

L'Unicorno dei ghiacci

Non puoi negare che i tuoi genitori adottivi ti abbiano cresciuto al meglio. Loro, ormai anziani, non avevano avuto figli, mentre tu eri un neonato trovato in una scatola di legno sul bagnasciuga dopo una tempesta. Ti hanno salvato, ti hanno accolto, ti hanno cresciuto, ti hanno amato. Hanno fatto di tutto per proteggerti sia dagli altri che da te stesso. Forse un po' troppo.

Tu, orfano portato dal mare, hai sempre sentito il richiamo delle onde. Loro, temendo che il mare potesse reclamare la tua vita dopo averla quasi presa una volta, hanno sempre fatto in modo di tenerti ben lontano dalla costa.

Purtroppo, c'è volute la loro morte per liberarti dal loro abbraccio tenero ma soffocante. Hai deciso che non diventerai un contadino come loro: anziché colpire la terra con una zappa, colpirai il mare con un remo. Per questo hai voltato le spalle alle fertili terre delle Marche Meridionali e ti sei diretto a Holmgard.

Le correnti e il clima sono contrari, in questa stagione, per cui dovrai aspettare la prossima stagione per trovare un imbarco. Nel frattempo, visto che sei alto e robusto, hai subito trovato lavoro come Scudiero al Museo Reale, un lavoro facile e tranquillo. Nessuno può più impedirti di tuffarti nelle acque fredde ai margini del porto a fine giornata. Finalmente! Hai il cuore pieno di gratitudine per i tuoi genitori adottivi, ma ritrovare il mare è per te una liberazione.

Al Museo Reale, tu lavori in un'ala al terzo piano, rivolta verso nord-est, verso il mare, e passi gran parte del tuo tempo, in livrea, a sbirciare le onde fuori dalle finestre e a sorridere alle ragazze in visita. Il tuo settore è un'esposizione di trofei di famosi guerrieri ed esploratori del Regno. Prima di arrivare ad Holmgard non li avevi mai sentiti nominare, ma non è un problema: il Museo Reale ha le sue Guide e tu, come Scudiero, svolgi semplicemente servizio d'ordine e di sorveglianza. Nessuno ti fa domande: al massimo qualche ragazza sorride sfuggolmente.

Leodegrand Rukh, il tuo Sovrintendente, un anziano signore molto gentile ed erudito, ti ha preso in simpatia e passa del tempo con te, cercando di spiegarti i segreti degli oggetti del Museo, ma finora senza grandi risultati: sembra che le sue parole ti entrino in un orecchio ed escano dall'altro. Sei sempre stato un ragazzo distratto e sovrappensiero, ma da quando sei arrivato ad Holmgard pensi sempre e solo al mare, al rumore della risacca e ai gridi dei gabbiani, al profumo delle alghe e del sale, all'abbraccio delicato delle correnti e delle maree. Non riesci proprio a concentrarti su nulla!

In realtà ultimamente c'è un'altra ossessione, oltre a quella del mare, che ti sta crescendo nella testa: tra gli oggetti polverosi che custodisci c'è anche il lungo Corno attorcigliato di un Unicorno, esposto sopra una colonna ben cordonata per tenere lontani i visitatori. Per caso una volta l'hai toccato e da quel momento immagini di onde e di ghiacci galleggianti ti sono entrate nella testa.

Un po' alla volta il Corno ti ha invaso i sogni, finché, anche chiudendo gli occhi, hai cominciato ad avere le visioni, e alla fine anche le orecchie ti si sono riempite di suoni e di sibili. Il tuo cervello non è in grado di capire quegli scrosci e fischi, ma il tuo cuore ha facilmente imparato a decifrarli: il Corno ti chiede di portarlo a nord, attraverso il mare invernale, fino alla banchisa del Kaltenland. A volte te lo suggerisce, a volte ti implora, a volte te lo ordina.

Hai paura di essere sul punto di perdere la ragione e non sai a chi rivolgerti. Neppure tuffarti nelle acque fredde vicino al porto ti rasserena più. Anzi, sembra perfino peggiorare la situazione.

I tuoi punteggi

Il gioco prevede che tu affronti una serie di prove e la meccanica per superarle è basata su tre punteggi: AZIONE (la tua capacità di cambiare il mondo attorno a te, simile come concetto alla *vis* Latina), REAZIONE (la tua capacità di resistere ai cambiamenti che provengono dal mondo attorno a te, in un certo senso la *robur* Latina) e VITA (che è la somma di AZIONE e REAZIONE iniziali e indica la tua riserva fisica e mentale).

I tuoi punteggi iniziali li determini tu: hai 18 punti da spartire tra AZIONE e REAZIONE come vuoi. In ogni caso la tua VITA iniziale sarà dunque pari a 18. Scrivi i punteggi scelti nella Scheda del Personaggio (vedi sotto), che dovrai mantenere aggiornata durante tutta la tua avventura.

All'inizio di questa avventura hai dieci Corone nel tuo borsellino, un pugnale (fa parte della tua divisa e causa la perdita di 4 punti VITA ai tuoi nemici per ogni colpo andato a segno), un piccolo zaino con spazio sufficiente per due oggetti, un mazzo di chiavi per l'accesso al museo e nessuna armatura né altri oggetti. Segna tutto nella Scheda del Personaggio.

