

# Fuga nella Notte

---

## REGISTRO DI GUERRA

ARTE DI SOPRAVVIVENZA		COMBATTIVITÀ		RESISTENZA
1				Non si può superare il punteggio iniziale. 0 = Morta
ARMAMENTO (massimo 2 armi) se combatti senza armi: -4 combattività				
1		DIARIO DI COMBATTIMENTO		
2		RESISTENZA ALISEYA	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
ZAINO (massimo 2 oggetti)				
OGGETTI SPECIALI	BORSA (massimo 50 Corone)			

## INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei Aliseya, raramente ripensi al tuo passato ma questa notte un incontro inaspettato ha risvegliato i tuoi ricordi più dolorosi. Tua madre era una sacerdotessa di Ishir appartenente a un ordine ormai estinto di monache combattenti, le “Furie Velate”. Eri ancora una bambina quando ti portò con sé sull’isola di Mannon alla ricerca di un misterioso manufatto che avrebbe potuto riportare in vita le conoscenze dimenticate del suo ordine. Ricordi un viaggio duro ma pieno di speranze, e ricordi che una notte tua madre si diresse verso l’ingresso di una profonda cripta infestata dai rovi e non fece più ritorno. Per due mesi, affamata e impaurita, sopravvivesti a stento sull’isola battuta dai venti gelidi. Sarebbe di certo diventata la tua tomba se Morgo non ti avesse salvata.

Un gigante dallo sguardo gelido, coperto di tatuaggi fin sul cranio calvo e tintinnante di una dozzina di orecchini, Morgo non ha certo un aspetto rassicurante. Sai poco del suo passato, sembra che raccontare la sua vita prima del vostro incontro gli provochi un grande dolore, ma un po’ alla volta hai compreso che Morgo faceva parte di una gilda di assassini. Molti suoi tatuaggi ricordano le sue imprese passate e a volte, quando è molto ubriaco, parla di qualcosa di orribile che ha dovuto compiere e che lo tormenta ogni giorno.

In ogni caso ora la sua vita è cambiata. Dopo averti incontrata ha aperto la taverna “Alla Stella Polare” a Ragadorn, una città orribile che però non indaga sul passato dei suoi abitanti. Tu sei sempre stata trattata come una figlia, e infatti per tutti i marinai del porto sei semplicemente “la figlia del taverniere”.

Questa notte un giovane sconosciuto ha fatto ingresso alla locanda. Quando sei uscita dalla cucina hai visto un mantello verde farsi largo fra i tavoli. “Un cavaliere Ramas!” hai pensato subito. Improvvisamente le tue memorie di bambina sono tornate alla luce: una breve sosta al Monastero Ramas con tua madre anni fa, la gentilezza e la forza di quei cavalieri in verde... e mai come in quel momento hai desiderato di fuggire da Ragadorn, una città dove tutto è marcio e corrotto, dove non hai nessun futuro.

Con un brivido ti avvicini al giovane, ma con orrore lo vedi sedersi al tavolo del braccio di ferro dove Kronan il marinaio si diverte a massacrare gli avventori. Fai appena in tempo a sussurrargli un avvertimento prima che la sfida cominci, poi trattiene il respiro... ma nonostante l’aspetto gracile, in breve tempo il Ramas ne esce vincitore, raccoglie le monete e si dirige alla porta.

Stai per tirare un sospiro di sollievo quando vedi alzarsi in piedi Bronan, cugino di Kronan, con la spada in pugno. Anche se dall’aspetto non si direbbe, Bronan è nostromo sulla galera di Lachlan, governatore di Ragadorn, il “principe dei ladri”. Eppure non esiti un momento: raccogli il randello da dietro il banco e lo schianti sulla testa di Bronan con tutte le tue forze. Quando il suo corpo crolla al suolo, vedi davanti a te il giovane Ramas. I vostri occhi si fissano per un attimo interminabile, prima che fugga nel buio della strada.

Improvvisamente due mani enormi ti fanno voltare e uno schiaffo ti raggiunge in piena faccia. “Cosa hai fatto, sciocca!” ti urla Morgo, con uno sguardo che non avevi mai visto. “Ora dovrai fuggire da Ragadorn o ti uccideranno!”

## LE REGOLE DEL GIOCO

Durante l’avventura dovrai sempre tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all’inizio del racconto.

Prima di iniziare, devi determinare la tua abilità in combattimento (Combattività) e la tua resistenza fisica (Resistenza). Per far questo vai alla fine del racconto ed estrai un numero dalla **Tabella del Destino**, chiudendo gli occhi e puntando la matita a caso.

Aggiungi 2 al numero estratto e scrivi il totale nella casella "Combattività".  
Ora estrai un altro numero, aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella "Resistenza".

## ARTI DI SOPRAVVIVENZA

Durante la tua vita hai imparato diverse arti che ti hanno consentito di sopravvivere nella pericolosa città di Ragadorn. Hai solo 13 anni e la tua conoscenza non è completa, ma si può dire che una di queste arti la conosci a perfezione. Decidi qual è la tua arte preferita e scrivila sul Registro di Guerra nella casella "Arte di Sopravvivenza".

