

TUNNEL TROLL

AVVENTURA IN SOLITARIO

CHS2

FUGA DA KHOSHT

ANDREW GREENE



CHIMERAE

FUGA DA KHOSHT

AVVENTURA IN SOLITARIO PER

TUNNELS & TROLLS

AUTORE:

Andrew Greene

uwarr@yahoo.com

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA:

Gabriel Fua

<http://lovaria.com>

ILLUSTRAZIONI NEL TESTO:

Alex Iglesias (pag. 10)

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/i/g/iglesias/iglesias.html>

Anna Schenk (pag. 17)

<http://dusky-hawk.deviantart.com/>

Cory Dobbin (pag. 39)

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/r/o/rocybidbon/rocybidbon.html>

Eric J. Magie (pag. 21)

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/e/r/ericmagie/ericmagie.html>

Fabrizio Pezzini (pag. 36)

www.fpezzini.sysnet.it

Kevin Lau (pag. 31)

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/k/e/kevin/kevin.html>

Ryan Bourret (pag. 41)

<http://samuraislider.50megs.com/>

Themis Polydoros (pag. 15)

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/t/h/themis/themis.html>

Torsten Gunst (pag. 26)

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/g/u/gunst/gunst.html>

TRADUZIONE, IMPAGINAZIONE E REALIZZAZIONE FILE PDF:

Tosatt Earp

tosattearp@yahoo.it

Copyright © 2005 CHIMERA E HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

REGOLE PARTICOLARI DI GIOCO

Per rendere **Fuga da Khosht** un'avventura avvincente e (spero) divertente, occorre applicare le seguenti regole speciali: il totale degli Extra di Combattimento Personali e delle armi non deve eccedere 105; il personaggio ideale avrà un totale compreso tra 75 e 95 Extra. I dadi per le armi non possono essere superiori a 10 ed i colpi per turno che possono essere assorbiti (dovuti sia all'armatura, alla magia o per qualsiasi altra ragione) sono limitati a 12. Per rendere questa avventura fantasy il più realistica possibile, solo umani, elfi, nani ed hobbit possono partecipare al gioco.

Magia: Sono permessi solo gli incantesimi di livello 1-3. I seguenti incantesimi possono essere lanciati prima dell'inizio del combattimento (potete lanciali e poi combattere normalmente fin dal primo turno di lotta): *Beccati Questo*, *Demonio*; *Potere Distruttivo*; *Cascata di Ghiaccio*; *La Lama di Vorpal*; *Handicap*; *Più Veloce* e *Triplo*.

Balsamo Magico può essere lanciato in qualunque momento desideri, eccetto quando sei impegnato in combattimento. Tutti gli altri incantesimi possono essere lanciati solo quando il testo lo consente espressamente.

Dato che per l'intera avventura sarai impegnato a correre o comunque in attività faticose, *non* potrai recuperare i punti di Forza perduti. Usa quindi con giudizio i tuoi incantesimi.

Armi da lancio: Come per la magia, puoi scagliare un'arma contro un nemico prima dell'inizio dello scontro e lottare normalmente nel corso del primo turno di combattimento. Tutti i bersagli si considerano Grandi ed a distanza Vicina e richiedono quindi un TR-L4 sull'AB per essere colpiti. Dato che il tempo è fondamentale in questa avventura, se manchi il tuo avversario con un'arma a distanza devi lanciare un dado. Se il risultato è di 1-3 non riuscirai a recuperare la tua arma e dovrai considerarla perduta.

Equipaggiamento: Oggetti pesanti o ingombranti ti saranno più d'impaccio che di aiuto. Per questa ragione sono proibiti gli archi, le balestre e gli scudi. In mischia puoi combattere due armi (il cui valore totale non superi i 10 dadi), a patto che l'arma che impugni nella mano sinistra sia un pugnale. Puoi inoltre portare con te altri due pugnali da lancio o in alternativa un'arma a distanza scelta dalla lista della "3° Classe: Altre armi da lancio" a pagina 34-35 del Libro delle Regole, ad eccezione della Fionda su asta.

Se lo desideri, puoi portare con te un massimo di 50 MO in una tasca assicurata al polso. Hai inoltre un piccolo zaino che può contenere fino a sei altri oggetti.

Danno Penetrante: Date le restrizioni sull'uso di armi, armature e simili in questa avventura, in combattimento potrebbero verificarsi delle situazioni di parità. Per risolvere tali evenienze viene utilizzata la regola del "Danno Penetrante". Per ogni "6" che ottieni lanciando i dadi per le tue armi, sottrai direttamente un punto dalla RES del tuo avversario. Allo stesso modo, per ogni "6" ottenuto dai tuoi avversari, sottrai un punto dalla tua RES.

INTRODUZIONE

L'Occhio della Bestia - un diamante lavorato grande come il pugno di un gigante delle colline - è stato negli ultimi dieci anni il pezzo forte del Museo dei Saggi a Khosht, incastonato nella cavità oculare di una statua ciclopica.

E' valutato 200.000 MO.

E adesso stai stringendo questa gigantesca gemma scintillante tra le tue braccia!

E' notte fonda, sei all'interno del museo e stai guardando in alto verso un lucernaio scardinato da cui pende una corda che dondola leggermente al tuo fianco. Vicino a te c'è una dei tuoi "colleghi", una bellezza statuaria dalla pelle scura di nome Chi-Chi, originaria della città di Gull.

Fuori dal lucernaio, in cima al tetto, c'è l'altro tuo complice, un uomo piccolo e veloce chiamato Radnoff.

"Muovetevi, andiamo," sussurra Radnoff con un forte bisbiglio. "Per prima Chi-Chi con il diamante."

Ricordandoti il vecchio adagio "Non c'è onore tra i ladri", scuoti la testa con veemenza. "No! Prima la ragazza, poi io con l'Occhio."

Hai incontrato per la prima volta Radnoff e Chi-Chi durante una decadente nottata di sbornie alla Taverna del Troll Pietrificato a Talleymark. Insieme avete trascorso molto tempo, che ricordi con rimpianto e allegria, prima che le vostre strade dividessero. Il giorno in cui sei arrivato a Khosht per studiare il modo di rubare il gioiello, ti sei imbattuto per caso nei tuoi vecchi compari in una stanza comune nel Dormitorio Pubblico sulla Decima Strada. Curiosamente anche loro erano a Khosht per il tuo stesso motivo e così, quella stessa notte, avete deciso di unire gli sforzi e rubare insieme il favoloso diamante.

Radnoff strabuzza gli occhi e gesticola nervosamente con le braccia. "Tutto a posto. Solo sbrigatevi, svelti!"

Chi-Chi strattona la corda per assicurarsi che Radnoff l'abbia legata bene ad un appiglio sicuro sul tetto prima di iniziare ad arrampicarsi. Sbuffando e gemendo per lo sforzo, riesce a sollevarsi fino ad soffitto. Le sue lunghe trecce corvine arrivano fino ad un fondoschiena perfettamente modellato, messo in evidenza dai suoi aderenti pantaloni di pelle nera.

Dai un'ultima occhiata alla stanza buia prima di infilare la gemma nello zaino. "Strano," dici a te stesso. Questo furto è stato *troppo* facile. E' stato un gioco da ragazzi entrare nel museo e togliere l'Occhio dalla statua. Non avete incontrato guardie di pattuglia, trappole o magia difensiva. Sembra che il museo non abbia preso nessuna precauzione particolare per proteggere un oggetto così prezioso. O forse le guardie si sono stancate di sorvegliare una gemma che un tempo era così ben protetta da essere ritenuta inviolabile? Ripensi a tutti i piani che tu ed i tuoi compagni avete messo a punto per questo colpo: i sopralluoghi, le ripetute visite per memorizzare la disposizione delle sale del museo e il punto in cui era tenuto l'Occhio, il numero di guardie di pattuglia, la mazzetta elargita per venire a sapere che l'inferriata di uno dei lucernai era allentata e poteva essere scardinata con il minimo sforzo. Tutto sembra essere stato superfluo.

Alzi lo sguardo ed osservi Chi-Chi issarsi fuori dall'apertura sul soffitto. Ora è il tuo turno. Afferri la corda con entrambe le mani ed inizi a sollevarti lungo la corda quando senti... qualcosa. E' un basso rumore rombante, vicino a te. Mentre continui a salire lungo la corda, il rumore sale di intensità ed in pochi secondi ti assorda le orecchie e ti sconsuola il cervello.

"Per I Nove Inferni, che diavolo è?" sbraita Radnoff. Guardi verso l'alto e vedi solo il bianco dei suoi occhi contro lo sfondo scuro del cielo notturno di mezzanotte.

"Tirate su la corda! Fatemi uscire di qui!"

Radnoff e Chi-Chi tirano furiosamente la corda mentre sali. Sei a pochi centimetri dal lucernaio aperto quando, con un fremito di terrore, capisci che il rumore viene dal tuo zaino. Il diamante sta facendo suonare l'allarme! In lontananza senti il tambureggiare di stivali che corrono sul

pavimento del corridoio. Ci sono guardie nel museo dopotutto, e stanno avanzando rapidamente verso di voi.

Ti affერი al bordo dell'apertura e balzi sul tetto. Il vento della notte è freddo, ma non lo noti nemmeno mentre prendi il diamante dal tuo zaino. Pulsa di una luce rosso scuro mentre lancia il suo grido di allarme nella notte e ti senti venir meno mentre osservi la gemma vibrare e trasformarsi in un mucchietto di cenere. Quello che stringevi tra le mani non era un diamante, ma una semplice trappola per ingannare i ladri.

"Siamo stati giocati," gridi mentre ti scrolli la cenere dalle mani.

"Quegli sporchi cani hanno scambiato l'Occhio!" sbraita Chi-Chi.

La stanza sotto di voi comincia rapidamente ad affollarsi di guardie del museo. Un coltello lampeggia nella mano destra di Radnoff e con un rapido movimento del polso il ladro recide la corda, tagliando la fune che potrebbe permettere alla guardie di raggiungervi sul tetto. Sentite provenire dal basso un grido spaventato ed un tonfo sordo. Guardando attraverso il lucernaio, vedete una delle guardie schiantata a terra, con il collo e le gambe contorti in una posa grottesca ed innaturale.

"E' morto," dice Chi-Chi con uno sguardo di terrore sul volto.

"Non sapevo che stesse salendo lungo la corda," replicò Radnoff. "Se ci prendono, adesso vorranno le nostre teste."

Con un'amara riflessione, ti rendi conto che il vostro unico mezzo di fuga era proprio la corda che è stata appena tagliata.

Le guardie troveranno il modo di raggiungervi sul tetto in un attimo. Dovete agire rapidamente, ed i vostri occhi esaminano i dintorni in un istante.

Gli edifici in questa parte della città sono molto vicini gli uni agli altri. Potete tentare di saltare sul tetto vicino. Se conosci l'incantesimo *Ali Magiche*, puoi volare fino all'edificio attiguo. Durante la salita verso il tetto, hai notato un tubo di scarico dell'acqua lungo la parete del museo, e forse è abbastanza robusto da reggere il tuo peso se desideri utilizzarlo per scendere a terra.

Come vuoi scappare?

Per scendere lungo il tubo di scarico, vai all'**1**. Per saltare sull'edificio vicino, vai al **2**. Se vuoi lanciare *Ali Magiche*, sottrai 7 punti dalla FO e vola fino all'edificio adiacente (vai al **3**) o fino a terra (vai al **4**). Se preferisci restare accanto al lucernaio e combattere contro le guardie una volta che queste saranno arrivate sul tetto, vai al **5**.



FUGA DA KHOSH T

1

Scatti verso il bordo del tetto del museo e guardi in basso. Diciotto metri più giù c'è una strada stretta e pavimentata di ciottoli che sembra ammiccarti, invitandoti beffardamente a raggiungere il suo pavimento roccioso. Radnoff e Chi-Chi corrono verso di te e ti si affiancano sul cornicione. Lasciando penzolare le gambe oltre il bordo del tetto, riesci a raggiungere il tubo di scarico, iniziando la tua discesa verso il suolo.

Il tubo vibra ed oscilla a qualche centimetro dal muro del museo mentre scivoli giù come un ragno sulla sua ragnatela. Sei a metà strada quando ti accorgi che i chiodi che assicurano la condotta al muro sono vecchi e stanno staccandosi. Sopra di te, Radnoff e Chi-Chi stanno anche loro scendendo lungo il tubo. Il peso di voi tre messi insieme sta letteralmente sveltendo i chiodi e ben presto senti degli scricchiolii metallici e dei sommessi tonfi mentre i fermi volano via dalla parete. Fai un TR-L6 sulla FOR (45-FOR). Se ti riesce, vai al 6. Se, al contrario, gli dei del fato non sono al tuo fianco, vai al 7.

2

“Salterò sul palazzo accanto,” dici a Radnoff e Chi-Chi, che annuiscono e rispondono che faranno lo stesso. Prendi un profondo respiro e ti prepari al balzo che stai per compiere, prima di correre a tutta velocità fino al bordo del tetto. L'aria gelida della notte ti riempie i polmoni, ma rimani concentrato sull'edificio vicino. Col cuore che batte all'impazzata raggiungi il cornicione e spicchi un salto nella notte di Khosht.

Fai un TR-L4 sull'AB (35-AB). Se ti riesce, vai all'8. Altrimenti, vai al 9.

3

Mormori l'antica formula che ti permette di volare. E' come se una invisibile mano divina scenda dai cieli per sollevarti nell'aria. A gran velocità attraversi il vuoto che separa i due edifici ed atterri con un leggero tonfo sul tetto del palazzo vicino.

Radnoff e Chi-Chi non sanno usare la magia, ma grazie alla loro agilità degna di una pantera, non hanno problemi a saltare al tuo fianco, atterrando con un rumore sordo ed un grugnito dovuto alla capriola che compiono per attutire l'impatto.

