

KraanQuest

Prologo

Il tuo corpo raggomitolato galleggia in un liquido tiepido. Tutto è buio; forse sei sveglio, forse stai sognando. Non sai da quanto tempo sei in queste condizioni, anche se non è una sensazione spiacevole. Ti agiti nel dormiveglia, ma una parete liscia ti circonda impedendoti di allungarti. Ruoti il capo, ma la stessa parete è sopra di te. Ti allunghi verso il basso, ma ancora una volta la superficie levigata ti impedisce i movimenti.

Un rumore attira la tua attenzione: passi si avvicinano. Ormai del tutto sveglio, tendi le orecchie. “Svelto, Carag,” intima una voce stridula. “Non ho tempo da perdere! Non farmi rimpiangere il giorno che ti ho preso al mio servizio.”

“Zì Padrone. Carag no perdere tempo,” ansima una seconda voce più gutturale. “Adezzo prendere martello e zpakkare tutto uovo.”

“Con delicatezza, estrema delicatezza. Non vorrai certo mandare in fumo mesi e mesi di esperimenti?” La voce si alza di un'ottava.

“No, mio zig-niore, Carag martellare con tanta delicatezza.” Si interrompe per ridere. “Poi noi fare buona frittata, zì?”

“Carag, escremento di Gurgaz,” la voce suona rassegnata. “Questo uovo contiene una creatura, non è fatto per le frittate.”

Un grugnito. “Noi fa arrosto?”

“Limitati ad aprire e lascia che sia io a pensare.”

“Padrone molto buono. Lui dà Carag compito facile e tiene per sé lavoro difficile.” La voce si avvicina.

“Esatto. Ora, da bravo, datti una mossa, se non vuoi che ti usi come riserva di sego per l'illuminazione.”

“Carag no sicuro capire, ma certo dovere sbrigare!”

Senti il suono del metallo sulla pietra, quindi un grugnito. Un secondo dopo un urto ti risuona nelle orecchie e tutte le tue ossa vengono squassate. Apri gli occhi. Sul soffitto della tua prigione è apparsa una crepa che lascia passare un filo di luce. Un secondo colpo e la crepa si allarga. Intravedi un soffitto color grigio scuro sopra di te e senti più chiaramente un respiro affannoso provenire dall'esterno.

Allunghi il collo portando la testa fuori dal buco e, per un attimo, intravedi l'ambiente circostante: un'ampia sala dal soffitto a volta, tavoli carichi di alambicchi, scaffali coperti di libri, torce alle pareti, un uomo che indossa una tunica vicino alla porta e un giak dalla pelle verdastra... che cala un martello su di te!

La testa del martello colpisce la tua con uno schianto e tutto diventa buio.

Regolamento

Introduzione

Questo racconto-gioco si svolge sui Monti Durncrag, nel Magnamund Centro-Settentrionale. L'anno è PL 5050, il Monastero Ramas è stato distrutto da poche settimane e Lupo Solitario è ancora solo un ragazzino spaventato che fugge davanti alle legioni del Signore delle Tenebre Zagarna.

Tu sei un kraan, uno dei rettili alati utilizzati come mezzi di combattimento e di trasporto dalle orde provenienti da Helgedad. Il tuo destino, però, è ben diverso rispetto a quello di altre creature tue simili. Sei stato creato dal mago rinnegato Vonatar, colui che ha tradito la Confraternita della Stella di Cristallo, e ti sono stati conferiti poteri unici per arrivare là dove nessun kraan è mai giunto prima.

Caratteristiche

Come ogni kraan che si rispetti, hai un becco corneo, due ali membranose e due paia di artigli prensili in fondo alle zampe posteriori. Sei in grado di volare per lunghe distanze con minimo sforzo e la tua pelle spessa funge da armatura naturale, come il miglior cuoio bollito. Oltre a queste capacità, il tuo creatore ha usato la magia della Mano Destra per dotarti di un potere unico nel proprio genere, da scegliere tra i tre sotto elencati.

- *Coda Piumata* – Al posto di un troncone osseo, c'è una stupenda coda di piume cangianti che adorna il tuo fondoschiama. Oltre a essere bellissima (piacerà moltissimo alle femmine di kraan), ti fornisce maggiore stabilità in volo e più equilibrio quando sei sul terreno.
- *Lingua Prensile* – La tua lingua è un muscolo potentissimo che può srotolarsi e colpire fino a un metro di distanza in una frazione di secondo. Inoltre la tua saliva è appiccicosa e qualsiasi cosa toccherai verrà inesorabilmente trascinato verso il tuo becco (augurandoti che sia qualcosa di commestibile).
- *Corna Retrattili* – La cresta rigida che ricopre il tuo cranio oblungo è in realtà cava e ospita due lunghe corna ricurve composte dalle stesse fibre ossee. Le puoi estrarre in una frazione di secondo e usarle per caricare a testa bassa; in alternativa, sono ottime per spaventare un aggressore.

Equipaggiamento

Avendo due artigli, puoi portare fino a due Oggetti. Questo significa che, se ne hai già due e ne vuoi raccogliere un terzo, devi prima abbandonare uno di quelli che hai già; niente ti impedisce comunque di abbandonarne uno che trasporti in qualsiasi momento. Gli Oggetti abbandonati in una data locazione si considerano persi per sempre.

Quando troverai qualcosa da raccogliere, sarà espressamente specificato nel testo indicando l'Oggetto con le iniziali maiuscole e fornendoti l'opzione di *Arraffare*.

Movimento

In varie occasioni durante l'avventura ti potrà venire chiesto di *Volare Altrove*; a quel punto dovrai consultare la mappa dei Monti Durncrag che trovi nella pagina successiva, scegliere una delle locazioni e andare al paragrafo indicato. Non puoi visitare la stessa area più di una volta.

Via via che procederai nella storia, dovrai anche tenere conto del Tempo, aggiornando l'apposita casella nel Registro di Guerra. Di volta in volta il testo ti potrà chiedere di controllare questo valore e agire di conseguenza.

Dopo avere visitato ogni locazione possibile, che tu abbia portato a termine o meno la missione, dovrai andare per forza al paragrafo **40**.

