

Vivi e lascia risorgere

Introduzione

Certaldo, Repubblica Fiorentina, Anno Domini 1348.

Il tuo nome è Arrigo, ma tutti ti chiamano Corvaccio.

Da quando hai compiuto dodici anni sei apprendista nella bottega di Mastro Martino, un vecchio amico di tuo padre che ha saputo insegnarti il mestiere di fabbro ferraio e chiavaiolo.

Sei sempre stato alto per la tua età, e molto magro, nonostante a casa tua il buon cibo non sia mai mancato. I tuoi capelli sono neri e la tua carnagione pallida. Spesso sei silenzioso e riflessivo e tutte queste caratteristiche hanno fatto sì che tutti ti dessero il soprannome “Corvaccio”, ma ti sei anche dimostrato più volte un giovane coraggioso e un buon compagno di avventure per i tuoi amici.

E adesso avrai bisogno di tutte le tue doti, perché Certaldo è stata ***invasa dai Morti!***

Devi fuggire, salvarti la vita e trovare un rifugio per te e le persone che ami.

Le difese della tua città hanno ceduto e l'orda dei Trapassati Redivivi che la assediava si è riversata tra le strette vie di pietra, assalendo le barricate, aggredendo i fuggitivi per pascersene come bestiame, scagliandosi contro le guardie armate e le porte sbarrate delle abitazioni.

Non c'è un momento da perdere: i Morti sono dappertutto!

Leggi il seguente **Regolamento** di gioco. Poi, quando tutto ti è chiaro, vai al **Prologo** e inizia la tua avventura!

Regolamento

All'inizio dell'avventura, il tuo personaggio ha un punteggio di **Vitalità** pari a 10 e uno di **Grinta** pari a 2. Prendi un foglio da utilizzare come Scheda del Personaggio e segna entrambi questi valori.

La **Vitalità** rappresenta la resistenza di Corvaccio, la capacità di sopportare fatiche e sforzi, ma anche la forza di volontà e presenza di spirito. Quando la Vitalità *Attuale* di Corvaccio arriva a zero, il tuo eroe è sconfitto e cadrà a terra privo di sensi o morente, in balia dei suoi avversari. Il testo ti dirà cosa fare in queste situazioni. Durante il gioco potresti avere la possibilità di recuperare dei punti di Vitalità, ma non potrai mai portare questo Attributo oltre il punteggio *Iniziale*.

La **Grinta** rappresenta il fegato, il coraggio e la determinazione di Corvaccio e quello che lo rende un individuo eccezionale, un eroe. La Grinta può arrivare a zero senza ulteriori conseguenze, ma non può allora essere più usata nelle Prove o in altro modo. Se il personaggio deve spendere forzatamente un altro punto di Grinta (ad esempio perché il testo dell'avventura lo impone in determinati passaggi) e non può farlo, in sostituzione deve spendere 4 punti di Vitalità, e questo potrebbe causare la sua sconfitta immediata. Durante il gioco, il tuo personaggio ha la possibilità di acquisire dei punti di Grinta, e non c'è limite a quelli che si possono accumulare. Per questo non esiste distinzione tra punteggio *Iniziale* e *Attuale*.

Caratteristiche

Oltre ai due valori già descritti, Corvaccio possiede quattro Caratteristiche:

- La **Prodezza** rappresenta la forma fisica, la forza, l'agilità, la furtività e l'uso delle armi da mischia.
- La **Perizia** rappresenta la rapidità di mano, le abilità tecniche, artistiche e artigianali, la fermezza di polso e l'abilità nell'uso di strumenti e marchingegni.
- L'**Intelligenza** rappresenta l'ingegno, l'intuito, le conoscenze, nonché la percezione, i cinque sensi, la perspicacia nel valutare persone e indizi e infine i riflessi e la possibilità di agire prima degli altri.
- L'**Ascendente** rappresenta l'aspetto, il fascino e il carisma, autorità e autorevolezza, controllo delle emozioni e delle passioni.

Corvaccio ha 20 punti da suddividere tra queste Caratteristiche e devi decidere tu come ripartirli, considerando che il massimo per ciascuna è 10 e il minimo 1. Quando hai deciso, segna questi punteggi nella tua Scheda del Personaggio.

Qualità

Corvaccio ha anche delle Qualità speciali. Sceglينه due tra le seguenti e segnale nella tua Scheda del Personaggio:

- **Agile:** offre un vantaggio quando sono necessarie rapidità, elasticità fisica e prontezza di riflessi.
- **Aitante:** offre un vantaggio quando si compiono attività atletiche, come saltare, correre e arrampicarsi.
- **Audace:** +1 Grinta
- **Prestante:** +4 Vitalità
- **Vigile:** offre un vantaggio quando si tratta di dimostrare allerta e attenzione ai dettagli.

Equipaggiamento

All'inizio della sua avventura Corvaccio possiede solo i propri vestiti, un paio di scarpe di tela e un **Pugnale** (Arma +1).

Se dovessi trovare degli Oggetti "rilevanti" durante il gioco, li riconoscerai perché descritti con l'iniziale maiuscola, in grassetto e neretto, per esempio così: **Lanterna**, **Badile**, **Corda**, eccetera. In quel caso potrai tenerli segnandoli nell'apposita sezione della tua Scheda del Personaggio. Certe volte il testo segnalerà chiaramente l'utilità di un Oggetto, altre volte essa ti verrà rivelata solo al momento di usarlo. In questa avventura puoi portare con te un massimo di 4 Oggetti. Se il tuo inventario è già pieno e trovi altri Oggetti che vuoi tenere, dovrai cancellare quello che scarti e aggiungere quello che hai appena preso con te. Le Armi, come il Pugnale, sono in genere descritte come Arma +1 o Arma +2. Puoi portare con te più Armi, ma ne userai sempre e solo 1 alla volta durante le Sfide.

Sfide

Durante quest'avventura, dovrai superare prove, battaglie, insidie e altre avversità. In ognuna di queste Sfide dovrai Puntare su una delle tue Caratteristiche, come per l'esempio seguente:

Se vuoi arrampicarti lungo le mura, devi Puntare sulla tua Prontezza: la Sfida è 8, hai +2 se sei Agile e +1 se possiedi una Corda.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo 51.

Se rinunci, vai al paragrafo 99.

Se il tuo punteggio di Caratteristica, più i tuoi eventuali bonus dovuti alle Qualità e/o agli Oggetti posseduti pareggiano o superano il risultato necessario (in questo caso 8), allora puoi Accettare la Sfida. Se non raggiungono quel risultato, allora non potrai Accettare la Sfida e dovrai Rinunciare.

Attenzione però: fin quando possiedi punti di Vitalità e Grinta, puoi usarli per superare le Sfide, “sforzandoti”, ovvero impiegando la tua determinazione e la tua grinta per riuscire. Non hai bisogno di tirare alcun dado in queste occasioni.

Per ogni punto di Vitalità che spendi in questo modo hai +1 alla Caratteristica su cui devi Puntare.

Per ogni punto di Grinta che spendi in questo modo hai +4 alla Caratteristica su cui devi Puntare.

Puoi usare nella stessa Sfida più punti di entrambi i valori, fin quando ne possiedi, per arrivare al punteggio necessario ad Accettare la Sfida.

