

TRAPPOLA NELLE TENEBRE

LE AVVENTURE DI TOPO SOLITARIO 1

INDIETRO NEL TEMPO...

Da molti secoli il nobile popolo dei Nukkin vive tra i Monti che circondano Hammerdal, la capitale del regno di Durenor, e in particolare nel labirinto di passaggi e gallerie che si estende sotto di essi. Il vostro arrivo in questo territorio si perde tra le nebbie del tempo, nella remota Età della Luna Nera di cui parlano solo le più antiche delle leggende. Cosa fosse di voi prima di quell'era dimenticata, nemmeno le più ardite speculazioni dei saggi possono dirlo.

Tra i Cento Branchi che compongono il popolo Nukkin, di certo la casata più magnifica è la tua, quella che fa capo a re Ghishnash il Superbo, Nukkanor della Tana di Gran Galleria. Da generazioni, infatti, la tua gente vive nei pressi di quel vasto passaggio che gli Alti chiamano Tarnalin e usano per attraversare le montagne, come via commerciale da Port Bax ad Hammerdal. Sotto il governo liberale e progressista dell'amato Nukkanor, vivete un periodo di splendore e modernità, aperti più di ogni altro Branco alle usanze degli Alti e alle novità del mondo esterno: tessuti, oggetti d'artigianato, attrezzi e suppellettili di ogni genere che i viaggiatori portano con sé attraverso la Gran Galleria e voi siete felici di sgraffignare, per poterli studiare e utilizzare a vostra volta. Alimentata da ogni possibile ritaglio, topa o accessorio che riuscite a procurarvi dai carri dei mercanti, l'arte dei vostri sarti raggiunge ormai vette sublimi e permette loro di realizzare le vesti più variopinte, riuscendo con stile inimitabile a far risaltare la vostra notevole statura (spesso oltre i settanta centimetri!) e ad impreziosire la vostra splendida pelliccia grigia e bruna.

Anche se i viaggiatori si fanno di anno in anno più scontroso e gelosi dei propri averi, tra i Cunicoli che compongono il vostro reame la vita scorre tranquilla e piacevole, forse anche troppo noiosa per te che vorresti invece gettarti in avventure eccitanti ed epiche imprese nel Regno degli Alti.

Un giorno come tanti tu, Topo Solitario (questo è il nome che ti danno le guardie di Tarnalin, per la tua abitudine a girovagare sempre da solo), sei stato mandato a fare provviste tra i carri in transito, come punizione perché sei sempre troppo svogliato e sognatore. Sbucando da un passaggio secondario nella Gran Galleria, ti accorgi però che qualcosa non va come dovrebbe. Il normale brusio dei viaggiatori e il rumore delle diligenze è del tutto assente, sostituito da un gravoso silenzio. Le torce che illuminano il passaggio sono al loro posto, ma niente sembra muoversi in una direzione o nell'altra. Dove sono finiti tutti?

Ad un tratto senti un grido lancinante echeggiare da est, subito seguito da un clangore d'armi. Dalla direzione di Port Bax ti giunge invece alle orecchie un nitrire di cavalli e un cigolare di ruote di carro. Cosa sta succedendo?

Sei tu l'unico Nukkin in circolazione e non si vede in giro neanche uno degli Alti: mentre avanzi nella Galleria per indagare, ti rendi conto che ora puoi far davvero onore al tuo nome di **Topo Solitario!**

REGISTRO DI GUERRA

TRUCCHI NUKKIN

NOTE

1
2
3
4
5

ARMAMENTO (massimo 2 armi)

1
2

Se sei un Maestro di Botte con un'Arma +2 Combattività quando la usi
Se combatti corpo a corpo disarmato o con solo la Fionda -2 Combattività

SCARSELLA (massimo 2 Oggetti)

OGGETTI

PASTI

Possono essere eliminati o cambiati ma non in combattimento

-1 Res. se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare.

OGGETTI SPECIALI

BORSA (massimo 50 corone)

COMB. = COMBATTIVITA'

RES. = RESISTENZA

COMBATTIVITA'

RESISTENZA

Non si può superare il punteggio iniziale.

0 = Morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA

RESISTENZA

TOPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
----------------	-------------------	--------

TOPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
----------------	-------------------	--------

TOPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
----------------	-------------------	--------

TOPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
----------------	-------------------	--------

TOPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
----------------	-------------------	--------

TOPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
----------------	-------------------	--------



(fai una copia del Registro prima di usarlo)

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

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

Numero del Destino

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

N = NEMICO

TS = TOPO SOLITARIO

M = MORTO

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi alla pagina precedente, assieme della **Tabella dei Risultati di Combattimento**. Per comodità, potresti stampare quella pagina e utilizzarla mentre giochi. In quel caso avrai anche bisogno di una matita e una gomma per cancellare.

Durante la tua vita nei cunicoli attorno la Gran Galleria hai sviluppato delle doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di iniziare la tua avventura devi controllare il livello della tua preparazione. Per far questo puoi stampare anche la **Tabella del Destino** alla fine di questo documento e usarla per **Estrarre i numeri** quando ti occorrono, puntando la matita a caso sulla pagina. In alternativa, adesso e ogni volta che ti viene detto di **Estrarre un numero dalla Tabella del Destino**, puoi anche lanciare **un dado a 10 facce** e considerare quel risultato.

A questo punto, **Estrai un numero dalla Tabella del Destino** e scrivi il numero corrispondente nella casella "Combattività" del Registro di Guerra, usando lo schema seguente:

Se il risultato è	allora nella casella "Combattività"
1, 2 o 3	scrivi 4
4, 5, 6 o 7	scrivi 5
8, 9 o 10	scrivi 6

Quando combatti, la tua Combattività dovrà misurarsi con quella del tuo avversario, ma questa caratteristica serve anche per effettuare azioni valorose e per usare armi a distanza.

Estrai un altro numero dalla Tabella del Destino e scrivi il numero corrispondente nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra, usando lo schema seguente:

Se il risultato è	allora nella casella "Resistenza"
1, 2 o 3	scrivi 6
4, 5, 6 o 7	scrivi 8
8, 9 o 10	scrivi 10

Se vieni ferito in combattimento (o in altre situazioni) perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante il gioco, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

I TRUCCHI NUKKIN

Nel corso dei secoli i Nukkin hanno affinato molteplici trucchetti e sotterfugi per pareggiare le differenze con bestie feroci, predatori e mostri. Puoi scegliere quindi uno dei Trucchi elencati qui sotto e riportarlo nella tabella "Trucchi Nukkin" del tuo Registro di Guerra. Nel Registro di Guerra c'è spazio per altri Trucchi e si cita la *Maestria nelle botte*: se in futuro dovessi vivere altre avventure, avrai modo di imparare molte altre tecniche e arti di sotterfugio.

Affinità umana - La tua frequentazione con gli Alti della Galleria ti ha insegnato molte loro usanze e modi di pensare. Parli un po' di quella loro lingua fatta di strani versi gutturali e conosci molte dicerie sul mondo esterno e sulle città oltre le montagne.

Sgamo - Il tuo popolo fa della saggia prudenza la sua forza. I tuoi sensi sono particolarmente sviluppati e hai una innata capacità di fiutare il pericolo, nonché di avvertire minacce e nemici prima che sia troppo tardi.

Sguscio - Sai nasconderti dietro ogni riparo e sgattaiolare in ogni anfratto, porta e passaggio, muovendoti con grande destrezza e senza farti vedere o sentire. Inoltre, non subisci danni quando decidi di Fuggire dal combattimento.

EQUIPAGGIAMENTO

Hai addosso la tua veste di toppe colorate e un paio di pantaloni di pelle, infilate dentro meravigliose scarpe a punta. Possiedi inoltre una **Scarsella** per tenerci la tua roba e una **Fionda**. Quest'Arma impiega come proiettili dei comuni sassi e di essi non devi tenere conto nel Registro. Ricorda anche che la **Fionda** è utile solo a una certa distanza e inutile nel corpo a corpo. Se ti trovi a una certa distanza e il testo ti fornisce apposite istruzioni, puoi usare la Fionda per effettuare uno Scontro contro il tuo avversario e infliggergli i danni regolarmente, ricordando che tu invece non ne subisci, perché fuori dalla sua portata.

Prima di uscire dalla Tana stamattina hai anche preso con te un paio di cianfrusaglie che per qualche motivo pensavi potessero esserti utili. Puoi scegliere fino a 2 dei seguenti Oggetti comuni: una **Lanterna colorata**, un nastro di **Mortaretti** nanici, un sacchetto di **Ferraglia**, una **Lenza** con degli ami da pesca, un **Fischietto** di osso o dei pezzi di formaggio oleoso buoni come **Pasti** (segna ogni **Pasto** che porti con te sotto "Pasti" nel tuo Registro di Guerra). Appesa alla cintura hai una **Borsa** di cuoio per contenere le tue **Corone d'oro**, al momento assolutamente vuota.

USARE E TRASPORTARE L'EQUIPAGGIAMENTO

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tuo viaggio, e che devi segnare sul **Registro di Guerra**, nel testo saranno scritti in neretto e con l'iniziale maiuscola. Potrebbero essere Armi, Corone, Oggetti speciali e Oggetti comuni e ciascuna di queste categorie ha delle regole speciali di utilizzo e trasporto:

- **Armamento:** le Armi ti aiutano in battaglia e vanno segnate nella casella "Armamento" del tuo Registro di Guerra. Se trovi un'Arma durante il gioco puoi prenderla e usarla ma ricorda che puoi portare al massimo 2 Armi alla volta, compresa la **Fionda**. Se entri in corpo a corpo senza Armi o armato solo di **Fionda**, togli 2 punti dalla tua Combattività e combatti a zampate e morsi.
- **Scarsella:** non è grande e capiente come uno Zaino vero, purtroppo, ma quello non sapresti proprio come portarlo. Durante il viaggio troverai diversi oggetti utili che forse vorrai tenere. Ricorda che nella Scarsella puoi portare al massimo 2 Oggetti comuni alla volta, compresi i **Pasti**.
- **Pasti:** grazie alle tue leziose abitudini Nukkin, durante l'avventura puoi mangiare tutti i **Pasti** che vuoi in qualsiasi momento e recuperare ogni volta 2 punti di Resistenza (sì, anche durante un combattimento!). Anche se hanno una casella propria nel Registro di Guerra, i **Pasti** stanno nella Scarsella e ogni **Pasto** conta come 1 Oggetto comune. Se trovi dei Pesti durante l'avventura puoi anche consumarli subito, senza farli passare per la Scarsella.
- **Oggetti speciali:** questi non devono stare nella Scarsella e hanno usi ed effetti non comuni. Quando ne troverai uno ti verrà detto come portarlo e come usarlo. Puoi portare con te tutti gli Oggetti speciali che trovi.
- **Corone d'oro:** la moneta locale di Durenor è la Corona d'oro. Le monete sono ottime da mordicchiare e collezionare e ogni Nukkin aspira ad accumularne un bel mucchietto. Molti dei nemici che incontrerai avranno delle **Corone d'oro**, con sé o nascoste da qualche parte. Ogni volta che uccidi un nemico puoi prendere le sue Corone e metterle nella Borsa. Ricorda che la capienza massima della Borsa è di 50 **Corone d'oro**.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di combattere con dei nemici. Il punteggio di Combattività e di Resistenza di ogni singolo nemico sarà specificato nel testo. Lo scopo di Topo Solitario in combattimento è di uccidere il nemico: questo si fa portando a 0 i suoi punti di Resistenza, cercando allo stesso tempo di perderne il meno possibile. All'inizio del combattimento, i punti di Resistenza di Topo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del **Diario di Combattimento** nel tuo **Registro di Guerra**.