### **Furia del Vento**

Prima di morire, tua madre ha fatto in tempo a trasmetterti la conoscenza di questa antica arte magica. Se scegli quest'arte sei capace di evocare una brezza o un forte vento per confondere i nemici o gonfiare le vele di una nave. Potrai inoltre muovere l'aria che ti circonda per muoverti con incredibile agilità.

### **Seduazione**

Morgo ti ha insegnato questa arte da assassini. Ti permette di intuire i pensieri di uno sconosciuto e raccontare ciò che è più adatto per raggiarlo. Puoi convincerlo che sei amica e farti raccontare ciò che desideri, o farlo innamorare di te, o addirittura indurlo a commettere un crimine. La Seduzione potrebbe non essere in grado di fermare un nemico estremamente determinato a ucciderti.

### **Avvertimento**

Anche questa arte ti è stata insegnata da Morgo e si tratta di un'abilità tipica di un assassino. Quando inseguì una persona, sei in grado di concentrarti sulla sua essenza e percepire dove si trova, cosa sta facendo e quali sono le sue intenzioni. Puoi individuare anche i luoghi che ha percorso e gli oggetti che ha toccato, anche se non sempre le percezioni sono precise.

## EQUIPAGGIAMENTO

Prima che tu lasci la taverna, Morgo ti accompagna nella tua stanza dove ti aiuta a prepararti per il viaggio. Ti porge una borsa di Corone d'Oro (per sapere quante sono estrai un numero dalla Tabella del Destino e segna il risultato nella casella "Borsa" del Registro di Guerra) e uno zaino leggero che ti permette di muoverti agilmente. Lo zaino può contenere 2 oggetti, ti guardi attorno per trovare oggetti utili per la tua avventura, infine ti decidi a portare due oggetti fra i seguenti:

### **2 Pasti**

Ognuno occupa un posto nello zaino.

### **Flauto di Giada**

È l'unico oggetto appartenente a tua madre che ti rimane. È scolpito con motivi di animali e hai sempre pensato che nascondesse qualcosa di magico.

### **Corno da Guardia**

Apparteneva a una guardia del porto che l'ha dimenticato in taverna dopo una sbronza.

### **Diadema**

Questo gioiello vale sicuramente molte Corone d'Oro! L'ha perduto un marinaio che l'aveva sicuramente rubato.

### **Pozione di Vigorilla**

Puoi recuperare 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento.

Quando li hai scelti, scrivilo nella casella "Zaino" del Registro di Guerra.

Infine Morgo si avvicina portando una custodia di velluto, la apre solennemente e ne estrae un pugnale scuro dalla lama serpeggiante, istoriato con motivi di teschi e ossa, con un fodero di cuoio dipinto. "Questo è il Pugnale delle Ombre" ti rivela. "Le anime che ho spento con questa lama mi perseguiteranno per sempre, ma se la porti con te potrebbe salvarti la vita..."  
Se decidi di tenerlo, segna il **Pugnale delle Ombre** nella casella "Armi" del Registro di Guerra. La sua lama è ricoperta di un potentissimo veleno: se infliggi una ferita a un nemico e sopravvivi per altri 3 round, il nemico muore immediatamente.

## REGOLE DI COMBATTIMENTO

- 1) All'inizio del combattimento segna sul **Diario di Combattimento** i punteggi di Resistenza tuoi e del nemico.
- 2) Dopodiché sottrai il punteggio di Combattività del nemico dal tuo punteggio di Combattività. Questo è il **Rapporto di Forza** e devi segnalo nel Diario di Combattimento.

- 3) Ora estrai un numero dalla Tabella del Destino
- 4) Vai alla tabella **Risultati di Combattimento** in fondo al racconto. Incrocia il rapporto di forza (in alto) con il numero estratto (a lato). Così trovi i punti di Resistenza persi dal nemico (N) e da te (A)
- 5) Nel Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi di Resistenza. Se né tu né il nemico siete morti, ricomincia dal punto 3.

### 1.

Mentre ti preparavi, Morgo ha sistemato i corpi di Kronan e Bronan nella stanza 4, sopra le scale.

“Con il vino e le botte che hanno preso, probabilmente non si alzeranno prima di domani a mezzogiorno” ti dice. “Cerca di essere già lontana per quell’ora.”

Poi ti accompagna alla porta. Nei lunghi anni che avete passato assieme non l’hai mai visto così commosso, quasi alle lacrime.

“Scusami se ti ho colpito, prima. Sapevo che prima o poi te ne saresti andata da Ragadorn... ma speravo con tutto il cuore che fosse tra molti, molti anni.”

Abbracci tuo padre cercando di ignorare il desiderio di non partire, mentre ti dà gli ultimi consigli.

“Vai al porto e sali sulla prima nave. E’ il modo più sicuro e qualunque destinazione è meglio di questo posto di ladri e assassini.”