Scheda del Personaggio

AZIONE:

REAZIONE:

VITA:

DENARO:

ZAINO 1:

ZAINO 2:

ALTRI OGGETTI:

ARMI:

ARMATURA:

Combattimenti

Durante l'avventura potresti trovarti ad affrontare un combattimento contro un avversario che avrà anche lui dei punteggi di AZIONE, REAZIONE e VITA.

1. Lancia due dadi a sei facce per te e somma il loro risultato sia alla tua AZIONE (la somma sarà il tuo ATTACCO per

questo turno di combattimento) che, separatamente, alla tua REAZIONE (la somma sarà la tua DIFESA per questo turno di combattimento).

2. Lancia due dadi a sei facce per il tuo avversario e somma il loro risultato sia alla sua AZIONE (la somma sarà il suo ATTACCO per questo turno di combattimento) che, separatamente, alla sua REAZIONE (la somma sarà la sua DIFESA per questo turno di combattimento).
3. Confronta poi il tuo ATTACCO con la DIFESA del tuo avversario: se il tuo punteggio è superiore, lo hai colpito: riduci la sua VITA del numero di punti indicato dal testo. Se hai lanciato un 12 con i dadi al punto 1, qualunque sia il tuo ATTACCO, lo hai automaticamente colpito, mentre se hai lanciato un 2 lo hai automaticamente mancato.
4. Confronta infine l'ATTACCO del tuo avversario con la tua DIFESA: se il tuo punteggio è superiore, riduci la tua VITA del numero di punti indicato dal testo. Se hai lanciato un 12 con i dadi al punto 2, qualunque sia il tuo ATTACCO, ti ha automaticamente colpito, mentre se hai lanciato un 2 ti ha automaticamente mancato. Ovviamente è possibile che in un particolare turno del combattimento ci si ferisca a vicenda.
5. Se uno dei due combattenti riduce la sua VITA a zero o meno, è morto. Se il morto sei tu, la tua avventura è finita (ma puoi sempre ricominciare da capo!), se invece è morto il tuo avversario, puoi continuare secondo le istruzioni che troverai nel testo. Se nessuno dei due è morto, ritorna al punto 1 per un nuovo turno del combattimento.

Prove di AZIONE e di REAZIONE

In alcuni casi il testo potrebbe chiederti di fare una *prova di AZIONE* o di *REAZIONE*. Si tratta di prove che richiedono il tuo massimo sforzo o concentrazione e ti possono provocare un forte stress. Per superare una *prova di AZIONE* o di *REAZIONE*, devi lanciare due dadi a sei facce, sommare i risultati e confrontarli con la tua AZIONE o con la tua REAZIONE, a seconda dell'indicazione che troverai nel testo. Se il risultato dei dadi è superiore al tuo punteggio, hai fallito la prova, mentre se è uguale o inferiore, l'hai superata. In alcuni casi ci possono essere dei bonus o delle penalità al lancio dei dadi e in ogni caso, un 12 con i dadi indica il fallimento della prova e un 2 indica un successo.

Ogni volta che esegui una prova di AZIONE o di REAZIONE devi sottrarre un punto, rispettivamente dalla tua AZIONE o dalla tua REAZIONE a causa dello stress fisico o psicologico subito. Recupererai i punti persi nelle prove di AZIONE e REAZIONE con un semplice periodo di riposo alla fine dell'avventura.

1

È ormai sera e per tutta la giornata hai avuto lo stesso pensiero fisso, lo stesso impulso di afferrare il Corno dell'Unicorno e di portarlo sulla banchisa del Kaltenland (che non sai neanche troppo bene dove sia). Ti senti scoppiare la testa.

Stasera devi fare assolutamente qualcosa per affrontare il problema, altrimenti perderai di certo la ragione.

Mentre stai pensando al da farsi, Leodegrand Rukh, il tuo Sovrintendente, passa e ti saluta gentilmente come sempre, ma hai l'impressione che ti osservi con uno sguardo preoccupato.

Se vuoi salutarlo e andartene nella stanza in affitto dove vivi, contando di tornare con il tuo mazzo di chiavi dopo l'orario di chiusura per prendere il Corno, vai al paragrafo **12**

Se vuoi confessargli le tue ossessioni, vai al paragrafo **25**

Se preferisci fingere di andartene e invece vai a nasconderti in uno sgabuzzino del Museo per prendere il Corno con calma quando tutti se ne saranno andati, vai al paragrafo **38**

2

La corda ti scivola tra le mani e cadi nel vuoto per svariati metri, prima di schiantarti sul selciato. Perdi 10 punti VITA.

Se sei sopravvissuto alla caduta, vai al paragrafo **10**

3

Come temevi, il Marinaio è pronto al combattimento e il suo sciabolotto ti ridurrà la VITA di 5 punti ogni volta che andrà a segno. Saprai rispondere colpo su colpo?

MARINAIO AZIONE 10 REAZIONE 5 VITA 15

Ad ogni turno del combattimento, se vuoi, puoi decidere di non fare danni al tuo avversario (ma riceverai comunque il suo attacco) e di lanciarti fuoribordo, andando al paragrafo **29**

Se vinci il combattimento, ti metti al timone e prosegui la navigazione verso nord, pur stanchissimo. Vai al paragrafo **24**

4

La voce tonante di Leodegrand Rukh, il tuo Sovrintendente, ti fa sobbalzare: "Cos'hai fatto, ragazzo mio!". Ti volti e ti trovi davanti i suoi occhi severi, mentre lui agita le mani e mormora delle parole incomprensibili.