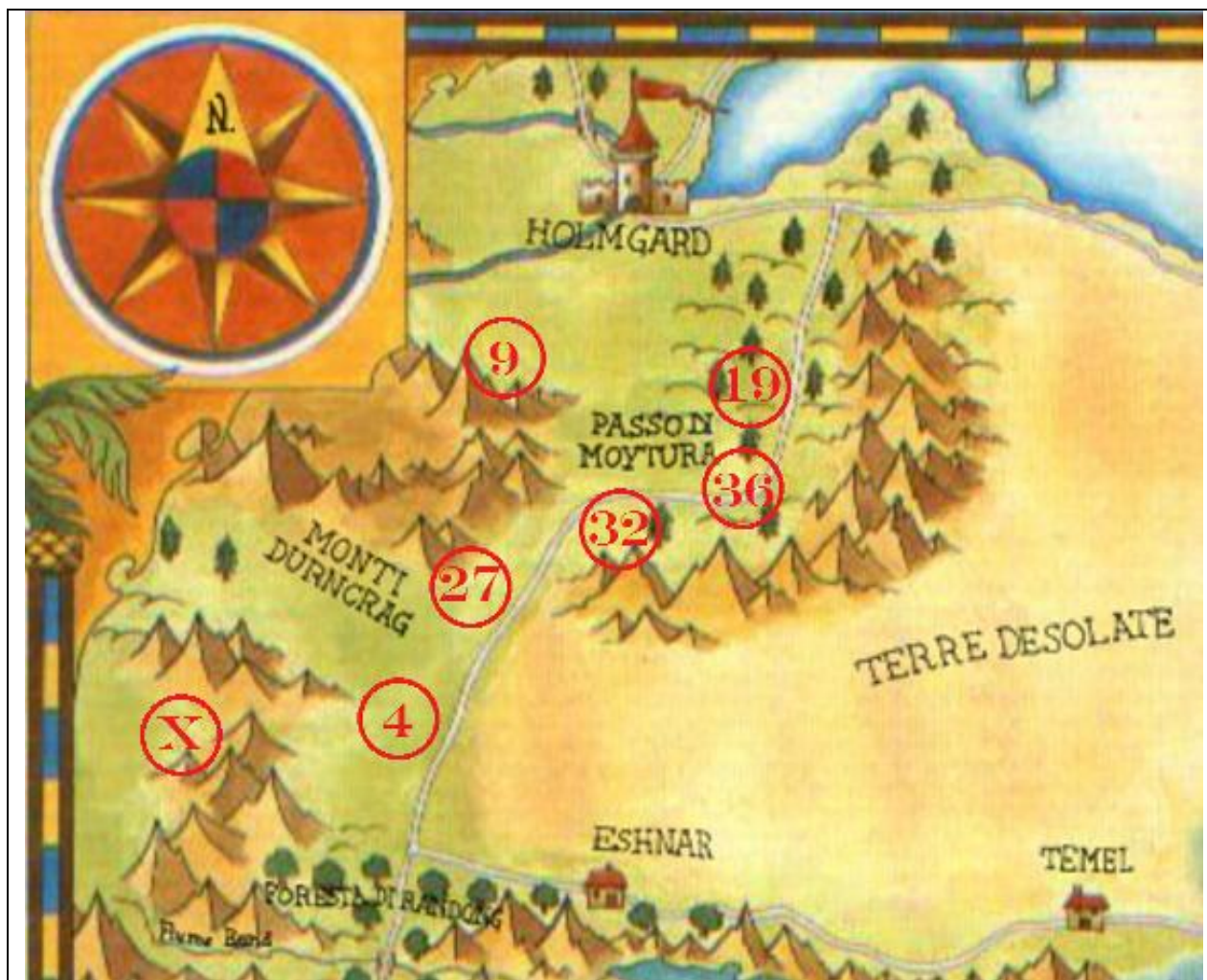
Registro di Guerra

La tabella qui sotto viene usata per registrare i dati sopra riportati. Non ci sono altri punteggi degni di nota per questa avventura, a differenza dei comuni librigioco di Lupo Solitario.

EQUIPAGGIAMENTO		CARATTERISTICA	TEMPO

Vai all'[1](#).

Mappa



X	Covo di Vonatar
4	Imbocco del sentiero per il Covo di Vonatar
9	Rovine di un monastero
19	Una figura familiare nel bosco
27	Una casa isolata ai piedi dei monti
32	Un guerriero in una radura
36	Un tratto di strada con uno strano odore

Quando riapri gli occhi ti trovi nella stessa stanza, sdraiato su una superficie piana. Curvo su di te c'è l'uomo con la tunica che dava ordini al giak. E' vecchio, calvo, col naso adunco e la schiena piegata in due. I suoi occhietti lucidi si fissano nei tuoi e un sorrisetto gli incurva le labbra.

“Piccolo mio, spero che tu non sia stato danneggiato irreparabilmente dal mio fido Carag.” La voce del gobbo è dolce come burro rancido. “Sono Vonatar, ex Membro della Confraternita della Stella di Cristallo e cultore della Via della Mano Sinistra,” si presenta. “E tu, tu sei una mia creatura: un kraan creato grazie alle mie arti magiche, dall'intelligenza superiore e dal corpo mutato in grado di affrontare ogni avversità!” Alza le braccia e fa una pausa per riprendere fiato.

Scuoti il capo e spalanchi il becco: “Kraaa!”

L'uomo sbatte le palpebre. “Come sarebbe a dire che hai fame? Prima devo assicurarmi che tu stia bene!”

“Kraaa!”

“La mia tunica è pulita, ma che c'entra?” Ti punta contro un dito ossuto. “Ho chiesto come stai.”

“Kraaa!”

“Oh, e ci voleva tanto?” Spalanca le braccia. “E scandisci le parole, figlio mio!”

Un rumore di passi richiama la vostra attenzione. L'uomo si volta e tu scruti da sopra la sua spalla. Da un'arcata laterale sbucca il giak che ti ha preso a martellate. Contrai gli artigli e schiocchi il becco, ma questa volta il mostriciattolo è a mani vuote. Si ferma a pochi passi di distanza e si fissa i piedi.

“Carag,” lo richiama il mago. “Tronco umanoide sudaticcio, vieni subito avanti!”

Il giak muove un passo. “Zi, Padrone.”

“Cosa c'è? Rantola!”

“Mio Zig-niore, successa cosa terribile,” piagnucola il giak. “Grande tragedia!”

“Carag, non costringermi a estirpare parti del tuo corpo di cui nemmeno sospetti lo scopo o anche solo l'esistenza!” Il gobbo congiunge le punte delle dita davanti al petto. “Dimmi cosa è successo!”

Carag tira su col naso. “Padrone, carovana che aspettavi dispersa su Monti Durncrag.”

Il viso di Vonatar passa da pallido a paonazzo in pochi istanti. “Come sarebbe a dire?”

“E' così.” Carag si rannicchia su se stesso. “Avevano mappa, ma non bastato.” Estrae dal cinturone una pergamena stropicciata.

“Questa?” Vonatar gliela strappa di mano e la legge tenendola con due dita. “Naar mi perdoni, ma un giak ubriaco avrebbe fatto un lavoro migliore.”

“Carag no bevuto,” protesta debolmente il giak.

“Quella carovana trasportava il Bor-a-Hunkbak,” prosegue il mago tra sé, appallottolando la mappa e gettandosela alle spalle.

“Lo sai, vero, Carag, che ne ho bisogno per domani a mezzogiorno?”

“Domani? Mezzo-ghiorno?” Il giak annaspa sbattendo le palpebre.

“Sì, domani c'è il raduno dei maghi malvagi e questa volta tocca a me ospitarlo. Sai che verrà anche Cadak...”

Il giak si illumina in viso. “Zi, Cadak di Druidi Polveresi!”

“Ceneresi,” sbotta Vonatar. “Comunque sì, proprio lui. Il Bor-a-Hunkbak mi serve per non sfigurare davanti a lui. Bisogna porre rimedio a questa incresciosa situazione.”

“Coza fare noi?”

“E' presto detto! Ripercorrerai a ritroso le tracce della carovana fino a individuarla, quindi recupererai quel prezioso manufatto nanico e me lo riporterai immantinente. Se fallirai, avrò cura di porre termine alla tua triste esistenza.” Il mago pesta un piede a terra. “Tutto chiaro?”

“No.”

“Portami il Bor-a-Hunkbak o ti ammazzo.”

“Vado.”

Il giak si volta e caracolla fuori dalla stanza. Vonatar fissa a lungo il vuoto davanti a se, quindi sospira e si porta le mani al viso. Senza voltarsi, si incammina a propria volta verso un'altra uscita. Fai uno sforzo e riesci a tirarti su dal tavolo su cui eri sdraiato. Il mago sta per uscire.

“Kraaa,” lo chiami.

“Credo che fosse dieci anni fa,” risponde lui prima di sparire. “Ma cosa ti interessa?”

“Kraaa!”

“Ascoltami bene,” Vonatar picchietta con un piede sul suolo di pietra. “Non ti permettere di usare questo linguaggio con me! Adesso lasciami andare, perché ho faccende più urgenti di cui occuparmi!”

“Kraaa?”

“No, devo recuperare il Bor-a-Hunkbak. Ora taci, bestia inutile,” termina, allontanandosi.

Rimasto solo, spicchi un saltello e sbatti le ali rattappite. Svolazzi debolmente e atterri dopo un paio di metri, mantenendo a malapena l'equilibrio: devi ancora impraticarti nell'arte del volo. Ti fermi a prendere fiato e noti un foglio appallottolato a pochi passi di distanza: la mappa di Carag.

Allarghi le ali per mantenere l'equilibrio e fai una corsetta in quella direzione. Posi una zampa artigliata su un lembo del foglio e lo svolgi col becco. Ti è subito chiaro che questa mappa è stata usata per tutta una serie di scopi impropri, tra cui fazzoletto da taschino, bavaglio e altro su cui nemmeno una creatura come te si vuole soffermare. Raschi il terreno con la zampa libera e prosegui la disamina.

Il percorso della carovana, per qualche ragione (ovvia per il giak medio ma oscura per il kraan evoluto), attraversa tutti i monti Durncrag con una traiettoria serpentiforme e termina all'antro di Vonatar. Scorri il tragitto un paio di volte memorizzando i punti di riferimento e, quando sei sicuro di averlo imparato, trituri la mappa col tuo becco affilato.

Devi precedere quello stupido Carag alla carovana e recuperare il Bor-a-Hunkbak: è l'unico modo che hai per ottenere la stima

del tuo padrone e creatore Vonatar. L'unico problema, che ti preoccupa abbastanza, è che non hai la più pallida idea di cosa sia un Bor-a-Hunkbak. Mentre immagini di spaventosi manufatti si addensano nella tua testolina oblunga, valuti la prossima mossa.

Vuoi perquisire il laboratorio (vai al [34](#)) o preferisci *Volare Altrove*?

2

Saltelli vicino all'ubriaco. "Kraaa?" gli chiedi, andando dritto al punto.

