazione: Combattività 7 Resistenza 14

Seconda Aberrazione: Combattività 7, Resistenza 12

Se sei stato ucciso nel corso dello scontro, vai al **Paragrafo 2**, altrimenti sei riuscito ad eliminare i due mostri e hai potuto completare l'esplorazione della stanza. Sei riuscito a racimolare diverse monete in giro ma per il resto non hai recuperato niente altro di interessante. Puoi decidere però se hai preso con te una Lancia. Quando la usi in un normale combattimento, la Lancia funziona come l'arma che avevi all'inizio dell'avventura, qualsiasi essa fosse. In più, grazie alla sua portata maggiore, ti permette di infliggere 2 Danni (4 se riesce l'eventuale Prova di Spirito) automaticamente prima di lanciare i dadi per il primo turno di attacco contro qualsiasi avversario tu stia ingaggiando.

Ricordi di aver lasciato la stanza rapidamente, col timore di dover affrontare altre Aberrazioni che sarebbero potute sopraggiungere.

Hai disceso le scale? Vai al **Paragrafo 6**.

Hai varcato la porta e sei entrato nel passaggio retrostante? Vai al **Paragrafo 4**.

Con un rumore metallico, un vecchio meccanismo è scattato e ha liberato i ganci di protezione che bloccavano la grata. Hai capito che doveva trattarsi di un congegno di emergenza poco utilizzato, tuttavia ha compiuto lo stesso il suo dovere, permettendoti velocemente di sollevare le sbarre quanto necessario e sgattaiolare sotto di esse. Con uno schianto la saracinesca è tornata pesantemente al suo posto e ti sei reso conto con soddisfazione che solo tu sembravi possedere il sistema per passare agevolmente da una parte all'altra. Le Aberrazioni dall'altro lato ti hanno guardato con indecisione e sembrarono per un attimo scambiarsi versi di rabbia. Ben presto si sono allontanate, disperdendosi nella grande grotta fuori dal tuo raggio visivo.

Per qualche istante sei rimasto dubbioso se la caverna e il passaggio in cui ti sei ritrovato potessero avere altre vie di comunicazione, poi hai visto qualcosa nel cunicolo che ha confermato la tua ipotesi.

A terra, al centro del passaggio, giaceva il corpo riverso di un'Aberrazione uccisa di recente, con i segni dell'arma di Noggy evidenti su tutto il corpo.

Hai capito che il tuo compagno doveva essere riuscito a trovare una qualche altra via di fuga e probabilmente si doveva trovare davanti a te lungo il tunnel.

Hai allungato il passo speranzoso, ma devi aver abbassato per un attimo la guardia, perché all'improvviso un sordo scatto metallico ti ha avvertito di una trappola! Un dardo acuminato, azionato da una finta roccia sotto il tuo piede e scagliato da una balestra che non sei riuscito a individuare, è scattato letale verso di te. Un terribile marchingegno, studiato non per evitare l'ingresso ma per impedire la fuga, ha rischiato di ucciderti.

Fai una Prova di Combattività: se la fallisci, la trappola ti causa la perdita di 4 punti di Resistenza. Se questo ha portato a 0 il tuo punteggio sei caduto a terra esangue: vai al **Paragrafo 2**; altrimenti prosegui a leggere.

Quando sei riuscito a recuperare la calma hai esaminato con più attenzione il passaggio e scoperto un anfratto difficilmente visibile venendo dall'ingresso delle miniere, uno stretto corridoio nascosto, lastricato di pietre e marmi sbrecciati. Cosa hai fatto allora?

Sei tornato indietro fino alla grata? Vai al **Paragrafo 15**.

Hai provato a riacquistare la libertà da solo, cercando di trovare l'uscita dalla miniera? Vai al **Paragrafo 14**.

Ti sei inoltrato nel corridoio lastricato? Vai al **Paragrafo 23**.