Fai una *prova di REAZIONE*, con una penalità di 4 punti.

Se la superi, vai al paragrafo **27**

Se la fallisci, vai al paragrafo **6**

5

Metti nelle mani del Marinaio il tuo borsellino, lui allenta il legaccio rapacemente, sbircia rapidamente il contenuto e fa un fischio, scuotendo la testa: "Questo basta sì e no per il disturbo di avermi interrotto la fumata!" punta la pipa verso di te e aggiunge: "...altro?..."

Se vuoi offrirgli di prendersi con le sue mani la catenina col il Ciondolo di Cristallo a Quattro Punte (se ce l'hai al collo), vai al paragrafo **23**

Se vuoi mettergli in mano la testa del Martello da Guerra dell'Eroe Val (se ce l'hai), cancellala dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **8**

Se vuoi mettergli in mano la Pietra della Salute del Maestro Cinghiale Nero (se ce l'hai), cancellala dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **13**

Se vuoi mettergli in mano l'Olio del Grade Dandan (se ce l'hai), cancellalo dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **33**

Se invece vuoi sguainare il tuo pugnale e attaccarlo, vai al paragrafo **35**

6

Continui a fissare i suoi occhi severi per quelli che ti paiono alcuni secondi, finché la confusione nella tua testa diventa totale. Improvvisamente Leodegrand Rukh schiocca le dita e apri gli occhi come se fosse la prima volta. Ti senti tranquillo e sereno, sollevato. Leodegrand Rukh ti sorride e ti da una pacca sulla spalla: "Domani vieni a lavorare al primo piano, che prendi servizio nell'ala appena restaurata". Sorridi anche tu e annuisci, contento di andartene a casa e completamente dimentico di quello che è successo nelle ultime settimane. Fai anche un mezzo pensiero di tornartene alle Marche Meridionali, dove i tuoi genitori adottivi ti hanno lasciato un po' di terra...

La tua avventura finisce qui.

7

Silenziosamente scivoli alle spalle di un Guardiano, tremando dalla paura e dalla determinazione, e gli spingi il pugnale nella schiena. Il Guardiano urla e si accascia, svegliando il collega, che ti attacca subito col suo manganello. Dopo quello che hai fatto non ti darà tregua!

È confuso e si è svegliato di soprassalto, per cui non è al massimo delle sue capacità, ma ogni colpo del suo manganello borchiato ti può causare la perdita di 5 punti VITA.

GUARDIANO AZIONE 6 REAZIONE 8 VITA 14

Se vinci, vai al paragrafo **38**

8

Metti in mano al Marinaio la testa del Martello da Guerra dell'Eroe Val e lui lo osserva per un attimo alla fioca luce delle stelle. Alza lo sguardo arrabbiato e lo getta nelle nere acque del porto come se fosse spazzatura: "Ma cos'è? Mi prendi in giro?!? Cosa sono queste cianfrusaglie?! Ma per chi mi hai preso? Vuoi che rischi la vita a portarti nel Kaltenland in questa stagione per una simile porcheria?!"

Se vuoi mettergli in mano tutto il tuo denaro (se ne hai ancora), cancellalo dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **5**

Se vuoi offrirgli di prendersi con le sue mani la catenina col il Ciondolo di Cristallo a Quattro Punte (se ce l'hai al collo), vai al paragrafo **23**

Se vuoi mettergli in mano la Pietra della Salute del Maestro Cinghiale Nero (se ce l'hai), cancellala dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **13**

Se vuoi mettergli in mano l'Olio del Grade Dandan (se ce l'hai), cancellalo dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **33**

Se invece vuoi sguainare il tuo pugnale e attaccarlo, vai al paragrafo **35**

9

Il tuo Corno dell'Unicorno causa 8 danni alla VITA ogni volta che va a segno, mentre l'Orso Bianco, macilento, con le sue unghie ne causa 4.

ORSO BIANCO AZIONE 11 REAZIONE 5 VITA 16

Se vinci, non dimenticare di dedurre i punti VITA per il freddo e vai al paragrafo **31**

10

Concitato e terrorizzato, le tue gambe ti portano fino al Porto, mentre pensi a quale sia il modo migliore per raggiungere il Kaltenland. Il molo e' rischiarato solamente dal fioco chiarore delle stelle, ma tu hai imparato che non si e' mai soli al Porto, nemmeno nelle notti d'inverno.

Se vuoi noleggiare una barca, vai al paragrafo **21**

Se vuoi rubare una barca, vai al paragrafo **26**

Se vuoi andare nel Kaltenland nuoto, magari con l'aiuto di uno degli oggetti che hai trafugato dal Museo, vai al paragrafo **36**

11

Solo in mezzo ai ghiacci, sei un bersaglio perfetto per le frecce acuminate dei Barbari dei Ghiacci, che ti girano intorno e ti trafiggono senza tanti problemi. La tua avventura termina sulla banchisa del Kaltenland, arrossata dal tuo sangue.

12

Avendo le chiavi del museo per via del tuo lavoro, non ti e' difficile approfittare della notte e sgattaiolare nell'atrio principale, con la grande scala di marmo che conduce al terzo piano, dov'e' custodito il Corno. Quando chiudi lentamente la porta, pero', ti accorgi che ci sono due Guardiani che dormono, seduti su due sedie. Non sapevi che ci fossero Guardiani di notte!