Il tetto del museo si anima improvvisamente quando la prima coppia di guardie emerge dal lucernaio. I due si guardano intorno, con le spade sguainate e le balestre pronte a tirare. Per fortuna non sembra vi abbiano ancora visto.

Gli altri edifici sono persino più vicini gli uni agli altri ed è semplice per te ed i tuoi compagni saltare da uno all'altro. Cominciate ad avere fiducia nella possibilità di fuggire rapidamente quando un fischio penetrante scuote Khosht dal suo torpore.

L'allarme richiama sul viale principale molte guardie armate di pilum e scimitarre, che escono dai vicoli e dalle strade buie. Dal vostro punto di osservazione privilegiato vi sembrano uno sterminato esercito di formiche che sta braccando degli intrusi che sono penetrati nel formicaio. Il fischio ha anche svegliato dal sonno molti cittadini incuriositi, che sbirciano da dietro le scure finestre tenendo in mano delle candele. L'intero quartiere ora è al corrente che ci sono dei guai.

Con un ultimo salto raggiungete il tetto di un magazzino ad un solo piano, da dove è semplice balzare fino a terra. Dalla confusione che si è creata, vi sembra palese che il posto più sicuro per voi sia fuori dalle mura cittadine. Ci sono due cancelli che conducono fuori da Khosht. Il cancello principale è a pochi isolati di distanza, ma hai appreso durante la tua permanenza in città che è strettamente sorvegliato. Il cancello secondario è molto più lontano, ma anche meno sorvegliato.

Se desideri proseguire verso il cancello principale, vai al 10. Se preferisci il cancello secondario, vai all'11.

4

Ti concentri attentamente sulla strada e mormori l'incantesimo che ti permetterà di volare. Un soffio soprannaturale di vento ti solleva in aria ed un attimo più tardi ti posa delicatamente sul terreno pavimentato di ciottoli.

Radnoff e Chi-Chi scendono lungo il tubo di scarico dell'acqua con l'agilità di due ragni e ti raggiungono nella strada. State ancora riflettendo sulla prossima mossa da fare quando un fischio acuto squarcia il silenzio della notte.

Sopra di voi, le finestre scure si illuminano improvvisamente della luce di lanterne e candele, e le teste curiose dei cittadini strappati al sonno si affacciano per cercare la causa di tanto trambusto. Sentite il suono di piedi calzati di pesanti stivali che corrono sui ciottoli - la guardia cittadina sta correndo ad investigare!

Decidete che l'unico posto in cui potete rifugiarvi stanotte è fuori dalle mura cittadine. Ci sono due cancelli che conducono fuori da Khosht. Il cancello principale è a pochi isolati di distanza, ma hai appreso durante la tua permanenza in città che è strettamente sorvegliato. Il cancello secondario è molto più lontano, ma anche meno sorvegliato.

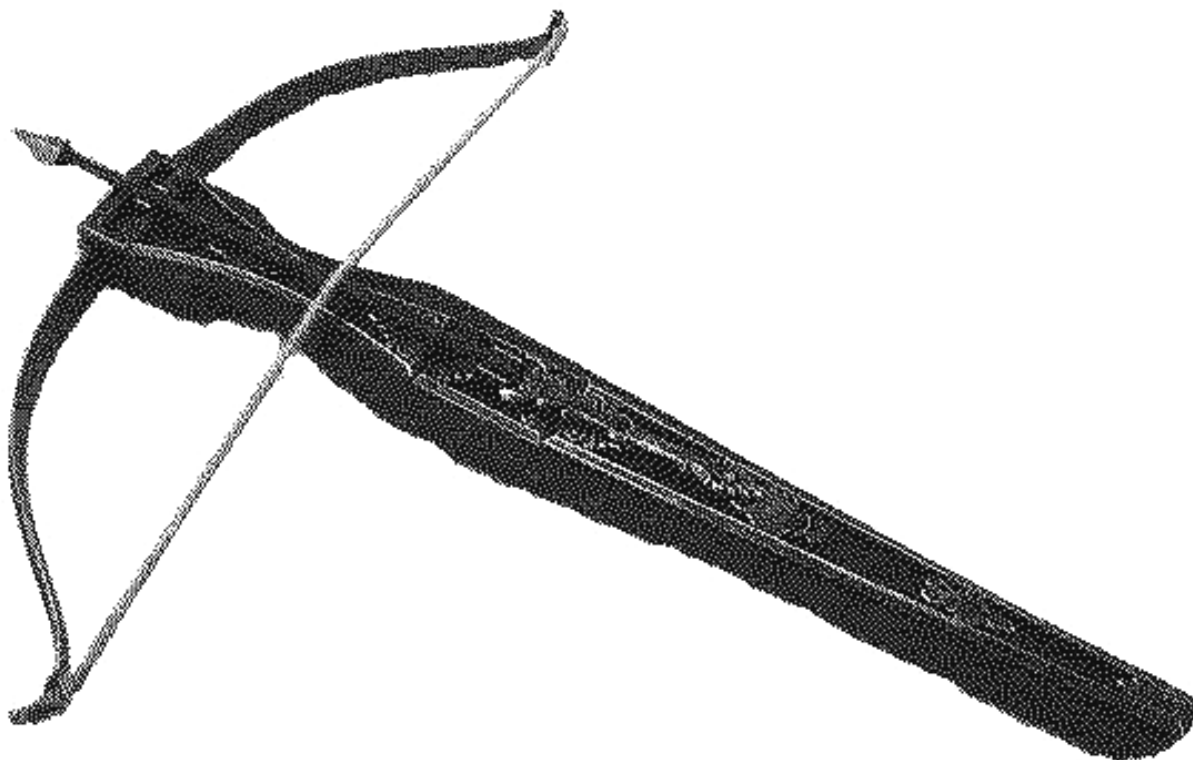
Se desideri proseguire verso il cancello principale, vai al **10**. Se preferisci il cancello secondario, vai all'**11**.

5

Un quartetto di uomini della sicurezza appare sotto il cielo notturno, armato con delle spade. Due portano dei martinetti ed uno dei balestrieri tira un colpo che ti sibila vicino alla testa, mancandoti di pochissimo!

"E' suicida rimanere a combattere," ti avverte Chi-Chi tirandoti per il bordo della tunica. "Fuggiamo."

Per scendere lungo il tubo di scarico dell'acqua, vai all'**1**. Per saltare sull'edificio vicino, vai al **2**. Se vuoi lanciare *Ali Magiche*, sottrai 7 punti dalla FO e vola fino all'edificio adiacente (vai al **3**) o fino a terra (vai al **4**).



6

Il metallo scricchiola e si piega, ma il tubo di scarico resta agganciato alla parete. Scendete su una strada pavimentata di ciottoli ed iniziate a considerare la prossima mossa, mentre un fischio acuto penetra l'aria e sveglia la città addormentata. In lontananza, sentite il passo pesante di molti stivali che corrono lungo la via principale. Le guardie cittadine sono state allertate!

"L'intera città ci darà la caccia ormai," dici ai tuoi compagni. "Dobbiamo trovare un modo per uscire da Khosht."

Ma quale strada sceglierete?

Ci sono due cancelli che conducono fuori da Khosht. Il cancello principale è a pochi isolati di distanza, ma hai appreso durante la tua permanenza in città che è strettamente sorvegliato. Il cancello secondario è molto più lontano, ma anche meno sorvegliato.

Se desideri proseguire verso il cancello principale, vai al 10. Se preferisci il cancello secondario, vai all'11.

7

Con uno straziante cigolio metallico, il tubo di scarico inizia a staccarsi dalla parete e precipiti dieci metri più in basso su un duro pavimento di ciottoli (togli 12 punti alla tua RES, l'armatura ti protegge normalmente). Ti alzi in piedi dolorante e graffiato, ed una fitta lancinante ti sale come fuoco lungo la gamba sinistra. Ti sei slogato la caviglia sinistra (dimezza la tua AB per il resto di questa avventura. Puoi utilizzare la magia o delle pozioni per curare la tua RES, ma la penalità all'AB resterà comunque).

Mentre cominciate a riflettere sul da farsi, un trillante fischio lacera l'aria notturna. In lontananza sentite il tonfo degli stivali sui ciottoli - le guardie cittadine sono state messe in allarme e si stanno precipitando al museo!

L'intero quartiere è ormai al corrente del trambusto e capite che il solo rifugio sicuro è il più lontano possibile da Khosht. Ci sono due cancelli che conducono fuori città. Il cancello principale è a pochi isolati di distanza, ma hai appreso durante la tua permanenza in città che è strettamente sorvegliato. Il cancello secondario è molto più lontano, ma anche meno sorvegliato.

Se desideri proseguire verso il cancello principale, vai al 10. Se preferisci il cancello secondario, vai all'11.

8

Fluttui attraverso l'aria, atterrando agilmente sul tetto vicino. Radnoff e Chi-Chi ti seguono prontamente, compiendo facilmente il balzo.

Il tetto del museo si anima improvvisamente quando la prima coppia di guardie emerge dal lucernaio. I due si guardano intorno, con le spade sguainate e le balestre pronte a tirare. Per fortuna non sembra vi abbiano ancora visto.

Gli altri edifici sono persino più vicini gli uni agli altri ed è semplice per te ed i tuoi compagni saltare da uno all'altro. Cominciate ad avere fiducia nella possibilità di fuggire rapidamente quando un fischio penetrante scuote Khosht dal suo torpore.

L'allarme richiama sul viale principale molte guardie armate di pilum e scimitarre, che escono dai vicoli e dalle strade buie. Dal vostro punto di osservazione privilegiato vi sembrano uno sterminato esercito di formiche che sta braccando degli intrusi che sono penetrati nel formicaio. Il fischio ha anche svegliato dal sonno molti cittadini incuriositi, che sbirciano da dietro le scure finestre tenendo in mano delle candele. L'intero quartiere ora è al corrente che ci sono dei guai.

Con un ultimo salto raggiungete il tetto di un magazzino ad un solo piano, da dove è semplice balzare fino a terra. Dalla confusione che si è creata, vi sembra palese che il posto più sicuro per voi sia fuori dalle mura cittadine. Ci sono due cancelli che conducono fuori da Khosht. Il cancello principale è a pochi isolati di distanza, ma hai appreso durante la tua permanenza in città che è strettamente sorvegliato. Il cancello secondario è molto più lontano, ma anche meno sorvegliato.

Se desideri proseguire verso il cancello principale, vai al **10**. Se preferisci il cancello secondario, vai all'**11**.

9

I tuoi occhi si spalancano terrorizzati quando realizzi che il balzo è troppo corto. Colpisci la parete dell'edificio con un rumore sordo e tenti disperatamente di afferrarti al muro, ma senza successo. Precipiti sulla strada diciotto metri più sotto, rotolandoti e contorcendoti, con le orecchie piene delle grida di Radnoff e Chi-Chi in sottofondo.

Ti schianti sulla strada lastricata di ciottoli e l'ultima cosa che vedi è una luce bianca, prima che l'abisso nero senza ritorno si spalanchi per inghiottirti. *Fine*.

10

Vi muovete silenziosamente nella notte, nascondendovi nelle ombre e coprendo rapidamente metà della distanza che vi separa dal cancello principale. Ma i guai sono di fronte a voi, dato che le strade pullulano di guardie cittadine. Alcune sono riunite in gruppo e stanno parlando animatamente tra loro, mentre altre scrutano le ombre con occhi attenti. Potete sentire brandelli della loro conversazione, nella quale cogliete la descrizione sorprendentemente accurata dei ladri dell'Occhio.

Tu ed i tuoi compagni vi infilate in un vicolo e decidete il da farsi. Radnoff indica una strada buia dall'altro lato della via principale, un centinaio di metri da dove vi trovate. "Ho un vecchio compagno di avventure che vive laggiù. Se riusciamo a raggiungere la sua casa, potremo nasconderci là fino a che i guai non saranno passati."

Chi-Chi protesta. "No! Le guardie perquisiranno dappertutto stanotte." Solleva un sopracciglio e guarda Radnoff con sospetto. "Specialmente le abitazioni dei ladri più noti. Dobbiamo continuare a muoverci."

Radnoff borbotta rivolto a te. "Non ascoltarla."

Stai ancora ponderando la tua decisione quando tre fasci di luce penetrano l'oscurità circostante. Vi appiattite contro il muro e vedete che provengono da lunghe bacchette tenute in mano da tre figure massicce, senza dubbio delle guardie notturne.

Fai un TR-L8 sulla FOR (55-FOR). Se ti riesce, vai al **12**. Se fallisci, vai al **13**.

11

Affrettate i vostri passi lungo vicoli scuri e strade secondarie, attraversando rapidamente due isolati che vi separano dal cancello secondario, quando improvvisamente vi ritrovate sulla via principale di Khosht. Di fronte a voi, sopra un dosso della via, c'è un terzetto di guardie cittadine illuminate in pieno da una torcia infissa nel muro. Le sentinelle sono impegnate a trattenere dei grossi mastini da guerra che abbaiano furiosamente e stratonano i guinzagli.

Indichi le guardie a Radnoff e Chi-Chi. "E' ora di cambiare strada."

"Poco lontano da qui c'è un cimitero. Se lo attraversiamo accorceremo di un bel po' la strada fino al cancello," vi informa Radnoff.

Chi-Chi lancia al ladro uno sguardo carico di terrore. "Quel cimitero è stregato! Senza contare che per passare di là dovremmo avvicinarci a queste maledette guardie. Faremmo meglio a proseguire lungo i vicoli a lato della strada principale."

Radnoff sorride, scuote il capo e si rivolge a te. "Attraverso i vicoli impiegheremo troppo tempo. Comunque, tocca a te decidere."

Prima che tu possa aprire bocca, sentite il rumore ritmato di zoccoli ferrati sul selciato. Un cavallo sta galoppando verso la via principale da una delle strade laterali ed il cavaliere sta illuminando le ombre attorno a sé con una piccola bacchetta luminescente. Vi accucciate contro il muro e trattenete il respiro al passaggio della guardia cittadina.