"Certo che conosco la canzone," risponde, dandosi una gran manata sulla coscia. "E' un classico! Alla fiera di Helgedad, per due Kika, un plaak mio padre comprò," inizia a cantare con una mano sul petto e l'altro braccio teso di lato.

"Kraaa!"

"No, no." Il Drakkar scuote il testone mascherato. "Quello viene dopo. Prima c'è lo xargath che ingoiò l'egorgh, che sbranò l'icktakko, che fulminò il tigerwolf che mangiò il plaak, che per due Kika mio padre compro!" Termina la strofa senza fiato e fa un respiro profondo.

"Kraaa?"

Il Drakkar si gratta il mento con aria pensosa. "Così a occhio, sul verde chiaro, quasi turchese. Ma stavamo parlando di musica, perché cambi argomento?"

E' il momento di fare la domanda decisiva: "Kraaa?"

"Certo," conviene l'ubriaco. "Ma solo due volte!" Solleva l'indice e il medio. "Ieri e l'altro ieri!"

Aggiungi 1 al Tempo.

Vuoi offrire una Pozione Misteriosa (se ce l'hai) al Drakkar (vai al [24](#)), usare la *Lingua Prensile* (se ne sei dotato) per derubarlo (vai al [18](#)) o preferisci *Volare Altrove*?

3

Questo doveva essere un corridoio per giungere chissà a quali luoghi nascosti. Saltelli avanti, stringi le ali per passare ma il passaggio si rimpicciolisce sempre più. Le pareti ti abbracciano con fredda passione: la situazione sta diventando rischiosa. Fai per girarti e scappare, ma sei incastrato: il tuo collo flessuoso ti permette di alzare il becco verticalmente e di ruotare il capo all'indietro, in modo da vedere i muratori che ti studiano curiosi.

"Che bell'esemplare", mormora uno.

"Come quelli che vendono al mercato nero di Holmgard. Varrà almeno venti Corone!", dice un altro.

"Bifolco scriteriato!", esclama un terzo. "Lì non ci paghi mica in cima le decime. Ci abbiamo trenta Corone qui per noi!"

Il primo si allontana. "Vado a prendere una corda."

Se hai le *Corna Retrattili*, vai al [12](#); se invece non hai questa caratteristica, vai al [20](#).

4

Aggiungi 2 al Tempo.

Svolazzi pigramente sopra lo stradone polveroso che conduce alle pendici dei Monti Durncrag. L'aria è calda e l'assenza di correnti ti obbliga a sbattere le ali più energicamente per restare in quota. Abbassi lo sguardo, ma i tuoi occhi da predatore non vedono niente di importante al suolo. Ormai è tardi e decidi di virare in direzione di altre mete.

Se il Tempo è compreso tra 15 e 18, vai al [33](#); altrimenti *Vola Altrove*.

5

Incespichi all'indietro sollevando una zampa per proteggerti. La spada di Carag sibila verso di te, la vedi quasi al rallentatore e senti una fitta alla base del collo quando l'affondo giunge a destinazione. Vi fissate negli occhi per un lungo istante, attendendo entrambi il momento in cui crollerai a terra sgozzato, ma questo non giunge.

Abbassate insieme lo sguardo e capite perché: la punta dell'arma si è conficcata nel libricino che impugnavi e ti ha fatto solo un graffietto. Sei il primo a riprendersi dallo stupore. Sferri un affondo col becco e Carag rotola a terra con la casacca lacerata sul petto. Avanzi per sferrargli un colpo, ma vedi un involto argentato rotolare fuori dallo squarcio nel tessuto. Il giak geme e allunga una mano per recuperarlo, ma riesce solo a spingerlo verso di te.

Vuoi buttarti su questo nuovo involucro (vai al [14](#)) o preferisci recuperare il sacco di iuta (vai all'[8](#))?

6

Muovi la testa a scatti inclinandola da una parte all'altra ed esami rapidamente tutti i recipienti presenti sul tavolo. Scarti immediatamente quelli troppo grandi e altri che stanno ancora ribollendo sul fuoco. Stai per raccoglierne uno, ma il teschietto disegnato sull'etichetta sembra ghignarti in faccia.

Sbatti le ali con frustrazione, ma alla fine noti una boccettina di terracotta posata vicino al bordo del tavolo. Non riesci a leggere le rune incise sulla superficie, ma il simbolo della folgore è inequivocabile: lì dentro ci deve essere una pozione magica estremamente potente. Puoi *Arraffare* la Pozione Misteriosa.

Aggiungi 1 al Tempo e scegli se proseguire la perquisizione (vai al [10](#)) o *Volare Altrove*.

7

Aggiungi 1 al Tempo.

La tua lingua scatta e si avviluppa intorno all'Asta. La tiri verso di te e l'*arraffi* (segna l'Asta dei Maghi: se hai già due oggetti, sei costretto ad abbandonarne uno). E' davvero un bell'oggetto, e nell'estremità più larga porta una curiosa scritta. In qualche modo Vonatar è riuscito a insegnarti a leggere quando eri ancora nell'uovo, quindi puoi decifrare *Lionel – Dessi – 10*.

“Brutto!”

“Lasciala!”

La bambina e la vecchia si avvicinano minacciose. Spaventato, agiti l'Asta e gracchi: “Kraaa.”

L'anziana rallenta i movimenti come se nuotasse nell'olio. Divertente questo giocattolo.

Un altro *kraaa* e il camino della casa esplose.

Ancora un *kraaa* e dalla testa della bambina spuntano due lunghe orecchie d'asino.

Ci stai prendendo gusto, ma la tua situazione non è migliorata di molto. Puntì l'Asta verso il pioppo e urlò “Kraaa!”

All'albero spuntano mani e piedi. Lo senti mormorare “Ba-rum-ba, ra-ra-rum-ba”, poi si muove verso la casa.

Colpisci la corda con l'Asta, e stavolta il *kraaa* serve a qualcosa di buono: la fune si trasforma in un serpente. L'animale striscia verso la vecchia, che ancora si muove lenta come una lumaca.

Mentre il serpente morde l'anziana signora, la bambina piange disperata tirandosi le orecchie da ciuco e l'albero distrugge la casetta, tu *Voli Altrove* soddisfatto e ti senti un possente mago.

8

Scatti in avanti, chiudi il becco sull'imboccatura del sacco e sbatti le ali come se ne andasse della tua vita (il che non è troppo lontano dalla realtà). Carag geme e si tuffa verso di te, ma sei già a un paio di metri dal suolo e la sua lama ti manca per un pelo. Prendi quota mentre il giak ti bombarda di proiettili improvvisati: la spada arrugginita, l'elmetto a punta, un sasso, uno stivale chiodato.

Un ultimo sforzo ti porta su una cengia rocciosa a distanza di sicurezza. Laceri il sacco di iuta e ti prepari a estrarre il Bor-a-Hunkbak. E' la tua vittoria, è il momento che attendevi con ansia, è il coronamento della tua pur breve esistenza, è... una fregatura colossale!

Rimani attonito a fissare il mucchio di sassi ed erba nel quale hai appena ficcato il muso, ma non c'è nulla che assomigli a un artefatto nanico. Ti sporgi oltre l'orlo della cengia e vedi Carag che ti fa un gestaccio molto eloquente, prima di riprendere la corsa verso il covo di Vonatar. Ti ha sconfitto e ne siete entrambi consapevoli. Ti rialzi mestamente in volo e torni verso il laboratorio di Vonatar, sapendo che ti attende una punizione. Pochi minuti dopo sei davanti al gobbo malefico.

Vai al [13](#).

9

Aggiungi 3 al Tempo.

Le rovine del Tempio della Confraternita sono un mucchio di sassi anneriti dal fumo. Mentre volteggi calmo puoi osservare l'interno delle stanze, svelato dal fuoco che ne ha bruciato il tetto: qua e là sono sparsi piccoli oggetti, chissà se qualcuno è proprio il Bor-a-Hunkbak.

Una dozzina di umani a petto nudo sta muovendo pietroni squadrati, togliendoli da un muro diroccato e ammassandoli dalla parte opposta. Altri due uomini, molto più anziani, li guardano lavorare tenendosi a distanza: il primo regge un grosso monocolo appoggiato al naso, l'altro si sorregge con un bastone colorato di giallo. Si sbracciano verso gli operai, probabilmente per dirigerne i lavori.

Plani a poca distanza dai due vecchi e tendi le orecchie.

“Ah, se iniziavano di là, come dicevo io! Questa parte è troppo rovinata, serviranno due anni a sistemarla!”, dice lo zoppo.