Lo saluti un’ultima volta e ti allontani lungo via delle Conchiglie nel buio della notte. Non hai voluto rivelarlo a tuo padre, ma un pensiero si è fatto strada nella tua mente: vuoi ritrovare a tutti i costi il cavaliere Ramas e proseguire il viaggio con lui. Qualcosa dentro di te ti dice che se riesci a trovarlo tutto andrà per il meglio.

Purtroppo però non hai visto dove si è diretto... sembrava ansioso di lasciare Ragadorn, ma via nave o via terra? Nel primo caso si sarebbe diretto al porto, nel secondo caso probabilmente alla stazione di posta dove partono le diligenze... sempre che non si sia smarrito nelle viuzze!

Se vuoi cercare il Ramas alla stazione di posta, vai al 2.

Se vuoi provare invece al porto, vai al 5.

### 2.

Percorri via di Levante fino alla stazione di posta ma non trovi traccia del cavaliere Ramas. Qualche gruppo di guardie cittadine sta percorrendo la via e non puoi fermarti troppo per non attirare l’attenzione.

Se vuoi cercarlo al porto, vai al 5.

Se vuoi indagare nei dintorni della stazione di posta, vai al 3.

Se possiedi l’arte dell’Avvertimento e vuoi usarla, vai al 4.

### 3.

Cercando di non farti notare, fai un giro completo attorno al quartiere. Sono zone tetre anche di giorno, ma fortunatamente non incontri nessuno. Purtroppo però la tua ricerca non ha frutto. Decidi di cercarlo altrove e casomai ripassare domattina quando parte la diligenza. Ti viene anche in mente che il biglietto costa 20 Corone d’Oro che tu non hai... se intendi seguirlo dovrai procurartele in qualche modo.

Ti dirigi verso il porto, è la zona che conosci meglio e con un po’ di fortuna potresti trovare ciò che cerchi. Vai al 5.

### 4.

Focalizzi i tuoi pensieri sul giovane Ramas, ricordi il suo volto e il suo sguardo e cerchi di seguire il flusso dei suoi pensieri e movimenti. Dopo qualche minuto hai la certezza: si trova nel fienile della stazione e sta dormendo, domattina ha intenzione di partire per Port Bax. Anche senza la tua arte, sei sicura che non ha 20 corone per pagarti il biglietto... se vuoi viaggiare con lui devi procurartele in qualche modo.

Ti dirigi verso il porto, è la zona che conosci meglio e con un po’ di fortuna potresti trovare ciò che cerchi. Domattina sei certa che salirai sulla diligenza con lui. Vai al 5.

### 5.

Raggiungi piazza Rosa di Venti e ti dirigi verso i moli.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino:

Da 0 a 3, vai al 6.

Da 4 a 9, vai al 10.

### 6.

Vedi un gruppo di pescatori ubriachi avviarsi verso Calle della Refurtiva. Li riconosci, erano seduti a un tavolo della taverna e durante la rissa guardavano il giovane Ramas ridacchiando fra loro. Hai il sospetto che lo abbiano derubato dei suoi averi.

Se vuoi continuare per la tua strada, vai al 10.  
Se vuoi seguirli, vai all'8.  
Se hai l'arte della Seduzione e vuoi usarla, vai al 7.

### 7.

Attiri l'attenzione dei pescatori che si avvicinano subito, convinti di aver trovato una facile preda. Grazie alle tue doti di simulazione ti mostri a tratti come una fanciulla smarrita, o in cerca d'avventura, o pronta a soddisfare le loro voglie, finché in breve non sono completamente soggiogati. Trascorri con loro quasi un'ora, dopodiché vi lasciate con la promessa che li raggiungerai sulla loro imbarcazione, promessa che non hai intenzione di mantenere.

Prima di lasciarti ti donano spontaneamente 8 Corone d'Oro, un Pugnale, un magnifico Anello e diverse promesse di matrimonio. Puoi segnare gli oggetti sul Registro di Guerra se vuoi tenerli.

In particolare l'Anello attira la tua attenzione: è un magnifico gioiello d'oro con incise una montagna sormontata da due stelle, l'emblema di Durenor. A quanto hanno detto l'hanno rubato a un giovane naufrago vestito di verde... ti proponi di restituirlo al cavaliere Ramas se mai riuscissi a incontrarlo ancora.

Lo infili al dito e prosegui nella tua ricerca (segna l'Anello fra gli Oggetti Speciali).

Vai al 18.

### 8.

Segui i pescatori per un po' senza farti notare, barcollano, ridono e si azzuffano per la strada. Uno di loro perde un piccolo oggetto scintillante che gli esce dalla tasca e rotola in un angolo della strada senza che se ne accorgano.

Se vuoi aspettare che si siano allontanati per vedere di che si tratta, vai al 9.

Se vuoi continuare la tua ricerca senza perdere tempo, vai al 10.

### 9.

I pescatori girano l'angolo, corri a raccogliere l'oggetto e non credi ai tuoi occhi: è uno splendido Anello d'oro! Un'incisione finissima mostra una montagna sormontata da due stelle, l'emblema di Durenor, e dal peso diresti che possa valere almeno un centinaio di Corone.