In questo modo sarai tu a *scegliere* di volta in volta se effettivamente fallire o superare una Sfida. Il punto centrale di questo sistema è appunto il sapersi mettere nelle condizioni più favorevoli al proprio personaggio e sapere quando spendere punti di Vitalità e Grinta, e quando invece rinunciare per conservare le forze in vista di Sfide successive.

Se rinunci alla Sfida oppure non hai più punti Vitalità e Grinta da usare, il testo ti dirà cosa succede. Fuggire o cambiare strategia non è sempre un errore, ma fai attenzione a non accumulare troppi fallimenti...

Armi e combattimento

I combattimenti si svolgono in maniera analoga a tutte le altre Sfide, come per l'esempio seguente:

Se vuoi assalire i briganti, devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 10 e puoi usare il vantaggio offerto dall'Arma, se ne possiedi una.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo 51.

Se rinunci e fuggi, vai al paragrafo 99.

Ogni volta che in una Sfida ti viene detto che puoi usare un'Arma, scegli quella che preferisci e somma il bonus relativo alla Caratteristica su cui ti viene chiesto di Puntare.

Prologo

I Morti hanno fatto irruzione da Porta Rivellino e si muovono tra le strade di Certaldo come un'orda di belve appestate e furiose. Era quello che temevate da giorni, mentre da Firenze e dalle campagne iniziavano ad arrivare le terrificanti voci di questo infernale Flagello che si andava abbattendo sull'Italia.

Poi, una settimana fa, i Trapassati Redivivi sono arrivati davvero e gli stessi fuggitivi che ne portavano notizia sono diventati causa di altri Morti in città. I medici e le guardie hanno fatto il loro dovere e nessun cittadino si è tirato indietro quando si è trattato di fiancheggiarli, ma ad ogni forzoso funerale che veniva allestito per liberarsi degli indemoniati, qualcun altro cittadino veniva ferito e morso.

E i focolai del contagio continuavano a scoppiare, giorno dopo giorno, casa per casa...

Infine, le porte della città vennero chiuse e sorvegliate notte e dì. I disperati in fuga smisero di bussare ai cancelli di Certaldo e scapparono altrove, presto sostituiti dai Morti.

Hai fatto anche tu dei turni di guardia nei giorni scorsi, ma il numero dei posseduti è andato crescendo ogni giorno e dalle campagne le legioni della morte si sono infine riversate attorno al vostro borgo, circondandone le mura.

Adesso, i Morti hanno fatto breccia e si stanno scagliando contro di voi, con gli occhi folli, le fauci spalancate e gli artigli protesi. Tu eri alla Porta, quando è successo. Tutti i tuoi compagni sono caduti o fuggiti, e hai perso le armi nella confusione dell'attacco, mettendoti in salvo appena in tempo.

Senti attorno a te le grida disperate dei tuoi concittadini, mescolate allo strepito dei Morti.

Ma tu sei troppo giovane per abbandonarti allo sconforto, troppo determinato per disperare.

Devi trovare le persone che ami, prenderle con te, portarle in salvo e fuggire con loro da Certaldo.

Non ti arrenderai.

Mai.

È il momento di entrare in azione!

Vai al paragrafo 1.

1

In questo momento ti trovi nella zona centro-orientale di Certaldo, fuori dal Palazzo Pretorio, in un piccolo piazzale dove si uniscono le due vie principali della città: Via del Borgo, che da qui attraversa la città verso Ovest in direzione della Porta degli Alberti, e Via del Rivellino, che da qui dirige a Sud fino a Porta al Rivellino. È questo il portale cittadino che i Morti hanno sfondato e da cui stanno sciamando.

Il Palazzo Pretorio è stato abbandonato da giorni ed è ben chiuso. Se cerchi comunque di rifugiarti lì dentro, vai al paragrafo [24](#).

Casa tua è al centro di Via del Borgo. Se cerchi di raggiungerla per riuniti ai tuoi familiari, vai al paragrafo [19](#).

La bottega di Mastro Martino si trova circa a metà di Via del Rivellino. Se ti dirigi lì, vai al paragrafo [11](#).

La tua promessa sposa, Miralda Della Rena, abita nell'angolo sudovest del Borgo, esattamente al lato opposto a quello dove ti trovi tu. Se corri da lei, vai al paragrafo [27](#).

2

Passi sul retro della casupola della Bettina, una vecchia e gentile comare che non vedi in giro da giorni, e ti arrampichi sul carretto appoggiato lì dietro. Da lì sali sullo stipite della finestra e poi ti issi sul tetto, facendo cascare un paio di tegole. Infine avanzi a lunghi balzi da una tetto all'altro, cercando una posizione più solida.

Finalmente riesci a vedere la grande Via del Borgo per buona parte della sua lunghezza, subito a nord di dove ti trovi. Dopo la prima barricata ve ne sono altre due, ma in totale solo una decina di soldati sono dislocati lungo la strada. I rinforzi da Firenze non sono mai arrivati e ora le guardie del Podestà sono poche e terrorizzate. Almeno la metà di esse sono già cadute o fuggite via. Casa tua si trova a nord della Via, tra la prima e la seconda barricata, e rifletti nuovamente se non sia il caso di andare a vedere che fine abbiano fatto i tuoi familiari.

I Morti hanno sfondato Porta Rivellino, a qualche centinaio di passi verso sudest dal punto dove ti trovi, e stanno ora arrancando tra le strade secondarie, come una nidiata di vermi che esce dal proprio bozzolo e si diffonde in ogni dove. Una decina di loro, più rapidi e furiosi, stanno correndo verso il Palazzo Pretorio e da lì raggiungeranno anche la grande Via del Borgo.

Anche all'esterno di Porta del Sole, a sud, c'è un assembramento di Morti, mentre il settore a sudovest, quello della torre della famiglia della tua promessa, i Della Rena, sembra per fortuna ancora libero dai trapassati e battaglie.

Se scendi dai tetti e ti dirigi verso Via del Borgo, tra la prima e la seconda barricata, vai al paragrafo [6](#).

Se tenti di proseguire di tetto in tetto verso la parte occidentale del borgo, vai al paragrafo [13](#).

Se infine lasci perdere e salti giù di nuovo sul tetto dove ti trovavi prima, per poi tornare verso Palazzo Pretorio, vai al [43](#).

3

Finalmente sei dentro la bottega del tuo maestro. Non fai in tempo a tirare un sospiro di sollievo che un quadrello ti sfiora la testa e si infigge nel muro a pochi pollici di distanza dal tuo orecchio.

"Ehi, ma che diavolo..." esclami, voltandoti stupito. Mastro Martino è a pochi passi da te e ti fissa con occhi spiritati, mentre ricarica una vecchia balestra a staffa.

Devi Puntare sul tuo Ascendente: la Sfida è 8.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo [12](#).

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

4

I tuoi sforzi hanno successo e ti ritrovi all'interno di Palazzo Pretorio, uno degli edifici più lussuosi del borgo. Un tempo questo era il centro della vita pubblica di Certaldo e la sede della sua massima autorità, ma oggi appare solo un antro cupo, vuoto e silenzioso. Sai di non avere molto tempo, ma forse c'è qualcosa di utile in giro... Solo l'eco dei tuoi passi sul marmo ti accompagna tra i saloni abbandonati, finché non avverti dei suoni in lontananza, provenienti dalla torre del palazzo.