Il combattimento si svolge per Scontri così:

1. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico dal tuo. Questo è il **Rapporto di Forza**, che devi segnare nell'apposita casella del **Diario di Combattimento**.
2. Adesso **Estrai un numero dalla Tabella del Destino** con il solito sistema (matita o dado).
3. Vai alla **Tabella dei Risultati di Combattimento**. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Topo Solitario che dal suo nemico durante questo combattimento ("N" segnala i punti persi dal nemico, "TS" quelli persi da Topo Solitario).
4. Sulle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.
5. Se non ricevi istruzioni diverse e non puoi fuggire, devi continuare a combattere e cioè riprendere dal punto 2.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Topo Solitario arrivano a 0 e almeno uno dei due non viene dichiarato morto. Se muore Topo Solitario l'avventura è finita. Se muore solo il nemico, Topo Solitario continua la sua avventura, anche se dovesse avere perso qualche punto di Resistenza.

Fuga dal combattimento

Durante la tua avventura in alcuni casi il testo potrebbe offrirti la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno Scontro e l'altro e comunque sempre e solo dopo il primo Scontro. Se decidi di fuggire, effettua uno Scontro con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Topo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire!

LA SAGGEZZA NUKKIN

La tua missione comporta gravi pericoli, perché i nemici che ti attendono nell'oscurità sono crudeli e feroci. Non si aspettano e non concedono pietà. I Nukkin sono abbastanza tenaci per la loro taglia e affrontano molto bene fatica, stenti, colpi e privazioni, per non parlare della loro innata resistenza naturale a malattie, veleni e intossicazioni. Hanno inoltre grandi capacità di recupero e sono in grado di vedere perfettamente al buio. Ricorda però che essi non sono affatto portati per le prodezze e danno il meglio di sé quando fuggono, si nascondono ed evitano ogni pericolo.

Se ti occorre, crea una mappa dei cunicoli e prendi qualche appunto man mano che procedi. Ogni Trucco e oggetto che puoi scegliere o trovare ti potrebbe essere d'aiuto in una situazione o nell'altra, quindi ragiona bene su cosa privilegiare e sulle scelte che compi durante il gioco. Prendendo decisioni oculate e impiegando tutto il tuo coraggio dovresti essere in grado di portare a termine la missione, anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso.

Sul tuo cammino vegliano la saggezza e la prudenza dei Nukkin della tua Tana.

Buona fortuna!

1

Avanzi all'interno della Galleria, mentre cerchi di capire cosa accade. Ad un tratto scorgi qualcosa che arriva a folle corsa nella tua direzione. Si tratta di una diligenza trainata da una coppia di cavalli che schiumano impazziti, mentre il conducente giace riverso sulla cassetta, trafitto da frecce dall'impiumaggio nero.

I due dannati animali sono alti tre volte più di te, ciascuno di essi pesa probabilmente come dieci Nukkin messi assieme e, per qualche strano motivo, ti si stanno lanciando proprio addosso! Cosa vuoi fare?

Se cerchi di gettarti di lato per evitare di essere schiacciato, vai all'[38](#).

Se ti getti davanti ai cavalli e cerchi di spaventarli agitando le braccia e saltellando, vai al [24](#).

Se possiedi dei **Mortaretti** e vuoi gettarli davanti alle zampe degli animali, vai al [16](#).

Se invece possiedi un **Fischietto** e vuoi usarlo, vai al [14](#).

Se infine invece vuoi provare a saltare sulla carrozza al volo, vai al [22](#).

2

La diligenza è finalmente ferma e i due cavalli sembrano essere più tranquilli. Scalpitano e si agitano ancora, ma almeno non rischiano di schiacciarti sotto gli zoccoli.

Un pianto a dirotto sembra provenire dall'interno della carrozza. Ti affacci dalla portiera e ti ritrovi a scrutare un abitacolo in parte sfasciato e rivoltato, probabilmente a causa della corsa. Distingui anche due cadaveri appoggiati sui sedili, ma non è facile stabilire cosa li abbia uccisi. Frughi nelle loro tasche, così, tanto per essere sicuro, e ti ritrovi in mano una ampolla di vetro ancora intatta. Si tratta di una dose di **Pozione di Vigorilla**, un ritrovato medicinale degli Alti. Nonostante le sostanze alchemiche ed erboristiche non abbiano particolari effetti sui Nukkin, la Vigorilla funziona discretamente bene e ti permette di recuperare 4 punti di Resistenza quando la bevi. Se decidi di prendere la **Pozione** segnala tra gli Oggetti comuni nel tuo Registro di Guerra.

Non ci sono **Corone d'oro** in giro, ma trovi una bella scatola di avorio intagliato con dentro dei documenti che sembrano importanti. Visto che non trovi altri oggetti preziosi, ti viene in mente che potresti arraffare questo **Plico di documenti** e magari trovare il modo di farci due corone sopra prima o poi. In questo caso, segnalo tra gli Oggetti comuni.

Il pianto fastidioso che avevi udito riprende e ti distrae dalla tua ricerca. Nascosto sotto il sedile (o quello che ne rimane) c'è un bambino umano di forse tre anni, che geme e si lamenta disperato, con gli occhi rossi e grosse lacrime che gli vergano le guance.

Se possiedi il Trucco dell'*Affinità umana* vai al paragrafo [10](#).

Se non possiedi questo Trucco ma hai invece una **Lanterna colorata**, vai al paragrafo [26](#).

Se non possiedi né l'*Affinità umana* né la **Lanterna colorata** vai al paragrafo [23](#).

3

Osservi terrorizzato il volto del dannato Helghast che si staglia nell'oscurità e ti ritrovi a fissare i suoi occhi incandescenti. Alla fine la creatura ti ha raggiunto e ti ha messo alle strette. Mentre cerca di strangolarti cadi in preda al terrore e ti guardi attorno disperato, ma non c'è niente altro che tu possa fare, né alcun trucco che tu possa tentare.

Forse ti consolerà sapere che la tua morte è estremamente rapida. Le dita roventi dell'Helghast penetrano nella tua gola in pochi secondi.

La tua avventura e la tua vita si concludono tragicamente qui.

4

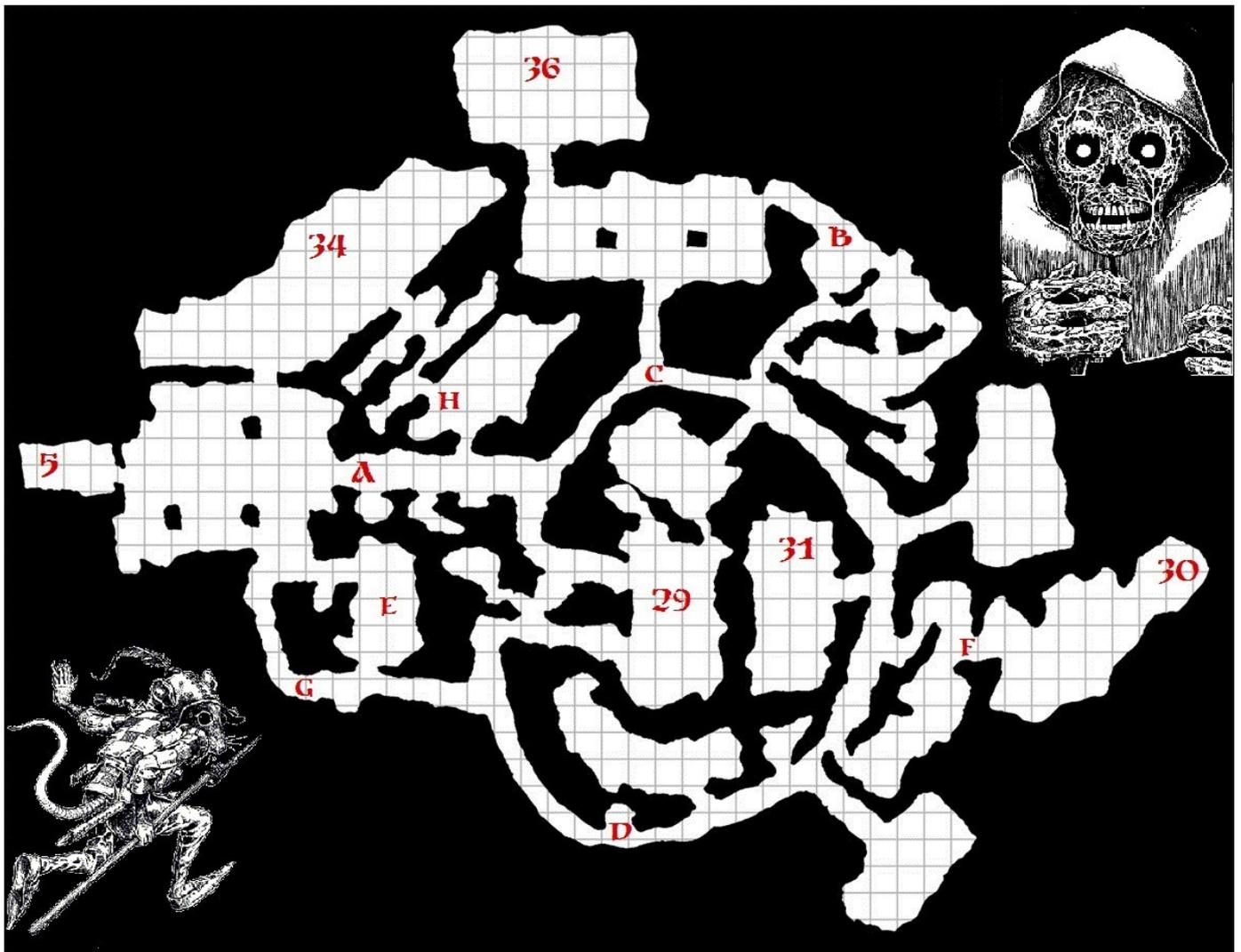
Ti intrufoli tra le gambe della gente radunatasi attorno a voi e in pochi istanti sei riuscito a fuggire dal gruppo, come se non fossi mai stato lì. Quando qualcuno alza la voce e si chiede dove tu sia finito è ormai troppo tardi e stai già correndo via lungo la Galleria. Purtroppo non riesci a raggiungere la fessura nascosta che ti riporta alla Tana, ma devi percorrere la galleria all'indietro verso un altro dei vostri passaggi.

Vai al [28](#).