Ma certo! Noggy Rubamazzo! Così lo chiamavano alla Taverna del Re Scimmione. Appena la saracinesca si è abbassata si è lasciato andare come suo solito ad una vigorosa e sapida bestemmia sui comportamenti privati della Dama Bianca e dei Demoni della Nona Legione. Veloce come le dita di un baro si è voltato per cercare di disincastare il blocco della grata e permettervi di risollevarla, mentre tu ti affannavi a dargli una mano. Ma un grido dei tuoi compagni ti ha fatto girare nuovamente verso i vasti spazi della caverna, illuminati a stento dai barbigli verdastri di quelle strane muffe fluorescenti.

Qualcosa si stava muovendo nella grotta. Diverse creature, esseri contorti e deformi, a malapena visibili nelle pieghe di oscurità.

Per un attimo non riesci a ricordare il loro aspetto. Poi tutto ti sembra più chiaro, seppure orribile.

Aberrazioni senza nome, dall'aspetto umanoide, si avvicinavano lente e ondeggianti verso di voi. Sembravano ricoperte di una pelle scura con strane pieghe, come cuoio conciato, e intorno al muso avevano delle strane bende lacerate. I loro arti superiori sembravano terminare in punte e lame simili a quelle di vere e proprie armi e i loro occhi rossi scrutavano terribili verso di voi.

In un istante di furia omicida vi sono arrivati addosso ringhiando e pronunciando versi incomprensibili.

Tu e Noggy non avete fatto neanche in tempo a mettere le mani sulle else delle vostre armi che un gruppo di quelle orrende creature vi si è lanciato addosso.

Fai una Prova di Combattività. Se la fallisci, non sei riuscito ad estrarre la tua arma in tempo e hai subito 2 Danni alla Resistenza come se avessi perso automaticamente il primo scontro (puoi anche provare a usare il tuo Spirito per annullare il Danno). In ogni caso, un attimo dopo, hai dovuto affrontare normalmente la mostruosa Aberrazione che ti si è parata di fronte.

Aberrazione: Combattività 8, Resistenza 12.

Se sei stato sconfitto dall'Aberrazione vai al **Paragrafo 2**, altrimenti sei riuscito ad abbattere quel disgustoso avversario. Nell'attimo esatto in cui la tua arma gli ha sfondato il torace, hai sentito risuonare nella caverna le grida degli altri tuoi compagni. L'assalto improvviso dei mostri vi ha dispersi e all'improvviso ti sei reso conto che Althas, Orqan, Jed e perfino Noggy erano scomparsi alla tua vista, per fuggire e ripiegare in anfratti secondari della grotta.

Altri esseri come quello che avevi appena sconfitto stavano ora arrivando dal fondo della caverna.

E tu? Cosa hai fatto in quel momento?

Se ti sei voltato nuovamente verso la grata, per cercare di sbloccarla, vai al **Paragrafo 15**.

Se credi di esserti lanciato nella caverna per impegnare i mostri vai al **Paragrafo 18**.

Se ti rammenti di esserti spostato cautamente per cercare di capire dove sono finiti i tuoi compagni vai al **Paragrafo 3**.

Sei giunto in prossimità di una stretta apertura, che congiungeva la vasta caverna da cui sei arrivato con una grotta e un sistema di passaggi ancor più grande. Un arco di pietra proprio davanti a te lasciava intravedere una stanza con un grande camino e diverso mobilio in buone condizioni. In tutte le altre direzioni la grotta era piena di uscite, passaggi e cunicoli di varia forma e posizione, poco illuminati, in alcuni casi evidentemente naturali, in altri certamente sbazzati da mano umana. Attorno a te, le misteriose e inquietanti Aberrazioni che ti hanno attaccato precedentemente sembravano muoversi con circospezione e molte erano scomparse alla tua vista, forse in cerca dei tuoi compagni.

All'improvviso, con una mossa imprevedibile, una di esse ha provato a colpirti ma tu l'hai uccisa senza troppi problemi.

Fai una Prova di Combattività. Se la superi sei riuscito a spacciare l'incauto avversario in un solo colpo e senza subire danni, altrimenti, prima di morire l'orrida creatura è riuscita a infliggerti 4 Danni alla Resistenza.

Se questo ti ha ucciso vai al **Paragrafo 2**; in caso contrario, con una serie di spostamenti veloci e imprevedibili ti sei lasciato rapidamente alle spalle le altre Aberrazioni. Sì, ma in che direzione?