Se vai a scoprire cosa sono quei rumori, vai al paragrafo [41](#).

Se ignori il suono, ma vuoi cercare qualcosa di interessante, devi Puntare sulla tua Intelligenza: la Sfida è 8 e hai +2 se sei Vigile.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo [32](#).

Altrimenti, devi uscire da Palazzo Pretorio e scegliere un'altra destinazione.

Se esci dalla porta principale, vai al paragrafo [1](#).

Se esci da una porta laterale che dà sullo spiazzo antistante le mura orientali, vai al paragrafo [16](#).

5

Rapido come un corvo che svolazzi tra gli stipiti e i cornicioni, ti aggiri da un tetto all'altro su passerelle e balconate, aprendo e attraversando finestre malandate, usci di legno e passaggi malamente chiusi a chiave, che nulla possono contro la tua abilità di mano. Per fortuna, anche in questa parte della città le case sono strette l'una all'altra e molti sono i passaggi sospesi e gli abbaini in comune tra una casa all'altra. Raggiungi così il distretto centrale di Certaldo.

Ad un tratto, due ragazzi di poco più di dieci anni passano giù in strada sotto di te, correndo e strillando con le lacrime agli occhi. Sono i due figli di Mastro Angelo il pellicciaio e stanno fuggendo verso Via della Valdracca, a sud di dove ti trovi. Dietro di loro viene una donna con indosso un vestito da notte coperto di sangue vermiglio. La mandibola le pende staccata da un lato del viso e una delle due gambe sembra spezzata all'altezza del ginocchio. Eppure la figura continua a trascinarsi dietro i due bambini, con le mani protese in avanti. È la loro madre, ormai condannata all'oscura afflizione della morte vivente.

Il tuo primo istinto è quello di correre ad aiutarli, ma se ti

dovessi lanciare in quella direzione rischi di fare un lungo giro e allontanarti dal tuo obiettivo. Cosa intendi fare?

Se corri dietro i due bambini per cercare di aiutarli, vai al paragrafo [20](#).

Se prosegui ancora sui tetti, verso la torre dei Della Rena, vai al paragrafo [17](#).

Se scendi in Via del Borgo tra la seconda e la terza barricata, vai al paragrafo [7](#).

6

Ti ritrovi finalmente oltre la prima barricata di Via del Borgo. In questo momento sembra che i tuoi concittadini abbiano il controllo della situazione, e i Morti arrivano ancora alla spicciolata, finendo infilzati con facilità sulle picche e sulle ronche dei difensori. Alcune monache di un convento vicino offrono ristoro e pasti caldi ai bisognosi.

Più avanti lungo la strada, in direzione ovest, scorgi un'altra barricata. Casa tua si trova proprio a metà strada tra queste due postazioni, a nord della Via del Borgo.

Se vuoi farti curare dalle suore, vai al paragrafo [42](#).

Se vuoi raggiungere casa tua senza altri indugi, vai al paragrafo [38](#).

Se ti infili per i vicoli a sud di Via del Borgo e prosegui verso casa di Miralda, vai al paragrafo [8](#).

Se continui verso ovest lungo Via del Borgo, diretto alla seconda barricata, vai al paragrafo [36](#).

Ti ritrovi oltre il secondo sbarramento di Via del Borgo, in un'area sgombra tra questa barricata e un ultimo presidio proprio alla fine della strada.

Quest'ultimo appare difeso da volontari. Riconosci i tuoi concittadini: artigiani, facchini, contadini e perfino un paio di mercanti che imbracciano ogni arma possibile e stanno attendendo tremanti che i Morti arrivino loro a tiro. Peccato non avere balestrieri o arcieri in città, come a Lucca o a San Gimignano.

In questo momento sei al sicuro, ma la mischia infuria a pochi passi da te, intorno al secondo presidio, e al momento non ci sono altri passaggi liberi per potersi infilare tra i vicoli.

Se dai manforte alle guardie in difficoltà della seconda barricata, vai al paragrafo [40](#).

Se corri via verso la terza barricata e provi a unirti agli ultimi difensori, vai al paragrafo [22](#).

8

Ti ritrovi in un dedalo di vicoli e cortili, nel rione che si trova tra Via del Borgo e Via Valdracca. Le porte degli edifici lì attorno sono sbarrate e da ogni parte si odono i versi dei Morti.

Per raggiungere la parte occidentale di Via del Borgo da queste vie traverse, devi Puntare sulla tua Intelligenza: la Sfida è 10 e hai +2 se sei Vigile.

Se superi la Sfida, vai al paragrafo [7](#).

Altrimenti ben presto i Morti ti circondano e devi fuggire. L'unico percorso sicuro è la Via del Borgo e sei costretto a correre in quella direzione. Vai al paragrafo [22](#).

9

Riesci a calmare i due bambini prima che sia troppo tardi e li convinci a rimanerti vicino. Sono ancora sconvolti per le loro perdite, ma spieghi loro che non è il momento di avere paura, ma di invocare Dio e mettersi in salvo.

Filippo e Tommaso, questi i loro nomi, ti mostrano la loro casa lì accanto e ti fanno entrare nella bottega di loro padre.

Quando si calmano, chiedi se qualcuno può prendersi cura di loro, ma ti confessano tra le lacrime che i loro cari sono tutti morti. A quanto pare, tuttavia, prima di andarsene il pellicciaio aveva raccomandato ai figli di scendere in cantina e rimanere lì in attesa per qualche ora. Se non avessero avuto notizie di lui o della madre, sarebbero dovuti fuggire lungo le "gallerie", tramite un passaggio segreto che dalle fondamenta dell'edificio serpeggia fino a un poggio isolato fuori dalle mura del paese.

Hai sentito già parlare più volte di questa leggenda, "le gallerie di Certaldo" scavate nella roccia per sfuggire ad assedi e predoni, ma questa è la prima volta che scopri davvero un accesso a questo mondo sotterraneo.

E così ti viene un'idea! Chiedi ai due bambini di radunare tutte le lampade di casa, il cibo e i bagagli, e di attendere ancora due ore chiusi nella bottega.

"Se neanche io dovessi tornare," concludi, cercando di sembrare quantomeno rassicurante, "scendete in cantina, prendete quella galleria, uscite dalla città e datevela a gambe meglio che potete!"

Poi li saluti e ritorni alla tua missione.

Se nel corso della tua avventura troverai scritta la frase "Se non ti viene nessun altro modo di lasciare Certaldo" ricordati di Filippo e Tommaso e sappi che potrai tornare correndo da loro, andando al paragrafo **49**.

Appuntati questa preziosa informazione sulla Scheda, aggiungi +1 alla tua Grinta e poi vai al paragrafo **8**.

10

Sgattaioli via dalla strada principale e percorri alcuni vicoli del rione settentrionale di Certaldo. Sei quasi arrivato all'altezza della prima barricata, quando un grosso cancello ben serrato ti sbarra la strada. Oltre di esso c'è un cortile abbandonato e da lì un passaggio ad arco ti permetterebbe di raggiungere la palizzata senza problemi.

Ma devi prima riuscire ad aprire il cancello...