Se vuoi provare a sgattaiolare su per le scale senza svegliarli, vai al paragrafo **34**

Se invece decidi di assassinarli nel sonno, vai al paragrafo **7**

13

Metti in mano al Marinaio la Pietra della Salute del Maestro Cinghiale Nero e lui la osserva per un attimo alla fioca luce delle stelle. Alza lo sguardo arrabbiato e la lascia cadere nelle nere acque del porto: "Ma cos'e'? Mi prendi in giro?!? Cosa sono queste cianfrusaglie?! Ma per chi mi hai preso? Vuoi che rischi la vita a portarti nel Kaltenland in questa stagione per una simile porcheria?!"

Se vuoi mettergli in mano tutto il tuo denaro (se ne hai ancora), cancellalo dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **5**

Se vuoi offrirgli di prendersi con le sue mani la catenina col il Ciondolo di Cristallo a Quattro Punte (se ce l'hai al collo), vai al paragrafo **23**

Se vuoi mettergli in mano la testa del Martello da Guerra dell'Eroe Val (se ce l'hai), cancellala dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **8**

Se vuoi mettergli in mano l'Olio del Grade Dandan (se ce l'hai), cancellalo dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **33**

Se vuoi sguainare il tuo pugnale e attaccarlo, vai al paragrafo **35**

14

L'Olio del Grande Dandan ti protegge dal gelo, ti aiuta a galleggiare e ti da forza. Sei un bravo nuotatore e, risolutamente, ti spingi a nord, sempre piu' a nord, nuotando lentamente e metodicamente. Non hai la piu' pallida idea di quanto lontano sia il Kaltenland, ma nuoti comunque nell'oscurita', spinto dalla tua ossessione. Quando senti le tue forze pian piano venire meno, vedi una grande creatura marina nuotare a pelo d'acqua nella tua direzione: e' bianca e nera e puoi vedere i denti aguzzi nelle fauci semiaperte: un'Orca!

Se vuoi usare il corno per combattere l'Orca nuotando, vai al paragrafo **32**

Se vuoi chiamare aiuto, vai al paragrafo **19**

15

Prima che il Barbaro dei Ghiacci ti si avvicini troppo, ti metti in ginocchio e colpisci la superficie ghiacciata della banchisa col Corno dell'Unicorno. Immediatamente e con una facilita' che va oltre ogni tua aspettativa, la banchisa si rompe, come se fosse di vetro e tu ti ritrovi in profondita' nell'acqua gelata! Il tuo corpo ha uno spasmo doloroso per il freddo e senti le viscere contorcersi. Subito sotto di te, vicinissima, vedi nuotare una Foca.

Se vuoi provare a prendere la Foca per la coda e a farti trasportare, vai al paragrafo **28**

Se vuoi provare a nuotare verso la superficie, vai al paragrafo **37**

16

All'inizio della scala ti aspetta un Guardiano con l'alabarda spianata e ti prende di sorpresa. Grida: "Eccolo!". Dai piani inferiori senti grida concitate. Non ti dara' tregua e la sua alabarda causa 8 danni alla VITA per ogni colpo andato a segno.

Se vinci, decidi di lasciar perdere le scale (ormai presidite) e di calarti dalla finestra con uno dei robusti cordoni usati per tenere i visitatori a distanza dai pezzi piu' importanti del Museo Reale. Vai al paragrafo **30**

17

Ti senti male all'idea di attaccare e uccidere una persona che ti ha sempre trattato bene, ma le circostanze non sembrano lasciarti molte alternative. Sguaini il tuo pugnale con decisione e ti prepari al combattimento, come se non avessi fatto altro in tutta la tua vita. Lui ti guarda con occhi sbalorditi e dice: "Cosa fai, ragazzo?!" ma non ha altra alternativa che combattere. Anche lui ha un pugnale, che infligge come il tuo 4 punti di danno ad ogni colpo andato a segno, ma alla sua eta' non puo' certo essere molto abile nel combattimento corpo a corpo.

LEODEGRAND RUKH AZIONE 4 REAZIONE 8 VITA 12

Se lo sconfiggi, trattieni la vergogna per aver compiuto un gesto tanto efferato e vai al paragrafo **30**

18

Ti rivolgi verso l'Orso Bianco e urla, chiedendo aiuto. Con tua sorpresa, la tua richiesta di aiuto non esce solo dalla tua gola, ma anche dal tuo stomaco: sei ventriquo, anche se non sei mai riuscito a controllare questo dono.

L'Orso Bianco si affretta nella tua direzione, arriva a pochi metri da te, s'impenna, poi torna a quattro zampe e alla fine, in qualche modo, s'inchina.

Ti prende in groppa e trotta verso nord, mentre ti aggrappi come puoi alla sua folta pelliccia. Finalmente si ferma, ti fa smontare e si mette a colpire il ghiaccio con tutta la sua forza, impennandosi e poi gettandosi al suolo di peso, con le zampe e col muso in avanti.

Dopo un paio di colpi, con una facilità che va oltre ogni tua aspettativa, la banchisa si rompe, come se fosse di vetro, e ti ritrovi in profondità nell'acqua gelata! Il tuo corpo ha uno spasmo doloroso per il freddo e senti le viscere contorcersi.

Non vedi piu' l'Orso Bianco, ma subito sotto di te, vicinissima, c'è una Foca che sta nuotando tranquilla.