Hai varcato la soglia della stanza col camino? Vai al **Paragrafo 8**.

Ti sei inoltrato in uno dei cunicoli? Vai al **Paragrafo 14**.

Sei tornato indietro verso il centro della prima caverna, per impegnare le Aberrazioni? Vai al **Paragrafo 18**.

Sei tornato indietro alla prima caverna, ma tenendoti lontano dai mostri e cercando altri passaggi? Vai al **Paragrafo 3**.

La sala in cui ti sei ritrovato aveva il pavimento completamente ostruito di macerie, frammenti di colonne spezzate, resti di lastricato e pilastri sbrecciati che si mostravano a te in quel momento come detriti naufragati attraverso gli oceani del tempo. Si trattava forse di un santuario della Dama Bianca, eretto nel profondo del mondo in età antica, prima dell'istituzione della Vera Fede? O forse di un reliquario abbandonato, un tempo destinato a qualche eroe del passato, ormai senza nome? Non ne hai la minima idea ora, come non l'avevi allora. Le luci di diverse torce appese a sostegni verticali, posti casualmente in mezzo alla stanza, illuminavano una scena surreale, che non sei riuscito ancora a capire perfettamente. Mentre stavi osservando incuriosito i resti distrutti di un mondo dimenticato, in un angolo lontano, da dietro uno degli spessi tendaggi, un'Ombra oscura e indistinta aveva preso vita e consistenza e si era mossa verso di te, pronunciando versi e maledizioni in una lingua che non hai compreso, pretendendo nella tua direzione quelle che sarebbero potute essere le sue braccia, le sue mani, i suoi artigli. Cosa hai fatto allora?

Sei indietreggiato e hai cercato di recuperare una volta per tutte l'uscita della miniera? Vai al **Paragrafo 14**.

Sei scappato in direzione della grata? Vai al **Paragrafo 15**.

Hai affrontato con coraggio l'Ombra dinnanzi a te? In questo caso vai al **Paragrafo 10**.

Ti sei ritrovato sopra una cengia rocciosa posta a circa 4 metri di altezza rispetto al suolo della caverna, a circa metà strada rispetto al soffitto. Davanti a te si estendeva tutta la grotta e ti sei riuscito a rendere conto con una impressione generale di tutta l'estensione dell'ambiente. Stalattiti, stalagmiti e colonne di pietra chiara chiudevano come lunghi denti bianchi la vacua penombra della caverna. Sul fondo della sala naturale alcune di quelle immonde Aberrazioni si aggiravano avanti e indietro nella luce mefitica delle muffe che punteggiavano le pareti della caverna. Dietro la cengia, un passaggio nascosto per metà si diramava con un angolo molto stretto nell'interno della montagna, in un corridoio dritto e discretamente lavorato che appariva debolmente rischiarato da alcune torce. In fondo al corridoio un arco di pietra segnava il profilo di una massiccia porta di rovere, socchiusa. Da nessuna parte sei riuscito a individuare i tuoi compagni o sentire rumori che ti permettessero di trovarli. Mentre eri intento a decidere il da farsi un minuscolo ragno in agguato sopra di te si è staccato dalla volta della grotta e ti è caduto addosso, pungendoti con un morso velenoso. Fai una Prova di Resistenza. Se la fallisci perdi 4 Punti di Resistenza mentre se la superi il tuo punteggio rimane invariato. Se questo ti ha ucciso vai al **Paragrafo 2**, altrimenti devi ricordare qual'è stata la tua mossa successiva.

Se ti sei diretto verso il corridoio e la porta di rovere vai al **Paragrafo 4**.

Se ti sei lanciato nella caverna per impegnare i mostri vai al **Paragrafo 18**.

Se ti sei spostato cautamente al bordo della grotta per cercare di rintracciare i tuoi compagni vai al **Paragrafo 3**.