Devi Puntare sulla tua Perizia: la Sfida è 10 e hai +2 se possiedi i ***Grimaldelli***.

Se accetti la Sfida, in pochi minuti forzi i cardini di quel pesante ammasso di ferraglia e sei dall'altro lato, avendo cura di richiuderlo poi alle tue spalle. Vai al paragrafo [6](#).

Se rinunci, devi tornare sui tuoi passi e cercare un percorso alternativo. Vai al paragrafo [30](#).

11

La bottega si trova proprio nella direzione da cui stanno arrivando i Morti.

Le guardie che non sono cadute nell'assalto, sono tutte fuggite verso Via del Borgo, per provare a resistere all'assalto in una delle barricate che sono state ivi erette.

Se confidi nella tua rapidità e tenti di raggiungere la bottega lungo Via del Rivellino, il percorso più diretto, vai al paragrafo [29](#).

Se cerchi una via laterale, per poi entrare nella bottega dalla finestrella sul retro, vai al paragrafo [39](#).

Se non sei più tanto convinto di questa decisione e vuoi scegliere un'altra direzione, vai al paragrafo [30](#).

12

Riesci a recuperare il controllo prima che il dannato vecchiccio scocchi nuovamente. "Mastro Martino, Mastro Martino, sono io... Corvaccio!" lo apostrofi. "Sono vivo, non sono uno di quegli indemoniati lì fuori. Ero venuto a vedere come stavate..."

Finalmente, il tuo savio maestro si calma e posa la balestra. Ti racconta che i suoi figli e le donne di casa sono tutte barricate al piano alto, e lui intende rimanere di guardia per evitare che "quei maledetti eretici là fuori" facciano irruzione.

Capisci ben presto che il bottegaio non ha intenzione di lasciare la sua dimora e resterà lì dentro con la famiglia, fintanto che le cose non si saranno calmate.

Non puoi fare altro per lui, ma perlomeno dentro casa per adesso è al sicuro, e questa consapevolezza ti offre un seppur flebile sollievo. Forte di questa considerazione, decidi che è ora di andare a cercare qualcun altro dei tuoi cari. Aggiungi +1 alla tua Grinta.

Se vuoi, puoi anche prendere alcuni attrezzi che il tuo maestro ti offre: dei *Grimaldelli* e un *Attizzatoio* (Arma +2).

Auguri in bocca al lupo a Mastro Martino, poi esci dalla finestrella che si trova sul retro. Vai al paragrafo [16](#) e ricorda che da adesso in poi dovrai ignorare le opzioni che riguardano Mastro Martino.

13

La casa accanto a quella dove ti trovi ha un piano in più, ma è abbastanza semplice mettere i piedi e le mani nelle fessure lasciate dai mattoni scalzati. In un paio di minuti ti ritrovi sopra l'altro edificio e da qui vedi un possibile percorso fin quasi alla Torre dei Della Rena, che passa attraverso abbaini, torrette, camini e balconate, dentro e fuori i soppalchi delle abitazioni e lungo i passaggi sospesi tra gli edifici. Sarà complicato e pericoloso e potresti cadere tra le grinfie di cadaveri in agguato, ma ti porterebbe fino a un rione ancora non del tutto invaso dai Morti e molto vicino a casa di Miralda.

Devi Puntare sulla tua Perizia: la Sfida è 10.

Se accetti la Sfida, vai al [5](#).

Se rinunci, devi tornare indietro, saltando giù nuovamente sulla casupola della Bettina. Vai al paragrafo [43](#).

14

Non ce l'hai fatta! Finisci tra le braccia protese dei Morti, bramato da mani ridotte ad artigli inscuriti e fauci nere come l'inferno di Messer Dante.

I cadaveri rianimati ti circondano, ti afferrano e ti gettano a terra, dove iniziano a divorarti mentre ancora urli e ti dimeni.

La tua vita termina qui, poco prima dell'inesorabile caduta di Certaldo.

15

Percorri la Via del Borgo muovendoti di soppiatto lungo la facciata degli edifici che vi si affacciano, cercando di evitare di essere scorto dagli occhi marci dei Morti.

Molti di quei cadaveri si stanno radunando davanti alla prima barricata e sono già troppi per affrontarli. Per passare, devi trovare il modo di distrarli, farli allontanare e poi sgattaiolare loro in mezzo senza fartene accorgere.

Devi Puntare sulla tua Intelligenza: la Sfida è 10.

Se accetti la Sfida, riesci a creare un diversivo efficace e tutto procede secondo il tuo piano. Superi i cadaveri ambulanti e fai cenno ai difensori di lasciarti scavalcare la palizzata. Vai al paragrafo [6](#).

Se rinunci, devi tornare indietro verso il piazzale. Vai al paragrafo [30](#).

16

Tra il Palazzo Pretorio, la Via del Rivellino e le mura orientali di Certaldo si trovano dei piccoli orti recintati, la chiesa di San Tommaso, un convento e un piccolo chiostro. Conosci bene questa zona, perché la chiesa è quella frequentata dalla tua famiglia e da bambino spesso un frate ti regalava dei rimedi del suo orto medicinale, per curare la tosse delle tue sorelle.

A sud c'è poi una macchia di alberi e la parete posteriore della bottega di Mastro Martino, su cui si trova una finestrella abbastanza larga da poterci passare.

Se cerchi di riguadagnare Via del Rivellino vai al paragrafo [30](#).
Se provi a entrare a Palazzo Pretorio da una porta laterale, vai al paragrafo [24](#).
Se entri nella bottega usando la finestra, vai al paragrafo [3](#).

17

Da questo punto in poi, non ti è più possibile né saltare tra i tetti né attraversare abbaini e mansarde, scassinando porte e finestre. Tutto attorno a te ci sono palazzi lussuosi e distanziati tra loro, e l'unico modo che hai di proseguire è quello di entrare da una finestra e proseguire all'interno dei grandi corridoi dell'ultimo piano di una ricca magione, sperando di non incontrarvi nessuno. Ti ricordi vagamente di essere stato in questo palazzo mesi orsono, a consegnare e installare le chiavi e le serrature migliori per conto del tuo maestro. Prosegui rapidamente nella direzione che reputi quella giusta e giri attorno a un cortile centrale, in mezzo al quale scorgi agitarsi delle figure dilaniate e coperte di sangue.

Con un brivido, discendi le scale e cerchi di uscire dal lato occidentale del palazzo, finché non ti trovi davanti proprio le fermature che tu stesso hai installato. Non sei in grado di scassarle o forzarle, ma se fai uno sforzo di memoria, forse riuscirai a ricordare come fare a manometterle.

Devi Puntare sulla tua Intelligenza: la Sfida è 9.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo [31](#),

Altrimenti, devi cercare un'altra uscita e l'unico passaggio aperto conduce a sud di Via del Borgo. Vai al paragrafo [8](#).

18

Le strade e i vicoli sono infestati da cadaveri ambulanti, ma i tetti sono sicuri, per lo meno fin quando riesci a passare dall'uno all'altro senza scendere a terra. Il rione subito a sudovest di dove ti trovi ti sembra l'ideale per arrampicarti, visto che è composto da case basse, vecchie e ammassate tra loro, con le mura sbrecciate.