5

A quanto pare, questa parte dei Cunicoli è già stata invasa dagli Zall. Probabilmente l'Helghast è al comando di quelle infide creature e le ha sguinzagliate nei Cunicoli per cercare la vostra Tana e stringerla d'assedio, impedendovi di dare l'allarme. Incapaci di trovare l'ingresso nascosto alla Tana, questi esseri orripilanti stanno aspettando che tu o uno degli altri Nukkin mettiate il naso fuori dai vostri anfratti più nascosti per potervi seguire, ghermire o fare a pezzettini, chissà...

In ogni caso, conosci talmente bene questi passaggi e il fetore degli Zall si sente da così lontano, che puoi studiare il percorso migliore per raggiungere il passaggio segreto che conduce alla Tana (vedi la Mappa dei Cunicoli alla pagina seguente).



Il tuo obiettivo è quello di raggiungere il punto della mappa marchiato con il numero "30".

I punti marchiati con le lettere da A ad H rappresentano degli Zall. Ogni volta che dovessi passare in un punto presidiato da uno Zall, dovrai affrontarlo. Vai al paragrafo [39](#) e controlla le caratteristiche dello Zall in questione, il suo equipaggiamento e quello che accade se riesci a farlo fuori. Se sopravvivi a un combattimento, metti una bella X sul nemico corrispondente e ricorda che se dovessi ripassare in un qualsiasi punto segnato con la X, dovrai andare subito al paragrafo [3](#).

Se vuoi, puoi anche esplorare le caverne e i passaggi marchiati con dei numeri. In quel caso, vai al paragrafo corrispondente e leggi quello che succede.

Ricorda che il tuo obiettivo è il paragrafo [30](#). Una volta arrivato lì, non avrai più bisogno di questa mappa e non potrai tornare indietro ad esplorare altri paragrafi.

In bocca all'Helghast!

6

Le guardie e i cavalieri si fanno largo tra la folla e prendono il **Dispaccio** che porgi loro. Parlano tra loro dei segni tracciati e iniziano a discutere animatamente sul da farsi. Poi qualcuno viene inviato verso un posto di guardia e ritorna con un altro soldato, che ti sembra di riconoscere. A quanto pare, uno delle guardie di stanza regolare nella Gran Galleria conosce la tua lingua e il tuo nome. "Topo Solitario!" senti chiamare, finalmente nella tua lingua. "Chi è quel bambino e che ci fai con lui?" Finalmente riesci a raccontare tutta la tua storia, dalla diligenza al momento in cui sei sbucato dalla fessura.

Pochi istanti dopo, si sente un grido di gioia. Una donna emerge tra la folla e abbraccia il bambino, tra le lacrime e l'applauso dei presenti. Stretto tra le braccia della donna, il marmocchio ti saluta con la manina e ti sorride. Poi fa una faccia concentrata, tira fuori un involto di stracci da una tasca e te lo tira. Lo afferi al volo, mentre lui e la donna scompaiono tra la folla. E' un bambolotto a forma di topo, vestito di abiti colorati. Decidi di tenere il pupazzo come ricordo del frignone: dopotutto è stato un bravo bambino. Segna il **Topo di pezza** tra gli Oggetti speciali del tuo Registro di guerra.

Subito dopo, i cavalieri ti si avvicinano e ti chiedono se puoi seguirli in un luogo più sicuro, per spiegare meglio quello che è successo. Cosa vuoi fare?

Se accetti di parlare con le guardie, vai al paragrafo [13](#). Se invece pensi che questo sia il momento migliore per dartela a zampe, vai al paragrafo [4](#) se possiedi lo *Sguscio* o al paragrafo [11](#) se ne sei sprovvisto.

7

Un uomo anziano e con dei minuscoli occhiali in viso prende il **Plico** che gli porgi e comincia a studiarlo. Pochi istanti dopo, grida qualcosa a voce alta e chiama il moccioso per nome. Il bimbo si volta verso di lui e inizia a discorrere con il vecchio, poi qualcuno chiama a voce alta altri nomi e una donna emerge tra la folla e abbraccia il bambino, tra le lacrime e l'applauso dei presenti.

Stretto tra le braccia della donna, il marmocchio ti saluta con la manina e ti sorride. Poi fa una faccia concentrata, tira fuori un involto di stracci da una tasca e te lo tira. Lo afferra al volo, mentre lui e la donna scompaiono tra la folla. E' un bambolotto a forma di topo, vestito di abiti colorati. Decidi di tenere il pupazzo come ricordo del frignone: dopotutto è stato un bravo bambino. Segna il **Topo di pezza** tra gli Oggetti speciali del tuo Registro di guerra.

In questo momento, tutti sembrano essersi dimenticati di te. Cosa vuoi fare?

Se cerchi di parlare con le guardie, vai al paragrafo [13](#).

Se te la dai a zampe, vai al paragrafo [4](#).

8

Mentre ritorni indietro lungo la Galleria diretto all'ingresso dei Cunicoli, vieni colto di sorpresa da un pericolo in agguato nelle tenebre. Si tratta di uno Zall dalla pelle butterata, una razza inferiore di Giak alta oltre un metro, diffusa nelle Terre Desolate. A volte, esseri della sua specie vagano tra le montagne di Durenor e in genere sono creature infide ma innocue. Questo però sembra essere determinato a un qualche malevolo compito e tu sei caduto dritto nella sua imboscata!

Devi combatterlo corpo a corpo e inoltre, con il frignone alle calcagna, non hai la possibilità di fuggire da questo combattimento.

Zall armato di Accetta

Combattività 5 / Resistenza 8

Se vinci, vai al paragrafo [21](#).

9

Il mostro ti appare alle spalle e allunga i suoi artigli verso di te cercando di strangolarti, ma all'ultimo istante afferra la tua arma e gli meni con tutta la tua forza un colpo al fianco. Con uno strillo di sorpresa, il mostro perde lo slancio e tu riesci a rotolare via e rimetterti in piedi. Fai appena in tempo a scattare nuovamente di lato che l'Helghast si scaglia ancora contro di te, mancandoti per un soffio. Ti rendi conto che è troppo veloce per sfuggirgli e per un attimo ti senti davvero spossato e disperato. Poi però tutto l'orgoglio del tuo popolo ti torna in mente e il tuo spirito si rinfranca di una nuova determinazione.

"Vuoi giocare al gatto e al topo, *Faccia di Morto*?" squittisci con tutto il coraggio che riesci a trovare. "E allora giochiamo!" Con una capriola, passi sotto le gambe della creatura e in quattro salti ti infili nella diligenza accostata lì accanto. Il mostro ti segue ruggendo di furia, ma qui, come avevi previsto, la sua stazza gli è d'impaccio deve combatterti piegato, mentre tu hai le spalle coperte e puoi agire sfruttando al meglio le tue dimensioni.

E adesso, bando alle ciance, devi combattere questo Helghast:

Helghast in svantaggio

Combattività 16 / Resistenza -

Se riesci a fargli perdere almeno 1 punto di Resistenza senza morire vai subito al paragrafo [40](#).

Se l'Helghast ha invece la meglio, vai al paragrafo [3](#).

10

Per fortuna sei in grado di parlare con il marmocchio. Lo aiuti ad uscire dal nascondiglio e lo blandisci fin quando non riesci a tranquillizzarlo. Riesci a capire che il padre del bambino viaggiava nella carrozza con lui e deve trattarsi di uno dei due cadaveri, ma con un po' di moine e trucchetti riesci a distrarre il moccioso da quanto è successo. Lo convinci facilmente a venir fuori dalla diligenza e presto sembra dimenticare gli eventi degli ultimi minuti. Probabilmente il bimbo crede che tu sia una sorta di personaggio delle fiabe, come quelli di un qualche libro che la madre gli leggeva di tanto in tanto, e che lo aiuterai a tornare a casa. Ti guardi attorno e attendi qualche minuto ma nessuno si avvicina e la Galleria sembra essere sempre più inquietante e pericolosa. Per quanto tu ci faccia più di un pensierino capisci che non puoi lasciare il frignone qui da solo. Alla fine decidi di condurlo alla Tana dal Nukkanor. *Probabilmente lui saprà cosa fare*, pensi. Decidi di non perdere tempo a frugare la diligenza, nonostante lo vorresti davvero tanto, e procedi verso la Tana. Ti arrampichi su una delle pareti della Galleria, stacchi una torcia e la metti in mano al bambino, chiedendogli di seguirti. Nonostante sia ancora impaurito, il pisciasotto inizia a venirti dietro passo passo.

Se per qualche motivo possiedi anche lo *Sgamo* vai al [37](#). Altrimenti vai al paragrafo [8](#).

11

Provi a farti strada tra le gambe della gente radunatasi attorno a voi, ma qualcuno si accorge del tuo tentativo e ti rifila un calcio alle terga, che ti fa ruzzolare in malo modo. Subito, anche gli altri presenti cominciano a colpirti con gli stivali e tutte le armi e gli oggetti a loro disposizione. Per colpa della folla inferocita perdi 3 punti di Resistenza.

Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il risultato è minore o uguale alla tua Combattività, riesci comunque a fuggire via lungo la Galleria, in direzione Ovest. Vai al paragrafo [28](#).

Se il risultato è invece maggiore della tua Combattività, qualcuno ti afferra per la collottola e ti agguanta saldamente per non farti fuggire, consegnandoti alle guardie. Vai al paragrafo [13](#).

12

La **Lenza**, certo! Ti chiedevi proprio cosa te la fossi portata a fare nella Scarsella per tutto questo tempo!

Salti nell'acqua, allunghi le mani e rimesti nella melma. Poi srotoli la lenza, gli attacchi uno degli ami grossi e la cali nella fessura. Ed ecco che ne trai fuori un meraviglioso **Orologio d'oro** a cipolla, di quelli creati dai mastri artigiani delle città degli Alti. Ve ne parlava sempre il Nukkanor di questa roba, raccontando di come una volta ne avesse rubato uno splendido esemplare a un grasso mercante di Sommerlund... *Ah, quanti ricordi!*

Un momento... E se questo fosse proprio l'orologio del Nukkanor? Effettivamente è tanto che non glielo vedi indosso. Forse potresti riconsegnarglielo, per dimostrare la tua fedeltà al grande Ghishnash... *Certo come no...*

Metti subito in tasca la refurtiva e dai una bella pacca sulle spalle al moccioso, ringraziandolo per la dritta. Il marmocchio sorride e ti trotterella dietro felice (o comunque un po' meno piagnucoloso). Recupera la **Lenza** se vuoi, segna l'**Orologio d'oro** tra gli Oggetti speciali, barra con una X questa grotta e torna a consultare la Mappa al paragrafo [5](#).

13

Ti volti a guardare un'ultima volta in direzione del moccioso, ma ormai non lo vedi più. In cuor tuo speri che quella scimmietta possa dimenticare quella brutta esperienza quanto prima e mettersi in salvo lontano da qui.

Un minuto dopo, vieni condotto in disparte dai soldati e tra loro c'è anche il giovane Rathir, l'unica delle guardie della Galleria presenti che parli qualcosa della tua lingua. In un modo o in un altro riesci a riferire un quadro completo della situazione e garantisci l'alleanza del tuo Re a fianco degli Alti in questa vicenda. A queste parole, noti con piacere molti sogghigni di soddisfazione da parte dei tuoi interlocutori. Spieghi loro che tu e gli altri Nukkin proverete a tenere sgombri i cunicoli secondari dagli Zall e a mettere in guardia eventuali viaggiatori che dovessero entrare nella Galleria da Ovest, ma che potete fare poco o nulla per affrontare gli Helghast o pattugliare la Galleria.