“Che fretta c'è?”, ribatte l'orbo. “Tanto di monaci non ce ne sono più, ormai. Non c'è più religione.”

“Se mettevano a posto l'altra ala, potevano infilarci qualche novizio dei Ceneresi già quest'inverno.”

“Quei meridionali drogati!”, borbotta l'altro.

“Ma smettila! Monaci questi, monaci quelli. Devi essere più moderno. Bada!”, urla poi a un manovale. Questi alza il capo con una smorfia sul viso. “Quella trave si è mossa!”, grida ancora il vecchio.

“Va' a morire a casa tua e non romperci l'anima!”, risponde l'operaio.

L'orbo alza un dito nodoso. “Ai miei tempi i giovani portavano rispetto per gli anziani”, proclama.

“Se non vuoi che si muova, devi fare un muretto di sostegno. Se non avessi lasciato la gamba sotto un carro ti farei vedere io”, aggiunge lo zoppo.

Se vuoi provare a infilarti nelle rovine per recuperare qualche oggetto, vai al [15](#).

Se il tuo obiettivo è il monocolo, oppure il bastone, e vuoi attaccare i vecchi, vai al [31](#).

Se credi che il Bor-a-Hunkbak non sia qui, *Vola Altrove*.

10

Ti guardi intorno per vedere se ci sia qualcos'altro da sgraffignare. Indugi a lungo sui mille oggetti presenti e rimpiangi di avere

solo due zampe per *Arraffare* tutto quello che vedi. Sei così assorto che non senti il tintinnio di stivali chiodati alle tue spalle. Un istante dopo una rete di metallo piomba su di te schiacciandoti al suolo. Agiti le ali cercando di districarti, ma riesci solo a impigliarti ancora di più.

“Kraaa!” urla la tua sfida.

“In Sommerlund,” risponde la voce roca di Carag. “E' sua capitale!”

Ti volti a fatica e vedi il ghigno soddisfatto di Carag a un paio di metri da te. Il giak stringe nelle manone nodose il manico del retino e ti tiene inchiodato al suolo. Fai un ultimo tentativo per liberarti, ma le forze ti vengono meno quando vedi la sagoma a punto interrogativo di Vonatar emergere da un'arcata laterale.

“Ragazzini, fatemi lavorare!”

“Zcuza Sig-niore, ma Carag catturato Cra-Cra mentre rubava!” La voce del giak gronda servilismo.

“Kraaa,” protesti.

“Se è per questo, anche tre o quattro volte, nei giorni migliori,” osserva il gobbo. “Ma cosa c'entra? E perché mi stavi derubando?”

“Kraaa!”

“Le domande le faccio io! Carag,” si rivolge poi al giak. “Prepara la stanza dove voglio sempre mandarti!”

Un sorriso malevolo illumina il viso del giak. “Carag obbedisce,” esulta, prima di caracollare via col retino in spalla.

Vai al [13](#).

11

Spalanchi il becco in un *kraaa* disperato mentre la spada di Carag affonda verso il tuo collo. All'ultimo momento il giak incespica e la punta della lama si conficca nella tua mandibola scheggiandoti l'osso. Rotoli all'indietro con l'arma ancora conficcata in bocca. Atterri di schiena e, mentre stai cercando di rialzarti, Carag ti pianta uno stivale borchiato sul petto e afferra l'arma con entrambe le mani.

Agiti le ali ancora sdraiato a terra e scalci debolmente mirando alle gambe del tuo avversario. Il giak dà uno strattone e recupera l'arma, ma il suo slancio è tale che adesso è lui a cadere all'indietro. Ti rialzi a fatica e saltelli all'indietro, fitte di dolore che ti colpiscono il torace a ogni respiro. Carag si rimette a sedere, ma tu non sei in grado di combattere ancora questo giak così tenace.

Vai all'[8](#).

12

Vonatar ti ha dotato di queste favolose *Corna Retrattili*: è giunto il momento di metterle in mostra. Le protuberanze ti sbucano dal capo con un incedere maestoso: il muratore più vicino sbianca in volto e lascia cadere il piccone. Anche gli altri iniziano ad urlare, per poi darsi a una fuga disordinata. Gracchi soddisfatto.

Usi le corna anche per puntellarti alle pareti e per cercare di liberarti. Dopo numerosi sforzi che ti costringono ad aggiungere 1 al Tempo, puoi trascinarci fuori dal corridoio e *Volare Altrove*.

13

Vonatar ti guarda con aria sconsolata. “Mi hai deluso profondamente, piccolo mio.” Il mago stringe le labbra e fissa un punto alle tue spalle. “Avevo grandi progetti per te, ma temo di essermi sbagliato.”

Ti guardi intorno freneticamente. “Kraaa!”

“Può darsi, non sono mai stato in Vassagonia.” Il mago si stringe nelle spalle, per quanto la gobba glielo permetta. “Ma non cercare di cambiare argomento.”

Da dietro la spalla deforme del mago fa capolino la faccia butterata di Carag. “Zig-niore, stanza pronta.”

“Bene,” Vonatar fa un gesto vago con la mano. “Almeno uno dei miei servi si comporta in maniera acconcia.”

“Quale servo?”

“Tu, Carag, malinconico ectoplasma. Parlavo di te.” Vonatar schiocca le dita ossute e ti senti immobilizzato in una fitta rete invisibile. “Porta questa bestiaccia nel laboratorio, svelto.”

“Kraaa!”

Il giak piega verso il basso gli angoli della bocca. “Padrone, imbottitura già pronta?”

“Tutto pronto, mio fido Carag.” Il mago si sta già allontanando.

Il giorno dopo arrivano finalmente gli ospiti per il raduno. Appollaiato sul trespolo vedi sfilare alcuni tra i più crudeli e pericolosi maghi di tutto il Magnamund: lo Zakhan Kimah, l'Arcidruide Cadak, Lord Zhada e altri ancora. Vorresti salutarli tutti come si confà al loro rango con un *kraaa* prolungato, ma difficilmente i tassidermisti lasciano la facoltà di parlare ai propri assistiti.

E dire che la tua vita da animale impagliato sarà molto più travagliata della precedente. Ma questo è un altro Corto, a cui potrai giocare un'altra volta.

14

Ignorando il giak, corri di lato e ti tuffi sull'involto. Lo raccogli nel becco e, meravigliandoti per quanto sia leggero, sbatti le ali per rialzarti in volo. Carag ulula qualcosa di incomprensibile, ma tu sei già oltre la sua portata. Arrischi uno sguardo verso il

basso: il giak è in ginocchio e sta piangendo con la faccia tra le mani. Sicuro di avere la vittoria in pugno, sali ancora di quota e viri in direzione della caverna di Vonatar. Pochi minuti dopo atterri davanti al mago e gli presenti l'oggetto tanto agognato.

Vai all'[Epilogo](#).

15

Aggiungi 1 al Tempo.

Zampettando furtivo aggiri le rovine fino a che non ti trovi dalla parte opposta a quella degli operai. Entri nel vecchio Tempio da un grande portale e ti trovi in una stanza colossale... colossale e deserta. Forse tutti i piccoli oggetti che vedevi erano solo dall'altro lato. Spazientito, svolazzi qua è là finché non trovi due strane protuberanze in un muro.

A rischio di scheggiarti il becco, scalzi il primo dei sassi sporgenti, che cade a terra con un'eco minacciosa. Ti guardi attorno a disagio: gli operai avranno sicuramente sentito. Hai però scoperto una nicchia dentro a cui riluce una collana di sassolini luccicanti, un monile che farebbe la felicità di ogni umana. Potrebbe interessare anche a un mago? Se vuoi, *Arraffa* la Collana di Stelle di Cristallo.

Se vuoi svelare il segreto anche dell'altra pietra, vai al [26](#). Se invece sei già soddisfatto, puoi *Volare Altrove* oppure (se non l'hai già fatto) puoi uscire per sfidare i due anziani, andando al [31](#).

16

Allarghi le ali e zampetti a testa bassa verso Carag. Il giak ringhia e caracolla verso di te, sollevando la spada corta sopra la testa. Il tuo slancio ti porta a colpirlo con la cresta ossea proprio in mezzo alla pancia flaccida; lui grugnisce e ti cala la spada sul cranio, ma ha poca forza e il fendente scalfisce appena la cresta.

Sbatti furiosamente le ali per stordirlo e lui cade a sedere. Si copre il viso con un braccio e affonda la spada alla cieca. La punta ti graffia il torace e arretri con un *kraaa* di dolore. Carag, di nuovo in piedi, torreggia su di te, la sinistra protesa e mano destra che solleva la spada sopra la testa. Il tuo becco affilato scatta in avanti e si chiude sul polso libero del giak. L'umanoide strilla di dolore e inizia a percuoterti il muso con l'elsa dell'arma: al terzo colpo sei costretto a mollare la presa.