Se vuoi provare a prendere la Foca per la coda e a farti trasportare, vai al paragrafo **28**

Se vuoi nuotare verso la superficie, vai al paragrafo **37**

19

Senza energie e senza speranze, ti metti a chiamare aiuto a gran voce in mezzo al mare, anche se da un pezzo non si vede piu' la costa. Nella tua angoscia, le tue urla non provengono solo dalla tua gola, ma anche dal tuo stomaco. Sai di essere ventriquo, ma non sei mai riuscito a controllare il tuo dono. Quando l'Orca è ormai a pochi metri da te e ti prepari al peggio, un gruppo di delfini si frappone e ti trasporta via, spingendoti a fior d'acqua per un tempo che sembra interminabile, finché non perdi i sensi. La luce dell'alba ti risveglia, ancora a fior d'acqua, mentre i delfini ti lasciano e se ne vanno verso il fondale.

Ti scuoti da un sogno confuso e popolato da creature marine: delfini, balene, orche, piovre, tonni, barracuda, mostri degli abissi... Il panorama intorno a te è incredibile: enormi montagne galleggianti di ghiaccio azzurrino riflettono i raggi rosati del primo sole nell'aria tersa, con effetti di luce incredibili. Di fronte a te, l'abbacinante distesa ghiacciata della banchisa.

Il freddo è terribile ed è reso ancora piu' penetrante dal forte vento. Da questo momento in poi, ogni volta che andrai ad un nuovo paragrafo perderai dei punti VITA a causa del freddo. Puoi evitare questa perdita di punti VITA se superi una *prova di RESISTENZA* ad ogni paragrafo. Se ti sei spalmato con l'Olio del Grande Dandan (se ce l'hai e non te lo sei ancora spalmato, puoi farlo adesso) perdi un punto VITA ad ogni paragrafo, mentre se non ti sei spalmato con l'Olio, perdi due punti vita ad ogni paragrafo.

Mentre ti guardi intorno spaesato, stringendo a te il Corno dell'Unicorno, la testa ti si riempie di sibili e di scrosci che ti fanno capire che ormai sei vicino alla tua meta. Da lontano vedi un magro Orso Bianco che trotta verso di te, annusando l'aria. Ogni tanto c'è un tratto di banchisa che non è ghiacciato e l'Orso senza problemi si tuffa e lo attraversa a nuoto, senza deviare.

Se vuoi combattere l'Orso Bianco usando il Corno dell'Unicorno, non dimenticarti di dedurre i punti VITA per il freddo e vai al paragrafo **9**

Se vuoi chiedere aiuto all'Orso Bianco, non dimenticarti di dedurre i punti VITA per il freddo e vai al paragrafo **18**

20

Leodegrand Rukh sembra preoccupato e vorrebbe continuare, ma tu sei deciso ad andartene e alla fine lui deve acconsentire. Ti mette pero' attorno al collo una catenina simile alla sua, ma con un cristallo molto piu' piccolo. Tu la accetti e te ne vai alla tua stanza, pensando di togliertela subito, ma ti rendi conto, con tuo dispetto, che non ci riesci: tu ordini alle tue mani di sfilartela e loro non eseguono: deve essere una qualche diavoleria magica. Segna il Ciondolo di Cristallo a Quattro Punte sulla tua Scheda del Personaggio come "altri oggetti" e vai al paragrafo **12**

21

Vedi un Marinaio che sta' fumando la pipa su una piccola barca e decidi di chiedergli se puo' trasportarti fino al Kaltenland. Dapprima e' sorpreso, incerto se lo stai prendendo in giro o se sei pazzo, poi ti guarda meglio e capisce al volo la tua situazione: "Dunque vuoi fuggire fino al Kaltenland a quest'ora della notte... ma hai di che pagare? non e' certo uno scherzo fare la traversata in questa stagione..."

Se vuoi mettergli in mano tutto il tuo denaro, cancellalo dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **5**

Se vuoi offrirgli di prendersi con le sue mani la catenina col il Ciondolo di Cristallo a Quattro Punte (se ce l'hai al collo), vai al paragrafo **23**

Se vuoi mettergli in mano la testa del Martello da Guerra dell'Eroe Val (se ce l'hai), cancellala dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **8**

Se vuoi mettergli in mano la Pietra della Salute del Maestro Cinghiale Nero (se ce l'hai), cancellala dalla Scheda del Personaggio e vai al paragrafo **13**

Se vuoi mettergli in mano l'Olio del Grade Dandan (se ce l'hai), cancellalo dalla Scheda del personaggio e vai al paragrafo **33**

Se invece vuoi sguainare il tuo pugnale e attaccarlo, vai al paragrafo **35**

22

I Guardiani si svegliano e, mentre uno va a chiamare rinforzi, l'altro ti viene incontro, mezzo insonnolito, agitando il suo manganello borchiato.

E' confuso e si e' svegliato di soprassalto, per cui non e' al massimo delle sue capacita', ma ogni colpo del suo manganello borchiato ti causera' la perdita di 5 punti VITA.

GUARDIANO AZIONE 6 REAZIONE 8 VITA 14

Se vinci, vai al paragrafo **38**

23

Il Marinaio allunga le mani e ti sfila senza problemi la catenina dal collo (cancellala dalla Scheda del Personaggio), la osserva attentamente e poi annuisce lungamente: "Va bene".

Ti indica un cantuccio con una coperta dove puoi appisolarti mentre lui leva gli ormeggi.