Non riesci a credere che esistano persone così stupide da smarrire un oggetto del genere... infili l'Anello al dito (segnalo fra gli Oggetti Speciali) e prosegui la tua ricerca.

Vai al 10.

### 10.

Mentre percorri i moli senti sempre più distinto il rumore di una zuffa. Nei pressi di una nave mercantile di Durenor un gruppo di guardie del porto sta facendo la festa a un mercante grassoccio. Lo prendono a calci in faccia e lo picchiano col piatto delle spade mentre il poveretto si rivolta in una pozza di sangue.

Hai visto più volte uno spettacolo del genere, che di solito si conclude con la morte della vittima.

Se vuoi passare oltre, vai al 18.

Se vuoi fermarti per aiutare il mercante, vai all'11.

### 11.

Ti avvicini con l'intenzione di salvarlo... ma come? Tu sei una ragazzina e devi liberarti di quattro guardie vestite di armatura, con gli scudi ornati di navi nere, e un ufficiale privo di un occhio ma grosso come una montagna... è più probabile finire ammazzati assieme al mercante!

Le gambe ti tremano mentre pensi a una soluzione.

Se vuoi ignorare le tue paure e lanciarti all'attacco, vai al 13.

Se hai l'arte della Seduzione e vuoi usarla, vai al 15.

Se hai l'arte della Furia del Vento e vuoi usarla, vai al 16.

Se hai un Corno da Guardia e vuoi usarlo, vai al 12.

### 12.

Ti nascondi dietro un muretto e soffi nel corno. L'ululato dello strumento spezza il silenzio della notte e l'eco rimbomba per le strade in tutte le direzioni.

“Un richiamo! Dev'essere successo qualcosa di grosso, dobbiamo correre!” grida l'ufficiale, poi si rivolge al mercante ranicchiato al suolo “Tu non ti muovere, torneremo presto a finire il lavoro.”

Le guardie sferrano qualche ultimo calcio al disgraziato e lo coprono di sputi, poi si inoltrano in un vicolo alle tue spalle, cercando l'origine del richiamo.

Devi fare in fretta perché presto potrebbero accorrere molte guardie. Ti avvicini al mercante, immobile nel suo sangue, temendo che sia troppo tardi.

Vai al 17.

### 13.

Estrai il tuo pugnale e scatti in piedi.

“Lasciatelo in pace o dovrete vedervela con me!” gridi. Speravi di essere minacciosa ma la tua voce tremava considerevolmente.

Le guardie scoppiano in una fragorosa risata. “Una stupida ragazzina! Pensaci tu, Oppo, così ti fai le ossa.” ordina l’ufficiale. Dal gruppo si stacca il più mingherlino, un ragazzino poco più grande di te con una faccia da pesce. Estrae una spada troppo pesante per lui e ti affronta con un ghigno dai denti marci.

Guardia

Combattività 9 Resistenza 16

Se vinci, vai al 14.

### 14.

La foga della battaglia ti risveglia un istinto sepolto, senti una forza inaspettata crescere in te, ora le tue gambe non tremano più. Aggiungi 3 punti alla tua Combattività.

Le altre guardie sono impressionate dall’esito del combattimento, in particolare quando vedono il ragazzo vomitare schiuma gonfiandosi come un pallone mentre la pelle si tinge di viola. Gli occhi fuoriescono dalle orbite e le vene scoppiano schizzando sangue verdastro tutt’intorno.

“Ha un pugnale avvelenato” osserva l’ufficiale “Non rischio la pelle per un mercante lardoso. Prendilo, è tutto tuo.” ti dice.

Li guardi allontanarsi con sguardi truci, poi ti rivolgi al mercante che giace a terra immobile. Devi far presto, perché sei certa che torneranno in forze.

Vai al 17.

### 15.

Balzi urlando in mezzo alle guardie e implori il loro aiuto: tuo padre è stato assalito poco distante, sta combattendo contro i ladri con molto coraggio ma non sai quanto a lungo riuscirà a difendere i suoi ricchi, ricchissimi incassi!

Le guardie ti rassicurano cavallerescamente e si dirigono in fretta dove hai indicato. Dai loro sguardi comprendi che hanno intenzione di accordarsi con i ladri per spartirsi il bottino... proprio come ti aspettavi.

Non tarderanno molto ad accorgersi di essere stati ingannati. Ti avvicini in fretta al mercante, immobile in una pozza di sangue.

Vai al 17.

### 16.

Ti concentri e senti un antico potere pervadere le tue membra. Con la forza della mente afferrì un immenso vortice d’aria a poca distanza dalla costa, lo carichi di un’energia inaudita e scarichi la sua potenza sulle guardie.

Improvvisamente si alza una bufera. Il vento solleva una nuvola di polvere e detriti, percuote le case sfondandone le finestre, ribalta le botti che versano il contenuto e rotolano da tutte le parti. Si sentono urla e rumori di legname fracassato e gomene che si spezzano. Un paio di mercantili si schiantano sul molo con le vele strappate.

Le guardie si tengono i mantelli coprendosi gli occhi. Uno viene centrato da un boccaporto in volo e rimane a terra, gli altri si danno alla fuga.