Dopo che finisci di parlare, le guardie e i cavalieri iniziano a discutere sempre più animatamente sul da farsi e tu li osservi con attenzione mentre indicano una mappa della Gran Galleria.

Un primo gruppo di guardie parteggia per creare un presidio nel punto esatto dove vi trovate e fermare per controlli tutti i viaggiatori in ogni direzione; il loro portavoce è un giovane ufficiale dall'aria pensierosa e dalla divisa ben in ordine.

Al secondo gruppo invece appartengono solo un manipolo di guardie e l'unico Cavaliere della Montagna Bianca presente. Il loro portavoce è proprio quest'ultimo, un uomo dal volto sereno e determinato che stringe in pugno una lancia di colore rosso. A quanto pare, la loro strategia sarebbe quella di dividersi in gruppi ed esplorare i vari tratti della Galleria.

Il terzo gruppo parteggia invece per avanzare compattamente verso Ovest e rastrellare la Galleria fino all'entrata occidentale. Il loro portavoce è uno dei marescialli delle guardie, un veterano tutto d'un pezzo che conosci bene di vista e pattuglia Tarnalin da prima che tu venissi al mondo.

Il quarto e ultimo gruppo è composto da armigeri della Guardia Reale, che fanno capo a un ufficiale armato di tutto punto, con il viso celato da un elmo a visiera. I membri della Guardia Reale sono tutti per ripiegare ancora verso est e creare delle barricate fortificate a cinque chilometri di distanza dal punto in cui vi trovate.

Ti sembra davvero strano come la conversazione stia degenerando in una sorta di contesa e sospetti che l'opera del nemico possa essere arrivata già tra queste persone. Tuttavia, se non hai delle prove certe o se non ti vengono in mente altri elementi utili, è meglio che tu ti faccia gli affari tuoi e non ti immischi nelle vicende degli Alti.

Se conosci il nome di uno di questi personaggi e sai che si tratta di un traditore, prendi le lettere che lo compongono e sostituiscile con i numeri corrispondenti (a=1, b=2, c=3, ... z=26). Somma poi questi numeri tra loro e infine dividi il risultato per il numero del gruppo di cui l'uomo indicato è il portavoce (primo gruppo =1, secondo gruppo =2 e così via). Il numero finale che otterrai è quello del paragrafo a cui puoi andare, pronunciando il nome a voce alta.

Se invece non hai la minima idea di cosa stia accadendo qui, dopo un po' vieni congedato e puoi tornare indietro lungo la galleria, per curiosare se c'è qualcosa di interessante da arraffare in giro.

Vai al [28](#).

14

Porti il **Fischietto** alle labbra e ne trai fuori il suono più intenso e fastidioso che riesci a ottenere. I cavalli nitriscono e si impennano schiumando, ma dopo qualche istante si fermano stremati.

Vai al [2](#).

Con uno squittio di guerra, ti lanci contro il mostro, fiancheggiando il Cavaliere nella battaglia con la tua Arma.

Helghast

Combattività 22 / Resistenza -

Ti accorgi ben presto che i tuoi colpi sono inutili contro questo avversario, al contrario della lancia del Cavaliere, che invece sembra aver ferito già più volte l'Helghast. Però puoi dar manforte al Cavaliere distraendo la creatura!

Effettua degli Scontri contro l'Helghast, ma non segnare il danno che ti infligge, anche se combatti corpo a corpo: il mostro è concentrato sul Cavaliere e non ti degna di uno sguardo. Ogni volta che però riusciresti a infliggergli un qualsiasi danno diverso da 0 durante uno Scontro, considera che il tuo colpo lo ha distratto abbastanza da consentire al Cavaliere di affondare la sua lancia e colpire così la creatura.

Se pensi che questo genere di cose non faccia per te e hai ancora la possibilità di fuggire dal combattimento, puoi farlo in qualsiasi momento dopo il primo Scontro e prima del quinto. In quel caso afferra il moccioso al volo e lo trascini verso l'ingresso ai Cunicoli. Vai al [20](#).

Se invece rimani a combattere fino alla fine, devi riuscire a far colpire l'Helghast al Cavaliere 3 volte entro i primi 5 Scontri. Se in due riuscite ad avere la meglio su questo avversario, allora vai al [17](#). Ricorda anche che se eri già riuscito a farlo colpire una volta, ti basta accumulare 2 successi (invece che 3) nei 5 Scontri.

Infine, se invece non riesci a ottenere questo risultato nei primi 5 Scontri, sei costretto a osservare con orrore e impotenza mentre il Cavaliere soccombe contro la creatura. Quando ormai sei sicuro di non poter fare più nulla per lui, decidi di dartela a gambe, prima di diventare il suo prossimo bersaglio. Ma, arrivato a tale punto, ce la farai?

Se possiedi e puoi usare lo *Sguscio* vai al [20](#).

Se invece non possiedi o non puoi usare questo nobile trucco, vai al [3](#).

Accendi velocemente questa diavoleria inventata dai nani di Bor e la lanci tra le zampe dei cavalli. Cancella i **Mortaretti** dal tuo Registro di Guerra ed estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il totale va da 0 a 3 il tuo trucco non funziona. I cavalli ti travolgono ma per fortuna fai in tempo a gettarti di lato all'ultimo istante. Perdi 4 punti di Resistenza e vai al [27](#).

Se il totale va da 7 a 9 i cavalli nitriscono per lo spavento e si impennano schiumando, ma dopo qualche istante si fermano stremati. Vai al [2](#).

Mentre tu continui a distrarre la creatura, con una mossa improvvisa il Cavaliere gli affonda la lancia nel ventre. Il mostro ruggisce di dolore ma un attimo dopo afferra l'arma con gli artigli. Una scarica di luce bluastra esplose dai suoi pugni e infrange l'asta in cento schegge, anche se una parte dell'arma rimane saldamente infissa nel suo corpo. Piegato in due dal dolore, l'Helghast abbandona il combattimento e fugge via, con il moncherino della lancia ancora infilzato nell'addome. Il mostro si arrampica come un ragno lungo la parete della Galleria e scompare oltre il punto illuminato dalle torce.

Il cavaliere ansima e si guarda attorno in cerca di eventuali altri avversari. Quando è sicuro ormai che non ci sia alcun altro pericolo in agguato riprende fiato e ti parla, usando la lingua delle montagne con uno spiccato accento degli Alti.

"Ti ringrazio per l'aiuto, Nukkin" ti dice. "Gli Helghast stanno invadendo il nostro regno, compreso il Tarnalin. Io credo che molti di loro siano infiltrati da tempo tra la nostra gente, ma ora si sono rivelati e stanno cercando qualcuno o qualcosa qui intorno." L'umano guarda sconsolato i resti della sua arma, poi con un guizzo si cala e raccoglie una delle schegge più lunghe e affilate. Te la porge, dicendo: "La mia lancia magica è distrutta, ma se vuoi puoi prendere questo frammento: dovrebbe essere ancora in grado di ferire quelle creature." Se vuoi puoi prendere la **Scheggia Magica**, che conta come un Oggetto comune. Se vieni in possesso di una **Lancia** proseguendo l'avventura, puoi unire la **Scheggia Magica** e la **Lancia** e creare una nuova arma, sostituendo il frammento della lancia magica del cavaliere alla normale punta dell'arma. In quel caso cancella entrambi gli Oggetti dal tuo Registro e segna solo la **Lancia di Scheggia** tra le tue Armi. La **Lancia di Scheggia** sarà a tutti gli effetti una **Lancia**, tranne quando il testo ti comunica espressamente delle variazioni o delle note speciali.

Qualche istante dopo indichi il bambino e chiedi all'umano di occuparsene, ma il cavaliere scuote la testa. "Devo tornare di corsa sulla via per Port Bax ad allertare i miei compagni. Le strade sono infestate di Helghast e Zall e devo ricongiungermi al mio reggimento. Sarà più sicuro per questo bambino se lo condurrà con te, credimi. Ti prego, portalo in salvo e consegnalo a qualcuno di fidato." Prima che ti lasci il tempo di replicare, il Cavaliere della Montagna Bianca snuda una spada e corre via lungo la Gran Galleria. Sei di nuovo solo con il marmocchio e ti precipiti verso i Cunicoli, prima che l'Helghast ritorni o appaiano altri nemici. Devi fare molta attenzione per evitare di fare brutti incontri e rimetterci la pelle. Il moccioso ti rallenta e la luce che porta con sé non farà altro che attirare l'attenzione, ma per fortuna ci sono molte vie per raggiungere la Tana e tu le conosci tutte. *Bene, se qualcuno qui vuole mettermi in trappola, pensi, ha trovato proprio il Topo sbagliato!*

Vai al [5](#).

La gente qui è preoccupata e spaventata e pensa probabilmente che tu possa essere in combutta con i mostri della Galleria e che abbia rapito il bambino. Mostrare loro delle prove scritte potrebbe rassicurarli più di quanto non possa fare la tua parola, vai poi a capire perché...

C'è anche qualcos'altro, però. Il tuo fiuto ti dice che tra questa gente si nasconde probabilmente un traditore, forse uno degli Helghast che si stanno infiltrando nella Galleria. Sai bene che queste creature possono celare la propria identità, ma come fare a riconoscerlo? Forse è meglio comunque levarsi dai piedi...

Se possiedi un **Plico di documenti** e vuoi consegnarli alla folla, vai al paragrafo [7](#).

Se possiedi un **Dispaccio di ordini** e vuoi consegnarlo alle guardie, vai al paragrafo [6](#).

Se vuoi provare a fuggire lungo la Galleria e lasciarti indietro questi dannati umani, vai al paragrafo [11](#).

Se semplicemente alzi le mani e ti consegni alle guardie, vai al paragrafo [13](#).

Il capo degli Zall giace morto a terra. Mentre gli altri Nukkin si radunano attorno al cadavere, capisci con sollievo che la minaccia che stava stringendosi attorno alla Tana è finalmente spezzata. Sei felice di aver salvato la pelle ancora una volta, ma conosci anche molto bene la tua gente e sai che se vuoi cavare fuori qualcosa da questa storia devi affrettarti a saccheggiare il corpo del tuo temibile avversario.

Il Capo degli Zall possedeva:

14 Corone d'oro

Una **Mannaia nera** (Arma), che pare forgiata in qualche terrificante fucina dell'Ovest.

Cibo per 2 **Pasti**

Se hai sconfitto il tuo avversario al primo Scontro, puoi prendere tutto quello che vuoi dal suo corpo, prima che arrivino gli altri Nukkin. Se ci sei riuscito in due Scontri puoi fare due scelte. Se ce l'hai fatta in tre Scontri hai una sola opzione. Se invece sei fuggito o ci hai messo più di tre Scontri, i tuoi compagni si gettano sul cadavere prima che tu possa fare qualcosa e ti privano di ogni possibile ricompensa.