Vi separate per riprendere fiato e iniziate a girarvi intorno l'un l'altro. Sangue misto a sudore cola dalle vostre ferite, ma nessuno sembra intenzionato a cedere terreno. Il giak lecca la lama imbrattata, quindi sputa a terra e riparte all'assalto. Corre verso di te, porta indietro il braccio armato e sferra un fendente diretto al tuo collo.

Se hai un Libro Misterioso, vai al [5](#); altrimenti vai all'[11](#).

17

Guardi il sole a picco. Prendi il Monocolo e lo tieni a poca distanza dalla fune. Poco dopo (aggiungi 1 al Tempo) un filo di fumo si sprigiona dalla corda. Gracchiando felice, guardi i filamenti bruciare: ormai più di metà sono consunti. "Brutto!"

Ti giri: la bambina è in piedi, davanti alla soglia di casa. Ben presto viene raggiunta dalla vecchia, che grida, si alza la sottana e corre verso l'Asta. Ti alzi in volo, e con due stratonni riesci a liberarti. Sei quasi a distanza di sicurezza quando senti urlare "D.A.D.!"

Un dolore lancinante ti conferma che sei stato colpito. Il tuo posteriore è bruciato, ma le notizie sono assai peggiori se sei dotato della *Coda Piumata* in tal caso, il dardo magico ha rovinato l'effetto estetico della tua appendice, e d'ora in avanti non potrai più avvalerti di questa Caratteristica.

Scuoti il capo. Almeno sei ancora vivo e puoi *Volare Altrove*.

18

Rapida come il fulmine, la tua lingua guizza in avanti e si attorciglia al cinturone del Drakkar. Dai uno strattone e la fibbia, già tesa allo spasmo dall'immane sforzo, cede con uno schiocco. Il grassone barcolla in avanti e lancia un'imprecazione che contrasta con il sorriso ebete della sua maschera. Muove un passo verso di te, ma proprio in quel momento i pantaloni gli si attorcigliano alle caviglie e lui rovina a faccia in giù.

Sputi il cinturone borchiato e fai schioccare il becco un paio di volte. L'uomo a terra sta annaspando con le braccia, ma ha ancora la maschera premuta contro il terreno e non sembra rappresentare un'immediata minaccia. Infilata nel fodero, vedi una piccola daga con l'elsa di legno; le dai un colpetto col muso e scivola fuori dalla guaina. Ha una lama sottile e attorcigliata, ma la punta brilla al sole.

Puoi *Arraffare* la Daga a Tortiglione, prima di *Volare Altrove*.

19

Aggiungi 2 al Tempo.

Sorvoli una zona alberata e guardi in basso. Il fogliame è così fitto che non riesci a scorgere niente. Decidi di fare un altro passaggio e scendi di quota. Questa volta noti una macchia scura dall'aria familiare. Rallenti il volo sbattendo le ali e aguzzi la vista: la sorpresa è tale che perdi parecchi metri di quota e ti riprendi solo a pochi metri dalla cima degli alberi.

Appollaiata sulla cima dell'abete più alto c'è una splendida femmina di kraan, la più attraente che tu abbia mai visto nella tua vita di scapolo (nonché vergine): ammira le membrane alari vellutate, il becco osseo affusolato, la cresta cornea ben modellata e le unghie lunghe, mentre ti avvicini in planata. Spalanchi le ali gonfiando il torace e atterri vicino a lei. La femmina ti lancia un'occhiata distratta.

“Kraaa,” la saluti.

“Kraaa.”

Pare che ci stia. “Kraaa?”

“Kraaa!”

“Kraaa...”

“Kraaa.”

Questa sua ultima uscita ti lascia un po' interdetto. Non sapendo cosa rispondere, saltelli un po' sul ramo e ti guardi intorno. Sotto di te c'è un ammasso di sterpi che, con ogni probabilità, è il nido di questa affascinante fanciulla, ma non riesci a vedere cosa contenga. Le scocchi un'occhiata furtiva, ma lei, ritrosa, si copre il corpo flessuoso con le lunghe ali.

Se hai la *Coda Piumata* e vuoi fare uso di questa Caratteristica, vai al [39](#).

Se hai una Collana di Stelle di Cristallo o una Bottiglia di Vetro Brillante e vuoi farne uso, vai al [35](#).

Altrimenti puoi accantonare i pensieri relativi alla riproduzione e *Volare Altrove*.

20

Il muratore torna armato di una grossa fune. Per quanto ti dibatta, non puoi evitare di essere legato come un salame e portato via. Urli la tua rabbia con terribili *kraaa*, ma ottieni come unico risultato un altro legaccio intorno al becco.

Dopo due giorni di prigionia, fai la tua comparsa al mercato nero di Holmgard e vieni venduto sottobanco a un signorotto di Vassagonia, che approfitta del pacchetto speciale “1 kraan, 2 Elisir di Rendalim e 3 Pasti” a sole 40 Corone d'Oro.

La tua avventura termina qui. A dire il vero, un giorno riuscirai a scappare dal deserto travestendoti da cammello e aggregandoti a una carovana di predoni. Ma questo è un altro Corto a cui potrai giocare un'altra volta.

21

Tenendo la boccettina ben stretta nell'artiglio destro, afferrì il tappo con il becco e la stappi con una torsione del collo. Sputi il sughero, quindi bevi il contenuto in tre lunghi sorsi. Subito una nuova energia pervade le tue membra: ti getti con tutto il peso contro la porta mezza scardinata e finisci di sfondarla senza problemi.

Vai al [25](#).

22

Un movimento nei pressi del carro attira la tua attenzione. Ti acquatti dietro a una sporgenza rocciosa e osservi la scena. Vicino al relitto ci sono due figure scheletriche che indossano mantelli rossi con cappuccio; uno di loro ha un grosso corvo appollaiato sulla spalla. Su una roccia davanti a loro si erge una terza figura: è avvolta in un manto scuro che sembra cambiare forma e colore ogni volta che lo guardi da una diversa angolazione.

“Come sarebbe a dire che non potete prendere il carico?” La voce della figura misteriosa risuona nella tua testa.

“Mio signore, c'è una Lancia Magica benedetta in cima a tutto.” L'incappucciato col corvo sulla spalla risponde con lo stesso mezzo. “Non la possiamo toccare.”

“E anche il resto del carico è protetto,” fa eco il secondo.

“Non importa come, ma dovete recuperare quel bancale!” Il tono è monocorde, ma percepisci una minaccia non troppo velata.

“Volete che tutti i Cavalieri Ramas del Magnamund si presentino sotto casa nostra armati di armi come quella, pronti a conficcarcele nelle costole?” Nella mano dell'essere compare una lama nera.

“I Ramas sono tutti morti,” obietta il padrone del corvo.

“Sì, tutti o quasi,” conferma il compagno. “Si è salvato solo un ragazzino, ma probabilmente a quest'ora sarà già diventato cibo per i Tigerwolf. Non abbiamo niente da temere da lui.”

L'ombra rimane in silenzio per alcuni istanti. “Forse avete ragione voi. Forse non c'è poi tanta fretta. Ma questo carico deve sparire lo stesso. Tu, manda il tuo corvo alla ricerca di aiuto.”

La figura in rosso alza un braccio scheletrico e schiocca le dita. Il grosso pennuto nero lancia un *kraaa* (al quale sei tentato di rispondere per le rime) e si alza in volo, scomparendo all'orizzonte. Torna dopo pochi minuti e si posa sul braccio proteso del padrone. Gracchia qualcosa, ma è un dialetto troppo serrato perché tu lo possa capire.

“Signore,” traduce l'incappucciato. “C'è un giak a poca distanza da qui che può fare al caso nostro.”

“Benissimo, andiamogli incontro e reclutiamolo per questo lavoretto.” Scende dalla roccia ma si ferma di colpo. “Aspetta, non sarà mica quell'idiota di Carag?”

Le figure in rosso si scambiano uno sguardo. “Ecco, in verità...” Comincia il primo.

“... si tratta di lui,” termina il secondo.

“Che Naar ce ne scampi! Bene, lo faremo bastare. Andiamolo a prendere, prima che si perda per strada!”

Le tre figure si allontanano nella direzione indicata dal corvo e tu esci allo scoperto. Sai di avere poco tempo prima che ritornino, quindi corri verso il retro del carro. La porta è parzialmente scardinata, ma non abbastanza perché tu ci possa passare. Dai un colpo di becco, ma capisci che ci vorrebbe troppo tempo per aprirla così.