Fai un TR-L8 sulla FOR (55-FOR). Se ti riesce, vai al **14**. Altrimenti, vai al **15**.



12

Il piccolo fascio di luce danza pericolosamente attorno a voi, senza mai illuminare te o i tuoi compagni. Dopo qualche lungo istante, le sentinelle si voltano e tornano indietro per la propria strada.

Chi-Chi sbuffa violentemente e scosta un folto ciuffo di capelli dagli occhi. "Stavolta ci siamo andati vicino."

Radnoff ti guarda da sopra la spalla. "Andiamo a casa del mio amico o continuiamo a muoverci verso il cancello principale?"

Come risponderai?

Se dici "Andiamo da questo tuo compare e nascondiamoci da lui finché le acque non si saranno calmate," vai al **16**. Se rispondi "Dobbiamo andarcene prima possibile da questo posto," vai al **17**.

13

Tre piccoli fasci di luce zigzagano attorno a te, finché uno di loro ti si pianta dritto in faccia. Chiudi gli occhi e ti volti, sperando che la sentinella non ti veda, ma così non succede.

“Chi va là?” urla la guardia con voce gorgogliante. Alzi lo sguardo e vedi il volto della sentinella rischiarato dalla luce della bacchetta.

Brandelli di carne rigonfia ne solcano il viso, dando agli occhi l’aspetto di due feritoie, mentre la bocca sembra una massa confusa di labbra rosse da cui sporgono denti aguzzi come aghi. Un elmetto di acciaio tinto di nero, con una rete di maglia protettiva che scende fin sopra il collo, sovrasta la testa minacciando di cadere in terra ad ogni movimento.

Le altre due guardie avanzano nella zona illuminata. Sono vestite come il commilitone e gli assomigliano in maniera inquietante. Queste creature sono i membri della Pattuglia Notturna di Khosht, un’unità con la reputazione nera come il cuore di Lerotra’hh. Fin troppo spesso avete sentito storie che narrano di come i vicoli e le strade secondarie di Khosht siano imbrattati del sangue e dalle viscere di presunti colpevoli che non hanno mai potuto difendersi dalle accuse in un regolare processo, a causa dell’intervento delle Pattuglie Notturne.

Volendo evitare di essere sottoposto alla giustizia sommaria di queste guardie sanguinarie, Radnoff balza in avanti estraendo due pugnali e ne conficca le lame nel collo di una delle creature con velocità fulminea. L’uomo-bestia ulula di dolore e cade a terra, spruzzando il suo sangue verdastro nell’aria circostante.

Le altre due sentinelle caricano verso di voi, tagliandovi ogni via di fuga dal vicolo. La tua mano tremante si stringe sull’elsa della tua arma mentre ti prepari a combattere.

Devi combattere contro una delle sentinelle. La creatura ottiene 5 dadi per la sua spada dalla lama rosso sangue, ha 70 Extra e la sua armatura può assorbire 10 punti di danno per turno. La sua RES è di 29 punti. Se vinci, vai al **18**.

14

Il cerchio di luce si muove rapidamente e gira attorno alla tua testa, ma fortunatamente non si posa mai su di te o sui tuoi compagni. Dopo aver fatto luce per qualche momento, il cavaliere abbandona la ricerca e dirige i passi del proprio cavallo verso una intersezione con una strada parallela.

“Gli dei della fortuna sono dalla nostra parte stanotte,” dice Radnoff con un largo sorriso ghignante.

Chi-Chi lo osserva con rimprovero. “Non sfidare il Fato, faccia di sciacallo.” Quindi si volta verso di te. “Allora, continuiamo per i vicoli o prendiamo la scorciatoia del cimitero?”

Se decidi di arrivare al cancello secondario lungo i vicoli, vai al **19**. Se vuoi prendere la via più breve attraverso il cimitero, vai al **20**.

15

Un esile raggio di luce svolazza attorno a voi, poi il cavaliere punta la sua bacchetta più avanti lungo la strada per esaminare un gruppetto di cespugli. Tirate un sospiro di sollievo ma, proprio quando sembra che la sentinella abbia smesso di cercare nella vostra direzione, volta nuovamente il fascio di luce verso di voi. Il raggio centra in pieno Radnoff, illuminando la sua tunica scura ed i suoi guanti di pelle nera. “Fermi,” grida il cavaliere, cercando a tentoni il fischietto che porta attorno al collo.

Che cosa fai?

Attacchi il cavaliere prima che possa suonare l’allarme? Vai al **21**.

Scappi nel vicolo più vicino? Vai al **22**

Fuggi in direzione del cimitero? Vai al **23**.

Rimani immobile? Vai al **24**.

16

Aspetti che il gruppo di guardiani si disperda prima di fare segno a Radnoff e Chi-Chi che possono uscire dal loro nascondiglio. Correndo il più possibile accucciati, attraversate la via principale.

Arrivate ad un punto in cui delle querce fiancheggiano una strada stretta e sporca. Radnoff prende la testa del gruppo e con la velocità e la silenziosità di una tigre in caccia vi guida attraverso una serie di piccole abitazioni a due piani, fino ad una casa circondata da una staccionata nella parte più meridionale della via. In lontananza sentite abbaiare dei cani.

“Questa è la casa di Ludor,” annuncia Radnoff.

Il flessuoso ladro raccoglie un sassolino e lo lancia contro la parete dell’abitazione. Quindi porta le mani a coppa sulla bocca e parla nel linguaggio dei ladri professionisti. Una luce si accende improvvisamente dall’interno della casa e in un batter d’occhio la porta si apre. Sulla soglia c’è un vecchio, le cui fattezze sono illuminate dalla lanterna che tiene nella mano sinistra. Ha dei lunghi capelli grigi e basette pelose, mentre le ciglia folte intensificano lo sguardo dei suoi occhi scuri. Sotto il braccio destro porta una balestra.

“Chi è?” chiede il vecchio.

“Ludor, sono Radnoff. Ho bisogno del tuo aiuto.”

“Chi?” risponde Ludor sporgendosi in avanti, aguzzando la vista per mettere a fuoco le vaghe forme confuse nell’oscurità.

“Radnoff! Ricordi? Abbiamo esplorato insieme il Sotterraneo di Dargon.”

Con una velocità insolita per la sua età, Ludor si avvicina rapidamente alla staccionata. Radnoff sorride e gli tende la mano, aspettandosi un saluto, ma tutto ciò che ottiene è una fredda domanda.

“Sei tu la causa del trambusto di stanotte?”

I cani che abbaiano si stanno avvicinando.

La voce di Radnoff è supplichevole. “Abbiamo tentato di rubare l’Occhio della Bestia. Abbiamo bisogno del tuo aiuto.”

“Aiuto?” ribatte Ludor, offeso. “Andatevene subito!”

Radnoff spalanca la bocca esterrefatto. “Cosa?”

“Andatevene da casa mia.” Ludor guarda lungo la strada. “Sentite questi mastini che abbaiano? All’altra estremità dei loro guinzagli ci sono le Pattuglie Notturne, uomini-bestia che sono più assetati di sangue dei cani che comandano. Se capiscono che siete stati qui, mi uccideranno.” Ludor si sporge oltre la staccionata e sibila, “Ma non prima che io abbia ucciso te.”

Uno sguardo fosco ed omicida lampeggia negli occhi neri come il carbone di Radnoff. “Hai dimenticato la tua promessa, vecchio?” chiede a denti stretti.

“Sprofonderei all’inferno piuttosto che rompere un giuramento fatto quando ero ancora un ladro. Voglio quindi darti un ultimo consiglio. Nelle mura della città, circa cinquanta metri ad ovest del cancello principale, c’è una porta segreta. Aprila spingendone l’angolo inferiore destro, lascia questa città e non tornare mai più.” Ludor spegne la sua lanterna, lasciandovi ancora una volta nell’oscurità.

Poco più su, lungo la strada, sentite i guai piombarvi addosso. I mastini ululanti hanno percorso la distanza che li separava dal vostro gruppo. Fai un TR-L4 sulla FOR (45-FOR). Se ti riesce, vai al **25**. Se fallisci, vai al **26**.

17

Sentite provenire da lontano, in direzione est, i latrati di una muta di cani. Senza farvi prendere dal panico, continuate a muovervi, scegliendo con attenzione il percorso attraverso strade buie e deserte, finché non arrivate in vista del cancello principale. Un gigantesco braciere cilindrico illumina la scena, gettando alte lingue di fiamma contro il cielo d’ebano della notte.

Sapete che normalmente ci sono sei guardie di sentinella al cancello, ma stanotte sembrano essercene almeno una dozzina, intente a scaldarsi al fuoco del braciere ed a sorvegliare una serie di carri che si snoda a circa metà strada tra voi ed il cancello.

“Che facciamo ora?” chiede Chi-Chi.

State decidendo sul da farsi quando una strana sensazione di pericolo vi agguanta alla schiena come l’artiglio di un roc. Il vostro istinto, sempre all’erta dopo anni di avventure, vi avverte che siete in pericolo.

Fai un TR-L6 sulla FOR (45-FOR). Se ti riesce, vai al **27**. Se fallisci, vai al **28**.

18

Il pavimento del vicolo è imbrattato del sangue delle guardie uccise. Radnoff rinfodera la sua lama con una espressione fosca.

Chi-Chi ti si affianca. “Non c’è tempo per decisioni lente. Dobbiamo agire. Andiamo a casa dell’amico di Radnoff e aspettiamo che le acque si calmino, o continuiamo a muoverci verso il cancello principale?”

Se vuoi dirigerti verso l’abitazione dell’amico di Radnoff, vai al **16**. Se preferisci muoverti in direzione del cancello principale, vai al **17**.

19

“Passiamo per i vicoli,” consigli. “Ci vorrà più tempo, ma forse eviteremo di incappare nelle guardie o in altri guai.”

Chi-Chi rivolge un ghignante sorriso di soddisfazione a Radnoff, che le risponde con un’occhiataccia.

Correndo attraverso il labirinto dei vicoli, non sembrate incontrare grossi problemi nel dirigersi verso il cancello secondario, finché non svoltate a sinistra ad un bivio a “T”.

La scena che vi si presenta davanti vi fa immediatamente fermare. Due uomini ne stanno sorreggendo un terzo, che sta scassinando la finestra sul retro di un negozio chiuso.

“Beh, sembra che non siamo i soli ladri in giro stanotte,” trilla Chi-Chi. Gli scassinatori si immobilizzano e quindi voltano lentamente la testa nella vostra direzione. L’uomo sulla finestra balza a terra ed estrae un pugnale dal fodero. Gli altri due banditi tengono la posizione, brandendo dei palanchini.

Dovete combattere per risolvere la questione. Uno dei ladri col palanchino, con una lunga cicatrice rossastra che gli deturpa il viso dal sopracciglio destro fino alla mascella, avanza minacciosamente verso dei te.

Ottiene 4 dadi e 70 extra in combattimento ed ha una RES di 45. Se riesci a ridurre la sua RES sotto 15, vai al **29**.

20

“Dobbiamo andarcene di qui prima possibile,” dici. “La via attraverso il cimitero ci porterà più velocemente fino al cancello secondario, e forse potremo sopraffare le guardie una volta là.”

“Decisione eccellente,” commenta Radnoff, mentre Chi-Chi gli lancia un’occhiataccia.

Avanzate con silenziosa cautela lungo la strada, cercando un riparo tra le ombre di una linea di alberi di quercia che fiancheggiano la via. Quando un gruppo di guardie si avvicina, tenendo al guinzaglio dei mastini da guerra, salite rapidamente sugli alberi, da dove notate che i possenti cani fiutano una pista, alzando spesso il muso verso il vostro precario nascondiglio.

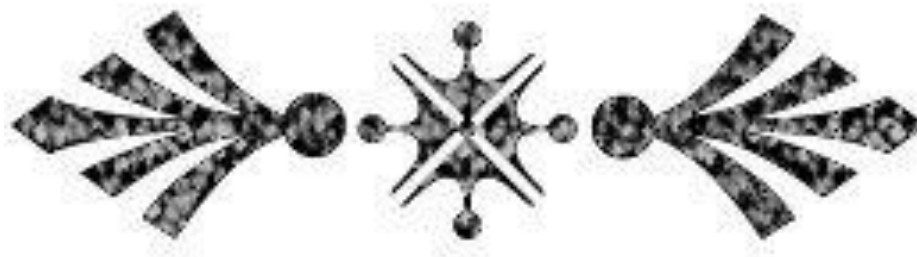
Fai un TR-L4 sulla FOR (35-FOR). Se ti riesce, vai al **30**. Se fallisci, vai al **31**.

21

Quale sarà il tuo metodo di attacco? Se scegli un’arma da mischia, vai al **32**; se preferisci un attacco magico, decidi l’incantesimo da utilizzare e riduci la tua FO del punteggio necessario per lanciarlo, quindi vai al **33**; se opti per un’arma a distanza, vai al **34**.

22

Fai un TR-L5 sull'AB (40-AB). Se ti riesce, vai 35. Se fallisci, vai al 36.



23

Fai un TR-L5 sull'AB (40-AB). Se ti riesce, vai 37. Se fallisci, vai al 36.

24

Non volendo dare l'impressione di resistere all'arresto, alzi le braccia al cielo. Chi-Chi e Radnoff ti guardano con gli occhi spalancati dallo stupore prima di scomparire velocemente in un vicolo laterale. Il cavaliere afferra il fischietto e soffia, emettendo un sibilo acuto che serpeggia nella notte, a cui i mastini da guerra in lontananza rispondono con una serie di rauchi ululati e secchi abbaamenti.

Il cavaliere balza giù dalla sella con la spada in mano. "Sdraiati a terra, lurida feccia," ti ordina. Esegui. Poco dopo i mastini stanno mordendo l'aria a pochi centimetri dalla tua testa. Il calcio di un pesante stivale ti colpisce al fianco, togliendoti il respiro. Rudi mani ti costringono ad alzarti in piedi e riesci solo a gettare una fugace occhiata ai volti contorti dall'odio dei tuoi catturatori prima che una serie di pugni in testa ti faccia precipitare nell'incoscienza. Vai al 97.