Ad un tratto il branco si apre e lascia passare sua maestà Ghishnash, Nukkanor della Tana di Gran Galleria, che incede lentamente verso di te. Il suo mantello di sete colorate gli si agita attorno come un'aura di colorata nobiltà e le due piume del suo cappello sferzano l'aria con l'altero splendore che si addice alla sua casta.

Ti inginocchi davanti al Grande Nukkin e gli racconti tutto, mostrandogli il bambino che hai condotto con te. Il re incrocia la sua coda con la tua e ti batte più volte la zampa sulla spalla. Arrossisci onorato e accetti con piacere il dono che ti fa: un **Cappuccio di cuoio** piumato, simbolo della casta dei *Compagni del Re* e una delle più alte onorificenze del tuo popolo. Il **Cappuccio di cuoio** è un Oggetto speciale e quando lo indossi ti conferisce un +1 alla Combattività.

"Conduci questo marmocchio degli Alti presso la sua gente, nella galleria a Est," ti dice infine, "e racconta loro cosa sta accadendo."

"E adesso cosa accadrà degli Zall rimasti nei Cunicoli?" chiedi.

"E adesso..." ti risponde il Nukkanor lentamente, "ora ti dico io adesso cosa. Chiamerò qualche topaccio strafatto di funghi per fare un lavoretto in quei Cunicoli, con un paio di coltelli e una buona squartacani. Ho una cura Nukkin per i loro brutti musi." Alle sue spalle riconosci Squarta, Sghimbescio, Manbassa e Mezzatacca, quattro pericolosi attaccabrighe del tuo popolo, che ghignano e preparano dei coltellacci sdentati.

Ignori i preparativi per l'incursione nei Cunicoli e dopo esserti riposato qualche minuto ti dirigi verso un altro passaggio che conduce direttamente nella direzione indicata dal Nukkanor.

Proseguì lungo uno dei tanti percorsi che partono dalla Tana. Il tuo viaggio dura circa un'ora e mezza, visto che il moccioso è stanco e ti rallenta un po'. Arrivate a una fessura che immette nuovamente nella Galleria e vi infilarete attraverso di essa.

In questo punto, il Tarnalin risuona di voci agitate e c'è un gran via vai di Alti, tutti nervosi e agitati. Alcuni viaggiatori hanno vesti stracciate e imbrattate di sangue, altri sono silenziosi o piangono sommessamente. Ci sono anche molte guardie radunate in questo luogo, con le uniformi rosse di Durenor, e perfino un altro Cavaliere che indossa il simbolo della Montagna Bianca. I soldati cercano di tenere in buon ordine la folla, ma nessuno di loro sembra sapere bene cosa fare o cosa stia accadendo.

Ad un tratto una donna fissa gli occhi su te e il marmocchio e prende a gridare, richiamando l'attenzione di tutti. Vieni presto circondato dalla folla, che ti aggredisce da ogni parte stratonandoti e schiamazzando. Per giunta, il moccioso non sembra voler essere d'aiuto e comincia a frignare a più non posso.

Cosa vuoi fare?

Se possiedi un **Plico di documenti** e vuoi consegnarli alla folla, vai al paragrafo [7](#).

Se possiedi un **Dispaccio di ordini** e vuoi consegnarlo alle guardie, vai al paragrafo [6](#).

Se possiedi il trucco dell'*Affinità umana* e vuoi usarlo per tentare di comunicare con la folla, vai al paragrafo [32](#).

Se possiedi il trucco dello *Sgamo* e vuoi usarlo per capire quale sia la cosa migliore da farsi, vai al paragrafo [18](#).

Se possiedi il trucco dello *Sguscio* e vuoi usarlo per levarti di torno alla svelta, vai al paragrafo [4](#).

Se *non* possiedi il trucco dello *Sguscio* ma vuoi comunque provare a fuggire, vai al paragrafo [11](#).

Se semplicemente alzi le mani e ti consegni alle guardie, vai al paragrafo [13](#).

20

Fuggi via con il marmocchio, cercando di raggiungere l'ingresso ai Cunicoli.

Dopo qualche istante senti il grido straziante di morte del Cavaliere. Ti volti appena in tempo per vedere l'Helghast fare a pezzi l'avversario e una scarica di luce bluastra esplodere dal suo pugno, spezzando in cento frammenti la **Lancia** impugnata dall'umano.

Trionfante, la creatura lancia un grido terribile, che lacera la tua mente. Accecato dal dolore improvviso, barcolli e sbatti contro la parete della Galleria, appena un istante prima di trovare la fessura dalla quale è possibile infilarsi nei Cunicoli.

Perdi 2 punti di Resistenza e sei costretto a trascinare via il marmocchio, che a sua volta frigna a più non posso. Per fortuna, dopo qualche istante il piscialetto smette di piangere e decide di seguirti docilmente. *Sia ringraziata la Grande Madre dagli otto seni!*

Dietro di voi, giungono ancora le grida della creatura, ma senti anche echeggiare *davanti a te* i versi degli Zall. Devi fare molta attenzione da adesso in poi, per evitare di fare brutti incontri e rimetterci la pelle. Il moccioso ti rallenta e la luce che porta con sé non farà altro che attirare l'attenzione, ma per fortuna ci sono molte vie per raggiungere la Tana e tu le conosci tutte.

Bene, se qualcuno qui vuole mettermi in trappola, pensi, ha trovato proprio il Topo sbagliato!

Vai al [5](#).

21

Ce l'hai fatta, hai sconfitto l'immonda creatura! Se lo desideri puoi prendere la roba dello Zall: un'**Accetta**, cibo per 1 **Pasto** e 3 **Corone d'oro**.

Prosegui verso l'imboccatura dei Cunicoli, con il marmocchio umano sempre alle calcagna. Sei arrivato proprio di fronte al passaggio quando senti poco distante verso ovest i rumori di un combattimento.

Fai cenno al bambino di rimanere acquattato in silenzio e ti avvicini per vedere meglio quello che succede. Un Cavaliere con indosso le insegne della Montagna Bianca sta lottando contro un terrificante avversario. Il volto orribilmente scarnificato, gli occhi di brace e l'agilità soprannaturale non possono che appartenere a uno dei crudeli Helghast, spie letali e assassini corrotti, sempre intenti in macchinazioni e malevolenza. Le leggende narrano che siano creature di morte e possano divorare un Nukkin vivo mentre ancora si agita, comprese testa, orecchie e coda!

Non sei certo interessato a scoprire se sia vero. Cosa vuoi fare?

Se decidi di tornare indietro di soppiatto e raggiungere non visto l'ingresso ai Cunicoli, vai al [20](#).

Se vuoi aiutare il cavaliere in battaglia, usando la **Fionda** o lanciandoti nel corpo a corpo, vai al [15](#).

Se possiedi dei **Mortaretti** nanici o della **Ferraglia** e vuoi usare questo Oggetto per distrarre la creatura vai al [33](#).

Se possiedi un **Fischietto** o una **Lenza** e vuoi usare questo Oggetto per distrarre la creatura vai al [25](#).

22

Ti lanci a quattro zampe di lato e compi un semicerchio di corsa, per darti la giusta spinta ed evitare la traiettoria dei cavalli imbizzarriti. Poi, attingendo a tutte le tue riserve di prodezza e destrezza, ti lanci sopra la cassetta del conducente, cercando di non essere scalzato via dall'impeto della vettura.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il risultato è pari o maggiore della tua Combattività la tua mossa disperata non riesce e finisci sbalzato via malamente. Perdi 4 punti di Resistenza e vai immediatamente al [27](#).

Se il totale è minore della tua Combattività il tuo eroico tentativo ha invece avuto successo e puoi continuare a leggere.

Salti sulla cassetta del conducente e riesci a fermare i cavalli, stratonando le briglie con tutta la tua forza.

Il corpo dell'uomo trafitto viene sbilanciato e si inclina lateralmente, rovinando al suolo accanto alla ruota anteriore. Dietro le sue spalle vedi un piccolo scudo fissato alla sua spalliera. Probabilmente l'uomo è stato colpito prima ancora di poterlo afferrare e indossare. Se vuoi, puoi prendere lo **Scudo** per utilizzarlo in Combattimento. Date le sue dimensioni, non adatte a un Nukkin, devi però considerarlo come un'Arma e segnalo come tale nel tuo Registro di Guerra. Ogni volta che sei coinvolto in un combattimento corpo a corpo e imbracci lo **Scudo**, questo conferisce un +1 alla tua Combattività. Questo bonus vale anche se combatti a mani nude, ma in quel caso devi anche considerare il malus di -2 del combattimento disarmato.

Non c'è altro d'interessante qui e balzi giù dalla cassetta del conducente.

Vai al [2](#).

23

Non riesci minimamente a capire cosa il moccioso continui a frignare, ma alla fine fai qualche capriola e giochetto e riesci a tranquillizzarlo. In qualche modo riesci a convincerlo a venir fuori dalla diligenza e presto sembra dimenticare gli eventi degli ultimi minuti. Probabilmente il bimbo crede che tu sia una sorta di personaggio delle fiabe e che lo aiuterai a tornare a casa o a ritrovare i genitori.

Ti guardi attorno e attendi qualche minuto ma nessuno si avvicina e la Galleria sembra divenire sempre più inquietante e pericolosa. Per quanto tu ci faccia più di un pensierino capisci che non puoi lasciare il frignone qui da solo. Alla fine decidi di condurlo alla Tana dal Nukkanor. *Probabilmente lui saprà cosa fare*, pensi.

Ti arrampichi su una delle pareti della Galleria, stacchi una torcia e la metti in mano al bambino, chiedendogli di seguirti. Decidi di non perdere tempo a frugare la diligenza, nonostante lo vorresti davvero tanto, e procedi verso la Tana. Nonostante sia ancora impaurito e riprenda di tanto in tanto a frignare, il pisciasotto inizia a venirti dietro passo passo. Devi portarlo con te, ma durante tutto il percorso, finché non te ne liberi, sarai impegnato a tenerlo d'occhio e difenderlo e sarai troppo distratto per poter accorgerti dei pericoli nascosti. Per questo motivo non potrai fuggire dai combattimenti, usare lo *Sguscio* o lo *Sgamo* finché non ti verrà detto il contrario.

Vai al paragrafo [8](#).

24

I cavalli hanno paura dei Nukkin giusto? O quelli erano i Kalkoth? Tanto ormai è troppo tardi per tirarsi indietro: ti lanci davanti alla coppia di animali imbizzarriti e cominci a squittire, agitarti e saltellare avanti e indietro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il totale va da 0 a 6 i cavalli ti travolgono ma fai in tempo a gettarti di lato all'ultimo istante. Perdi 4 punti di Resistenza e vai al [27](#).

Se il totale va da 7 a 9 i cavalli nitriscono alla tua vista e si impennano, ma dopo qualche istante si fermano, schiumando nervosi. Vai al [2](#).

25

Cominci ad armeggiare con le tue cose per creare un diversivo e distrarre il mostro. Dietro di te il moccioso batte le mani per incoraggiarti, ma il risultato ti sembra assolutamente ridicolo.