Per issarti e proseguire sui tetti devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 8 e hai +2 se sei Aitante.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo 2.

Se rinunci, devi ritornare giù in strada in direzione del Palazzo Pretorio, vai al paragrafo 30.

19

Dopo le tragedie degli ultimi giorni, a casa tua sono rimaste solo le tue tre sorelle e tua madre, quattro povere donne spaventate e disperate che non hanno molte possibilità di cavarsela da sole in questo nuovo, macabro mondo. Hai detto loro di sbarrarsi dentro, ma sono ormai molte ore che non dai tue notizie ed è il momento di andare a salvarle o aiutarle.

Ti affacci su Via del Borgo, ma la strada principale è ostruita dalle barricate e diverse guardie la presidiano. Grida d'incitamento e urla inumane provengono dal primo di questi sbarramenti. Tre figure barcollanti coperte di sangue stanno cercando di sfondare le palizzate, mentre alcuni armigeri provano a respingerle con delle lance.

Se ti lanci giù lungo Via del Borgo verso la prima delle barricate, vai al paragrafo [15](#).

Se ti infili in un vicolo tra le case a nord del borgo e cerchi di raggiungere casa tua per vie traverse, vai al paragrafo [10](#).

20

Ti metti sulla pista del macabro trio e raggiungi ben presto Via della Valdracca, per poi tornare indietro verso Porta del Rivellino, nel cuore della zona più infestata dai Morti dell'intera città. Segui le grida di paura dei due bambini fino a ritrovarti in un vicolo cieco. Il cadavere insanguinato della donna si trova tra te e loro, e i due figli del pellicciaio sono sconvolti e terrorizzati, incapaci di difendersi o fuggire.

Prima che sia troppo tardi, assali il Morto alle spalle e lo colpisci al cranio. I tuoi colpi lo abbattono e lo finisci poi al suolo, sbattendolo ripetutamente contro il selciato. Quando hai finito, tu stesso sei ricoperto dello scuro icore dei Morti, ansimi e hai lo sguardo spiritato.

Capisci in un istante che adesso i bambini sono ancora più sconvolti e terrorizzati.

Devi Puntare sul tuo Ascendente: la Sfida è 8.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo [9](#).

Se rinunci, i due bambini ti superano e fuggono via da te, tornando sui propri passi. Non hai le forze per inseguirli ancora e li lasci andare, disperato. Ormai la città sta per cadere e decidi di dirigerti verso la casa di Miralda, a ovest della tua posizione. Vai al paragrafo [30](#).

21

Prima che tu possa rassicurarlo, il tuo maestro ti scocca contro un altro quadrello, mirando al torace.

Devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 8 e hai +2 se sei Agile.

Se accetti la Sfida, mandi al diavolo il folle bottegaio e fuggi a gambe levate dalla finestrella sul retro della casa. Capisci che non c'è nulla che tu possa fare per convincerlo e ti allontani, piangendo per la follia del buon Martino.

Vai al paragrafo [16](#) e ricorda che da adesso in poi dovrai ignorare le opzioni che riguardano Mastro Martino.

Se non puoi accettare la Sfida, il quadrello ti si pianta nello stomaco, ferendoti a morte.

Preso dal panico e dal rimorso, l'uomo che ti ha cresciuto come un secondo padre cerca di aprire la porta della bottega per chiamare un cerusico che possa assisterti, ma i Morti lo travolgono e invadono la piccola bottega. In un attimo vi sono addosso!

Vai al paragrafo [14](#).

In mezzo alla Via del Borgo, la seconda barricata è ormai circondata da innumerevoli cadaveri. Ignori il destino dei tuoi concittadini e cerchi di raggiungere il fondo della strada. Alle tue spalle tuttavia, una parte della palizzata cede all'improvviso e alcuni Morti si gettano sulle guardie, che lanciano grida terribili mentre vengono fatte a pezzi.

Ti fermi per un attimo a osservare la scena, ma subito tre dei Trapassati più furiosi e rapidi ti avvistano e corrono nella tua direzione, mentre gli altri fanno scempio degli armigeri ai loro piedi.

Ti volti e provi a fuggire verso l'ultima barricata, ma la scena ha terrorizzato gli ultimi difensori, che ora gridano tutti insieme e serrano i ranghi.

Arrivi di fronte al loro posto di blocco, composto da carri rovesciati e assi inchiodate, ma i difensori non ti permettono di aprirti un varco, terrorizzati dai Morti alle tue spalle. Provi a scalare la barriera, ma all'ultimo istante uno dei cadaveri alle tue spalle ti afferra e ti trascina giù sul selciato.

Hai un'ultima possibilità di salvezza.

Se possiedi ancora 1 punto di Grinta puoi usarlo per fuggire via da una fine orrenda, peggiore della Morte. Vai al paragrafo **8**, ma non tirare il fiato perché non sei ancora al sicuro!

Altrimenti, per te è davvero finita.

I Morti ti circondano, ti afferrano e ti gettano a terra, dove iniziano a divorarti mentre ancora urli e ti dimeni. La tua vita termina qui, poco prima dell'inesorabile caduta di Certaldo.

Affronti il Morto con la forza della disperazione e riesci a tenere il suo brutto muso lontano dalle tue carni. Infine, con una mossa da lottatore consumato, lo getti giù dalle scale e lo guardi rotolare e sfracellarsi la testa contro i gradini. Non appena sei sicuro che non si rialzerà più, frughi su quello che resta dei suoi abiti stracciati e trovi un *Borsello pieno di fiorini* e la *Chiave di Porta del Sole*.

Ti prendi anche un momento per salire sulla cima della torre e osservare la città sotto di te. I Morti sciamati da Porta Rivellino stanno arrancando tra le strade secondarie diretti più o meno inconsapevolmente verso il punto dove ti trovi e la Via del Borgo, dove tre barricate erette dai cittadini e dalle ultime guardie superstiti stanno arginando la loro marea grigia.

Non riesci a vedere quello che succede attorno a Porta del Sole, nella zona centro-meridionale del borgo, mentre il settore a sudovest, quello della torre della famiglia della tua promessa, i Della Rena, sembra per fortuna ancora libero dai trapassati e senza scontri.

Non c'è altro da fare qui. Devi uscire da Palazzo Pretorio e scegliere un'altra destinazione, e ricorda che da adesso in poi dovrai ignorare le opzioni che riguardano la torre del Palazzo.

Se esci dalla porta principale, vai al paragrafo [1](#).

Se esci da una porta laterale che da sullo spiazzo antistante le mura orientali, vai al paragrafo [16](#).

Il Pretore è scomparso da un paio di giorni. Le guardie rimaste in città vi hanno rivelato che quel grasso burocrate è scappato da Certaldo prima che le cose si mettessero davvero male. Dopo la sua fuga, gli armigeri hanno preso tutte le armi e le armature utili e le hanno distribuite al popolo. Poi hanno bloccato tutte le porte del Palazzo per evitare saccheggi e devastazioni all'interno.

La porta davanti alla quale ti trovi è spessa, resistente e ben chiusa, ma come tutte le porte ha anche una serratura, che può essere forzata. In alternativa, potresti cercare di raggiungere una delle finestre ai piani più elevati.