25

Scappate lungo la strada, sfrecciando tra le case, compiendo svolte improvvise e scavalcando alcuni bassi recinti, ma senza alcun risultato. I mastini, abbaiano incessantemente, vi restano dietro e continuano a guadagnare terreno.

D'un tratto vedete Radnoff, pochi passi davanti a voi, frugare nella sua tunica ed estrarre una fiala contenente un liquido scuro. Scuote l'ampolla, toglie il tappo e ne rovescia il contenuto al suolo. Mentre balzate oltre la macchia scura sul selciato, il fetore vi fa tossire e strabuzzare gli occhi. E' un miscuglio di sudore umano, interiora di pesce e guano di pipistrello.

"Per gli dei, che diavolo era quello?" chiede Chi-Chi, soffocando un conato di vomito.

Radnoff non rallenta, ma si volta e le risponde, con un sorriso diabolico, "Un piccolo ostacolo per i nostri amici a quattro zampe."

La cacofonia di latrati e abbaamenti muta improvvisamente in singulti e lamenti di paura e smarrimento quando i mastini inalano le esalazioni del diabolico miscuglio di Radnoff. Gettando uno sguardo alle vostre spalle vedete tre dei cani contorcersi a terra, raschiandosi febbrilmente il muso con le zampe.

Mettete molta distanza tra voi e le pattuglie guidate dai cani prima di concedervi di tornare a camminare. Poco più avanti di fronte a voi c'è il Parco Cittadino di Khosht.

"Se tagliamo per il parco arriveremo velocemente alla porta segreta nelle mura della città di cui ci ha parlato quel traditore di Ludor," spiega Radnoff. Oltrepassate due pilastri di pietra decorati con immagini degli dei ed entrate nel Parco. Dopo pochi passi il sentiero di ghiaia svolta verso destra.

Se vuoi seguire il sentiero fino al muro, vai al 38. Se preferisci passare sull'erba, vai al 39.

26

Vi voltate e correte quanto più velocemente potete, sfrecciando tra le case ed i cespugli, nella speranza di far perdere le vostre tracce ai cani, ma senza successo. I ringhi dei mastini continuano ad essere sempre più vicini.

Gridi a Radnoff e Chi-Chi di fermarsi ed insieme formate un cerchio, sfoderando le armi e preparandovi ad affrontare gli inseguitori. I cani sono talmente alti che vi arrivano al bacino e le loro spalle muscolose ne rivelano la grande forza fisica. Dei collari di cuoio rinforzato ne cingono i colli nerboruti come quelli di un toro. Sbavando, uno dei cani ti si getta alla vita con una velocità incredibile.

Il mastino da guerra ottiene in combattimento 6 dadi e 100 extra, ed ha una RES di 46. Se sei ancora impegnato nella lotta dopo il quinto turno di combattimento, vai al **40**. Se sconfiggi il mastino in cinque turni o meno, vai al **41**.



27

Volti la testa appena in tempo per vedere una bola da guerra scagliata verso le tue gambe. Con incredibile agilità, salti sopra la corda ed eviti le sfere chiodate, sfoderando nel contempo la tua arma. Chi-Chi e Radnoff si girano ed affrontano insieme a te le facce bestiali dei tuoi assalitori.

Di fronte a voi ci sono tre Battitori di Khosht, unità della guardia cittadina formate da uomini-cane che sono espertissimi nel seguire le tracce dei criminali. Le fattezze dei loro volti ricordano quelle di un lupo selvaggio o di un grosso mastino.

Estraggono dei randelli coperti di rune dalla cintura e mostrano i denti, emettendo un cupo ringhio. Tu, Radnoff e Chi-Chi dovete affrontare i Battitori.

Il tuo avversario ottiene 4 dadi e 85 extra, la sua armatura assorbe 8 punti di danno, ed ha una RES di 35. I Battitori tenteranno di prendervi vivi, stordendovi invece di uccidervi. Se la tua RES scende sotto 5, vai al **42**. Se invece riduci la RES del Battitore sotto 15, vai al **43**.

28

Ti volti e cerchi di schivare, ma è troppo tardi. Una bola da guerra si avvolge attorno alle tue gambe, intrappolandoti, e le sfere chiodate attaccate alle estremità della corda si avvinghiano alla tua carne (sottrai 9 punti dalla RES, l'armatura conta soltanto se ti protegge anche le gambe). Tenti di liberarti ma la corda ti intrappola e ti fa cadere a terra.

Un gruppo di tre Battitori, unità della guardia cittadina formate da uomini-cane che sono espertissimi nel seguire le tracce dei criminali, si avvicina verso di voi. Le fattezze dei loro volti ricordano quelle di un lupo selvaggio o di un grosso mastino.

Estraggono dei randelli coperti di rune dalla cintura e mostrano i denti, emettendo un cupo ringhio. Radnoff e Chi-Chi sfoderano le armi e si gettano contro due Battitori, mentre il terzo si scaglia contro di te.

Data la tua situazione, non puoi lanciare incantesimi e devi dimezzare il tuo totale di combattimento finché non riuscirai a liberarti, all'inizio del terzo turno di combattimento. Il tuo avversario ottiene 4 dadi e 50 extra, la sua armatura assorbe 8 punti di danno, ed ha una RES di 35. I Battitori tenteranno di prendervi vivi, stordendovi invece di uccidervi. Se la tua RES scende sotto 5, vai al **42**. Se sei ancora in grado di lottare dopo quattro turni di combattimento, vai al **44**.

29

Il sangue schizza dalle narici del malvivente quando il tuo attacco lo colpisce proprio nel centro del viso. Facendo qualche passo indietro, si porta una mano sul volto per tamponare il naso sanguinante e, insieme ai suoi compari, scappa velocemente lungo il vicolo, svanendo nelle ombre. "Dilettanti!" dichiara Radnoff. "Se non fossimo impegnati a scappare, riuscirei ad entrare in quel negozio in pochi secondi e gli mostrerei come vanno fatte queste cose."

Chi-Chi scuote la testa. "Se non fossimo impegnati a scappare, rompereì la tua testa in pochi secondi solo per vedere cosa c'è dentro."

Continuate la vostra fuga attraverso vicoli tortuosi e scorciatoie nascoste finché non sbucate in una grande strada. Davanti a voi, nel bagliore che precede l'alba, intravedete il cancello secondario.

"Eccolo. Attraversiamo il cancello e saremo liberi," dice Chi-Chi. Si volta verso Radnoff e gli dice sarcasticamente, "E' la nostra sola possibilità, visto che qualcuno ha distrutto la corda che avevamo e non possiamo scalare le mura in un punto nascosto per andarcene."

Radnoff le mostra la lingua.

Due guardie sono di sentinella su di una piattaforma sopra il piccolo cancello ed osservano oltre il muro, verso il folto dei pini della Vecchia Foresta che si intravede in lontananza. Se siete fortunati, le ultime notizie sul vostro tentativo di furto e sull'uccisione accidentale della guardia del museo non sono ancora giunte alle orecchie di queste sentinelle. Forse potreste semplicemente uscire dalla città con aria indifferente. O forse no.

"Elemosina per un pover'uomo?" Guardate in basso e vedete un cencioso mendicante vestito di stracci sporchi, seduto sul selciato ai vostri piedi, con la schiena appoggiata al muro di un negozio

di artigiano. I suoi occhi spiritati si muovono continuamente e la puzza di sudore ed alcol si leva dal suo corpo lercio, costringendovi a reprimere un conato di disgusto.

Se vuoi dare del denaro al mendicante, decidi la somma dell'elemosina e vai al **45**. Se preferisci tenerti i soldi nel portamonete, puoi tentare di lasciare la città camminando come se niente fosse attraverso il cancello (vai al **46**), forzando il blocco delle sentinelle (vai al **47**), o utilizzando un incantesimo o un oggetto che hai trovato in quest'avventura per evitare le guardie (vai al **48**).

30

I cani sollevano curiosi le proprie teste, ma non emettono nessun suono. Svoltate a destra, prendendo il sentiero che conduce all'ingresso del Cimitero Monumentale Consacrato e vi infilate nel cancello parzialmente aperto.

Il cimitero è illuminato da globi luminosi montati in cima a dei pali, piantati a casaccio qua e là, che si snodano come un sinistro sentiero illuminato attraverso il camposanto. Sempre correndo, oltrepassate molte lapidi ed arrivate di fronte ad un grosso e tetro mausoleo. Dei gargoyle di pietra sono appollaiati sul tetto della costruzione in stile gotico, come dei sognanti demoni che stanno riposando. Diverse stradine si intersecano e proseguono da entrambi i lati della cripta.

Il sentiero a destra porta verso una zona di erba alta ed in lontananza potete vedere delle forme, oscure e silenziose, che si muovono per qualche enigmatica ragione. Le tracce e lo sporco lungo la strada a sinistra rivelano segni del passaggio di carri, mentre la via scompare dietro una collina una dozzina di metri più avanti.

Se vuoi andare a destra, vai al **49**. Se preferisci il sentiero a sinistra, vai al **50**.



31

I cani fiutano attorno muovendo la testa e quindi posano lo sguardo direttamente su di voi. Resti immobile ed in silenzio, senza nemmeno osare respirare, Radnoff e Chi-Chi ti imitano subito.

Ma non serve a niente. Un attimo più tardi i mastini quasi strappano di mano i guinzagli ai loro padroni nel tentativo di raggiungervi. Indichi ai tuoi complici un viottolo verso il cimitero, proprio mentre i cani sfuggono alla presa delle guardie e caricano verso di voi correndo giù per la collina. Le guardie, ignare della vostra presenza, gridano alle belve di fermarsi, ma i cani non prestano loro il minimo ascolto.

In pochi secondi vi sono addosso. Devi combattere contro uno dei mastini da guerra. Ottiene 5 dadi e 90 extra, ed ha una RES di 28. Se non riesci ad uccidere la bestia sbavante in 5 turni, vai **51**. Se invece vinci in 5 turni o meno, vai al **52**.

32

Con l'energia esplosiva di un *Incantesimo Disintegrante*, corri verso il cavaliere, lo scaraventi giù dalla sella e con due colpi rapidi lo fai svenire. Ma non sei ancora salvo. Di fronte a te, lungo la strada, ci sono due guardie della Pattuglia Notturna assetate di sangue, uomini-bestia per cui la giustizia è una spada piantata nel cuore.

Fai un TR-L4 sulla FOR (35-FOR) per evitare di essere visto. Se ti riesce, puoi fuggire verso il vicolo (vai al **53**) o verso il cimitero (vai al **54**). Se fallisci, vai al **55**.

33

Quale incantesimo hai scelto? Se hai lanciato un *Beccati Questo*, *Demonio* o *Potere Distruttivo*, il tuo incantesimo ha pieno effetto. Il cavaliere cade di sella ed atterra sul selciato con un tonfo sordo. Puoi seguire il consiglio di Chi-Chi e raggiungere il cancello secondario seguendo i vicoli (vai al **19**) o dar retta a Radnoff e prendere la via attraverso il cimitero (vai al **20**).

Se hai lanciato un qualsiasi altro incantesimo, non ha alcun effetto. Puoi fuggire verso il vicolo più vicino (vai al **22**) o verso il cimitero (vai al **23**), oppure arrenderti (vai al **24**).

34

Il cavaliere è un bersaglio Grande a distanza Vicina. Fai un TR-L4 sulla AB (35-AB). Se ti riesce, la tua arma lo colpisce in pieno petto, facendolo tentennare un attimo prima di sbalarlo di sella e farlo cadere sulle dure pietre del selciato. Adesso puoi seguire il consiglio di Chi-Chi e raggiungere il cancello secondario seguendo i vicoli (vai al **19**) o dar retta a Radnoff e prendere la via attraverso il cimitero (vai al **20**).

Se hai fallito il TR, puoi solamente fuggire verso il vicolo più vicino (vai al **22**) o verso il cimitero (vai al **23**), oppure arrenderti (vai al **24**).

35

Correte verso un vicolo buio come la pece dall'altra parte della strada. Non avete neanche fatto sei passi, quando sentite lo scatto metallico ed il sibilo di un dardo che viene sparato da una balestra. Istinivamente vi abbassate, ma il dardo passa abbondantemente sopra le vostre teste e rimbalza contro il muro di un palazzo. Subito dopo sentite il suono di un fischietto, proprio mentre vi infilate nella relativa sicurezza offerta dal vicolo buio.

Correndo attraverso il labirinto dei vicoli, non sembrate incontrare grossi problemi nel dirigersi verso il cancello secondario, finché non svoltate a sinistra ad un bivio a "T".

La scena che vi si presenta davanti vi fa immediatamente fermare. Due uomini ne stanno sorreggendo un terzo, che sta scassinando la finestra sul retro di un negozio chiuso.

"Beh, sembra che non siamo i soli ladri in giro stanotte," trilla Chi-Chi. Gli scassinatori si immobilizzano e quindi voltano lentamente la testa nella vostra direzione. L'uomo sulla finestra

balza a terra ed estrae un pugnale dal fodero. Gli altri due banditi tengono la posizione, brandendo dei palanchini.

Dovete combattere per risolvere la questione. Uno dei ladri col palanchino, con una lunga cicatrice rossastra che gli deturpa il viso dal sopracciglio destro fino alla mascella, avanza minacciosamente verso dei te.

Ottiene 4 dadi e 70 extra in combattimento ed ha una RES di 45. Se riesci a ridurre la sua RES sotto 15, vai al **29**.