Se hai un Osso di Xargath o una Daga a Tortiglione e vuoi farne uso, vai al [37](#).

Se hai un Bastone Giallo, un'Asta dei Maghi o un Femore di Giak e vuoi farne uso, vai al [28](#).

In caso contrario, *Vola Altrove*.

23

Non c'è modo di liberarsi: la tua avventura finisce qui. Diverrai l'animale domestico meno amato della tua epoca, eppure un giorno troverai il modo di fuggire insieme alla bambina, divenuta nel frattempo una stupenda ragazza fregiata del titolo di Miss Magnamund Settentrionale. Ma questo è un altro Corto a cui potrai giocare un'altra volta.

24

Senza un *kraaa*, porgi la bocchetta con la folgore al grasso Drakkar. L'uomo sbatte gli occhietti porcini dietro la maschera sorridente, quindi allunga una mano e ti strappa di zampa l'oggetto che gli porgi; nel farlo rischia di perdere l'equilibrio, ma si riprende all'ultimo istante.

“E cosa è questa?” chiede, esaminando il contenitore.

“Kraaa.”

“Sì, ma cosa è?”

“Kraaa!”

“Non fumo, grazie.” Distoglie lo sguardo dalla bocchetta e ti fissa. “Ma non sei un po' giovane per certe cose?”

“Kraaa.”

“Lo diceva anche il mio povero zio, che Naar lo abbia in gloria.”

Ciò detto, il Drakkar si volta e torna verso il masso su cui era seduto, senza smettere di armeggiare con la bocchetta. Ora che l'ubriaco non ti presta più attenzione, puoi *Arraffare* una Bottiglia di Vetro Brillante (vuota) che giace sul prato. Non sai a cosa possa servire, ma non sarebbe la prima volta che nel Magnamund un oggetto misterioso aiuta il possessore.

Aggiungi 1 al Tempo e *Vola Altrove*.

25

L'interno del carro è pieno dei più svariati oggetti e per un attimo vieni colto da un capogiro al pensiero di dover frugare dappertutto. Per tua fortuna i nani di Bor sono gente precisa e, sotto al sedile, trovi una bolla di accompagnamento (ovviamente su pergamena carbone). La scorri rapidamente e scopri che la carovana trasportava:

- Lancia Magica
- Stivali in Pelle di Borriskin
- Giubba in Pelle di Drago
- Nave in Bottiglia
- Reggigobba
- Pupazetto Hatuli
- Cappello da Grande Mago
- Dose di Funghi Calacena
- Occhio della Sfinge
- Spada di Loge Skyrunner

Stai giusto pensando a quale di essi possa essere il Bor-a-Hunkbak, quando senti dei passi pesanti risuonare all'esterno del carrozzone. Un respiro affannoso, quindi la voce inconfondibile di Carag urla qualcosa. Non hai un secondo da perdere: *Arraffi* uno (e uno solo) degli oggetti presenti nel carro e voli verso la botola sul tetto. Un attimo dopo esci dal carro e ti liberi in alto nel cielo, mentre cinque paia di occhi (quattro umanoidi e un pennuto) ti fissano spalancati.

Il tuo *kraaa* di vittoria copre le imprecazioni di Carag: c'era un solo Bor-a-Hunkbak e tu sei certo di averlo trovato. Il corvo risponde al tuo grido, ma non riesci a capire cosa dica. Intanto il giak saltella sul posto indicandoti con una mano e dandosi manate sulla fronte con l'altra, sotto lo sguardo impassibile degli incappucciati.

Vai al [40](#).

26

Aggiungi 1 al Tempo.

Armeggi per un bel pezzo. Quando finalmente il tuo becco ha la meglio sull'edilizia umana, il sasso cade a terra portandosi dietro una buona fetta del muro che ti precipita sulle zampe. Sei robusto e te la cavi con un qualche *kraaa* dolorante, ma se avevi *Arraffato* la Collana di Stelle di Cristallo e/o il Monocolo gli oggetti si sono irrimediabilmente frantumati, e devi cancellarli dai tuoi possessi.

Invece di una nicchia, davanti ai tuoi occhi si snoda stavolta un passaggio stretto e lungo.

Se ti infili qui prima che arrivi qualcuno, vai al [3](#); altrimenti *Vola Altrove*.

27

Aggiungi 3 al Tempo.

Plani sul grande prato che circonda la villetta, una casa gialla con gli scuri blu. Un filo di fumo esce dal camino e si perde nel cielo terso dove rondini guizzanti si rincorrono. Abbassi lo sguardo sulla radura, macchiata da aiuole tonde con ogni tipo di fiore: fra due pioppi è steso un filo a cui sono appesi indumenti dai colori vivaci. Dalla parte opposta, una bambina salta la corda e canticchia.

Col cuore gonfio di pace, saltelli verso di lei, le sorridi e la saluti col più delicato dei tuoi *kraaa*.

Le labbra le fremono, lascia cadere la corda, scoppia a piangere e corre verso casa.

Rimani a becco aperto: gli umani sono incomprensibili. Forse questa tappa è stata una perdita di tempo: dubiti che il possente Bor-a-Hunkbak (di qualunque cosa si tratti) si possa celare in quest'oasi di serenità. Ti sgranchisci le ali e spicchi il volo.

“FIX!” urla una voce femminile.

Vorresti girare il capo, ma non ci riesci. Provi ad alzare le zampe, a sbattere le ali: nulla da fare, sei immobilizzato in volo, a mezzo metro dal suolo.

Una vecchietta entra nel tuo campo visivo. Ha un bastone dorato nella destra, mentre con la sinistra tiene la mano della bambina di prima.

“Lurida cornacchia ipertrofica”, ti apostrofa la signora.

“Brutto”, rincalza la bambina, col viso impiastricciato di lacrime.

“Vi portate addosso quei maiali dei Drakkar, prendete le loro malattie e le portate in giro per il mondo!”

“Brutto.”

“Ma avete imparato a conoscere queste, eh?” ti chiede, agitandoti il bastone dorato sotto il naso.

Mai visto niente del genere. Vorresti scuotere il becco, ma non ci riesci.

“Sì, proprio così. Un'Asta dei Maghi di Dessi! Lionel, il mio povero marito l'ha ruba... Cioè, l'ha tenuta con sé quando è scappa... Cioè, quando ha deciso di lasciare quella gente. Ti fanno aspettare 10 anni, quei sudicioni, prima di darti un'Asta, lo sai, bestiaccia?”

“Brutto”, commenta la piccola.

“Lionel mi ha insegnato tante cose e so fare magie come faceva lui. Guarda qua!” Alza l'Asta verso la corda che la bambina aveva abbandonato sul prato e proclama “*Anti-Gravitazionale!*”

Sbarri gli occhi: la fune si solleva nell'aria, si sposta verso di te e ti avvinghia la zampa destra. La vecchia appoggia l'Asta a terra, afferra l'altro capo della corda e lo lega al fusto di un pioppo. Sogghigna e ti fa: “Adesso stai lì buono buono, intanto che...”

“Pipi”, dice la bambina.

“Va bene.” La prende per mano e la accompagna verso casa. “Tanto questo non scappa di sicuro.”

“Brutto”, ti urla la piccola prima di entrare in casa.

L'incantesimo si rompe e ricadi a terra. Non ti fai tante domande e cerchi subito di volare via da questo incubo: tiri la corda, ma non riesci a romperla. Provi col becco: niente da fare. Poi gli occhi ti cadono sull'Asta abbandonata a terra.

Svolazzi fino a poca distanza, ma la fune ti trattiene quando ti manca appena un metro per raggiungerla. Per quanto tu allunghi le zampe proprio non riesci ad arrivarci.

Se hai la *Lingua Prensile* e vuoi avvalertene, vai al [7](#).

Se possiedi un Monocolo e vuoi usarlo, vai al [17](#).

Altrimenti vai al [23](#).

28

La serratura è ancora chiusa, ma la fessura è sufficiente per infilarci un oggetto lungo e sottile. La tua leva improvvisata si rivela sorprendentemente efficace e ti metti al lavoro alacramente. Non appena hai allargato a sufficienza il pertugio, il tuo attrezzo si spezza con uno schiocco. Infilo il muso nell'apertura, ma ancora non riesci a entrare. Con un *kraaa* di frustrazione, tiri fuori la testa e valuti come procedere.

Aggiungi 1 al Tempo.

Sei hai una Pozione Misteriosa e la vuoi usare, vai al [21](#); altrimenti non ti resta che *Volare Altrove*.