Per scassinare la porta devi Puntare sulla tua Perizia: la Sfida è 10 e hai +2 se possiedi dei **Grimaldelli**.

Per arrampicarti fino alle finestre del primo piano, devi invece Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 10 e hai +2 se sei Aitante.

In entrambi i casi, se accetti la Sfida, vai al paragrafo [4](#).

Se rinunci, devi lasciar perdere il Palazzo Pretorio e cercare un'altra destinazione. Vai al paragrafo [30](#).

25

Ti allontani a lunghi passi nella campagna, senza più voltarti verso il tuo paese. Miralda, Mastro Martino e tutti gli abitanti di Certaldo sono condannati a una fine terribile, mentre i rumori dell'ultima battaglia risuonano alle tue spalle.

Quando cala la notte, ti ritrovi in mezzo a una selva punteggiata di roghi fumosi e angosciata da urla provenienti da ogni dove. Solo.

Hai salvato la pelle, ma a che prezzo?

27

Quando gli indemoniati hanno iniziato ad aggredire i viventi e i Morti delle campagne hanno preso a battere i pugni contro le porte della città, il padre e i fratelli della tua promessa hanno rinchiuso lei e le altre donne di casa nel palazzo di famiglia, una torre alta e isolata che appartiene da sempre ai Della Rena. Ti affacci su Via del Borgo, ma la strada principale che raggiunge la torre è ostruita dalle barricate e diverse guardie la presidiano. Grida d'incitamento e urla inumane provengono dal primo di questi sbarramenti. Tre figure coperte di sangue e barcollanti stanno cercando di sfondare le palizzate, mentre alcuni armigeri provano a respingerli con delle lance.

Se ti lanci giù lungo Via del Borgo verso la prima delle barricate, vai al paragrafo [15](#).

Se ti arrampichi sul tetto di uno degli edifici lì vicino per dare un'occhiata più precisa tutto attorno, vai al paragrafo [18](#).

Con le buone o con le cattive riesci infine a entrare nella torre. Non appena ti vede, Miralda corre ad abbracciarti e stringe il suo corpo tremante al tuo.

"Arrigo, amore mio" dice con voce rotta. "Ero davvero in pena per te. Com'è la situazione giù in strada?"

Racconti alla tua promessa tutto quello che hai visto e fatto nelle ultime ore, mentre anche le serve della casa ascoltano atterrite.

"Dobbiamo andare via!" esclami al termine del resoconto. "Tutti! Certaldo è persa: si salvi chi può!"

A quelle parole, i servitori e le domestiche corrono via impauriti e lasciano l'edificio. Solo allora ti accorgi che Miralda ti sta fissando con sguardo serio e determinato.

"Chi credi che io sia? Una che fugge? E' questa la Miralda di cui ti sei innamorato?"

"Ma, mia colomba..." provi a convincerla.

"Colomba un dannato accidente!" ti interrompe, fulminandoti con lo sguardo. "I Della Rena non fuggono. Non me ne andrò via da sola con la coda fra le gambe, mentre la mia gente viene massacrata. Era questo il tuo piano?"

"Ehm, no... certo che no..." balbetti.

Se non ti viene nessun altro modo di lasciare Certaldo, devi scegliere una delle opzioni che seguono.

Se ti unisci con Miralda agli ultimi difensori e ti prepari a combattere la battaglia finale per Certaldo, vai al paragrafo [50](#).

Se lasci perdere quella scriteriata della tua promessa sposa e

scavalchi le mura da solo, dandotela a gambe nella campagna, vai al paragrafo [33](#).

Se possiedi una *Chiave di Porta del Sole* e vuoi uscire da quella Porta, vai al paragrafo [44](#).

29

I Morti corrono veloci, ma tu dovrai essere più veloce di loro se vuoi raggiungere la bottega di Mastro Martino.

Devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 10 e hai +2 se sei Agile.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo [37](#).

Se rinunci, vai al paragrafo [30](#).

30

Prima che tu possa levarti di torno o metterti in salvo, un manipolo di Morti indemoniati sbuca da un vicolo laterale e ti si lancia contro. Sono quattro cadaveri ambulanti con ancora addosso i resti degli abiti indossati in vita, seppure laceri, coperti di fango e intrisi di pioggia. Se non reagisci e ti liberi di questi mostri affamati di carne, per te è finita!

Hai un'ultima possibilità di salvezza. Se possiedi ancora 1 punto di Grinta puoi usarlo per fuggire via da una fine orrenda, peggiore della Morte e tornare al piazzale di Palazzo Pretorio. Vai al paragrafo [1](#).

Altrimenti, le cose si mettono male. Vai al paragrafo [14](#).

31

Dopo tanto penare, ti ritrovi nel distretto più occidentale di Certaldo, oltre l'ultima barricata, in un piazzale a metà strada tra Porta degli Alberti a nordovest e la Torre dei Della Rena a sudovest.

Non ci sono ancora Morti qui, anche se senti le loro strida farsi sempre più vicine, mentre la torre sembra solitaria e silenziosa. Raggiungi la dimora della tua promessa Miralda in pochi istanti.

Se bussi con forza alla porta principale, vai al paragrafo [46](#).

Se provi a sgattaiolare sul retro della torre ed entrare da un ingresso secondario, vai al paragrafo [47](#).

Se provi a scalare le mura dell'edificio, vai al paragrafo [48](#).

32

Ti aggiri per le sale e i vestiboli del Palazzo, fin quando non trovi un vasto guardaroba ancora stipato di abiti lussuosi e perfino di armi da parata. Tra di queste ultime, riconosci anche una ottima lama, tutt'altro che inoffensiva. Se lo desideri puoi prendere questa *Spada* (Arma +2).

Puoi anche darti una ripulita e cambiarti d'abito scegliendo delle comode vesti da cortigiano e degli stivali di pelle, morbidi e resistenti. Questo cambio d'abito ti restituisce fino a 2 punti di Vitalità *Attuale*.

Se adesso vai a vedere cosa sono quei rumori che hai udito poc'anzi, vai al paragrafo [41](#).

Altrimenti, qui c'è poco altro da fare: devi uscire da Palazzo Pretorio e scegliere un'altra destinazione, ricordando che da adesso in poi dovrai ignorare le opzioni che riguardano l'esplorazione del Palazzo.

Se esci dalla porta principale, vai al paragrafo [1](#).

Se esci da una porta laterale che dà sullo spiazzo antistante le mura orientali, vai al paragrafo [16](#).

33

Corri via il più velocemente possibile. Ormai i Morti sono dappertutto, ma riesci a raggiungere un tratto delle mura e a sporgerti dai merli verso la campagna circostante prima di essere abbrancato.

Anche all'esterno della città è pieno di cadaveri ambulanti, ma ormai non c'è altro da fare.

Devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 10 e hai +2 se sei Aitante *oppure* se possiedi la **Scala di corda**.

Se accetti la Sfida, riesci a saltare giù nella radura e a dileguarti. Vai al paragrafo [25](#).

Se non puoi accettare, la discesa va male e ti storci la caviglia. I morti ti sono addosso. Vai al paragrafo [14](#).

34

Fai appena in tempo a scansarti che un secchio di olio bollente ti sfiora e si abbatte sul terreno sottostante. Alcuni schizzi ti bruciano e gridi di rabbia e dolore. Perdi 4 punti di Vitalità.