36

Se proprio in mezzo alla strada quando senti lo scatto metallico ed il sibilo di un dardo sparato da una balestra. Con un lacerante suono di carne squarciata, il proiettile penetra nella parte posteriore della tua coscia. Il dolore passa come un lampo attraverso il ginocchio e l'anca, e cadi pesantemente sul selciato (sottrai 10 punti dalla RES. L'armatura conta soltanto se ti protegge anche le gambe). Gridi di dolore, ma Radnoff e Chi-Chi non rallentano il passo né si voltano per vedere cosa ti sia capitato.

Ti contorci in agonia sul selciato fino a quando delle rudi mani ti sollevano e ti colpiscono sulla testa finché non perdi conoscenza. Vai al **97**.

37

Scattando a perdifiato oltre il cavaliere, vi dirigete verso la strada. Quando state per raggiungere il riparo offerto da una fila di alberi, sentite lo scatto metallico ed il sibilo di un dardo sparato da una balestra. Il proiettile ti sfiora il braccio destro e si infila nel tronco dell'albero.

Correte lungo la strada tenendovi al coperto dell'ombra degli alberi che fiancheggiano il viale. Quando vi avvicinate al dosso su cui stanno le guardie, impegnate a tenere al guinzaglio i propri mastini da guerra, vedete che i muscolosi animali dal collo taurino stanno annusando l'aria col muso rivolto in alto. Subito dopo il suono acuto di un fischietto lacera l'aria. Il cavaliere che avete appena incontrato sta dando l'allarme.

Fai un TR-L4 sulla FOR (35-FOR). Se ti riesce, vai al **30**. Se fallisci, vai al **31**.

38

Rallentate il passo per rifiatate un attimo quando un rapidissimo spostamento entra nella vostra visione periferica. Lontano dal sentiero, in una zona boscosa, intravedete un guizzo di movimento. "Siamo osservati," dice Chi-Chi.

Stando all'erta, proseguite lungo il viottolo. Salite una piccola collina e spiate le mura cittadine, distanti solo poche centinaia di metri da voi, quando sentite il rumore di frasche che si spostano e foglie che scricchiolano sul terreno. Vedete nove forme emergere dai boschi ed iniziare a muoversi verso il vostro nascondiglio.

Assumete una posizione difensiva ed aspettate. I nove salgono la collina e formano un semicerchio attorno a voi. Indossano pantaloni neri e fasce intorno alla testa, e portano dei fazzoletti rossi annodati intorno ai gomiti ed alle ginocchia. Hanno volti severi dal cipiglio spianato ed i loro occhi bruciano di un freddo odio.

Tutti portano dei lunghi pugnali con la lama stretta. Uno di loro fa qualche passo in avanti. "Tre contro uno. Mi piace questo vantaggio. Ma non ci saranno problemi se ci consegnerete tutto il vostro oro e gli altri averi." I loro vestiti vi permettono di riconoscerli come membri dei Ceffi Infernali, una gang di strada che ha delle diramazioni in tutte le maggiori città su Rhalph.

Radnoff fa dei gesti e parla nel linguaggio in codice dei ladri professionisti. Molte gang hanno dei lontani rapporti con la Gilda dei Ladri, ma questi gentiluomini sembrano non averne nessuno. I Ceffi Infernali lo guardano con sospetto, del tutto ignari di ciò che sta tentando di comunicare loro. Dubbio e sospetto appaiono sui loro volti. Che cosa farai ora?

Se consegna l'oro e gli altri averi, calcola l'importo totale in MO e vai al **56**. Se decidi di combattere, vai al **57**.

39

Deviate dal sentiero e vi dirigete verso la distesa erbosa. Sopra le vostre teste, la luna crescente illumina sinistramente uno stretto viottolo di fronte a voi. Non c'è traccia delle guardie cittadine ed avanzate senza problemi fino ai confini del parco, attraversando un ponte di legno che scavalca un placido torrente. Più avanti lungo il sentiero, sentite delle rauche risate e rumori di distruzione.

Ben presto arrivate alla fonte dei rumori. Tre giovani stanno demolendo le panchine del parco con delle mazze di legno e deturpando una statua con della vernice. Vedendovi, due di loro estraggono dei lunghi pugnali dai foderi e le lame argentate delle armi riflettono la luce della luna, scintillando malignamente, mentre l'altro si avvicina con la mazza sollevata. Portano dei fazzoletti rossi annodati attorno ai gomiti ed alle ginocchia.

"Ceffi Infernali," bisbiglia Chi-Chi. I Ceffi Infernali sono una nota gang di strada con diramazioni in tutte le maggiori città di Rhalph.

"Ragazzi, sembra che abbiamo qualcosa di vivo con cui giocare," dice uno di loro.

"Stiamo per darvi una lezione," aggiunge un altro. Senza un attimo di esitazione si lanciano sul vostro gruppo.

Sei costretto a combattere contro il Ceffo Infernale che brandisce la mazza. Ottiene 4 dadi e 75 extra, ed ha una RES di 30. Se riduci la sua RES sotto 15, vai al 58.

40

Correndo tra i cespugli arrivano tre membri della Pattuglia Notturna, che si uniscono al combattimento con i loro mastini da guerra, costringendovi a lottare al limite delle vostre capacità. Ogni membro della Pattuglia Notturna contro cui stai combattendo è armato con una spada lunga che ottiene 5 dadi ed ha 50 extra, ed una RES di 20. Ora devi combattere contemporaneamente contro entrambe le guardie ed il mastino da guerra. Se vinci, continua a leggere.

Vi voltate e correte, mettendo quanta più distanza possibile tra voi ed i cadaveri dei nemici, prima di rallentare il passo. A poca distanza davanti a voi c'è il Parco Cittadino di Khosht.

"Prendendo per il parco arriveremo velocemente alla porta segreta nelle mura cittadine di cui ci ha parlato quel traditore di Ludor," spiega Radnoff. Passate in mezzo a due pilastri di pietra decorati con bassorilievi delle divinità ed entrate nel parco. Dopo pochi metri il viottolo gira verso destra.

Se vuoi seguire il sentiero fino alle mura, vai al 38. Se ti dirigi verso il terreno aperto, vai al 39.

41

I mastini da guerra giacciono in una pozza di sangue intorno a voi. Decidete di lasciare velocemente la zona prima che i loro padroni - le guardie delle Pattuglie Notturme - arrivino sul posto.

Vi voltate ed iniziate a correre, allontanandovi dalla scena della carneficina prima di rallentare il passo. A poca distanza di fronte a voi c'è il Parco Cittadino di Khosht.

"Prendendo per il parco arriveremo velocemente alla porta segreta nelle mura cittadine di cui ci ha parlato quel traditore di Ludor," spiega Radnoff. Passate in mezzo a due pilastri di pietra decorati con bassorilievi delle divinità ed entrate nel parco. Dopo pochi metri il viottolo gira verso destra.

Se vuoi seguire il sentiero fino alle mura, vai al 38. Se ti dirigi verso il terreno aperto, vai al 39.

42

Combatti coraggiosamente, ma il tuo avversario riesce a trovare un varco col suo manganello nella tua guardia e ti assesta un possente colpo sul cranio. La vista si annebbia e tutto diventa nero intorno a te. Vai al 97.

43

Il tuo ultimo attacco trova un varco nella guardia dell'avversario, che barcolla all'indietro prima di cadere a terra privo di sensi. Radnoff e Chi-Chi hanno anche loro sconfitto i rispettivi nemici ma,

prima che riusciate a fuggire dalla zona senza essere notati, un gruppo di guardie con al guinzaglio dei mastini ringhianti spunta dalla strada circa 25 metri più avanti. Le sentinelle vi scorgono e comprendete all'istante che siete in pesante minoranza e che combattere si risolverebbe in un bagno di sangue.

Freneticamente vi guardate attorno in cerca di un posto dove fuggire dalla massa che avanza. Due luoghi vi sembrano adatti. In mezzo al viale, a pochi metri da voi, c'è un tombino aperto con la lastra di chiusura appoggiata a fianco. In una strada parallela vedete la porta semiaperta di un magazzino. Se vuoi fuggire attraverso il tombino, vai al 59. Se ti infili nella porta, vai al 60.



44

Il sudore ti copre il viso e le braccia mentre combatti per tenere a bada il tuo nemico. Dietro al tuo avversario vedi apparire Chi-Chi, che lo colpisce violentemente sul cranio con l'elsa della sua spada corta. L'uomo-cane crolla a terra come se fosse stato colpito da un *Incantesimo di Morte*.

Mentre state pensando a cosa fare, sentite lungo la strada l'abbaiare dei mastini da guerra ed il passo pesante delle sentinelle. Vi vedono ed iniziano ad inseguirvi. Siete in inferiorità numerica ed ogni tentativo di resistere combattendo si risolverebbe in un disastro.

Freneticamente vi guardate attorno in cerca di un posto dove fuggire dalla massa che avanza. Due luoghi vi sembrano adatti. In mezzo al viale, a pochi metri da voi, c'è un tombino aperto con la lastra di chiusura appoggiata a fianco. In una strada parallela vedete la porta semiaperta di un magazzino. Se vuoi fuggire attraverso il tombino, vai al 59. Se ti infili nella porta, vai al 60.

45

Se hai dato al mendicante 15 monete d'oro o meno, vai al 61. Se gli hai dato più di 15 monete d'oro, vai al 62.

46

"Comportatevi con naturalezza," ti raccomandi con Radnoff e Chi-Chi.

Chi-Chi ti lancia un'occhiata penetrante. "Quello che stiamo per fare ci porterà dritti in galera."

Uscite dal vicolo e vi dirigete verso il cancello secondario lungo una strada sudicia e dissestata. La nebbia scivola sulle mura cittadine come uno spettro minaccioso. Sotto la piattaforma, a fianco del cancello, c'è una piccola guardiola, al cui interno una guardia sta sonnecchiando. La zona è fiocamente illuminata da lampade appese in cima a dei pali che si estendono fino ai lati della piattaforma.

Sentendovi avvicinare, la guardia si sveglia e vi ordina di fermarvi. Si strofina gli occhi assonnati ed inizia a scartabellare tra un mucchio di carte sopra un piccolo tavolino, alzando ogni tanto lo sguardo verso di voi. Pochi metri più in là, sentite il suono di pesanti stivali che stanno scendendo lungo una scala.

Radnoff ti dà un colpo col gomito, invitandoti ad agire. Se non vuoi fare niente, vai al 63. Se preferisci iniziare una conversazione, vai al 64. Se cerchi di corrompere la guardia, decidi la somma che intendi offrirle e vai al 65. Se decidi di attaccare le guardie, vai al 66.

47

Ti incammini lungo la strada, seguito a breve distanza da Radnoff e Chi-Chi. Chiami le guardie sulla piattaforma e gli dici di aprire il cancello. Quelle ti fissano per un lungo momento mettendoti a disagio, quindi scendono a terra da una scala. Una terza guardia esce da una guardiola a fianco del cancello, stringendo in mano un mazzo di fogli di carta.

"Partite di buon'ora, eh?" chiede la guardia coi documenti in mano. Quindi comincia a scartabellare tra i fogli, alzando ogni tanto lo sguardo su di voi. Le guardie scese dalla piattaforma si posizionano alle vostre spalle. Gettando un'occhiata dietro di voi, vedete che si strofinano gli occhi cercando di svegliarsi e le loro mani sono momentaneamente lontane dalle impugnature delle spade.

Segnali ai tuoi compagni che è venuto il momento di agire. Radnoff e Chi-Chi si voltano e le loro lame sguainate cominciano a cantare una melodia mortale. Vai al 66.

48

Se conosci l'incantesimo *Manto Mimetizzante* e vuoi lanciarlo per tentare di passare oltre le guardie senza essere visto, riduci di 10 punti la tua Forza e vai all'86. Se hai trovato una Pozione del Camuffamento nel corso dell'avventura e vuoi usarla, vai all'87. Se hai una collana con la lettera "T" come ciondolo, vai all'80. Se non puoi utilizzare nessuna di queste opzioni, non ti resta che

decidere se vuoi avvicinarti al cancello con noncuranza (vai al 46) o se preferisci tentare di forzare il blocco delle guardie (vai al 47).

49

Dai una cauta occhiata ai gargoyles mentre gli passi sotto, ma non sembrano muoversi o animarsi improvvisamente.

“Che succede? Stai diventando paranoico?” chiede Radnoff, ridendo sguaiatamente.

Dopo pochi metri il viottolo è invaso da alte erbacce selvatiche, le cui foglie sembrano avvillupparsi alle gambe ed ai piedi facendovi sentire a disagio, come se le piante tentassero di impedirvi di proseguire fino al cuore del cimitero e di scoprirne gli oscuri segreti.

Dopo esservi trascinati per quasi trenta metri riuscite a vedere in lontananza la sagoma scura delle mura cittadine. Non volendo rimanere più del necessario in questo luogo di morte, affrettate il passo e vi incoraggiate l'un l'altro a sbrigarvi.

Lo stretto sentiero che state percorrendo serpeggia come una biscia tra le zone più buie del cimitero, finché l'oscurità vi fa perdere la direzione e vi ritrovate fuori dal viottolo. Aguzzando la vista, vi dirigete verso le lontane mura della città.

Vi state avvicinando ad un cerchio di alberi quando udite uno strano suono, come una bassa e monotona cantilena. Prima di riuscire a fermarvi, vi trovate nel bel mezzo di uno strano rituale. Tre figure ammantate in larghe vesti col cappuccio sono raccolte attorno ad un piccolo falò circolare e stanno recitando le parole di una liturgia. La cantilena che ripetono incessantemente non lascia dubbi sulla divinità che stanno invocando – Lerotra'hh, la Dea della Morte.

I tre vi vedono ed i loro volti si contorcono di rabbia quando interrompete la cerimonia. Con la pazzia negli occhi, sfoderano dei lunghi pugnali ricurvi da sotto i mantelli e corrono verso di voi.

Devi combattere contro un Cultista della Morte di Lerotra'hh. Ottiene 8 dadi e 65 extra, ed ha una RES di 60. Combatterà fino alla morte con l'esaltazione tipica dei fanatici. Se vinci, vai al 70.