Ad un tratto l'Helghast si volta verso di te, appena infastidito dalla tua presenza, e in quel momento senti un'onda malevola che ti colpisce la mente come una sferzata. La creatura sta usando i suoi poteri psichici contro di te, colpendoti a distanza!

Perdi 2 punti di Resistenza e cadi a terra, mentre l'Oggetto che stai usando si spezza e diventa inutilizzabile. Cancellalo dal tuo Registro di Guerra. Cosa vuoi fare ora?

Se fuggi via tirandoti dietro il moccioso, cercando di raggiungere non visti l'ingresso ai Cunicoli, vai al paragrafo [20](#).

Se vuoi aiutare il cavaliere in battaglia, usando la **Fionda** o lanciandoti nel corpo a corpo, vai al paragrafo [15](#).

Se possiedi dei **Mortaretti** nanici o della **Ferraglia** e vuoi usare questo Oggetto per tentare nuovamente di distrarre la creatura vai al paragrafo [33](#).

26

Non riesci minimamente a capire cosa il moccioso continui a frignare, ma alla fine fai qualche capriola e giochetto e riesci a tranquillizzarlo. In qualche modo lo convinci a venir fuori dalla diligenza e presto sembra dimenticare gli eventi degli ultimi minuti. Probabilmente il bimbo crede che tu sia una sorta di personaggio delle fiabe e che lo aiuterai a tornare a casa o a ritrovare i genitori.

Ti guardi attorno e attendi qualche minuto, ma nessuno si avvicina e la Galleria sembra divenire sempre più inquietante e pericolosa. Per quanto tu ci faccia più di un pensierino capisci che non puoi lasciare il frignone qui da solo. Alla fine decidi di condurlo alla Tana dal Nukkanor. *Probabilmente lui saprà cosa fare*, pensi.

Tiri fuori la tua bellissima Lanterna colorata e gliene fai dono, facendogli capire a gesti che sarà sua se ti dovesse seguire. Cancella quest'Oggetto dal tuo Registro di Guerra. Decidi di non perdere tempo a frugare la diligenza, nonostante lo vorresti davvero tanto, e procedi verso la Tana. Nonostante sia ancora impaurito, il pisciasotto inizia a venirti dietro passo passo.

Se possiedi lo *Sgamo* vai al [37](#). Altrimenti vai al paragrafo [8](#).

27

Con uno schianto, la diligenza termina la sua folle corsa poche decine di passi più avanti. I due cavalli trascinano il carro contro la parete della galleria e la parte anteriore della vettura si spezza, lasciando liberi gli animali di allontanarsi e trascinare via il basto di legno a cui sono legati. Il carrozzone giace ora paurosamente inclinato, ma appoggiato comunque a un lato del passaggio.

Ti rialzi da terra e ti dirigi rapidamente verso la vettura.

Un pianto a dirotto sembra provenire dal suo interno. Ti affacci dalla portiera e ti ritrovi a scrutare un abitacolo completamente sfasciato e rivoltato sottosopra, probabilmente a causa della corsa appena conclusasi. Distingui anche due cadaveri gettati scompostamente tra i sedili, ma non è facile stabilire cosa li abbia uccisi.

Cerchi subito qualcosa da sgraffignare e trovi una scatola di avorio intagliato con dentro dei documenti e degli inchiostri colorati. Solo che i contenitori di vetro si sono rotti nello schianto e adesso l'intero contenuto della scatola è inservibile.

Peccato!

Finalmente scopri l'origine del pianto. Nascosto sotto il sedile (o quello che ne rimane) c'è un bambino umano di forse tre anni, che geme e si lamenta disperato, con gli occhi rossi e grosse lacrime che scendono lungo le guance.

Se possiedi il Trucco dell'*Affinità umana* vai al paragrafo [10](#).

Se non possiedi questo Trucco ma hai invece una **Lanterna colorata**, vai al paragrafo [26](#).

Se non possiedi né l'*Affinità umana* né la **Lanterna colorata** vai al paragrafo [23](#).

28

Man mano che prosegui sulla via del ritorno, noti che il numero dei carriaggi rovesciati aumenta e qua e là si intravedono dei corpi reclinati sul terreno in pose scomposte. Questa parte del passaggio ti fa molta paura e dopo un po' decidi a malincuore di non perdere altro tempo a saccheggiare i morti e i resti dei carri.

Finalmente raggiungi il punto in cui si trovava la diligenza che ti ha quasi travolto all'inizio della tua avventura. Non c'è traccia di nessuno in giro, né tanto meno dei cavalli. Sei sicuro che li abbiano portati via gli Zall, che hanno una passione smodata per la loro carne (e per il furto di bestiame).

Improvvisamente senti un voce urlare direttamente nella testa con potenza terrificante "TU! Ancora tu!"

Per quanto questi mostri sembrino tutti uguali, riconosci la sua forza psichica: è *Faccia di Morto*, lo stesso Helghast che combatteva contro il Cavaliere qualche ora fa. Deve essere rimasto in questa zona tutto questo tempo. Forse sta aspettando qualcuno, ma dal tono di sorpresa della sua sferzata mentale, quel qualcuno non sei tu.

Se possiedi la **Lancia di Scheggia**, la **Mannaia nera** o la **Lama di Ryme** vai al paragrafo [9](#).

Se non possiedi nessuno di questi tre oggetti, tira una brutta aria per te e ti tocca andare al [3](#).

29

Entri nella vasta caverna da uno dei tre passaggi che vi accedono. Una massa di funghi luminescenti riempie le pareti e il fondo della grotta. Sono alti quasi quanto te e molto fitti, tanto che in alcune zone non è quasi possibile passare.

Sai bene che questi funghi sono saporiti ma che non bisogna eccedere per evitare brutti mal di pancia. Se vuoi, puoi mangiarne subito o portarne via una saggia quantità, l'equivalente di 1 **Pasto di funghi**. Oltre a farti recuperare 2 punti di Resistenza, le proprietà speciali di questi funghi ti rendono più valoroso e indomito in battaglia. Durante il combattimento immediatamente successivo a quando consumi i funghi puoi aggiungere 2 punti temporanei alla tua Combattività.

Mentre ti aggiri per la grotta un gruppo di Zall fa capolino da uno dei passaggi e scruta tutto attorno. Tu e il moccioso fate in tempo a nascondervi sotto le ampie cappelle di un gruppetto di funghi e non venite avvistati, ma ti rendi conto che questa grotta è strettamente controllata.

Se possiedi lo *Sgamo* riesci a prevedere così bene l'arrivo degli Zall che non devi marcare con la X questa grotta e puoi passarci e rifornirti di funghi tutte le volte che vuoi. Se invece non possiedi lo *Sgamo*, marca l'intera grotta con una X ed esci nei Cunicoli dal passaggio che preferisci.

Adesso torna al paragrafo [5](#) e continua a muoverti tra i Cunicoli.

30

Finalmente arrivi al termine di questa sezione dei Cunicoli. Nascosto dietro un anfratto poco visibile c'è il passaggio segreto che conduce alla Tana. "Ce l'abbiamo fatta!" sussurri al marmocchio, che a sua volta ti sorride felice, e gli fai strada per le ultime svolte dello stretto cammino.

Arrivate ben presto nel cuore del vostro regno, un'enorme caverna illuminata da torce con al centro "il Mucchio", il deposito di tutti i beni recuperati in questi anni dalla tua gente e messi liberamente a disposizione di tutti.

Il tuo popolo sta rovistando felice nel Mucchio e sei quasi arrivato a tiro di voce per richiamarli, quando un rumore dietro di te ti fa sobbalzare. Ti giri di colpo e scorgi uno Zall vestito di pelle nera borchiate che avanza nella caverna. Il Capo degli Zall deve averti seguito di soppiatto per chissà quanto tempo e adesso i tuoi nemici hanno scoperto il segreto accesso alla Tana. E tutto per colpa tua... La creatura si muove ghignando verso di te, brandendo una inquietante mannaia nera. Devi affrontarlo!

Capo Zall

Combattività 8 / Resistenza 10

Per questo combattimento puoi fuggire dal combattimento dopo il primo turno e usare lo *Sgamo* o lo *Sguscio* normalmente, anche se avevi avuto una limitazione in precedenza. Se possiedi lo *Sgamo* e la **Fionda**, hai il tempo per colpirlo una volta a distanza prima di entrare in corpo a corpo.

Se il combattimento dura più di 3 Scontri (compreso quello a distanza) o fuggi, gli altri Nukkin circondano il tuo avversario, hanno ben presto la meglio su di lui e puoi considerare vinto il combattimento.

Se riesci a uccidere il Capo degli Zall da solo o comunque a sopravvivere a questa sfida, vai al [19](#).

31

Non appena ti infili in questa grotta senti delle voci provenire dal passaggio che ti sei appena lasciato alle spalle. Fai cenno al bambino di rimanere in assoluto silenzio e spegni velocemente la fonte di luce che vi portate dietro. Acquattato nell'oscurità ascolti un gruppo di Zall parlare tra loro un miscuglio di lingue: quella degli Alti, quella dei mostri e la parlata delle montagne. Riesci a comprendere solo una parte della conversazione.

"Akzük zek rannad kog gaz odakar" dice uno di loro.

Un altro bofonchia qualcosa su paghe e cibo. Credi di capire che non gli importa di un certo impostore o traditore, ma che insiste per avere più di 3 Corone d'oro e 1 Pasto al giorno per il suo lavoro.

"Faccia di morto, Quatto-quatto e Lancia Rossa sono buoni padroni" dice un terzo. Questo riesci a comprenderlo meglio. "Loro pagano e non mangiano."

"Naog tek Gurgaz!" risponde il primo, sputando a terra.

Anche il secondo sembra d'accordo e anche lui sputa a terra.

"Già, non come i Gurgaz!" conferma il terzo, unendosi alla sputata.

Attendi qualche minuto che i tre si allontanino lungo i cunicoli e poi rimetti il naso fuori dal tuo nascondiglio.

Marca la grotta con una X, poi torna al paragrafo [5](#) e continua a muoverti tra i Cunicoli.

32

Concentrandoti al massimo su tutte le tue conoscenze della lingua degli Alti, inizi a parlare alla folla. "Ci sono mostri nella Galleria..." inizi. Il brusio della folla scema e tutti ti guardano con enorme curiosità. Anche le guardie e i cavalieri si avvicinano stupiti e tutti notano che il marmocchio ti stringe la zampa tra le sue manine e sembra fidarsi di te. La sua stretta ti dà il coraggio di continuare.

"Ci sono Helghast e Zall, che attaccano i viaggiatori e le guardie." Racconti tutto quello che è successo e come hai voluto portare in salvo il bambino fino a quel punto, perché qualcuno lo prendesse e portasse in salvo. Mentre stai continuando il tuo racconto vieni interrotto da un grido di gioia. Una donna emerge tra la folla e abbraccia il bambino, tra le lacrime e l'applauso dei presenti.