Se vuoi dormire e ritemperare le forze, recupera 4 punti VITA e vai al paragrafo **29**

Se invece vuoi combattere il sonno e fingere soltanto di dormire, sospettando che il Marinaio potrebbe tentare di sorprenderti nel cuore della notte, non puoi ritemperare le forze e vai al paragrafo **3**

24

Ti scuoti da un sogno confuso e popolato da creature marine: delfini, balene, orche, piovre, tonni, barracuda, mostri degli abissi... Il panorama intorno a te e' incredibile: enormi montagne galleggianti di ghiaccio azzurrino riflettono i raggi rosati del primo sole nell'aria tersa, con effetti di luce incredibili. Di fronte a te, l'abbacinante distesa ghiacciata della banchisa.

Il freddo e' terribile ed e' reso ancora piu' penetrante dal forte vento. Da questo momento in poi, ogni volta che andrai ad un nuovo paragrafo perderai dei punti VITA a causa del freddo. Puoi evitare questa perdita di punti VITA se superi una *prova di RESISTENZA* ad ogni paragrafo. Se ti sei spalmato con l'Olio del Grande Dandan (se ce l'hai e non te lo sei ancora spalmato, puoi farlo adesso) perdi un punto VITA ad ogni paragrafo, mentre se non ti sei spalmato con l'Olio, perdi due punti vita ad ogni paragrafo.

Mentre ti guardi intorno spaesato, stringendo a te il Corno dell'Unicorno, la testa ti si riempie di sibili e di scrosci che ti fanno capire che ormai sei vicino alla tua meta. Da lontano vedi un magro Orso Bianco che trotta verso di te, annusando l'aria. Ogni tanto c'e' un tratto di banchisa che non e' ghiacciato e l'Orso senza problemi si tuffa e lo attraversa a nuoto senza deviare.

Se vuoi combattere l'Orso Bianco usando il Corno dell'Unicorno, non dimenticarti di dedurre i punti VITA per il freddo e vai al paragrafo **9**

Se vuoi chiedere aiuto all'Orso Bianco, non dimenticarti di dedurre i punti VITA per il freddo e vai al paragrafo **18**

25

Leodegrand Rukh ti ascolta attentamente mentre, con voce rotta e sguardo a terra, gli racconti tutto. Alla fine del tuo racconto, ti guarda lungamente e attentamente negli occhi con il suo sguardo magnetico, massaggiandoti lungamente le tempie, come se volesse entrare nel tuo cervello. Ad un certo punto si toglie dal collo una catenina con un vistoso pendente di cristallo a quattro punte e comincia a farlo dondolare avanti e indietro davanti ai tuoi occhi. Ti senti girare la testa e sei piu' confuso che mai, mentre nelle tue orecchie sale il dolce suono della risacca.

Se vuoi continuare a fissare il cristallo e gli occhi di Leodegrand Rukh, vai al paragrafo **6**

Se preferisci distogliere lo sguardo e dirgli bruscamente che vuoi andare nella tua stanza, pensando di tornare piu' tardi a prendere il Corno, vai al paragrafo **20**

26

Scegli una barca piccola, che possa essere maneggiata da una sola persona, sali a bordo piu' silenziosamente che puoi, levi gli ormeggi e remi pian piano fino ad uscire dal porto, alla fioca luce delle stelle. Fuori dal porto, nonostante la scarsa illuminazione, riesci a trovare e ad issare qualche vela. Non l'avevi mai fatto prima, ma un po' per fortuna, un po' perche' evidentemente ci sei portato, riesci a governare decentemente e prendi una rotta verso nord, incredulo di essere arrivato fin qui.

Dopo qualche ora di navigazione tranquilla, ti appisoli al timone, e fai dei sogni stranissimi popolati dai delfini e altre creature marine.

Se hai con te la Pietra della Salute del Maestro Cinghiale Nero, puoi riportare a 18 i tuoi punti VITA.

Ad un certo punto, senti un rumore sottocoperta e qualche istante dopo vedi emergere sul ponte un Marinaio furente: ha in mano uno sciabolotto e negli occhi uno sguardo assassino.

Se vuoi combattere contro il Marinaio, vai al paragrafo 3

Se invece preferisci gettarti fuori bordo, vai al paragrafo 29

27

Ti senti girare la testa per qualche istante, ma ti riprendi subito. Ti rendi conto che Leodegrand Rukh stava cercando di lanciarti un incantesimo!

Se vuoi estrarre il tuo pugnale e attaccarlo, vai al paragrafo 17

Se invece vuoi ignorarlo e provi a fuggire calandoti rapidamente dalla finestra con il robusto cordone usato per tenere i visitatori a distanza dagli oggetti in esposizione, vai al paragrafo 30

28

Ti attacchi alla coda della Foca e questa immediatamente si mette a nuotare verso il fondale. Pochi secondi dopo senti i polmoni scoppiare: non sai se ce la farai a trattenere il fiato fino a tornare in superficie.

Se vuoi lasciare andare la Foca e cercare di tornare in superficie, vai al paragrafo 37

Se invece vuoi insistere e mantenere la presa sulla coda della Foca, vai al paragrafo 40

29

Ti ritrovi all'improvviso nell'acqua nera e gelida. Il tuo corpo ha una reazione di spasmi violenti, i tuoi vestiti si inzuppano subito di acqua e ti trascinano a fondo.