Torna al paragrafo [31](#) e fai un'altra scelta.

35

Raggiungi in pochi passi la dimora dove sei nato e cresciuto. Quando sei dentro, capisci che le tue paure si sono realizzate. A casa non c'è più nessuno e tutte le camere e gli stipi sono stati aperti, saccheggiati e lasciati in disordine. Attaccato sopra il focolare c'è tuttavia un messaggio, chiaramente lasciato per te. Secondo quanto c'è scritto sopra, i tuoi familiari hanno lasciato l'edificio per tentare di fuggire da Certaldo scavalcando le mura nord del borgo. Non hai idea dell'ora a cui la scritta possa risalire.

Se ti dirigi alle mura nord di Certaldo, in cerca di altre tracce della tua famiglia, vai al paragrafo [45](#).

Se ti infili per i vicoli a sud di Via del Borgo e prosegui verso casa di Miralda, vai al paragrafo [8](#).

Se continui verso ovest lungo Via del Borgo, diretto alla seconda barricata, vai al paragrafo [36](#).

36

A metà della Via del Borgo, una decina di guardie armate fino ai denti sta tenendo testa a un numero di Morti forse triplo, riparandosi dietro un ammasso di carri, barili e mobilia di legno accatastata alla bell'e meglio in mezzo alla strada.

I Morti stanno arrivando da sud e sciamano lentamente verso i combattenti. Per oltrepassare la barricata e metterti in salvo, devi per prima cosa togliere di mezzo qualcuno di quei cadaveri ambulanti!

Devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 10 e puoi usare il vantaggio offerto dall'Arma, se ne possiedi una.

Se accetti la sfida, ti lanci contro gli orrendi trapassati redivivi e ne riesci a buttare giù una mezza dozzina, prima di poter saltare dall'altro lato della barriera. Vai al paragrafo [7](#).

Se rinunci e provi a fuggire tra i vicoli, vai al paragrafo [8](#).

37

Riesci a evitare le mani protese dei cadaveri ambulanti e a gettarne un paio a dimenarsi nella polvere, prima di raggiungere la porta della bottega. La porta è chiusa ma tu hai la chiave. In un attimo socchiudi l'uscio, ti infili all'interno e lo richiudi di nuovo alle tue spalle, mentre le unghie spezzate dei Morti iniziano a graffiare il legno all'esterno.

Vai al paragrafo [3](#).

38

Ti lasci alle spalle le difese della barricata e corri verso casa. La via è sgombra e in questo momento non si vedono cadaveri. Ad un tratto, due ragazzi di poco più di dieci anni ti passano accanto correndo e strillando, con le lacrime agli occhi. Sono i due figli di Mastro Angelo il pellicciaio e stanno fuggendo verso Via della Valdracca, a sud di dove ti trovi. Dietro di loro viene una donna con indosso un vestito da notte coperto di sangue vermiglio. La mandibola le pende staccata da un lato del viso e una delle due gambe sembra spezzata all'altezza del ginocchio. Eppure la figura continua a trascinarsi dietro i due bambini, con le mani protese in avanti. È la loro madre, ormai condannata all'oscura afflizione della morte vivente. Il tuo primo istinto è quello di correre ad aiutarli, ma se ti dovessi lanciare in quella direzione sarà molto difficile tornare poi indietro a cercare la tua famiglia. Cosa intendi fare?

Se continui verso casa, vai al paragrafo [35](#).

Se corri dietro i due bambini per cercare di aiutarli, vai al paragrafo [20](#).

39

Cerchi di raccapazzarti in tempo, prima di essere circondato.

Devi Puntare sulla tua Intelligenza: la Sfida è 7.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo [16](#).

Se rinunci, vai al paragrafo [30](#).

Ti lanci accanto agli armigeri e aiuti due di loro a trattenere una delle casse di legno che i Morti cercano di strappare via. Una terza guardia colpisce con la lancia gli assalitori ma ad ogni colpo appare più stanca e sembra perdere la presa.

Ad un tratto le mani le scivolano dall'asta e l'arma rimane incastrata nel torace di uno dei Morti, che inizia a divincolarsi e a sbatterla a destra e a manca.

Per fortuna sei arrivato al momento giusto. Afferra tu stesso l'asta e la strappi via dal torso dell'indemoniato, poi la spingi con forza contro il suo brutto muso. Non riesci a capire se sei riuscito ad abbatterlo o solo a rallentarlo, ma per fortuna le guardie riescono adesso a fermare l'assalto.

"Di presto!" grida poi una di esse, un certo Rodrigo. "Questo bastione è perduto: ritiriamoci all'ultimo baluardo!"

Assieme ai pochi armigeri sopravvissuti, corri a raggiungere la terza e ultima barricata di Via del Borgo. I cittadini vi fanno passare e vi accolgono con trasporto. Rodrigo e gli altri due soldati prendono il controllo dei difensori e impartiscono secchi ordini.

Mentre tutti si preparano ad affrontare l'avanzata dei Morti, tu ritorni alla tua missione. Devi raggiungere Miralda!

Vai al paragrafo [31](#).

41

Segui il lontano tramestio fino alla scala della torre del Palazzo e inizi a salire i gradini con ogni cautela. Il rumore proviene da dietro un uscio chiuso, su un pianerottolo situato al terzo piano della torre. Provi a schiudere il passetto lentamente, ma una spinta improvvisa ti sbatte all'indietro e osservi impotente mentre un Morto gonfio e livido viene fuori dalla porta e ti si lancia contro.

Riconosci a prima vista quello che resta del Pretore! L'uomo non era affatto fuggito via, ma dev'essere stato morso giorni orsono, e le guardie devono averlo rinchiuso lì dentro prima di sbarrare il Palazzo, nascondendo a tutti l'accaduto.

Il grassone ti si lancia contro sul pianerottolo, mentre cerchi di rialzarti e fronteggiarlo.

Devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 10 e puoi usare il vantaggio offerto dall'Arma, se ne possiedi una.

Se superi la Sfida, vai al paragrafo [23](#).

Se rinunci, l'unica cosa che puoi fare è fuggire via giù dalle scale, e abbandonare il Palazzo Pretorio in tutta fretta.

Vai al paragrafo [30](#) e ricorda che da adesso in poi dovrai ignorare tutte le opzioni che riguardano il Palazzo Pretorio.

42

Segui le buone e caritatevoli religiose fino al loro convento e trascorri un po' di tempo sotto le loro cure, che ti tolgono un po' dell'affanno delle ultime ore. Recuperi fino a 3 punti Vitalità *Attuale*. Poco dopo, sei di nuovo pronto a rimetterti in azione!

Se adesso raggiungi casa tua, vai al paragrafo **35**.

Se ti infili per i vicoli a sud di Via del Borgo e prosegui verso casa di Miralda, vai al paragrafo **8**.

Se continui verso ovest lungo Via del Borgo, diretto alla seconda barricata, vai al paragrafo **36**.

43

Balzi giù sul tetto della casa della Bettina, ma qualcosa cede sotto i tuoi piedi. Le tegole si staccano e scivolano via, una delle assi si spezza e ti ritrovi a cadere tra le travi, fin giù nella miserabile casupola della vecchia.