Stretto tra le braccia della donna, il marmocchio ti saluta con la manina e ti sorride. Poi fa una faccia concentrata, tira fuori un involto di stracci da una tasca e te lo tira. Lo afferra al volo, mentre lui e la donna scompaiono tra la folla. E' un bambolotto a forma di topo, vestito di abiti colorati. Decidi di tenere il pupazzo come ricordo del frignone: dopotutto è stato un bravo bambino. Segna il **Topo di pezza** tra gli Oggetti speciali del tuo Registro di guerra.

Subito dopo, i cavalieri ti si avvicinano e ti chiedono se puoi seguirli, per spiegare meglio quello che è successo.

Cosa vuoi fare?

Se accetti di parlare con le guardie, vai al paragrafo [13](#).

Se preferisci dartela a gambe, vai al paragrafo [4](#).

33

Getti la tua arma improvvisata tra i piedi della creatura e per fortuna il tuo diversivo sembra avere successo. Il mostro incespica sorpreso e porge il fianco al Cavaliere, che ne approfitta per colpirlo con la sua arma. Cancella l'Oggetto usato dal tuo Registro e tieni a mente che l'Helghast è stato colpito una volta dal Cavaliere.

Cosa vuoi fare ora?

Se fuggi via tirandoti dietro il moccioso, cercando di raggiungere non visti l'ingresso ai Cunicoli, vai al paragrafo [20](#).

Se vuoi aiutare il cavaliere in battaglia, usando la **Fionda** o lanciandoti nel corpo a corpo, vai al paragrafo [15](#).

Se hai con te anche un **Fischietto** o una **Pentola di metallo** e vuoi usare questo Oggetto per distrarre ancora la creatura vai al [25](#).

34

Non appena entri in questa grotta senti un gran fetore e un sonoro russare provenire da un angolo. Fai cenno al bambino di acquattarsi in un anfratto e spegnere la luce e, per qualche strano motivo, quello ti obbedisce senza fare troppe storie.

Avanzi quatto quatto nelle tenebre più fitte, fino a raggiungere una parte della caverna occupata con degli stendardi, delle casse e dei giacigli. Tre Zall dormono sonoramente attorno a dei contenitori di legno e a dell'altra robaccia non meglio identificabile. Questo posto sembra una sorta di quartier generale Zall o una base temporanea. *Come hanno osato questi brutti musi piazzarsi così vicino alla nostra Tana?* pensi, esasperato.

Tra le tante cose gettate alla rinfusa lì attorno noti un baule di legno con sopra una targhetta che dice "AKZUK". Il baule è aperto e dentro ci sono alcuni documenti e diversi vestiti adatti a un Alto: abiti da dama, ricche vesti da mercante e una divisa rossa da soldato di Durenor. Tre basse casse di legno lì accanto portano su scritto "ZUK", "SHEZKONA" e "OGSHA" e contengono ciascuno una gran quantità di armi, rispettivamente Lance, Accette e Pugnali adatti a uno Zall (e a un Nukkin).

Puoi frugare questa zona mentre gli Zall se la dormono della grossa, ma devi essere veloce e cauto per evitare ogni problema, anche considerando che il marmocchio non reggerà molto da solo al buio senza scoppiare a piangere.

Puoi arraffare alcune cose dall'accampamento, ma hai a disposizione solo due delle seguenti scelte:

Un **Dispaccio di ordini** scritto nella lingua dei mostri, da segnare tra gli Oggetti speciali.

9 **Corone d'oro** trafugate dai borselli degli Zall

3 **Pasti**

1 **Lancia**

1 **Accetta**

1 **Pugnale**

Una **Giubba di toppe di cuoio**, da segnare tra gli Oggetti speciali. La Giubba ti conferisce 2 punti in più di Resistenza (sia Iniziale che Temporanea).

Dopo che hai preso quello che ti interessa, decidi di tornare dal moccioso e lasciare questa grotta. Marca questo ambiente con una X, poi torna al paragrafo [5](#) e continua a muoverti tra i Cunicoli uscendo dal passaggio che preferisci.

35

"Akzuk!" dici a un certo punto, dopo una lunga riflessione. La lingua terribile degli Helghast e degli Zall, peggiore perfino di quella degli Alti, ti fa quasi attocciare la lingua. Quasi nessuno si accorge di te, solo il cavaliere con la lancia rossa per un istante si volta nella tua direzione e poi ritorna alla conversazione come nulla fosse.

Salti su un carretto di frutta lì vicino, arrampicandoti in cima al mucchio della mercanzia.

"Akzuk!" ripeti di nuovo a voce alta. Qualcuna delle guardie ti fa cenno di toglierti di mezzo, ma l'ufficiale con la celata lo zittisce e ti si avvicina. Un istante dopo sono tutti accanto a te.

Tutti tranne uno.

"Akzuk! dici per la terza volta e indichi il Cavaliere con la lancia rossa. "Helghast!"

A quelle parole, tutti si voltano nuovamente verso la creatura a cui ti riferisci, l'unico rimasto indietro di qualche passo.

L'uomo arretra ancora, poi il suo volto si contorce in una smorfia di odio. Quello che sembrava un uomo e si camuffava da Cavaliere della Montagna Bianca era in realtà un vile Helghast, un altro di questi mostri orripilanti che stanno invadendo la Galleria.

Senti la creatura cercare di attaccare i presenti con i suoi poteri mentali, ma gli armigeri e le guardie sono troppe anche per lui e viene presto abbattuto, trafitto con la sua stessa lancia e fatto a pezzi, fin quando il suo corpo non si dissolve in volute di fumo.

L'ufficiale si fa avanti e solleva la visiera. Vieni a sapere che si tratta di Lord Axim di Ryme, comandante della Guardia Reale. Stava andando a Port Bax quando gli Helghast sono entrati in Tarnalin e lui e gli armigeri presenti sono gli unici sopravvissuti allo scontro con le diaboliche creature. Lord Axim ti si inginocchia di fronte e ti tende la mano, stretta in un guanto d'arme, poi ti guarda dritto negli occhi e ti dice, mentre Rathlin traduce nella tua lingua: "Topo Solitario, oggi hai dimostrato che un grande valore può risiedere anche nei cuori più piccoli! Hai salvato quel bambino e smascherato un immondo traditore, per non parlare di tutte le creature che hai affrontato nelle ultime ore. Quando tutto sarà finito, spero che i nostri popoli possano incontrarsi ufficialmente e discutere di alleanze, riconoscimenti e ricompense." L'ufficiale slega un rustico fodero di cuoio dalla sua cintura e te lo porge, con la lama ancora al suo interno e la punta che esce dal basso. Quello che per l'uomo doveva essere un semplice pugnale, nelle tue mani sembra una spada e in ogni caso l'arma è di splendida fattura. Accetti il dono con un cenno del capo e ti legghi il fodero al fianco sinistro, scoprendo con piacere che quel rustico involto non ti infastidisce per nulla e sembra rendere l'arma quasi senza peso e senza ingombro. La **Lama di Ryme** è un'Oggetto speciale e non devi contarlo tra le Armi. "Sono lieto che tu abbia accettato questo dono" continua l'ufficiale. "Sappi che ti consideriamo *Amico degli Alti* e che ti dobbiamo un grande favore. Ora va' e annuncia al tuo re che la guerra è appena cominciata e che sarebbe davvero cosa gradita se continuaste a ripulire i cunicoli dagli Zall." Stringi la mano con trasporto a Lord Axim, che si rimette subito in piedi e riprende a dare ordini. A quanto pare si seguirà la sua strategia dopotutto. Mentre i soldati e la folla si iniziano a ritirare verso est, tu ti allontani in direzione opposta, felice per aver messo le mani sull'arma dell'ufficiale!

Sicuro di te e sprezzante del pericolo, decidi di sfruttare la situazione per andare a dare un'occhiata a tutti quei carri abbandonati lungo la Galleria. Prosegui al [28](#).

36

Conosci bene questo posto. Una cascatella d'acqua fresca crea una nuvola di schizzi e si raccoglie in una vasca naturale, prima di defluire via in un piccolo torrente sotterraneo. Qui voi Nukkin venite spesso ad abbeverarvi e ad acchiappare dei bacarozzi d'acqua davvero saporiti che si muovono sul fondo limoso. Puoi fermarti qualche minuto a rinfrancarti in questo luogo e riguadagni 1 punto Resistenza, grazie all'acqua sorgiva. Inoltre, puoi raccogliere bacarozzi per il totale di 1 **Pasto**, che puoi consumare subito o portare via. Anche il frignone per un attimo smette di piangere e addirittura sorride quando vede i mille riflessi del quarzo di roccia risplendere colorati alla luce che porta in mano, come un caleidoscopio fatato. Quando state per andare via, il bimbo lancia un gridolino e ti indica qualcosa che sbrilluccica sul fondo melmoso. Voi Nukkin vedete perfettamente al buio e venite qui sempre senza fonti di illuminazione. Se non fosse stato per la luce di quel pisciasotto, che ha creato il riflesso nell'acqua, non ti saresti mai accorto del piccolo tesoro nascosto nel fango. Ti avvicini, subito incuriosito, e vedi che non si tratta di un cristallo di roccia, ma di qualcosa di dorato. *Dorato?*

Purtroppo è infilato in un buco fondo tra le rocce e neanche con tutte le tue energie e strategie riesci a raggiungerlo.

Se possiedi una **Lenza**, vai al paragrafo [12](#).

Altrimenti non ti resta altro da fare che rimetterti in cammino. Barra con una X questa grotta e torna a consultare la Mappa al paragrafo [5](#).

37

Mentre ritorni indietro lungo la Galleria diretto all'ingresso dei Cunicoli, fiuti un pericolo in agguato nelle tenebre. Una orripilante creatura si nasconde nell'ombra per assalirti di sorpresa. Si tratta di uno Zall dalla pelle butterata, una razza inferiore di Giak alta oltre un metro, diffusa nelle Terre Desolate. A volte, esseri della sua specie vagano tra le montagne di Durenor e in genere sono creature infide ma innocue. Questo però sembra essere determinato a un qualche malevolo compito. Per fortuna sei riuscito a individuarlo prima di cadere nella sua imboscata! Puoi colpirlo a distanza una volta con la **Fionda**, prima che ti raggiunga e a quel punto dovrai proseguire il combattimento corpo a corpo. Con il frignone alle calcagna non hai la possibilità di fuggire da questo combattimento.

Zall armato di Accetta

Combattività 5 / Resistenza 8

Se vinci, vai al paragrafo [21](#).

38

Ti lanci di lato cercando di evitare di venire travolto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi lo *Sguscio* puoi aggiungere 2 al numero estratto. Se il totale è da 0 a 4 i cavalli ti investono prima che tu riesca a farti da parte, gettandoti a zampe all'aria. Perdi 2 Punti Resistenza. Se il totale è 5 o più riesci a saltare di lato appena in tempo e non subisci alcun danno. In entrambi i casi, vai al paragrafo [27](#).

39

Brutti affari questi dannati Zall! Vedono al buio meglio di te ed è facile per loro individuarti, ora che vai in giro con il moccioso. Con chi hai a che fare questa volta? Mi raccomando, leggi solo il capoverso che ti interessa, senza sbirciare gli altri!