All'improvviso, mentre ti aggiravi tra quegli oscuri passaggi, hai intravisto un bagliore metallico provenire da un angolo polveroso. Tra i cumuli di detriti hai scoperto un vecchio scheletro dimenticato in un lurido anfratto. Non hai la minima idea di come quell'uomo possa essere stato ucciso, ma capisci che ratti e vermi hanno completato da anni il proprio disgustoso lavoro. Tra le ossa del torace hai scoperto un piccolo oggetto luccicante e liscio: una Chiave! L'hai presa con te (ricordati di segnarla) e poi, attraverso un cunicolo della cui direzione non avevi la minima idea, hai trovato (che tu lo voglia o no) il passaggio che ti ha ricondotto al **Paragrafo 22**.



Il fondo di quello stretto piano inclinato era completamente avvolto nell'oscurità, ma in direzione dell'imboccatura della rampa era possibile vedere i flebili bagliori malsani delle escrescenze verdastre che emanavano la loro spettrale luminescenza per la grotta. In direzione opposta, nel cuore della roccia, la rampa proseguiva in un corridoio pianeggiante istoriato, coperto di figure, bassorilievi, motivi geometrici e figurativi che sembravano rincorrersi in meandri labirintici e teorie ingarbugliate di personaggi e bestie mitologiche. In quella direzione, pochi passi dopo la zona di buio più pesante, le pareti lavorate erano intervallate da sostegni metallici che trattenevano delle torce flebili e fumose, che riuscivano a malapena a rischiarare l'ambiente.

Mentre stavi osservando perplesso le pareti decorate, un grumo di tenebra era sembrato prendere consistenza proprio sotto i tuoi occhi. Con disagio sempre crescente, hai visto un'Ombra scura ma densa come liquido fumo acquisire sostanza e venire verso di te, pronunciando versi e maledizioni in una lingua che non sei riuscito a comprendere. Ben presto una paura irrazionale e cieca ha cominciato a sostituire il disagio, mentre l'Ombra ha iniziato a spostarsi verso di te, protendendo quelle che sarebbero potute essere le sue braccia, le sue mani, i suoi artigli. Cosa hai fatto allora?

Sei indietreggiato e sei tornato nella direzione da cui sei appena arrivato? Vai al **Paragrafo 9**.

Hai affrontato con coraggio l'Ombra dinnanzi a te? In questo caso vai al **Paragrafo 10**.

Anime Dannate! Aveva gridato Noggy, estraendo il suo spadone.

Qualcosa si stava muovendo nella grotta. Diverse creature, esseri contorti e deformi, a malapena visibili nelle pieghe di oscurità. Per un attimo non riesci a ricordare il loro aspetto. Poi tutto ti sembra più chiaro, seppure orribile.

Aberrazioni senza nome, dall'aspetto umanoide, si avvicinavano lente e ondeggianti verso di voi. Sembravano ricoperte di una pelle scura con strane pieghe, come cuoio conciato, e intorno al muso avevano delle strane bende lacerate. I loro arti superiori sembravano terminare in punte e lame simili a quelle di vere e proprie armi e i loro occhi rossi scrutavano terribili verso di voi.

In un istante di furia omicida vi sono arrivati addosso, ringhiando e pronunciando versi incomprensibili.

Noggy si era scagliato con violenza contro le Aberrazioni, lanciandosi direttamente verso il centro della grotta, nella direzione dalla quale stavano sciamando quelle pericolose creature. Hai notato per un attimo la sua lama vorticare con maestria, sventrando uno dei mostri e decapitandone un altro nello stesso tempo che ti ci era voluto ad estrarre la tua arma.

Ti sei mosso allora circospetto e hai colpito a sorpresa una di quelle creature, prima che riuscisse a decidere quale avversario ingaggiare. Ti sei garantito così un buon vantaggio nella mischia. Poi la furia del combattimento vi ha travolto e tu e l'essere misterioso avete iniziato a duellare all'ultimo sangue.

Aberrazione: Combattività 8, Resistenza 12.

Se sei stato sconfitto dall'Aberrazione vai al **Paragrafo 2**, altrimenti sei riuscito ad eliminare il tuo mostruoso nemico.