Qualcosa nella tua mente ti suggerisce di controllare se per caso nello zaino hai l'Olio del Grande Dandan. Se ce l'hai, pur in mezzo al mare, puoi provare a prendere l'Olio dallo zaino, toglierti i vestiti, tenendo con te solo lo zaino con dentro il Corno, e spalmarti il corpo con l'Olio, stando attento a non perdere il barattolo negli abissi.

Per vedere se riesci a portare a termine con successo tutte queste azioni nonostante il gelo che ti penetra nelle ossa, fai una *prova di REAZIONE* con una penalita' di due punti. Le la superi, vai al paragrafo 14

Se non hai con te l'Olio di Dandan, o se fallisci la *prova di REAZIONE* e perdi il barattolo dell'Olio nelle profondita' marine, la tua avventura finisce qui, tra i freddi flutti che separano Holmgard dal Kaltenland.

30

Rapidamente, apri i balconi e rompi la finestra, getti giu' il robusto cordone usato normalmente per tenere lontani i visitatori dagli oggetti in esposizione e ti cali nel buio dal terzo piano.

Dalla stanza, senti delle voci gridare e dare ordini. Non hai tempo da perdere!

Fai una *prova di AZIONE*.

Se la superi, vai al paragrafo 10

Se la fallisci, vai al paragrafo 2

31

Vaghi lungamente verso nord sulla banchisa spazzata dal vento gelido e tagliente, incerto su cosa fare e dove andare, quando una freccia d'osso sibila ad un palmo dal tuo viso! Ti getti al suolo, cercando un po' di copertura, strisci un po' piu' in la' e poi ti azzardi a dare un'occhiata intorno: intravedi un uomo coperto da uno spesso strato di pellicce e pelli di foca, che porta sulle spalle uno zaino con un compagno molto piu' piccolo, forse un bambino, con ha arco e frecce. Sono ad una certa distanza, ma si muovono agilmente verso di te: per quanto tu non sia riuscito a vederli bene, hai il sospetto che si spostino su sci o racchette da neve.

Se vuoi fermarti e combattere, non dimenticarti di dedurre i punti VITA per il freddo e vai al paragrafo 11

Se vuoi provare a scavarti una buca nel ghiaccio usando il Corno dell'Unicorno, non dimenticarti di dedurre i punti VITA per il

freddo e vai al paragrafo **15**

32

Sai di andare incontro alla morte, ma non hai paura, e stringi tra le mani il Corno dell'Unicorno, che causa un danno di 6 punti VITA ogni volta che colpisce. Il morso dell'Orca causa la perdita di solo 2 punti VITA, ma ad ogni colpo che mette a segno devi superare una *prova di REAZIONE*, altrimenti ti trattiene per una gamba e ti trascina sott'acqua, facendoti annegare al turno successivo, se non ne approfitti per ucciderla in quel turno stesso.

ORCA AZIONE 10 REAZIONE 6 VITA 16

Se sopravvivi, stremato, vai al paragrafo **19**

33

Il Marinaio annusa l'Olio del Grande Dandan e annuisce lungamente: "Va bene". L'Olio va a finire sottocoperta, ma prendi nota che, se in futuro il Marinaio dovesse morire o finire fuori bordo mentre tu rimani sulla barca, puoi sempre recuperare l'Olio del Grande Dandan e rimmetterlo nel tuo zaino.

Ti indica un cantuccio con una coperta dove puoi appisolarti mentre lui leva gli ormeggi.

Se vuoi dormire e ritemprare le forze, recupera 4 punti VITA e vai al paragrafo **29**

Se invece vuoi combattere il sonno e fingere di dormire, sospettando che il Marinaio potrebbe tentare di sorprenderti nel cuore della notte, non puoi ritemprare le forze e vai al paragrafo **3**

34

Fai una *prova di AZIONE*.

Se la superi, riesci a sgattaiolare su per le scale senza svegliare le guardie e vai al paragrafo **38**

Se fallisci la prova di AZIONE, vai al paragrafo **22**

35

Il Marinaio non si fa sorprendere dal tuo attacco ed e' pronto a difendersi. Il suo sciabolotto ti ridurra' la VITA di 5 punti se andra' a segno.

MARINAIO AZIONE 10 REAZIONE 5 VITA 15

Se lo uccidi, puoi recuperare gli eventuali pagamenti che lui ha intascato in precedenza (ma se ha gettato qualcosa in mare, ovviamente non puoi recuperarlo) e poi vai al paragrafo **39**

36

Se hai l'Olio del Grande Dandan, puoi toglierti i vestiti, spalmarti completamente d'Olio e tuffarti a nuoto, con solo lo zaino e il Corno dentro. Se vuoi correre questo rischio, cancella dalla Scheda del Personaggio tutti gli altri oggetti che hai (ti appesantirebbero solamente nel nuoto) e vai al paragrafo **14**

Se invece non hai l'Olio del Grande Dandan, tuffarsi nelle acque gelide sarebbe un suicidio e ha piu' senso tentare altre opzioni.

Se vuoi noleggiare una barca, vai al paragrafo **21**

Se vuoi rubare una barca, vai al paragrafo **26**

37

Il freddo, le fatiche, la paura, il ghiaccio galleggiante che non ti offre appigli stabili hanno il sopravvento su di te. La tua avventura finisce qui, cosi' vicino al tuo obiettivo.