Quando si sono allontanati plachi il vento con un profondo respiro. Se frughi il corpo della guardia svenuta, trovi una Spada e una borsa con 2 Corone d’Oro che puoi tenere. Ora ti avvicini al mercante, immobile in una pozza di sangue.

Vai al 17.

### 17.

E’ conciato male, il naso rotto e la faccia tumefatta e forse qualche costola rotta, ma quando ti avvicini apre gli occhi, rantola qualcosa e con il tuo aiuto riesce a rialzarsi. Vi allontanate più in fretta possibile fino a raggiungere l’ombra di un voltone. Hai modo di guardarlo meglio, è un uomo basso e flaccido, con la pelle butterata, uno sguardo bovino e le labbra perennemente atteggiate al broncio.

“Ti devo la vita, suppongo” ti dice, dopo aver bevuto un sorso da una fiasca che teneva in cintura.

“Mi chiamo Halvork, e ti prego di accettare questa come ricompensa.”

Ti passa una borsa contenente 50 Corone d’Oro! Fai per protestare ma Halvork ti zittisce con un gesto della mano grassoccia.

“Lascia stare, a me basta il necessario per andarmene da questa città schifosa e non tornare mai più. Questo viaggio già era cominciato male, che almeno ci sia qualcuno che ci guadagni qualcosa. Prendili e sparisci.”

Ringrazi il mercante e lo guardi dirigersi barcollante verso la porta orientale. Rivolgi a Ishir una preghiera perché riesca almeno a raggiungerla vivo.

Prosegui la tua ricerca, vai al 18.

### 18.

Esplori per ore il porto e i dintorni ma non trovi traccia del giovane Ramas, solo pochi marinai che bevono birra e giocano a Oblò seduti sui moli, e nessuno di quelli che ti azzardi a consultare ha visto passare un ragazzo vestito di verde nelle ultime ore. Ormai sei convinta che lascerà la città via terra, probabilmente dalla porta orientale.

Ti siedi al riparo della cripta di Killian il Condottiero per riposarti un attimo. Lo stomaco ti brontola, visto che sei fuggita senza cenare, e devi consumare un pasto altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Raccogli le tue cose e stai per avviarti lungo via delle Botti quando noti un gruppo di otto guardie che risalgono la strada.

Se hai l'arte dell'Avvertimento, vai al 19, altrimenti vai al 20.

### 19.

Riconosci il vecchio marinaio che accompagna le guardie: ha assistito alla rissa nella taverna e sta guardandosi attorno per trovarti e indicarti alle guardie. Ti ritiri appena in tempo dietro la cripta, proprio mentre sta voltando lo sguardo nella tua direzione, e aspetti che il drappello passi oltre.

Tiri un sospiro di sollievo e ti dirigi furtivamente verso le case più in ombra. Decidi di evitare le strade principali e proseguire nei viottoli più nascosti.

Vai al 25.

### 20.

Non fai in tempo a nasconderti che un grido ti fa gelare il sangue. “Eccola! E' lei la traditrice!”

Un marinaio sdentato, con radi ciuffi di peluria grigia in testa e un vestito bisunto ti sta indicando alle guardie. Gli allungano al volo una moneta nella mano tremante e si lanciano di corsa nella tua direzione.

Se vuoi attaccare le guardie a testa bassa, vai al 21.

Se pensi di non avere speranza contro otto guardie armate, è meglio che cominci a correre! Vai al 22.

### 21.

Nonostante tutti i tuoi sforzi non riesci ad avere la meglio. Ti circondano e prima che tu possa difenderti la tua arma ti viene tolta di mano con un colpo di lancia, vieni picchiata fino allo stordimento e legata mani e piedi. Una guardia robusta ti carica in spalla e attraversate mezza città fino a raggiungere una bottega dalla porta arancione dove passerai gli ultimi orribili giorni della tua vita.

La tua fuga da Ragadorn finisce tristemente qui.

### 22.

Le guardie si aprono a ventaglio cercando di tagliarti le vie di fuga, rischi di non trovare scampo!

Se hai l'arte della Furia del Vento, vai al 23.

Altrimenti devi estrarre un numero dalla Tabella del Destino:

Da 0 a 5, vai al 24.

Da 6 a 9, vai al 21.

### 23.

Senti il sangue pulsare nelle tempie mentre evochi le correnti d'aria in turbini complicatissimi. Una serie di potenti soffi spazzano la piazza in tutte le direzioni, afferrando i mantelli delle guardie e facendone ruzzolare un paio nella polvere. Allo stesso tempo un flusso d'aria gelida ti circonda guidando i tuoi movimenti in balzi velocissimi. Le armi si spostano al tuo passaggio e riesci a svicolare fra due guardie impacciate infilandoti in un vicolo angusto. Con un salto e un'ultima ventata improvvisa riesci a balzare sopra un arco di pietra dove puoi nasconderti.

Le guardie non ti hanno visto, le senti imprecare mentre passano sotto di te sferragliando. Attendi che il rumore di passi si sia smorzato del tutto e scendi dal tuo nascondiglio.