Nell'attimo esatto in cui la tua arma gli ha fracassato la testa, hai sentito risuonare nella caverna le grida degli altri tuoi compagni. L'assalto improvviso dei mostri vi ha dispersi e all'improvviso ti sei reso conto che Althas, Orqan, Jed e perfino Noggy erano scomparsi alla tua vista, per fuggire e ripiegare in anfratti secondari della grotta. Mentre hai avuto solo l'impressione di udire le voci confuse degli altri provenire da diverse parti della vasta sala naturale in cui ti trovi, sei convinto che Noggy si sia diretto veloce verso il fondo della caverna, nella direzione opposta all'entrata.

Altri esseri come quello che hai sconfitto stavano ora arrivando proprio da quella parte.

E tu? Cosa hai fatto in quel momento?

Ti sei diretto al centro della grotta per ingaggiare le altre Aberrazioni? Vai al **Paragrafo 18**.

Ti sei spostato lungo le pareti della caverna, cercando altre vie di uscita? Vai al **Paragrafo 3**.

Ti sei diretto verso il fondo, cercando di ricongiungerti a Noggy? Vai al **Paragrafo 22**.



Hai stappato la boccetta misteriosa e trangugiato la Pozione, ben sapendo che un piccolo assaggio non ti avrebbe rivelato nulla delle sue proprietà né ti avrebbe causato alcun effetto.

Devi tirare due dadi per ogni Pozione bevuta e verificare il suo effetto come segue:

- 2 Fuoco dell'Alchimista: Ma che accidenti hai fatto? Hai perso 10 Punti Resistenza e 2 Punti Combattività.
- 3 Acido: Dannazione! Hai perso 8 Punti Resistenza.
- 4 Tisana alla Mandragora: Malissimo! Hai perso 2 Punti Combattività.
- 5 Tintura di Piombo: Male! Hai perso 2 Punti Spirito.
- 6 Acqua Distillata: Niente da fare! Non è accaduto nulla.
- 7 Infuso della Salute: Ottimo! Hai acquisito 8 Punti Resistenza.
- 8 Cordiale del Mago: Eccellente! Hai acquisito 4 Punti Resistenza e 2 Punti Spirito.
- 9 Tónico dell'Unicorno: il fato è con te! Hai acquisito 4 Punti Spirito.
- 10 Estratto di Verdefoglia: Corroborante! Hai acquisito 2 Punti Combattività.
- 11 Pozione di Guarigione: Che fortuna! La tua Resistenza è tornata al livello massimo.
- 12 Elisir di Lunga Vita: Incredibile! La Pozione più rara tra tutte! La tua attuale Resistenza è salita a 40 Punti.

Se la Pozione che hai bevuto ti ha ucciso, vai al **Paragrafo 2**. Altrimenti torna all'ultimo Paragrafo che hai letto, nel punto in cui hai deciso di bere la Pozione.

Sei entrato nello stretto cunicolo che procedeva irregolare attraverso il fianco della montagna. Un trapestio confuso e concitato sembrava provenire verso di te dal lato opposto a quello in cui ti eri ritrovato. Forse si era trattato di un rumore di passi che si allontanavano, ma ti era sembrato anche di avvertire un sordo e tenue sibilo in lontananza e un cupo muggiante borbottio. Alla fine ti sei reso conto che gli echi che risuonavano per ogni dove avevano confuso completamente il tuo udito, lasciandoti del tutto confuso e completamente incapace di raccapazzarti. Infiltrazioni d'acqua provenienti dall'alto bagnavano continuamente in rivoli sottili le pareti venate di friabili striature minerali, facendo prosperare le lucenti muffe di colore verde e giallo. Senza poterlo evitare, hai avvertito intensamente il loro acre odore che ti ha fatto boccheggiare, facendoti girare la testa.

Fai una Prova di Resistenza: se la superi perdi 1 Punto dal tuo attuale ammontare, altrimenti ne perdi 3. Se questo ti uccide vai al **Paragrafo 2**, altrimenti continua a leggere.

Mentre da un lato il passaggio confluiva nella grande caverna da cui siete arrivati e in cui avete subito l'assalto di quelle mostruose Aberrazioni, nell'altra direzione il cunicolo serpeggiava irregolare tra infinite curve e cambiamenti di direzione per infilarsi poi in una sala ricolma di strumentazioni, alambicchi e fornelli alchemici.