29

Ti aggiri saltellando tra i resti della carovana, quando un nuovo odore, ben più sgradevole di quello dell'ozono, ti colpisce come una mazzata in piena testa: il fetore di Carag! Sbatti le ali, fai schioccare il becco e graffi il terreno con gli artigli, ma non ci sono dubbi: il fetido giak ti ha preceduto.

Inizi a cercare con maggiore frenesia e trovi la porta posteriore del carro scardinata. All'interno c'è un grosso scrigno nanico, anch'esso aperto a forza. Il contenuto è sparpagliato sul pavimento, ma sei certo che il Bor-a-Hunkbak sia già in viaggio verso il covo di Vonatar. Con un *kraaa* di sfida, sbatti le ali e ti alzi in cielo.

Vola Altrove.

30

Sbatti le ali e svolazzi fino alla libreria, quindi ti ancori con gli artigli a uno dei ripiani e inizi a spulciare il libro col becco. Purtroppo, nonostante tu sia un esemplare estremamente intelligente e sappia leggere più di sessanta parole al minuto, non conosci tutte le lingue degli umani e molti dei testi sono scritti in un idioma astruso.

Dopo una breve ricerca, individui un tomo più sottile degli altri nascosto dentro a un enorme volume polveroso. Alle tue narici arriva il puzzo inconfondibile del giak Carag: questo libro deve essere suo. Lo osservi con più attenzione: le sue pagine sono trattate con qualche sostanza che le rende luccicanti. Improvvisamente ti scivola di mano e cade a terra spalancandosi: una repellente femmina di giak, grassa, sudata e soprattutto nuda, ti fa l'occhiolino dalla doppia pagina centrale.

“Kraaa!”

Urli tutto il tuo sdegno al soffitto della caverna e distogli lo sguardo. La scaffalatura ondeggia pericolosamente con te ancora attaccato a uno dei ripiani e, per un lunghissimo istante, temi di terminare la tua breve esistenza come la prima Frittella di Kraan nella storia del Magnamund.

Per tua fortuna il mobile si assesta dopo un paio di oscillazioni e tu puoi tirare un *kraaa* di sollievo. Alcuni libri sono caduti a terra, coprendo fortunatamente la laida giak, e uno in particolare attira la tua attenzione: sulla copertina c'è disegnato un kraan come te (anche se certo meno intelligente) assieme a un serpente con due teste, un leone con la lingua a punta e altre creature ridicole.

Svolazzi giù dallo scaffale e provi a sfogliare il volume. Su ogni pagina c'è una figura, seguita da una serie di scarabocchi incomprensibili. Rimani incantato alcuni minuti sull'immagine di una prosperosa Zaldan, quindi ti riscuoti e decidi che è il caso di ripartire. Puoi *Arraffare* il Libro Misterioso.

Aggiungi 1 al Tempo e scegli se proseguire la perquisizione (vai al [10](#)) o *Volare Altrove*.

31

Aggiungi 1 al Tempo.

Ti sollevi in aria e atterri davanti ai due. Spalanchi le ali e ti presenti col più temibile dei tuoi urli di guerra: "Kraaa!"

Lo zoppo sorride e accenna un inchino. "Buongiorno anche a te", dice.

"Razza dannata!", sbraita invece l'orbo. "Ho combattuto contro di voi, nei mari di...", tossisce, "Lì, vicino alla città con quelle torri a forma...", batte il piede a terra, "Come case con tanti piani, insomma!"

"Sei proprio all'antica", lo riprende l'altro. "Che importa che lui sia un po' diverso da noi? Siamo tutti membri della società civile del Magnamund." Si rivolge a te. "Allora, cosa possiamo fare per il nostro nuovo amico?"

Frastornato per l'inatteso svolgersi degli eventi, non hai la risposta pronta. Intanto l'orbo si toglie il monocolo e lo punta verso di te. "Amico un accidente! Non ho bestiacce forestiere come amici!"

Lo zoppo solleva il bastone, tenendosi in equilibrio sull'altra gamba. "Sei un intollerante!"

"Venduto ai Signori delle Tenebre!"

"Razzista!"

L'orbo spintona lo zoppo. Entrambi cadono a terra.

Hai comunque raggiunto il tuo obiettivo. Mentre i due si rotolano a terra puoi *Arraffare* sia il Bastone Giallo che il Monocolo.

Ora puoi *Volare Altrove* oppure, se vuoi entrare nelle rovine e non l'hai ancora fatto, andare al [15](#).

32

Aggiungi 2 al Tempo.

Il tuo volo ti porta oltre le cime degli alberi fino alle vette brulle dei Monti Durncrag. Sorretto dalle correnti ascensionali, lasci vagare la tua mente immaginandoti cosa farai con la ricompensa per avere recuperato il Bor-a-Hunkbak. Di sicuro la prima richiesta sarà di avere alla tua mercé, anche solo per pochi attimi il viscido Carag.

Ti stai giusto interrogando su come potresti impugnare un maglio con le tue zampe posteriori, quando senti una voce profonda intonare una canzone sotto di te. Inizi a volare in cerchi sempre più bassi e piano piano capisci da dove provenga: seduto su un masso ai margini di un sentiero, c'è un grasso Drakkar circondato da bottiglie vuote.

"Novantanove bottiglie di Vigorilla sul muro, novantanove bottiglie di Vigorilla," intona con voce malferma. "Tirane giù una, passala di mano! Novantotto bottiglie di Vigorilla sul muro, novantotto bottiglie di Vigorilla..."

Atterri nei pressi e osservi il grassone, chiedendoti come faccia a bere attraverso la maschera della morte. La risposta arriva quando abbassa la bottiglia e si volta nella tua direzione: al posto del solito teschio di metallo, questo guerriero ubriaccone indossa una faccia tonda con occhi a fessura e sorriso da un orecchio all'altro.

"Ma che bel pappagallino," esclama, dopo averti visto. "Polly vuole un cracker?"

Ti ergi in tutta la tua statura e urli il tuo sdegno: "Kraaa!"

"Che carino!" Il grassone si alza, malfermo sulle gambe, e muove un passo verso di te. "Ecco," infila una mano guantata nella borsa a tracolla e ne estrae un tozzo di pane. "Pio, pio, pio... Vieni a beccare il pane secco!"

"Kraaa!"

"No, non ho il formaggio, mi spiace." Agita il tozzo di pane. "Questo è tutto quello che ho: me lo ha dato la guardia di una carovana di passaggio."

Stai per cavare gli occhi a questo brutto, quando nel tuo cervello evoluto e ipersviluppato si accende una lanterna: la carovana! Quante carovane passeranno per questa mulattiera dimenticata da Naar? Una sola, quella che segue la mappa scritta da un giak idiota di nome Carag! Forse questo Drakkar ha visto qualcosa e ti può mettere sulla buona strada: tutto sta nel sapere come chiederglielo.

Vuoi interrogare il Drakkar (vai al [2](#)), usare la *Lingua Prensile* (se ce l'hai) per derubarlo (vai al [18](#)) o *Volare Altrove*?

33

Improvvisamente una sagoma scura che arranca sulla strada attira la tua attenzione. Aguzzi la vista e i tuoi sospetti trovano conferma: è il viscido Carag, che sta caracollando verso la meta con un grosso sacco di iuta sulle spalle. Il malefico giak ti ha preceduto e ha trovato il Bor-a-Hunkbak, ma ancora non è detta l'ultima parola!

"Kraaa!"

Il tuo grido di battaglia risuona nell'aria, mentre chiudi le ali e ti getti in picchiata verso il tuo arco-nemico. Carag si volta e una smorfia di terrore distorce i suoi lineamenti. Inizia a correre più velocemente con le sue gambette tozze, ma il tuo becco corneo lo colpisce in piena schiena squarciandogli la cotta di maglia.

Il giak ulula e rotola sul sentiero, lasciando cadere il sacco. Lo slancio del tuo attacco è tale che anche tu atterri sulla pista

lasciando un lungo solco prima di schiantarti contro la parete. Sbatti le ali, annaspi con le zampe e riesci a rimetterti in piedi. A pochi metri di distanza, Carag è in ginocchio e sta scuotendo la testa; ha la mano sinistra a terra, ma nella destra impugna un coltellaccio arrugginito. In mezzo a voi c'è il sacco!

Devi giocare con astuzia: fissi negli occhi il giak, quindi lo saluti: "Kraaa!"

"Ciao a te," risponde lui.

"Kraaa?"

"Certo che Carag capire te," conferma il giak. "Tu parlare molto chiaro."

Sarebbe la prima volta che non vieni frainteso. "Kraaa..."