Vai al 25.

### 24.

La paura ti mette le ali ai piedi, con una finta eviti un colpo di lancia, poi intravedi un varco fra due mantelli neri e ti lanci a testa bassa. Una lama ti ferisce una spalla (perdi 2 punti di Resistenza) ma riesci a sfuggire alla presa. Ti precipiti in un vicolo angusto con le guardie alle calcagna.

I polmoni ti scoppiano ma non puoi rallentare. Senti i loro passi farsi più vicini e altre guardie stanno accorrendo dalle strade laterali. Stai per crollare senza fiato quando vedi un briciolo di speranza: il portone di un negozio è ancora aperto, sgusci all'interno e accosti l'imposta cercando di trattenere il respiro.

Con l'orecchio sul portone ascolti le imprecazioni dei soldati allontanarsi sempre di più, finché non sono sparite del tutto.

“Meki Majenor per servirti, giovane guerriera. Anche se non credo di avere armature della tua taglia.”

La voce ti fa sobbalzare e per la prima volta ti guardi attorno. Ti trovi nella bottega di un armaiolo, un ometto vestito di cuoio imbottito che ti sta guardando con aria divertita. Su un cartello sopra il banco sono appesi i prezzi delle sue armi:

Spade: 4 Corone

Pugnali: 2 Corone

Spadoni: 7 Corone

Daghe: 3 Corone

Martelli: 6 Corone

Lance: 5 Corone

Mazze: 4 Corone

Asce: 3 Corone

Aste: 3 Corone

Puoi acquistare ciò che vuoi ma ricorda che se usi uno Spadone in combattimento dovrai togliere 2 punti alla tua Combattività perché è veramente troppo pesante per te. Puoi anche vendere le tue armi per una Corona in meno del prezzo segnato.

Se vuoi vendere il Pugnale delle Ombre, Meki Majenor ti offrirà 15 Corone per un'arma così speciale.

Ringrazi l'armaiolo e dai un'occhiata furtiva fuori dall'ingresso prima di sgattaiolare nelle ombre di via dei Fabbri.

Vai al 25.

## 25.

Ormai è quasi l'alba e devi raggiungere la porta orientale se vuoi trovare il giovane Ramas prima che parta con la diligenza. Preferisci non percorrere la via di Levante, perché a quest'ora sicuramente incontreresti qualche pattuglia di guardie, quindi fai un giro più lungo.

Stai attraversando una strada deserta, tutti i negozi sono ancora chiusi tranne uno. Sopra la porta c'è un cartello:

JELINDA KOOP - ALCHEMISTA  
Compravendita di Pozioni Magiche

Hai ancora un po' di tempo prima che il sole sorga, se vuoi puoi dare un'occhiata al negozio andando al 26.

Altrimenti prosegui per la tua strada, vai al 32.

## 26.

Una vecchia vestita di bianco ti dà il benvenuto e ti offre una tazza di Jala. Il colore insolitamente torbido della bevanda e quei misteriosi pezzetti che galleggiano dentro ti spingono a declinare la generosa offerta.

Se hai con te l'Anello, vai al 27.

Altrimenti estrai un numero dalla Tabella del Destino:

Da 0 a 2, vai al 28.

Da 3 a 9, vai al 30.

## 27.

“Che magnifico anello!” esclama indicando il tuo dito. “Lo vuoi vendere?”

La vecchia ti offre 40 Corone, se vuoi venderlo segna le Corone sul tuo Registro di Guerra.

Vai al 30.

## 28.

Noti un magnifico anello al dito della vecchia. E' d'oro e porta inciso il simbolo di Durenor: una montagna sormontata da due stelle. Non è certo un gioiello tipico per una vecchia alchimista, sembra quasi un sigillo... per qualche strana ragione ti viene da pensare che possa essere appartenuto al giovane Ramas. Anche se sai che è improbabile, provi a chiedere alla vecchia se è disposta a venderlo.

“E' un caro ricordo” ti dice, guardandoti con occhi umidi “ma è un periodo gramo e potrei separarmene per 200 Corone.”

Il prezzo è decisamente al di sopra delle tue possibilità.

Se hai l'arte della Seduzione e vuoi provare ad abbassare il prezzo, vai al 29.

Altrimenti, vai al 30.

### 29.

Scoppi in lacrime ai suoi piedi e racconti la storia triste di un nobile che si innamora di una povera popolana, della tua famiglia che osteggia l'unione, di un prezioso anello che i tuoi fratelli hanno venduto condannandoti al disonore. Come potrà il nobile credere nel tuo amore se il suo pegno è stato scambiato con una porcellana?

La vecchia appare inflessibile ma sai che nel profondo è commossa, visto che il racconto è in pratica la storia della sua gioventù. Abbassa il prezzo a 50 Corone. Sai che non riuscirai a ottenere di più, perché il suo cuore ormai è avido.

Se compri l'Anello, segnalalo sul Registro di Guerra fra gli Oggetti Speciali.

Vai al 30.