La povera comare non si vedeva da giorni e adesso sai anche perché.

La donna, o quello che resta di lei, deve essere stata morsa mentre andava per i campi e ha coltivato in solitudine il suo male, rinchiusa nel suo tugurio.

La megera ha il corpo coperto di piaghe e lo sguardo vacuo, ma le sue mani non ti sono mai sembrate così forti, mentre ti salta addosso e cerca di azzannarti.

Hai un'ultima possibilità di salvezza.

Se possiedi ancora 1 punto di Grinta puoi usarlo per fuggire via da una fine orrenda, peggiore della Morte e tornare in strada. Vai al paragrafo **30**, ma non tirare il fiato perché non sei ancora al sicuro!

Altrimenti, per te è davvero finita.

La vecchietta ti getta a terra e inizia a divorarti mentre ancora urli e ti dimeni.

La tua vita termina qui, poco prima dell'inesorabile caduta di Certaldo.

44

Corri a perdifiato verso Porta del Sole, evitando o abbattendo con la forza della disperazione i cadaveri che ti si parano innanzi lungo la strada. Giunto al grande portale, tiri fuori la pesante chiave ritrovata a Palazzo Pretorio e la infili nella serratura.

Ma quando dischiudi infine l'enorme uscio, hai una terribile sorpresa: all'esterno la porta era assediata dai cadaveri ambulanti, che immediatamente si fanno strada muggiando verso di te a dozzine, con le fauci schiuse e gli artigli protesi.

Vai al paragrafo **14**.

45

Esci di casa correndo e ti dirigi verso le mura settentrionali del borgo. Per fortuna, questo rione della città non è stato ancora invaso dai Morti.

Ben presto arrivi alla cinta muraria e trovi una scala di corda legata ai merli dal lato esterno, che scende verso la campagna. Perlomeno i tuoi familiari si sono messi in salvo fuori dal borgo, e questa consapevolezza ti offre un seppur flebile sollievo. Aggiungi +1 alla tua Grinta.

Se adesso scendi anche tu da questa parte e corri a cercare la tua famiglia, vai al paragrafo [25](#).

Se invece torni indietro a cercare Miralda, vai al paragrafo [36](#). Segna inoltre se vuoi prendere con te la *Scala di corda*, che conta come 2 Oggetti.

46

Non appena bussi al portone principale, una serva si affaccia da una finestra del secondo piano e ti intima di andartene. "Nessuno ha il permesso di entrare e uscire dall'edificio, fin quando Messer Della Rena non sarà di ritorno."

Non puoi attendere il padre di Miralda o andarlo a cercare in giro: probabilmente sarà già morto... Puoi però provare a convincere i servi ad aprire il portone.

Devi Puntare sul tuo Ascendente: la Sfida è 10 e puoi aggiungere +4 se offri loro il *Borsello pieno di fiorini*.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo [28](#).

Se rinunci, vai al paragrafo [34](#).

47

La porta sul retro è chiusa dall'interno con un chiavistello, ma con un po' di abilità potresti disserrarla, armeggiando attraverso gli spazi tra le assi dell'uscio. All'improvviso, tuttavia, una serva si sporge da una finestrella proprio sopra la porta e ti intima di andartene.

Devi Puntare sulla tua Perizia: la Sfida è 10.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo [28](#).

Se rinunci, vai al paragrafo [34](#).

48

La torre dei Della Rena non manca di finestrelle e balconcini ai piani elevati, elementi che la rendono una casatorre nobiliare, piuttosto che una imprendibile fortezza. Inizi a scalare l'esterno della parete, ma all'improvviso una serva si sporge da una finestrella ancora più in alto e ti intima di andartene.

Devi Puntare sulla tua Prodezza: la Sfida è 10 e hai +2 se sei Aitante.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo [28](#).

Se rinunci, vai al paragrafo [34](#).

"C'è un altro modo!" esclami, raccontandole delle gallerie sotto Certaldo, di cui hai scoperto l'accesso neanche un'ora fa.

"Dio ci protegge" dice infine Miralda "e questo è un segno della sua benevolenza... Presto! Raduniamo tutti i superstiti che possiamo e lasciamo la città."

Qualche minuto dopo, mentre le ultime guardie attirano i Morti verso Porta degli Alberti, tu, Miralda e un centinaio di sopravvissuti tra donne, bambini e ragazzi raggiungete Via della Valdracca ed entrate nella bottega dove vi attendono Filippo e Tommaso.

Alla luce di una decina di lanterne, discendete nella cantina e attraversate il passaggio segreto del pellicciaio, percorrete le antiche gallerie scavate sotto Certaldo e proseguite lungo un tortuoso cunicolo sotto le mura cittadine e da lì fino al poggio antistante il borgo.

Quando emergete nuovamente all'aria aperta, la vostra città è in fiamme.

Gli occhi di Miralda sono pieni di lacrime, ma la tua promessa sposa se li asciuga rapidamente con una manica della veste e inizia a cercare un sentiero sicuro per condurvi via da quel luogo.

Tutto è perduto, il mondo è caduto e i Morti si sono rialzati dai sepolcri e stanno venendo a prendervi.

Ma per lo meno oggi siete vivi.

Del doman non v'è certezza.

Vai all'**Epilogo**.

Corri assieme a Miranda verso la terza barricata di Via del Borgo, ma ormai tutti gli ultimi difensori si stanno ritirando verso i bastioni di Porta degli Alberti, circondata da mura e opere fortificate che potrebbero fornire una protezione migliore di quella delle barricate lungo la Via. Ormai, grazie alle palizzate erette per strada, che hanno rallentato i Morti quanto necessario, l'ultima resistenza dei tuoi concittadini si è asserragliata in questo posto e tutti i superstiti di Certaldo hanno imbracciato le armi per resistere qui alla devastazione, fino alla fine.

Mentre osservate i Morti avanzare verso di voi, compattandosi man mano come una marea grigia, vi stringete assieme spalla contro spalla e vi lanciate l'uno con gli altri sguardi di mutuo incoraggiamento. Se Certaldo cadrà, cadrà adesso. Se ce la farete, ce la farete tutti insieme.

Miralda è al tuo fianco, pronta e determinata, e tu vorresti avere un po' del suo coraggio.

Questa potrebbe essere la tua ultima ora di vita.

Forse.

Epilogo

Certaldo, Repubblica Fiorentina, Anno Domini 1348.

Il tuo nome è Arrigo, ma tutti ti chiamano Corvaccio.

Quando i Morti vennero giù da Lucca e assalirono Certaldo, con solo una sacca sulla schiena riuscisti a fuggire dalla città invasa dai Morti e corresti a valle lungo i sentieri delle selve, scampando più volte agli assalti degli ammorbati e alle insidie dei disperati che vagavano come te per il gualdo.

Dopo esserti separato dalla tua promessa Miralda, una donna giovane e gentile ti trovò a vagare per i campi e ti invitò a stare in casa sua. Il suo nome era Donata. Il marito, ti disse, era scomparso giorni prima d'innanzi a schiere dei Morti più feroci, quelli che alcuni chiamano Ossessi, ed ella era dunque sola e spaventata.

Ma questa è un'altra storia, che verrà raccontata in seguito...

Le tue avventure sono appena cominciate.