"Forse gente non capire perché non interessata a ciò che tu dice." Il giak si stringe nelle spalle. "Può essere pregiudizio in loro teste."

"Kraaa?"

"Me parlare bene perché ricevuto buona istruzione padrone Vonatar." Il sorriso di Carag è quasi amabile. "Solo lui lasciato me difetti pronuncia per non farmi montare troppo testa."

Sbatti le palpebre. "Kraaa."

"Nessuno si aspettare questo," ammette Carag. "Ora però io dovere scappare consegnare Bor-a-Hunkbak Zig-niore Vonatar!"

Si dà una pacca su un rigonfiamento nella giubba. "Tu no fermare e Carag diventare servo favorito!"

Rimanete in silenzio per alcuni istanti, poi entrambi girate lo sguardo e fissate il sacco di iuta dimenticato al suolo. Carag passa un pollice sul filo della lama arrugginita e la sua lingua rosa guizza sulle labbra flaccide. Il respiro del giak si fa più intenso e il suo corpo contorto si ingobbiisce ulteriormente, preparandosi a scattare. Ne frattempo tu allarghi le ali tozze e alzi il capo spalancando il becco.

"Kraaa!"

Vuoi afferrare il bottino e alzarti in volo (vai al [8](#)) o preferisci affrontare Carag (vai al [16](#))?

34

Ti guardi intorno un'ultima volta, ma non c'è traccia di Vonatar o Carag, entrambi occupati da qualche parte nei meandri di queste caverne. Allarghi le ali e zampetti rapidamente verso uno dei tavoli coperti di alambicchi. Un piccolo salto ti porta sopra di esso, ma urti maldestramente un'ampolla e la rovesci.

Il liquido nero e oleoso si spande sul ripiano. Il legno inizia a fumare e sei costretto ad arretrare per non sentire il tanfo. Nel farlo metti una zampa sopra un fornello acceso e trattieni a fatica un *kraaa* che esprimerebbe tutto il tuo dolore. Zoppicando, ti sposti verso il bordo del tavolo e valuti la prossima mossa.

Aggiungi 1 al Tempo.

Vuoi continuare a cercare sul tavolo (vai al [6](#)) o preferisci dare un'occhiata agli scaffali (vai al [30](#))?

In alternativa puoi semplicemente *Volare Altrove*.

35

Prendi l'oggetto nel becco con estrema delicatezza e lo sollevi in modo che i raggi del sole lo attraversino con un sapiente gioco prismatico. La femmina di kraan lo osserva per alcuni istanti quindi lancia un *kraaa* di approvazione e accetta il dono col proprio delicato beccuccio. Scende verso il nido e ne riemerge pochi istanti dopo con un Femore di Giak. Non sai cosa ci dovresti fare, ma puoi sempre *Arraffarlo* prima di *Volare Altrove*: meglio lasciarle un po' di tempo, farsi desiderare e tornare da lei finita la ricerca del Bor-A-Hunkbak

36

Aggiungi 2 al Tempo.

Il tuo placido volo a bassa quota viene disturbato da uno strano odore che solletica le tue cavità nasali: la puzza dell'ozono è inconfondibile, segno che qualcuno ha sprigionato grandi energie magiche lì nei pressi. Segui la traccia ispirando a fondo e presto trovi ciò che cercavi: un grosso carro coperto è rovesciato al lato della strada. Per quanto sia sfasciato e bruciacchiato, le rune naniche incise sulla fiancata sono ben visibili. Reprimi un *kraaa* di gioia e plani vicino alla carovana, guardandoti intorno per individuare pericoli.

Se il tuo punteggio di Tempo è inferiore a 15, vai al [22](#); altrimenti vai al [29](#).

37

Ringrazi una volta di più Vonatar per averti fornito i primi rudimenti della meccanica: una serratura fabbricata dai nani di Bor è un congegno estremamente complesso, ma i piccoletti barbuti non brillano per fantasia e l'idea di creare modelli differenti non passa nemmeno per l'anticamera delle loro testoline. Avendo questo bene in mente, inserisci nella toppa il tuo grimaldello improvvisato. Pochi attimi dopo senti uno schiocco e la porta si apre con un cigolio.

Vai al [25](#).

38

Posi il reggigobba davanti al gobbo e attendi in silenzio. Avrai fatto la scelta giusta? O forse Vonatar troverà offensivo che tu gli ricordi così crudelmente la sua deformità? Certo che anche un parrucchino avrebbe potuto servirgli. Soffochi un *kraaa* di

frustrazione e attendi.

Vai all'[Epilogo](#).

39

Arretri di un passo, inarchi la schiena e sfoggi la tua coda versicolore, in tutta la sua cangiante magnificenza. Gli occhi della femmina si spalancano di colpo e dal suo adorabile beccuccio sfugge un *kraaa* di sincera ammirazione. Cammini impettito su e giù per il ramo e lei non ti perde di vista nemmeno un attimo.

“Kraaa,” ti cinguetta all’orecchio.

L’invito è così esplicito che lo capirebbe anche un pulcino di kraan. Per un attimo riponi in un angolo recondito della tua mente Vonatar, Carag, Cadak e tutti gli altri esseri spregevoli con cui sarai costretto a rapportarti fino a che Naar non ti avrà chiamato a sé. Segui la femmina nel nido.

Aggiungi 3 al Tempo.

Più tardi, dopo avere fatto il tuo dovere, ti prepari a spiccare nuovamente il volo. La femmina ti guarda con gli occhioni sgranati e sei certo che sbatterebbe le palpebre, se solo ne fosse provvista. Le elargisci un *kraaa* di passione, ma sapete entrambi che è solo una pietosa bugia. Mentre la fanciulla nasconde la testolina oblunga sotto una pudica ala, puoi scegliere se *Arraffare* dal nido un Osso di Xargath (ottimo per affilarsi il becco) prima di *Volare Altrove*.

40

E' giunto il momento di tornare alla base: correggi la rotta e in breve sei di nuovo all’antro di Vonatar. Atterri sulla cengia rocciosa che funge da pista di decollo e ti inoltri nel complesso. Il mago ti viene incontro, più curvo del solito, e ti fissa con espressione indecifrabile. Con un *kraaa* di soddisfazione, gli presenti il tuo bottino.

Ma sei sicuro di avere fatto la scelta giusta? C'è un solo modo per scoprirlo, mentre il gobbo porta una mano ad accarezzarsi il mento sfuggente: conta il numero delle lettere che compongono la parola (spazi esclusi), sottrai il totale da 48 e vai al paragrafo corrispondente. Se il testo non avrà senso, o se addirittura non hai nessun oggetto da mostrare al tuo padrone, allora dovrai leggere il paragrafo [13](#).

Epilogo

Vonatar solleva l'oggetto con fare reverenziale, se lo rigira tra le mani nodose e muove le labbra senza proferire parola. Attendi con il capo inclinato da una parte, cercando di capire cosa stia pensando. Dopo alcuni lunghi istanti, il mago annuisce soddisfatto e ti rivolge un sorriso benevolo.

“Hai fatto un ottimo lavoro, piccolo mio, nel portarmi questo splendido reggigobba,” ti dice con dolcezza. “Posso essermi votato a Naar, ma non sono un ingrato!”

Più tardi, lo stesso giorno, ti appollai sul tuo trespolo nel laboratorio e osservi gli ospiti che arrivano uno dopo l'altro: l'Arcidruide Cadak è il primo, con la chioma color platino sparsa sulla tunica cremisi; poi viene Lord Zahda, avvolto nel mantello scuro; quindi è il turno del Sultano Kimah, i lineamenti Vassagoniani coperti dall'ombra di un voluminoso turbante.

Il tuo padrone si fa loro incontro per accoglierli, ma c'è in lui qualcosa di diverso: è sempre vecchio e calvo, con il naso a becco e la voce stridula, ma la sua schiena è quasi diritta. Va verso il gruppo dei maghi, stringe loro le mani a scambia anche alcune battute. Gli ospiti corrugano la fronte e Cadak sembra il più contrariato di tutti.

“Cosa ci volete fare,” commenta Vonatar, con un sorrisetto. “Si vede che invecchio meglio di voi!”

Lasci il mago al suo pavoneggiarsi, certo di essere diventato il suo favorito, e porti la tua attenzione sull'animaletto domestico che ti è stato regalato per ricompensarti. E' raggomitato su una coperta in un angolo, vicino alla ciotola con la carne di gurgaz fredda. Una catena corre dal suo collare borchiato fino a un grosso anello nel soffitto. Lanci un *kraaa* di scherno e Carag nasconde la testa sotto la coperta.