### 30.

Dai un'occhiata attorno ma non c'è nulla di interessante. Le ampolle polverose contengono per lo più profumi e unguenti di bellezza. In una vetrina con sbarre di ferro sono contenuti alcuni gioielli di poco conto, se hai un Diadema e vuoi venderlo, la vecchia te lo pagherà 20 Corone.

Se hai l'arte dell'Avvertimento, vai al 31.

Altrimenti esci dal negozio e ti dirigi verso la porta orientale, vai al 32.

### 31.

Stai per uscire quando hai la sensazione di aver lasciato indietro qualcosa che potrebbe servirti. Guardi con più attenzione uno scaffale e, dietro a un vaso di petali macerati, trovi una piccola boccetta arancione ricoperta di ragnatele.

Si tratta di un Distillato di Alether, in grado di aumentare di 4 punti la tua Combattività per la durata di un combattimento. Se vuoi prenderla paga 4 Corone e infilala in tasca (segnala fra gli Oggetti Speciali).

Saluti la vecchia e lasci il negozio, dirigendoti verso la porta orientale. Vai al 32.

### 32.

Sei arrivata alla porta orientale, ti sistemi su una scalinata vicino a un gruppo di donne che filano per osservare la piazza senza dare nell'occhio. Il sole è sorto e la città si anima, vedi marinai che si dirigono al porto e bottegai che aprono le imposte. Due cavalieri della Montagna Bianca escono dalla stazione di posta con i biglietti in mano e salgono via di Levante per un ultimo giro in città. L'aria è fresca e non ci sono guardie nei paraggi.

Il cuore ti balza nel petto quando finalmente vedi il giovane Ramas. Sta uscendo dalla casa da gioco con aria soddisfatta, poi si dirige alla stazione di posta e ne esce accompagnato dal cocchiere. Sale sulla diligenza e lo vedi accomodarsi su una poltrona.

Ti alzi in piedi e stai per attraversare la piazza quando vedi qualcosa che ti fa gelare il sangue nelle vene.

Vai al 33.

### 33.

Due preti col volto coperto da un cappuccio nero sono acquattati nell'androne di un palazzo. Anche loro stanno fissando il cavaliere Ramas e li senti bisbigliare tra loro che intendono "occuparsene". Riconosci subito il tatuaggio a forma di serpente che sfoggiano sul polso: sono degli assassini!

Rimani imbambolata, chiedendoti se vale veramente la pena sfidare due assassini per salvare uno sconosciuto, poi il destino decide per te. Gli assassini ti hanno visto e per qualche ragione che non comprendi ritengono che anche tu meriti le loro attenzioni. Uno dei due ti indica bisbigliando e l'altro si dirige verso di te. La punta di una spada nera fuoriesce dalla sua tonaca, devi agire in fretta o sei perduta.

Se vuoi sfoderare la tua arma e attaccare l'assassino, vai al 34.

Se hai l'arte della Furia del Vento e vuoi usarla, vai al 35.

Se hai l'arte della Seduzione e vuoi usarla, vai al 36.

Se vuoi fuggire, vai al 39.

### 34.

Con l'arma in pugno ti prepari ad affrontarlo. L'assassino ha un sorriso beffardo mentre solleva il braccio per sferrare il primo colpo.

Padre Cragor  
Combattività 16 Resistenza 23

Se vinci, vai al 40.

### 35.

Con l'arma in pugno indietreggi lungo il vicolo buio e ti concentri sull'aria che ti circonda. Nel centro della strada un mulinello solleva qualche foglia secca, poi si scatena una tempesta. Panche e vasi cascano a terra, porte e finestre vanno in frantumi, la

gente terrorizzata si nasconde nelle case squassate. Il tetto di una casa esplode in una cascata di coppi che colpiscono in pieno il prete. Speri che sia morto ma con orrore lo vedi rialzarsi barcollando e avanzare più determinato di prima. Devi combattere.

Padre Cragor (ferito)  
Combattività 16 Resistenza 12

Il vento accompagna ogni tuo movimento rendendo micidiali i tuoi affondi, il tuo avversario al contrario è continuamente distratto dal bombardamento di oggetti che gli volano addosso. Puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività e togliere 4 punti dalla sua.

Se vinci, vai al 40.

### 36.

Senti che l'assassino è troppo determinato per cadere in un inganno elementare, scavi nelle tue percezioni per tentare qualcosa di mai provato prima.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino:

Da 0 a 5, vai al 37.

Da 6 a 9, vai al 38.

### 37.

Poco per volta vedi apparire nella tua mente i suoi pensieri. Sulle prime non trovi nulla che possa convincerlo a desistere, ma poi scavi in profondità nel passato e ti si forma l'immagine di un pozzo nero ribollente di orrore. Peschi le parole in quel pozzo, non sai nemmeno tu quali formule maledette stai pronunciando, ma comprendi che per lui stai diventando ciò da cui è sempre fuggito: la personificazione dell'abisso in cui la sua vita dovrà concludersi.

I suoi occhi si spengono poco a poco, finché non lo vedi impugnare la spada con entrambe le mani e dirigerla tremante verso il proprio collo. Un colpo netto e la sua testa rotola per terra fra le ceste di verdura. Dopo un attimo interminabile anche il corpo stramazza al suolo.