A: Combattività 6 / Resistenza 8. Questo brutto ceffo si è piazzato proprio in mezzo al passaggio principale e stringe il suo coltello in pugno guardandosi intorno. Non appena ti scorge si lancia verso di te, ma se possiedi lo *Sgamo* e la **Fionda** (e puoi usarli), hai il tempo per colpirlo una volta a distanza prima di entrare in corpo a corpo. Se vinci puoi prendere la sua roba. Possiede un **Coltello**, cibo per 1 **Pasto** e 3 **Corone d'oro**.

B: Combattività 6 / Resistenza 7. Questo Zall magro e butterato si sposta avanti e indietro continuamente per il passaggio. Ti viene un'idea! Se possiedi *Affinità umana*, puoi chiedere al marmocchio di fare da esca e frignare (cosa che in effetti gli riesce benissimo). Questo diversivo distrarrà la creatura mentre tu la assalti alle spalle. In questo caso, considera che nel primo Scontro non subirai alcun danno. Se non hai *Affinità umana* devi svolgere il combattimento come di consueto. In ogni caso, se vinci, puoi prendere la sua roba. Possiede un **Coltello**, cibo per 1 **Pasto** e 3 **Corone d'oro**.

C: Combattività 5 / Resistenza 9. Questo Zall è grassoccio, tozzo e deforme. Sta divorando qualcosa di disgustoso tra i denti marci e un rivolo di bava gli scorre giù per il mento. Questo ti fa venire in mente un altro stratagemma tipico della sagacia Nukkin. Se possiedi 1 **Pasto** e decidi di darlo alla vile creatura, quella ti lascerà passare senza alcun problema. Anzi, ti lascerà passare ogni volta che passi dal suo punto di "guardia" portando con te 1 **Pasto** da donargli. In questi casi non devi marchiare lo Zall con una X. Se invece non hai 1 **Pasto** con te da dare alla creatura o non vuoi farlo, lo Zall ti attacca selvaggiamente con una luce affamata negli occhi. Se sopravvivi, puoi prendere la sua roba. Possiede una **Lancia** e 3 **Corone d'oro**.

D: Combattività 5 / Resistenza 6. Tra te e questo Zall dall'occhio spento e la bava alla bocca c'è un cunicolo tortuoso che ti fa venire in mente un piano ingegnoso ed elaborato. Se possiedi un **Fischietto** puoi usarlo da un punto fuori dalla visuale del mostro e attirare lo Zall nella tua direzione, mentre tu ti nascondi in un altro passaggio. Questo ingegnoso diversivo distrarrà la creatura e vi permetterà di sgattaiolare via senza doverla affrontare. Se non hai il **Fischietto** devi svolgere il combattimento come di consueto e, in caso dovessi sopravvivere, puoi prendere la sua roba. Possiede un **Coltello**, cibo per 1 **Pasto** e 3 **Corone d'oro**. Marchia questo Zall con la X anche se non lo uccidi.

E: Combattività 5 / Resistenza 5. Questo Zall pauroso e tremante sta nascosto nell'oscurità e non sembra avere voglia di attaccarti. A meno che tu non voglia assalirlo per primo, estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il risultato è minore o uguale alla tua Combattività la creatura ti lascia passare e non devi combatterla. Altrimenti, devi svolgere il combattimento regolarmente e, se sopravvivi, puoi prendere la sua **Accetta**. Non possiede **Pasti** o **Corone d'oro**. Marchia questo Zall con la X anche se non lo uccidi.

F: Combattività 7 / Resistenza 10. Sei di fronte allo Zall più grasso e alto che tu abbia mai visto. Prima che tu possa pensare a qualche truccetto o stratagemma per affrontarlo, il bestione ti guarda con occhi porcini e un'espressione di avida astuzia. Lo Zall indica la Borsa appesa alla propria cintura e ghigna, poi alza le mani e, tra dita deformi e moncherini, ti fa il gesto che significa "8". Se hai 8 **Corone d'oro** con te e vuoi darle al grassone, lo Zall ti lascia passare e condurre il marmocchio in salvo

nella Tana. In alternativa, se gli prometti di tornare con il denaro, ti permette anche di far marcia indietro e andare a cercare qualche Corona d'oro in giro. Se questo vile sotterfugio non ti interessa, devi svolgere il combattimento regolarmente e, se sopravvivi, puoi perfino prendere la sua roba. Il ciccone possiede un'**Ascia**, cibo per 2 **Pasti** e 6 **Corone d'oro**. L'**Ascia** è considerata come un'**Accetta** ma è un'arma molto grande per te e ti conferisce un +1 alla Combattività: per questo motivo però devi considerarla come 2 Armi nel Registro di Guerra e quindi, se vuoi tenerla, non puoi portare altre Armi con te. Marchia questo Zall con la X se lo paghi o se lo uccidi, ma a quel punto la cosa migliore è comunque quella di filare via di corsa al paragrafo **30**, fidati!

G: Combattività 6 / Resistenza 5. Tra te e questo Zall gobbo e incurvato c'è uno stretto passaggio, che ti fa venire in mente un vecchio stratagemma Nukkin. Se possiedi della **Ferraglia** puoi lancia-la nel cunicolo e attirare lo Zall nella tua direzione. Il mostro si lancerà verso di te e perderà 2 punti di Combattività a causa di quei dannati pezzi di ferro durante tutto il combattimento. Se non hai la **Ferraglia** devi svolgere il combattimento come di consueto. In ogni caso, se vinci puoi prendere la sua roba: lo Zall possiede una **Lancia**, cibo per 1 **Pasto** e 3 **Corone d'oro**. Vai però troppo di fretta per recuperare la **Ferraglia** che hai eventualmente usato: cancellala dal tuo Registro di Guerra.

H: Combattività 7 / Resistenza 7. Questo Zall alto e massiccio si muove continuamente tra i passaggi di questa parte dei Cunicoli. Se possiedi e puoi usare lo *Sguscio*, sei in grado di aggirare senza troppi fastidi la creatura e proseguire tra i Cunicoli. Altrimenti, devi svolgere il combattimento regolarmente e, se sopravvivi, puoi prendere la sua roba. Possiede un'**Accetta**, cibo per 1 **Pasto** e 3 **Corone d'oro**. Marchia questo Zall con la X anche se non lo uccidi.

Fai tutti gli aggiornamenti necessari sul tuo Registro di Guerra e torna pure al paragrafo **5** per proseguire il tuo viaggio.

40

Il tuo colpo sembra di nuovo cogliere di sorpresa la creatura. Probabilmente il mostro era ancora provato dallo scontro con il Cavaliere oppure non si aspettava che tu brandissi un'arma come quella che impugni e che sembra possedere poteri speciali. Fatto sta che l'Helghast si ritrae malamente e scivola nel sangue che imbratta il fondo della diligenza, finendo schiena a terra all'interno della carrozza.

Non aspetti altro e ti lanci su di lui, infierendo sul suo corpo ora che ne hai la possibilità.

"Questa è la mia Galleria!" gridi, mentre abbatti i tuoi colpi sull'Helghast con la furia di un Ratto Mannaro, fino a quando il mostro non si muove più.

"La mia Galleria!" ripeti, contento che il moccioso non ti possa vedere in quel momento.

"La mia maledetta, dannatissima, adorata Galleria!" concludi, tra i gemiti di agonia del mostro.

Quando hai finito, dell'Helghast rimane ben poco e lo lasci lì moribondo dentro la diligenza. Forse si rigenererà e allora magari tu o qualcun altro tornerete a concludere l'opera definitivamente. Ma non è questo il momento di pensarci.

Ti ripulisci alla bell'e meglio e ritorni alla tua esplorazione.

"E adesso," squittisci tra te e te, "andiamo a vedere cosa è rimasto in giro. Ho proprio voglia di pomoni freschi e succosi!"

Vai all'**Epilogo**.

EPILOGO

Riesci a trovare un carro come quello che avevi in mente solo dopo circa mezz'ora di cammino verso Ovest, proprio vicino a un altro ingresso dei Cunicoli. Un qualche mercante di frutta, che dev'essere fuggito via o ha fatto una brutta fine, ha lasciato il suo intero carico incustodito e così ne approfitti per fare la più grande scorpacciata di pomoni della tua vita. Mentre ti godi il meritato bottino e dai un'occhiata alle tue nuove proprietà, pensi a tutto quello che ti è capitato nelle ultime ore e a come ti sei comportato. Se solo avessi la possibilità di cambiare le tue scelte, magari avresti ottenuto qualcosa in più o di diverso da quanto già realizzato. Ma ormai quello che è fatto è fatto, *giusto?*

O forse puoi **rigiocare la tua avventura dall'inizio** per collezionare tutti gli obiettivi secondari previsti e ottenere di volta in volta dei vantaggi alle partite successive.

<i>Hai trovato l'Orologio d'oro di Ghishnash?</i>	Il Nukkanor ti regala una Scarsella speciale che può contenere 3 Oggetti!
<i>Sei riuscito a ottenere il Topo di Pezza?</i>	Puoi usare <i>Affinità umana</i> sul moccioso, anche se non possiedi quel Trucco!
<i>Sei diventato Amico degli Alti?</i>	Puoi usare <i>Affinità umana</i> sulla folla, anche se non possiedi quel Trucco!
<i>Hai ucciso almeno 10 Zall in una partita?</i>	Ottieni un nuovo Trucco: <i>Maestria delle botte</i> con un'Arma a tua scelta!
<i>Hai accumulato 50 Corone d'oro?</i>	Re Ghishnash ti offre la mano di sua figlia, Lady Surica!

Mentre sei intento a questi ragionamenti peregrini, vedi una figura incappucciata percorrere da occidente la Gran Galleria, muovendosi nella tua direzione. Indossa un mantello verde, lacerato e rattoppato, e tiene in mano qualcosa che sembra una lancia. Sembra uno degli Alti, ma chi può esserne certo di questi tempi? Potrebbe essere un qualche altro tipo di esploratore o cavaliere ma quando si fa più di presso ti appare come troppo giovane e magro per essere un vero combattente (un po' come te, per dirla tutta!).

Quando si accorge che lo stai fissando, si muove diretto verso di te. Incapace di comprendere se si tratti di un viaggiatore in difficoltà o di un altro Helghast, decidi di levarti di torno e corri di scatto verso la fessura, nella parete sulla destra della Galleria. Se il ragazzo col cappuccio ti dovesse seguire fino alla Tana, pensi, allora lì troverà ad accoglierlo il Re e tutti i guerrieri e potrete scoprire assieme se si tratta di amico o nemico.

Altrimenti, prosegua pure per il suo cammino e buona fortuna!

Percorrendo i cunicoli diretto alla Tana torni ancora a riflettere su quanto è accaduto. Dopotutto forse è proprio giunto il momento di lasciare la Galleria ed esplorare il mondo esterno. Magari potresti cominciare da Hammerdal, portando un'ambasciata per Re Alin da parte del tuo amato Nukkanor, o qualcosa del genere.

In ogni caso, per te, **Topo Solitario** questo è solo l'inizio di una vita di avventure senza fine...

TABELLA DEL DESTINO

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