50

Per evitare sorprese, tieni la mano sull'elsa della spada e butti un occhio sui gargoyles di pietra mentre ci passi sotto.

“Adesso ti preoccupi anche delle statue?” chiede Chi-Chi prendendoti in giro.

“Solo di quelle che potrebbero animarsi,” le rispondi.

Salite lungo il sentiero. Le tracce nel fango sembrano recenti, forse risalenti a poche ore fa. Poco più avanti, lungo il viottolo in discesa, vedete il punto in cui il carro è uscito dalla stradina e si è inoltrato nell'erba.

Un centinaio di metri davanti a voi vedete in lontananza il profilo delle mura cittadine di Khosht. Sperando di uscire il prima possibile dalla Necropoli, accelerate il passo. Dopo una dozzina di metri vi trovate in mezzo ad una zona di erba alta ed incolta, non illuminata dai globi di luce. A causa dell'oscurità e della fretta, vi è difficile seguire lo stretto viottolo e poco dopo vi accorgete di averlo abbandonato, ma le mura della città di fronte a voi indicano che state comunque seguendo la direzione giusta. O almeno così pensate.

Un istante dopo, un fuoco viene acceso di fronte a voi. Non riuscite a fermarvi in tempo e vi ritrovate fuori dal mare di erba alta, testimoni di una scena che vi fa sbiancare le nocche delle dita strette attorno all'elsa delle armi.

Tre basse figure ammantate in mantelli scuri stanno caricando una bara su di un carro. Un uomo alto e magro li osserva reggendo una lanterna, incitandoli a fare attenzione. Il buco sbadigliante di una fossa violata di fresco fa dà sfondo alla scena, pochi metri più in là.

L'uomo si volta e vi guarda con vacui occhi neri. Il suo volto giallastro si contorce in una espressione di rabbia e sorpresa. Urla un comando e le tre figure ammantate gettano indietro i cappucci dei loro mantelli, rivelando di essere scheletri animati! Afferrano dei picconi e delle pale, e balzando giù dal carro si gettano contro di voi.

Devi combattere uno scheletro che ottiene 8 dadi e 70 extra, ed ha una RES di 50. Il morto vivente combatterà fino alla morte “definitiva”. Se vinci, vai **71**.

51

Una sentinella della Pattuglia Notturna si unisce al combattimento contro di te. Ottiene 5 dadi per la sua spada lunga ed ha 55 extra, ed una RES di 35. Se vinci, vai al **72**. Se la battaglia volge a tuo sfavore, puoi arrenderti andando al **73**.

52

Dopo esservi rapidamente sbarazzati dei mastini da guerra, svoltate a destra seguendo Radnoff lungo la via che conduce all’ingresso del Cimitero Monumentale Consacrato, infilandovi attraverso la stretta apertura del cancello semiaperto.

Il cimitero è illuminato da globi luminosi montati in cima a dei pali, piantati a casaccio qua e là, che si snodano come un sinistro sentiero illuminato attraverso il camposanto. Sempre correndo, oltrepassate molte lapidi ed arrivate di fronte ad un grosso e tetro mausoleo. Dei gargoyle di pietra sono appollaiati sul tetto della costruzione in stile gotico, come dei sognanti demoni che stanno riposando. Diverse stradine si intersecano e proseguono da entrambi i lati della cripta.

Il sentiero a destra porta verso una zona di erba alta ed in lontananza potete vedere delle forme, oscure e silenziose, che si muovono per qualche enigmatica ragione. Le tracce e lo sporco lungo la strada a sinistra rivelano segni del passaggio di carri, mentre la via scompare dietro una collina una dozzina di metri più avanti.

Se vuoi andare a destra, vai al **49**. Se preferisci il sentiero a sinistra, vai al **50**.

53

Vi dirigete verso un vicolo buio dall’altra parte della strada in cui vi trovate. Per diversi minuti correte attraverso il labirinto di stradine, non incontrando grossi problemi nel dirigersi verso il cancello secondario, finché non svoltate a sinistra ad un bivio a “T”.

La scena che vi si presenta davanti vi fa immediatamente fermare. Due uomini ne stanno sorreggendo un terzo, che sta scassinando la finestra sul retro di un negozio chiuso.

“Beh, sembra che non siamo i soli ladri in giro stanotte,” trilla Chi-Chi. Gli scassinatori si immobilizzano e quindi voltano lentamente la testa nella vostra direzione. L’uomo sulla finestra balza a terra ed estrae un pugnale dal fodero. Gli altri due banditi tengono la posizione, brandendo dei palanchini.

Dovete combattere per risolvere la questione. Uno dei ladri col palanchino, con una lunga cicatrice rossastra che gli deturpa il viso dal sopracciglio destro fino alla mascella, avanza minacciosamente verso dei te.

Ottiene 4 dadi e 70 extra in combattimento ed ha una RES di 45. Se riesci a ridurre la sua RES sotto 15, vai al **29**.

54

Avanzate con silenziosa cautela lungo la strada, cercando un riparo tra le ombre di una linea di alberi di quercia che fiancheggiano la via. Quando un gruppo di guardie si avvicina, tenendo al guinzaglio dei mastini da guerra, salite rapidamente sugli alberi, da dove notate che i possenti cani fiutano una pista, alzando spesso il muso verso il vostro precario nascondiglio.

Fai un TR-L4 sulla FOR (35-FOR). Se ti riesce, vai al **30**. Se fallisci, vai al **31**.

55

Le sentinelle caricano verso di voi impugnando delle spade dalla lunga lama rossa. Brandelli di carne rigonfia ne solcano il viso, dando agli occhi l’aspetto di due feritoie, mentre la bocca sembra una massa confusa di labbra rosse da cui sporgono denti aguzzi come aghi. Un elmetto di acciaio

tinto di nero, con una rete di maglia protettiva che scende fin sopra il collo, sovrasta la testa minacciando di cadere in terra ad ogni movimento.

Gli angoli della bocca sono contorti in un ghigno crudele. Le sentinelle non danno l'allarme, e vi tornano alla mente le atroci storie degli innocenti trucidati per mano di questi rappresentanti della legge quando scoprite nelle loro feroci espressioni l'intenzione di combattere fino alla morte e senza concedere pietà.

Radnoff e Chi-Chi balzano contro uno dei nemici, mentre tu dovrai affrontare l'altro da solo. La sentinella ottiene 5 dadi e 90 extra, ed ha una RES di 40. La sua armatura assorbe 6 colpi per turno. Se riesci a sopravvivere per otto turni di combattimento, Radnoff e Chi-Chi si uniranno a te ed insieme riuscirete a finire velocemente la sentinella. Potete quindi fuggire per i vicoli (vai al 53) o verso il cimitero (vai al 54). Se non sopravvivi, diventi solo un altro dei presunti criminali che è sparito, senza nemmeno aver avuto lo straccio di un processo, per mano delle Pattuglie Notturne di Khosht.

56

Quanto oro gli hai offerto? Se erano più di 20 monete, il capo te le strappa dalle mani. "Adesso andatevene da qui prima che cambi idea e vi spacchi la testa," vi ordina. Potete restare e combattere (vai al 57) o continuare attraverso il parco (vai al 75).

Se gli hai offerto meno di 20 monete d'oro, il capo te le sbatte via dalle mani. "Nessuno può insultare così i Ceffi Infernali," ringhia. Dovete combattere contro tre Ceffi Infernali (vai al 57).

57

I Ceffi Infernali caricano verso di voi con i pugnali sguainati. Devi combattere contro tre di loro:

Ceffo Infernale #1: 4 dadi e 25 extra, RES 20.

Ceffo Infernale #2: 4 dadi e 20 extra, RES 15.

Ceffo Infernale #3: 4 dadi e 25 extra, RES 12.

Se ne uccidi almeno due, vai al 74.

58

Il Ceffo Infernale ne ha avuto abbastanza. Getta la sua mazza e si volta, scomparendo di corsa in un boschetto di alberi. Radnoff e Chi-Chi hanno anche loro costretto alla fuga i rispettivi avversari. Continuate verso le mura della città. Vai al 75.

59

Gridi le tue intenzioni a Radnoff e Chi-Chi ed insieme vi infilate nel tombino aperto. Scendete una scaletta arrugginita e vi trovate nelle fangose profondità del sistema fognario di Khosht, dove siete immediatamente nauseati dal fetore.

Chi-Chi scuote la testa cercando di scrollarsi dalle narici il fetido lezzo.

Radnoff si copre il naso e la bocca con un lembo della tunica. "Non perdiamo tempo qui sotto."

Siete alla fine di uno stretto tunnel circolare. Sul pavimento della fogna scorre un miscuglio di acqua e di una molliccia sostanza marrone sulla cui origine preferite non indagare oltre. Nella penombra, vedete che cinque metri di fronte a voi il tunnel si biforca verso destra e verso sinistra.

Una guardia si affaccia dal tombino e scaglia un dirk contro di voi, mancandovi. Il pugnale colpisce in pieno il rigagnolo di mota e sprofonda al suo interno, schizzandovi del puzzolente liquido scuro.

Un'altra guardia inizia a scendere lungo la scala. Vuoi fuggire lungo il tunnel di destra (vai al 76) o di sinistra (vai al 77)?



60

“Laggiù,” gridi mettendoti in testa ai tuoi compagni, correndo verso il magazzino. Entrate nella porta e vi trovate in una stanza rischiarata solo da una piccola lampada ad olio. La sua fievole luce intermittente illumina tre mendicanti vestiti di luridi stracci seduti su vecchie coperte, che vi osservano con curiosità. Questo magazzino abbandonato è evidentemente divenuto la dimora dei tre barboni.

Uno degli uomini, con una incolta barba grigia, si alza in piedi. “Siete quelli a cui stanno dando la caccia, eh?” vi chiede ridendo, mostrando delle gengive annerite e completamente sdentate. Quindi si dirige verso il punto dove è posata una vecchia stuoia tarlata e la solleva, scoprendo una botola nel pavimento. “Svelti. Entrate,” vi dice. Vi fiderete? Da fuori sentite le guardie avvicinarsi. Se vuoi entrare nella stanza segreta, vai al 78. Se continui a scappare attraverso il magazzino, vai al 79.

61

La testa del mendicante si solleva lentamente mentre i suoi occhi mettono a fuoco l’oro nelle tue mani. “Grazie, amico,” ti dice, e con mano lesta afferra le monete. Quindi chiude gli occhi e si gira sul fianco. Si è addormentato. Vai silenziosamente all’81.

62

Gli porgi la mano piena di monete d’oro. Il mendicante scrolla la testa e le osserva. I suoi occhi brillano mentre guarda attentamente il denaro. “Grazie molte,” ti dice prendendo i soldi. Non senti nemmeno la sua mano sfiorare la tua mentre afferra l’oro.

Il poveraccio infila il denaro in una tasca della tunica sdrucita e si copre il volto con la mano, come se fosse ammalato.

Radnoff emette uno sbuffo di sorpresa, quindi compie un gesto simile. Il mendicante balza in piedi, con gli occhi svegli ed attenti.

“E’ un membro della Gilda dei Ladri,” vi dice Radnoff.

“In quali guai vi siete cacciati?” chiede l’accattono.

Gli spiegate rapidamente l’ordalia di questa notte. Il ladro tira fuori un gingillo da un’altra tasca e ve lo porge. E’ una catenina senza valore con un ciondolo d’argento a forma di “T”. “Mostratela alla sentinella all’interno della guardiola, giù al cancello. E’ uno di noi. I Battitori vi daranno la caccia e saranno in grado di seguirvi ovunque andiate, perciò dirigetevi alla Casa della Birra dei Sette Peccati a Knor, e mostrate al barista la collana. Vi darà aiuto ed ospitalità.”

Ringraziate il mendicante per il suo inestimabile aiuto e procedete verso il cancello secondario. Vai all’81.

63

Le guardie che stavano sulla piattaforma prendono posizione dietro di voi, mentre quella uscita dalla guardiola vi scruta dall’alto in basso, dando ogni tanto un’occhiata disattenta ai suoi documenti. Dato il modo in cui siete vestiti ed equipaggiati, pensi che sospetti di voi, anche se non puoi farci nulla. Fai un TR-L10 sulla FOR (65-FOR). Se ti riesce, vai al 67. Se fallisci, vai al 68.

64

“Vi tocca fare il turno di notte, huh?” chiedi con noncuranza alla guardia, come se la conoscessi da anni.

L’uomo scuote la testa. “Non mi toccava. Ma quei buoni a nulla che avrebbero dovuto essere qui stasera si sono sbronzati. Penso che dovrò fargli un bel discorsetto la prossima volta che li vedrò.”

Sentite le guardie che erano sulla piattaforma prendere posizione dietro di voi.

“Deve essere dura lavorare tutta la notte.”

“Già. Mi sento un morto vivente.” La guardia sfoglia i documenti e l’espressione irritata sulla sua faccia indica che non riesce a trovare ciò che sta cercando.

“Avete avuto problemi stanotte?” chiedi.

“E’ successo qualcosa nel quartiere meridionale. Un messaggero ha consegnato un avviso proprio sulla mia pila di documenti pochi minuti prima che arrivaste voi.” Quindi aggiunge con un sorriso “Mentre stavo dormendo.”

Lanci un’occhiata di nascosto a Radnoff e Chi-Chi. Il loro sguardo ti incita ad assalire le guardie. Lo farai?

Se vuoi attaccare le guardie, vai al 66. Se preferisci continuare a parlare, vai al 69.

65

Quanto hai offerto alla guardia? Se erano 25 monete d’oro o più, vai all’82. Se invece erano meno di 25 monete, vai all’83.

66

Colpisci con velocità accecante, ma incredibilmente la guardia schiva i tuoi affondi con un movimento che l’occhio stenta a seguire. Prima che tu possa incalzarla, la sentinella comincia a parlare in un linguaggio che non riesci a comprendere.

“Fermo! Non attaccare,” grida Radnoff.