Vai al 40.

### 38.

L'assassino balza avanti e ti colpisce alla spalla interrompendo la tua concentrazione. Perdi 4 punti di Resistenza e ora non hai altra scelta che combattere.

Padre Cragor  
Combattività 16 Resistenza 23

Se vinci, vai al 40.

### 39.

Ti volti e corri a precipizio nel vicolo, ma dopo pochi passi un dolore straziante ti attraversa da parte a parte. Il prete ti ha lanciato un pugnale alla schiena, stramazzi sul selciato che si colora del tuo sangue. L'ultima cosa che senti è la risata dell'assassino che si avvicina per darti il colpo di grazia.

La tua ricerca finisce qui.

### 40.

Scavalchi il cadavere del prete e corri a perdifiato verso la piazza, ma è troppo tardi! Fai appena in tempo a vedere la carrozza uscire dalla porta orientale e prendere velocità. Il giovane Ramas è a bordo, assieme al secondo assassino. Ormai non puoi fare altro che elevare una preghiera a Ishir perché lo protegga.

Preso dallo sconforto ti abbandoni al pianto, ma è un attimo. Dentro di te sei convinta che il giovane se la caverà, d'altronde sai bene che i Ramas hanno mille risorse, e senti che presto o tardi incontrerai di nuovo il suo sguardo. Ora è il momento di dare ascolto ai consigli di tuo padre: ti dirigerai al porto e salirai sulla prima imbarcazione che lascia la città. Con un po' di fortuna, potresti addirittura incontrare il giovane a Port Bax.

Per te è l'inizio di una nuova vita. Se avrai coraggio, una nuova sfida ti attende nel prossimo racconto. Un'oscura profezia e un'insidia letale si celano ne *La Cripta dei Dannati*.

### TABELLA DEL DESTINO

1	6	8	5	4	9	2	0	7	3
4	0	6	3	7	2	1	9	5	8
7	4	1	8	0	3	9	5	2	6
3	8	2	0	9	5	7	6	4	1
9	5	7	2	3	4	6	8	1	0

### RISULTATI DI COMBATTIMENTO

#### Rapporto di Forza

	-11 o meno	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/ +10	+11 o più
--	---------------	--------	-------	-------	-------	-------	---	-------	-------	-------	-------	------------	--------------

1	N-0 A M	N-0 A M	N-0 A-8	N-0 A-6	N-1 A-6	N-2 A-5	N-3 A-5	N-4 A-5	N-5 A-4	N-6 A-4	N-7 A-4	N-8 A-3	N-9 A-3
2	N-0 A M	N-0 A-8	N-0 A-7	N-1 A-6	N-2 A-5	N-3 A-5	N-4 A-4	N-5 A-4	N-6 A-3	N-7 A-3	N-8 A-3	N-9 A-2	N-10 A-2
3	N-0 A-8	N-0 A-7	N-1 A-6	N-2 A-5	N-3 A-5	N-4 A-4	N-5 A-4	N-6 A-3	N-7 A-3	N-8 A-3	N-9 A-2	N-10 A-2	N-11 A-2
4	N-0 A-8	N-1 A-7	N-2 A-6	N-3 A-5	N-4 A-4	N-5 A-4	N-6 A-3	N-7 A-3	N-8 A-2	N-9 A-2	N-10 A-2	N-11 A-2	N-12 A-2
5	N-1 A-7	N-2 A-6	N-3 A-5	N-4 A-4	N-5 A-4	N-6 A-3	N-7 A-2	N-8 A-2	N-9 A-2	N-10 A-2	N-11 A-2	N-12 A-2	N-14 A-1
6	N-2 A-6	N-3 A-6	N-4 A-5	N-5 A-4	N-6 A-3	N-7 A-2	N-8 A-2	N-9 A-2	N-10 A-2	N-11 A-1	N-12 A-1	N-14 A-1	N-16 A-1
7	N-3 A-5	N-4 A-5	N-5 A-4	N-6 A-3	N-7 A-2	N-8 A-2	N-9 A-1	N-10 A-1	N-11 A-1	N-12 A-0	N-14 A-0	N-16 A-0	N-18 A-0
8	N-4 A-4	N-5 A-4	N-6 A-3	N-7 A-2	N-8 A-1	N-9 A-1	N-10 A-0	N-11 A-0	N-12 A-0	N-14 A-0	N-16 A-0	N-18 A-0	N M A-0
9	N-5 A-3	N-6 A-3	N-7 A-2	N-8 A-0	N-9 A-0	N-10 A-0	N-11 A-0	N-12 A-0	N-14 A-0	N-16 A-0	N-18 A-0	N M A-0	N M A-0
0	N-6 A-0	N-7 A-0	N-8 A-0	N-9 A-0	N-10 A-0	N-11 A-0	N-12 A-0	N-14 A-0	N-16 A-0	N-18 A-0	N M A-0	N M A-0	N M A-0

N = Nemico A = Aliseya M = Morto