Te ne ricordi di nuovo, improvvisamente, come un'immagine forte e complicata, che però non riesci a mettere a fuoco. Anche questa è connessa a qualcosa di strano, nella tua mente, qualcosa che non ti appare ancora con la dovuta chiarezza: un ambiente fumoso e illuminato da bagliori cupi, che mostra e allude ma non rivela il suo segreto.

Dove ti sei diretto in quel momento?

Verso la sala degli alambicchi? Vai al **Paragrafo 6**.

Verso il centro della caverna, infestato dalle Aberrazioni? Vai al **Paragrafo 18**.

Lungo il bordo della grotta per cercare di rintracciare i tuoi compagni, tenendoti lontano dai mostri? Vai al **Paragrafo 3**.



...Non fidarti neppure di...

Finalmente hai capito, cosa stava cercando di dire Noggy. Adesso è tutto chiaro.

...Te stesso! Non fidarti neppure di te stesso!

La Chiave Speciale.

La droga che veniva smerciata nella Città Vecchia. La sostanza che uccideva le menti con illusioni e follie.

Che veniva estratta da Quattro dita e dalla sua banda di contrabbandieri nelle miniere, dalle escrescenze luminose che crescono sulle pareti umide di quei bui cunicoli.

Che il viscido Prothias faceva coltivare, raffinare dai suoi fattucchieri e poi importare in città.

Che vi ha resi folli e deliranti, da quando vi siete addentrati tra le barbe luminescenti di quelle mufte drogate, respirando per ore i loro effluvi stranianti.

Tutto quello che hai visto e hai fatto.. Erano solo visioni.. inganni di una mente abbacinata..

Solo ora i tuoi ricordi si schiariscono e ti permettono di ricordare quello che veramente è accaduto, quello che hai visto e sentito..

Non erano Aberrazioni quelle che hai incontrato nella grande caverna, erano gli sgherri di Quattro dita. Le bende che hai creduto di vedere attorno ai loro volti erano solo strisce di stoffa per proteggere il naso ed evitare loro di respirare gli effluvi delle escrescenze. La loro strana pelle scura e i loro arti acuminati non erano altro che il riflesso allucinato, nella tua mente drogata, di armature di cuoio e comuni armi da mischia.

Non erano Demoni quelli nella sala degli alambicchi, erano gli stessi fattucchieri al soldo di Prothias, con le vesti rosse del loro ordine e le maschere a forma di becchi, portate per evitare di inalare i fumi della droga durante la lavorazione.

Non era un colosso quello in cui ti sei imbattuto nella Sala Rossa, era Quattro dita in persona, armato di tutto punto..

Man mano che il tuo pensiero riesce a farsi strada tra i fumi della follia, tutte le illusioni che hai vissuto si diradano come nebbia al mattino.

Anche le più terribili.

Althas, Jed, Orqan... e infine Noghart.. Noggy, il tuo unico amico.

Ti guardi il collo. Indossi anche tu un Medaglione di rame. Una stella a 5 punte.

5 punte, che simboleggiavano il vostro sodalizio, il vostro gruppo, pronto ad agire come un sol uomo.

I Cinque della Stella.

Un Medaglione come quello che indossavano i 4 tuoi compagni.

Che il delirio provocatoti dalle mufte ti ha fatto vedere come Ombre.

Che hai ucciso, pazzo, senza riconoscerli, bruciandoli tutti con il fuoco delle torce.

Sei tu che li hai ammazzati. Uno ad uno.

Sei tu il Mostro.

E adesso sei solo, atrocemente solo..

Solo, con il volto gonfio e porcino di Prothias fisso davanti a gli occhi.. Prothias, che vi ha mandato in quella miniera non per recuperare un carico rubato dai predoni, ma per eliminare dei suoi sottoposti insubordinati, mandandovi alla morte e alla follia per un suo losco traffico.

Solo.

Solo con una vendetta da compiere!

Vendetta. Questa parola non ha mai avuto un suono tanto dolce!

Fine