Ti volti e vedi Radnoff e Chi-Chi di fronte ai corpi esanimi delle altre guardie. Radnoff avanza e comincia a parlare con la sentinella del cancello, rispondendole nel suo criptico linguaggio. Voltandosi verso di te, ti dice, “Questa guardia è un membro della Gilda dei Ladri!” e poi scoppia a ridere.

La sentinella tira una leva all’interno della guardiola, azionando il meccanismo di contrappesi che solleva il cancello. “Veloci,” vi incita. Il suo viso ha l’apparenza stanca di chi è costretto a lavorare di notte, ma riconoscete un guizzo di prontezza ed attenzione nei suoi lineamenti ruvidi. “I Battitori, quegli uomini-cane che lavorano per la guardia cittadina, continueranno a darvi la caccia. Dovete andarvene subito e scappare il più lontano possibile dalla città.”

Prima che imbocchiate il cancello, la guardia indica i compagni stesi a terra e dice a Radnoff, “Non vorrai lasciarmi così. Capirebbero che qualcosa non quadra.”

Radnoff compie il suo triste dovere e colpisce il ladro-guardiano sulla nuca con l’elsa della sua spada. Le ginocchia dell’uomo si piegano e crolla svenuto al suolo in un groviglio disordinato di braccia e gambe.

Attraversate il cancello e lasciate la città.

Radnoff si volta verso di te e ti stringe la mano. “Chi-Chi ed io andremo un po’ in giro, senza meta ed in cerca di avventura. Penso che sia meglio separarci ora e seguire ognuno la nostra strada.”

Annuisci e ricambi il saluto di Radnoff, che continua. “Spero che ci incontreremo ancora un giorno o l’altro. Magari per tentare un altro furto insieme.”

Chi-Chi si avvicina e ti bacia sulla guancia. “Se un giorno passerai da Gull, vieni a trovarmi nella Strada dei Vagabondi, subito a nord della Taverna del Drago Nero. E se non sono in casa, fermati alla taverna e vai a parlare con mio fratello Rais. Fagli il mio nome e ti offrirà da bere.”

Dopo aver abbracciato entrambi, ti incammini per la tua prossima avventura. Non c’è un tramonto in cui scomparire, ma un’alba sanguigna che sta sorgendo all’orizzonte. Molto appropriato, pensi.

Guadagni 1.000 Punti Avventura, oltre a tutti quelli che hai ottenuto finora grazie al combattimento, ai Tiri di Recupero ed agli incantesimi lanciati. *Fine.*

67

Vedete un guizzo divertito negli occhi dell’uomo al cancello. “Ve bene, passate,” vi dice. Uscite nella notte, lasciando Khosht dietro di voi, ma la vostra avventura non è ancora finita. Vai al 92.

68

La guardia vi osserva alzando gli occhi dal mucchio di carta che ha in mano, fissando lo sguardo su un punto alle vostre spalle, dove si trovano i suoi commilitoni. Prima che possiate estrarre le armi, il tonfo sordo di un colpo alla nuca vi fa cadere in ginocchio, un attimo prima che la vista si appanni e perdiate conoscenza.

Quando rinviene, la vista ti torna lentamente e le immagini di fronte ai tuoi occhi diventano prima sfocate e poi nitide. Vai al 97.

69

“Non avete molto lavoro questa notte, non è vero?” chiedi.

“Al contrario,” risponde la guardia. Inumidendosi il pollice ancora una volta, continua a sfogliare i documenti che ha in mano. Il sudore freddo dovuto alla tensione ti imperla la fronte e la schiena. Se la guardia dovesse trovare il documento che sta cercando, sai che la rischiosa tattica che avete adottato cadrebbe come un castello di carte. Improvvisamente ti viene un’idea: sport!

“Ho visto un grande combattimento all’Arena di Khazan qualche settimana fa,” gli dici.

La guardia interrompe la sua ricerca e ti guarda. I suoi occhi si accendono di interesse. “Adoro i combattimenti nell’Arena! Chi hai visto lottare?”

“Un giovane umano contro un troll mascherato.”

“Un troll mascherato?” La domanda viene da una delle robuste guardie alle vostre spalle.

Nei minuti successivi racconti alle guardie i dettagli di come il guerriero umano abbia sconfitto il troll, anche le scommesse erano di 20 a 1 contro di lui. Ovviamente ti sei inventato tutto, ma la cosa ha funzionato perfettamente come diversivo. La guardia dà un’ultima occhiata distratta ai documenti che ha in mano e vi guida verso il cancello. “Tutto a posto, potete andare.”

Tiri un sospiro di sollievo e strizzi l’occhio ai tuoi complici mentre lasciate la città di Khosht. Ma la vostra avventura non è ancora finita. Vai al 92.

70

I cultisti giacciono morti intorno a voi. Radnoff e Chi-Chi stanno ripulendo le lame delle armi dal sangue dei nemici quando noti che i loro occhi sono rivolti al falò circolare che si stava spegnendo. Il fuoco sembra avere ripreso vigore. Le fiamme danzano e si contorcono nell’aria, diventando sempre più vive man mano che i carboni si spengono. All’interno del fuoco inizia a prendere forma una strana ombra nera e contorta.

“Magia diabol...” Prima che Radnoff possa completare la frase, delle saette blu scaturiscono dalle fiamme e scaraventano a terra lui e Chi-Chi, scagliandoli diversi metri più indietro, immobili e con i vestiti fumanti.

Dalle fiamme esce una creatura nera come la notte senza luna. I suoi occhi rossi brillano come i fuochi dell’inferno, gli scarmigliati capelli neri le arrivano alla vita ed ha le unghie delle mani lunghe e affilate come spade. Una esile lingua biforcuta saetta fuori dalla sua bocca contorta. Devi combattere questo Servitore di Lerotra’hh da solo. Ottiene 12 dadi e 85 extra. Se riesci ad infliggere alla creatura 25 o più punti di danno, vai all’84.

71

Il morto vivente crolla a terra ai tuoi piedi ridotto ad un mucchio d’ossa. Guardi verso il carro e vedi il negromante che sta agitando nell’aria un bastone ricurvo e scintillante di luce rossastra. Dalla punta del bordone scaturisce un fulmine bianco che esplode nel mezzo del vostro gruppo. Vieni colpito dall’incantesimo e scagliato al suolo. Subisci 3 dadi di danno.

Se sei ancora vivo, rimani stordito e puoi solo osservare il negromante saltare sul carro, afferrare le redini e scomparire nella notte, tra i nitriti dei cavalli e gli scossoni della strada dissestata.

Lentamente ti rialzi e ti scrolli la polvere di dosso, imitato da Radnoff e Chi-Chi.

Tutto sommato, vi reputeate fortunati ad essere sopravvissuti all’incontro con l’oscuro stregone e proseguite verso le mura della città. Vai all’85.

72

I cadaveri dei bestiali membri della Pattuglia Notturna e dei mastini da guerra giacciono in pezzi attorno a voi. Senza perdere nemmeno un secondo, vi dirigete rapidamente a destra ed imboccate il viale che conduce all'ingresso del Cimitero Monumentale Consacrato, scivolando attraverso il cancello semiaperto.

Il cimitero è illuminato da globi luminosi montati in cima a dei pali, piantati a casaccio qua e là, che si snodano come un sinistro sentiero illuminato attraverso il camposanto. Sempre correndo, oltrepasate molte lapidi ed arrivate di fronte ad un grosso e tetro mausoleo. Dei gargoyle di pietra sono appollaiati sul tetto della costruzione in stile gotico, come dei sognanti demoni che stanno riposando. Diverse stradine si intersecano e proseguono da entrambi i lati della cripta.

Il sentiero a destra porta verso una zona di erba alta ed in lontananza potete vedere delle forme, oscure e silenziose, che si muovono per qualche enigmatica ragione. Le tracce e lo sporco lungo la strada a sinistra rivelano segni del passaggio di carri, mentre la via scompare dietro una collina una dozzina di metri più avanti.

Se vuoi andare a destra, vai al 49. Se preferisci il sentiero a sinistra, vai al 50.

73

Getti l'arma e metti le mani in alto. La tua azione sorprende le guardie, tanto che Chi-Chi e Radnoff riescono a fuggire dal combattimento e scappare verso il cimitero, non prima di aver stordito i propri avversari con dei colpi ben mirati.

La sentinella contro cui stai combattendo ti ordina di sdraiarti a terra. Esegui. Poco dopo i mastini stanno mordendo l'aria a pochi centimetri dalla tua testa. Il calcio di un pesante stivale ti colpisce al fianco, togliendoti il respiro. Rudi mani ti costringono ad alzarvi in piedi e riesci solo a gettare una fugace occhiata ai volti contorti dall'odio dei tuoi catturatori prima che una serie di pugni in testa ti faccia precipitare nell'incoscienza. Vai al 97.

74

Vedendo che i suoi compagni giacciono morti al suolo, il terzo Ceffo Infernale perde tutta la voglia di combattere. Si volta a corre a perdifiato verso la sicurezza del bosco. Vedi che Radnoff e Chi-Chi hanno messo in fuga i propri nemici ed intorno a voi ci sono una mezza dozzina di cadaveri sanguinolenti, tutto ciò che resta di quelli che un tempo erano i Ceffi Infernali.

"I custodi del parco avranno un bel da fare per ripulire questa immondizia insanguinata, domani mattina," riflette Radnoff.

"Sì, sarà dura togliere quelle macchie di sangue dal marciapiede," aggiunge crudelmente Chi-Chi. Riprendete la marcia verso le mura cittadine. Vai al 75.

75

Correte lungo il marciapiede finché non finisce, diventando poco più di uno stretto sentiero fangoso. Una dozzina di metri davanti a voi c'è una palizzata alta tre metri che circonda il parco. Oltre la staccionata, una trentina di metri più avanti, intravedete la sagoma delle mura cittadine.

Con un balzo, i tuoi compari si afferrano alla cima della palizzata e si sollevano oltre, lasciandosi cadere dall'altra parte. Ti affretti a seguirli.

Arrivate alle mura e cercate la porta segreta di cui vi ha parlato Ludor, quando vedete in lontananza ad est il cancello principale.

Radnoff tira la tua manica e ti lancia uno sguardo pieno di panico. "Non riesco a ricordarmi il punto in cui Ludor ci ha detto di cercare la porta segreta."

Chi-Chi lo scuote prendendolo per le spalle. "Idiota!"

Ti rivolgi a Chi-Chi. "Non guardare me," piagnucola. "Non stavo ascoltando quel vecchio avvoltoio."

Dove cercherete la porta segreta? Se pensi che sia a 15 metri dal cancello principale, vai all'88. Se pensi che invece sia a 50 metri dal cancello, vai all'89. Infine, se conosci l'incantesimo *Rivelazione* e vuoi spendere 4 punti di Forza per lanciarlo, vai al 90.

76

Avete percorso una breve distanza sguazzando nel tunnel di destra, quando sentite provenire dal passaggio di sinistra delle imprecazioni ed i rumori di una battaglia. I vostri inseguitori devono essere incappati in alcuni abitanti delle fogne.

Siete sul punto di ringraziare la vostra buona stella, ma avete un improvviso ripensamento quando vedete di fronte a voi tre grosse palle di pelo. Sono ratti giganti! Stanno banchettando con i rifiuti, me decidono che avete un aspetto più appetitoso e sciamano verso di voi per attaccarvi.

Devi combattere contro un ratto gigante. Ottiene 7 dadi e 80 extra, ed ha una RES di 25.

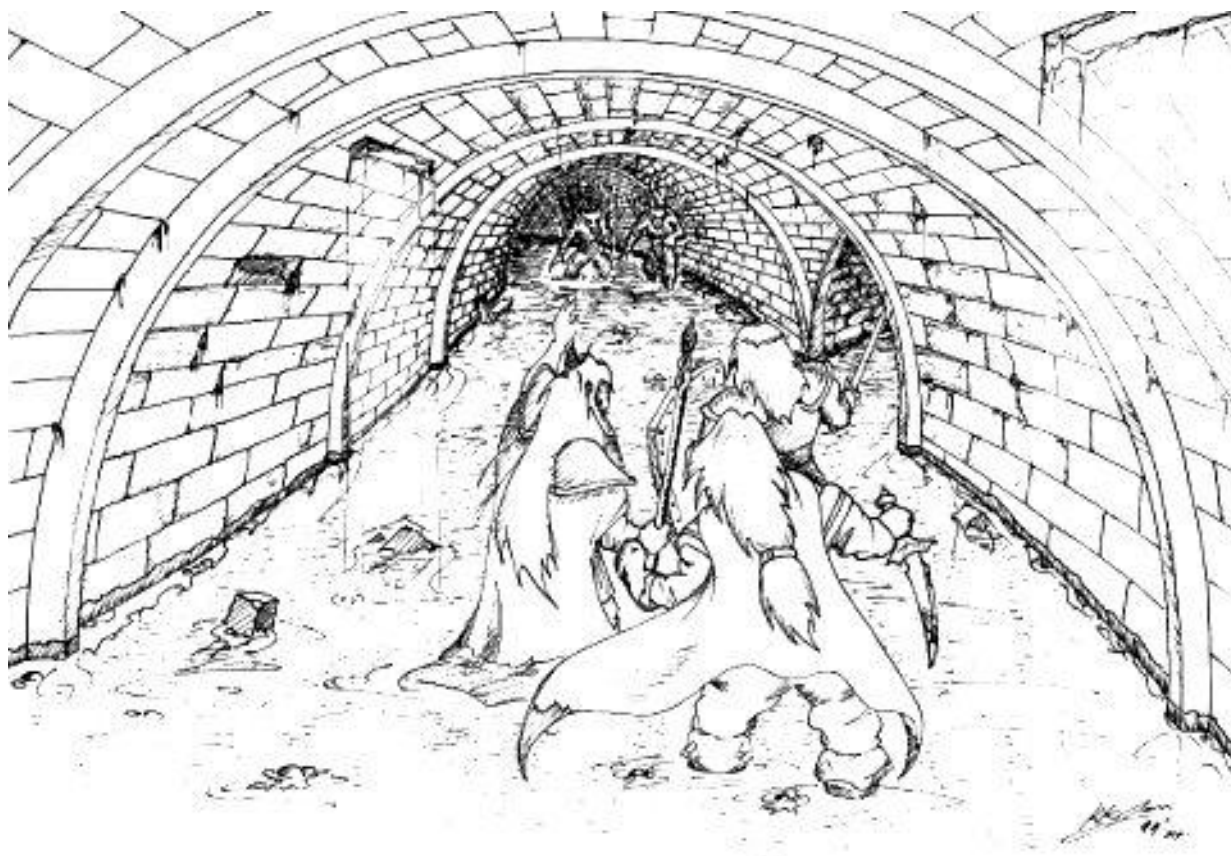
Se vinci, potete continuare ad addentrarvi nell'oscuro labirinto di tunnel del sistema fognario di Khosht. Fai un TR-L1 sulla FOR e sull'IN per i prossimi dieci turni, per un totale di venti TR. Se conosci l'incantesimo *Occhi di Gatto* e vuoi farne uso, riduci di 6 punti la tua Forza, abbassando a sei i turni per cui devi effettuare i TR, per un totale di dodici TR.