38

Nel pieno della notte, frastornato dal rumore del mare fortissimo nella tua testa, entri trasognato nell'ala del terzo piano dove c'e' il Corno dell'Unicorno e ti precipiti a prenderlo (segna questo oggetto nello Zaino della Scheda del Personaggio). La tua testa e' piena di sibili e di sensazioni strane, ma riesci a percepire il suono, proveniente dal piano terra, di una campana suonata a martello. Un allarme del Regio Museo? Non sarebbe il momento di perdere tempo, ma ti viene l'idea di prendere anche qualcos'altro che forse potrebbe servirti nella tua fuga e nel viaggio verso il Kaltenland.

Gli oggetti che ti balzano agli occhi sono: la testa del Martello da Guerra dell'Eroe Val (l'impugnatura in legno del martello e'

andata perduta, ma puo' essere rimpiazzata facilmente), la Pietra della Salute del Maestro Cinghiale Nero e l'Olio del Grande Dandan. Non conosci granché questi oggetti, perché non ti sono mai veramente interessati, ma se vuoi puoi prenderne uno e segnarlo nello Zaino della Scheda del Personaggio.

Se hai il Ciondolo di Cristallo a Quattro Punte, vai immediatamente al paragrafo **4**

Se vuoi fuggire scendendo per le scale, vai al paragrafo **16**

Se vuoi fuggire calandoti dalla finestra con il robusto cordone usato per tenere i visitatori a distanza dagli oggetti in esposizione, vai al paragrafo **30**

39

Levi gli ormeggi e remi pian piano fino ad uscire dal porto, alla fioca luce delle stelle. Fuori dal porto, nonostante la scarsa illuminazione, riesci a trovare e ad issare qualche vela. Non l'avevi mai fatto prima, ma un po' per fortuna, un po' perché evidentemente ci sei portato, riesci a governare decentemente e prendi una rotta verso nord, incredulo di essere riuscito fin qui.

Dopo qualche ora di navigazione tranquilla, ti appisoli al timone, e fai dei sogni stranissimi popolati da delfini e altre creature marine.

Se hai con te la Pietra della Salute del Maestro Cinghiale Nero, puoi riportare a 18 i tuoi punti VITA.

Ad un certo punto, senti un rumore sottocoperta e qualche istante dopo vedi emergere sul ponte un altro Marinaio, che forse prima dormiva, ma adesso è furente: ha in mano uno sciabolotto e negli occhi uno sguardo assassino.

Se vuoi combattere contro il marinaio, vai al paragrafo **3**

Se invece preferisci gettarti fuori bordo, vai al paragrafo **29**

40

Ti lasci trascinare verso gli abissi gelati finché non ce la fai più a trattenere il fiato e cedi. Ti aspetti la morte, invece ti rendi conto che stai ancora respirando... l'acqua!

Non senti più niente: né freddo, né dolore, né paura: incredibilmente, data la situazione, ti senti tranquillo e a tuo agio. Curioso, più che altro.

Vedi che sei vicino al fondale, un fondale sassoso e disseminato di grandi ossa di cetacei marini.

Non sei riuscito a trattenere il Corno dell'Unicorno e lo vedi affondare lentamente. Appena tocca il fondo, un gruppo di grandi ossa prende vita: si avvicinano tra loro, cominciano a fluttuare nell'acqua, a muovere le articolazioni... Il buco nel ghiaccio sopra di te lascia filtrare abbastanza luce da vedere chiaramente. È lo scheletro di un grosso cetaceo, con il tuo Corno attaccato sul davanti della testa. Evidentemente, dev'essere lo scheletro di un Unicorno dei Mari.

Stranamente, ti senti incuriosito, ma per nulla spaventato di vedere uno scheletro animarsi dal fondo del mare. Dunque era questo scheletro, che ora si muove con grazia davanti a te, la fonte di tutti quei rumori, quei sibili e quegli scrosci che per settimane ti hanno fatto impazzire. Percepisci chiaramente il suo sollievo e il suo piacere di essere di nuovo completo, con il Corno sulla testa.

Mentre lo guardi, le ossa cominciano ad emettere piccole bolle e a polverizzarsi lentamente in una bianca nuvola sottomarina. "Finalmente" ora percepisci chiaramente le parole nella tua mente "qualcuno ha risposto alla mia chiamata! Eri dunque tu il Prescelto... Grazie per avermi riportato il Dente". Rispondi: "Per riportare il Corno ho fatto un sacco di cose brutte: ho rubato, tradito la fiducia altrui e fatto anche di peggio... Perché?"

"In tutti noi c'è una parte buona e una parte cattiva. Queste due parti convivono insieme e allo stesso tempo sono in continua lotta tra di loro... È una lotta senza quartiere." Lo scheletro è ormai polverizzato e le ultime bolle sono sempre più piccole e vaghe.

"Non lasciarmi!" dici "non so dove andare, cosa fare... non capisco che cosa mi succede..." Ormai non ci sono più né ossa, né polvere, né bolle: solo una vaga forma d'acqua in mezzo all'acqua, appena percepibile: "Non ti preoccupare: starò ancora un po' con te, finché non sarai in grado di insegnare."

"Insegnare cosa???"

"Insegnare la magia Du Lum, la Magia degli Oceani. Anticamente eravamo in molti a praticarla e ora è tempo che nuovi maghi Du Lum sorgano dalle acque."

Ti rendi immediatamente conto che si sta aprendo un nuovo, inatteso capitolo della tua vita.