Per ogni TR fallito, riduci di un punto la tua RES a causa del tempo sprecato per cercare la strada giusta nel nocivo ambiente fognario.

Inoltre, ogni due turni devi lanciare un dado. Con un risultato di 1 o 2, incontrate un abitante delle fogne. Lancia un altro dado e consulta la tabella qui sotto per scoprire contro chi devi combattere.

Risultato	Nemico	Dadi	Extra	RES
1-2	Ratto mannaro	7	85	20
3-4	Ratto gigante	7	80	25
5-6	Serpente delle fogne	6	70	35

Se sopravvivi al termine dei dieci (o dei sei) turni, vai al 91.



77

Avete percorso una breve distanza sguazzando nel tunnel di sinistra, quando sentite provenire dal passaggio di destra delle imprecazioni ed i rumori di una battaglia. I vostri inseguitori devono essere incappati in alcuni abitanti delle fogne.

Siete sul punto di ringraziare la vostra buona stella, ma avete un improvviso ripensamento quando vedete venire verso di voi, illuminati dalla fioca luce, tre insolite creature.

Camminano erette ma sono gobbe e alte circa un metro e mezzo, coperte di pelo grigio sporco e con penetranti occhi neri.

“Ratti mannari!” grida Chi-Chi.

Ognuno impugna una stella del mattino e sgambetta verso il gruppo per attaccarvi. Devi combattere un ratto mannaro per poter proseguire oltre. Ottiene 5 dadi e 95 extra, ed ha una RES di 25.

Se vinci, potete continuare ad addentrarvi nell’oscuro labirinto di tunnel del sistema fognario di Khosht. Fai un TR-L1 sulla FOR e sull’IN per i prossimi dieci turni, per un totale di venti TR. Se conosci l’incantesimo *Occhi di Gatto* e vuoi farne uso, riduci di 6 punti la tua Forza, abbassando a sei i turni per cui devi effettuare i TR, per un totale di dodici TR.

Per ogni TR fallito, riduci di un punto la tua RES a causa del tempo sprecato per cercare la strada giusta nel nocivo ambiente fognario.

Inoltre, ogni due turni devi lanciare un dado. Con un risultato di 1 o 2, incontrate un abitante delle fogne. Lancia un altro dado e consulta la tabella qui sotto per scoprire contro chi devi combattere.

Risultato	Nemico	Dadi	Extra	RES
1-2	Ratto mannaro	7	85	20
3-4	Ratto gigante	7	80	25
5-6	Serpente delle fogne	6	70	35

Se sopravvivi al termine dei dieci (o dei sei) turni, vai al **91**.

78

Scendete una breve rampa di scale. Radnoff e Chi-Chi sono proprio dietro di te quando entrate in una piccola stanza piena di scaffali, su cui sono appoggiate a casaccio delle bottiglie. Quando siete tutti e tre all’interno della stanza, il vecchio barbone richiude la botola e percepite lo scatto del chiavistello che viene tirato.

Qualche attimo dopo sentite il passo di pesanti stivali correre sul pavimento sopra di voi. Delle voci gridano e degli oggetti vengono sbattuti per terra, facendo vibrare la botola e cadere addosso polvere e detriti.

Sentite una guardia dalla voce rauca e profonda minacciare i mendicanti. “Ditemi da quale parte sono andati, o verserò il vostro sangue.”

“G-Giù per il corridoio, laggiù!” dice uno dei senzatetto con voce spaventata.

Gradualmente il rimbombo dei passi si allontana e sentite il chiavistello riaprirsi. L’uomo che vi aveva parlato prima infila la sua testa nell’apertura. “Ora siete al sicuro. Se ne sono andati.”

Radnoff e Chi-Chi salgono le scale. Stai per seguirli quando il vecchio ti dice, “Prendi con te quella bottiglia che sta sul terzo scaffale. Quella con il liquido blu all’interno.”

Afferri la bottiglia e sali le scale. “E’ una Pozione del Camuffamento,” ti spiega l’uomo. “Un tempo ero un alchimista, prima di ridurmi in questo stato. Ce n’è abbastanza nella bottiglia per tutti voi. Vi permetterà di passare inosservati sotto il naso delle guardie del cancello secondario, che è il posto dove vi consiglio di dirigervi adesso. I cani da guerra dei soldati al cancello principale non saranno certo ingannati dagli effetti della pozione e ci sono così tante guardie là che non riuscirete mai ad evitarle tutte e fuggire.”

Ringraziando l’uomo per il suo aiuto, vi dirigete verso il cancello secondario. Vai all’**11**.

79

Ignorate gli uomini e li oltrepassate di corsa, cercando un percorso attraverso il magazzino abbandonato per far perdere le tracce ai vostri inseguitori. Passate attraverso corridoi senza fine, illuminati soltanto dalla luce della luna che filtra attraverso le finestre rotte.

Avete fatto così tante giravolte che state iniziando a confondervi, quando appare di fronte a voi un'apertura che dà sulla strada, nel punto in cui dovrebbe trovarsi una grossa porta a due ante. Purtroppo, quando siete ad una decina di metri dall'uscita, dalla porta aperta appaiono i volti animaleschi e contorti di un gruppo di guardie della Pattuglia Notturna.

Le lame di Radnoff e Chi-Chi guizzano in avanti come la lingua di un serpente, squarciando due guardie. L'espressione sui volti dei nemici rivela la sorpresa per un attacco così fulmineo. Il sangue imbratta le pareti sprizzando dai moncherini degli arti e delle teste mozzate dai corpi.

Di fronte a te, una guardia cerca di sbilanciarti e colpirti con la sua spada lunga. Schivi il suo affondo e la colpisci con una gomitata che fa volare denti e schizzi di sangue. Il tuo nemico crolla a terra, lamentandosi e tenendosi il viso.

Filate via lungo la strada. Dietro di voi, altre guardie si gettano all'inseguimento, facendo rimbombare il selciato coi loro passi pesanti che sembrano avvicinarsi di più ad ogni momento. Guardando verso il cancello principale, capite che le guardie stanno tentando di spingervi in quella direzione per intrappolarvi nei pressi del cancello, dove i loro commilitoni ronzano numerosi come api intorno alla regina. Non riuscirete mai a fuggire da quella parte.

"La nostra unica possibilità è il cancello secondario," dici ai tuoi compagni.

Chi-Chi annuisce. "Andiamo."

Vai all'11.

80

Mentre vi avvicinate al cancello secondario, le guardie sulla piattaforma si voltano verso di voi e vi fissano intensamente. Vi sentite come se camminaste sotto la minaccia di una balestra, ma continuate comunque verso il cancello.

Una sentinella esce dalla guardiola accanto al cancello e viene verso di voi, con in mano un fascio di fogli. "Salve," vi dice e comincia a sfogliare il mazzo di documenti.

Togli la collana dalla tasca e gliela mostri. L'uomo dà un'occhiata al ciondolo e guarda in rapida successione te, Chi-Chi e Radnoff. Le guardie sulla piattaforma sono scese lungo una scala e si sono nel frattempo posizionate alle vostre spalle.

Gli occhi della sentinella al cancello sembrano volervi scrutare l'anima, finché finalmente dice "Sono puliti," e torna nella guardiola, dove aziona una leva. Cigolando sonoramente, il cancello si solleva per farvi uscire.

Mentre vi incamminate per uscire fuori dalla città, passate accanto alla guardiola e sentite la sentinella bisbigliarvi, "Andate subito a Knor. Non fermatevi."

Dando ascolto al consiglio del ladro-mendicante e della sentinella del cancello, viaggiate fino a Knor, dove il barista della Casa della Birra dei Sette Peccati vi dà rifugio per una notte, dopo la quale vi preparate ad andarvene.

Radnoff si volta verso di te e ti stringe la mano. "Chi-Chi ed io andremo un po' in giro, senza meta ed in cerca di avventura. Penso che sia meglio separarci ora e seguire ognuno la nostra strada."

Annuisci e ricambi il saluto di Radnoff, che continua. "Spero che ci incontreremo ancora un giorno o l'altro. Magari per tentare un altro furto insieme."

Chi-Chi si avvicina e ti bacia sulla guancia. "Se un giorno passerai da Gull, vieni a trovarmi nella Strada dei Vagabondi, subito a nord della Taverna del Drago Nero. E se non sono in casa, fermati alla taverna e vai a parlare con mio fratello Rais. Fagli il mio nome e ti offrirà da bere."

Dopo aver abbracciato entrambi, ti incammini per la tua prossima avventura. Non c'è un tramonto in cui scomparire, ma un'alba sanguigna che sta sorgendo all'orizzonte. Molto appropriato, pensi.

Guadagni 1.000 Punti Avventura, oltre a tutti quelli che hai ottenuto finora grazie al combattimento, ai Tiri di Recupero ed agli incantesimi lanciati. *Fine.*

81

Puoi tentare di lasciare la città camminando come se niente fosse attraverso il cancello (vai al 46), forzare il blocco delle sentinelle (vai al 47), o utilizzare un incantesimo o un oggetto che hai trovato in quest'avventura per evitare le guardie (vai al 48).

82

Porgi l'oro alla guardia e dici, "Niente domande."

La guardia osserva prima te e poi le monete. Con la velocità di un cobra, ti sottrae il denaro dal palmo della mano. "Sono puliti," dice agli altri due commilitoni, che si sono portati silenziosamente dietro di voi.

La sentinella entra nella guardiola ed aziona una leva. Con uno stridio di ingranaggi, il cancello si solleva.

Uscite dalla città, ma la vostra avventura non è ancora finita. Vai al 92.

83

"Niente domande," dici porgendo la tua bustarella. La sentinella esamina uno dei fogli del mazzo e quindi osserva il tuo palmo teso pieno di monete.

Aguzzando gli occhi, grida "Cosa? Voi ladri sanguinari pensate di potermi corrompere?" e sbatte via l'oro dalla tua mano.

Dietro di te, senti le armi di Radnoff e Chi-Chi impattare contro le spade delle guardie mentre viene ingaggiato il duello.

Nel frattempo, la sentinella al cancello estrae la spada dal fodero e si prepara a colpirti.

Devi combattere la guardia. Ottiene 6 dadi e 95 extra, ed ha una RES di 30. La sua armatura assorbe 5 punti di danno. Se riduci la sua RES a 10 o meno, vai al 93.

84

Il Servitore sibila di rabbia e dolore mentre lo bersagli con i tuoi attacchi. Guardandoti con astio, arretra lentamente dalla mischia e si getta tra le fiamme.

Un imbuto di fuoco turбина nell'aria come un tornado in miniatura, circondando la creatura, e vedi ancora una volta la sua forma oscura contorcersi tra le fiamme. Un istante dopo, il falò si spegne improvvisamente. Il mostro infernale è scomparso.

Ti volti per vedere come stanno Radnoff e Chi-Chi, che nel frattempo si sono faticosamente rialzati in piedi. Sono feriti, ma ancora in grado di continuare la fuga.

Raggiungete il confine del cimitero. Vai all'85.

85

Camminate per una dozzina di metri per riprendervi sufficientemente dai postumi della battaglia e ricominciate a correre. Velocemente arrivate ad un basso muro di pietra.

"Eccoci," dice Radnoff. "Una volta al di là del muro, saremo in vista del cancello secondario."

Scalate il muro con facilità e quaranta metri più avanti, dall'altra parte della strada, vedete il cancello secondario. Due piccole figure - guardie - camminano avanti e indietro su una piattaforma che permette loro di sorvegliare la Vecchia Foresta che si estende al di là del cancello.

Se hai trovato una Pozione del Camuffamento e vuoi usarla, bevila in fretta e vai all'87. Se invece preferisci lanciare l'incantesimo *Manto Mimetizzante* per cercare di superare le guardie senza essere visto, riduci di 10 punti la tua Forza e vai all'86. Se non puoi (o non vuoi) fare nessuna di queste cose, continua a leggere.

Conduci Radnoff e Chi-Chi giù per la collina erbosa fino alla strada ed attraversa la via dissestata e sporca che conduce al cancello secondario. La nebbia scivola sulle mura cittadine come uno spettro minaccioso. Sotto la piattaforma, a fianco del cancello, c'è una piccola guardiola, al cui interno una

guardia sta sonnecchiando. La zona è fiocamente illuminata da lampade appese in cima a dei pali che si estendono fino ai lati della piattaforma.

Sentendovi avvicinare, la guardia si sveglia e vi ordina di fermarvi. Si strofina gli occhi assonnati ed inizia a scartabellare tra un mucchio di carte sopra un piccolo tavolino, alzando ogni tanto lo sguardo verso di voi. Pochi metri più in là, sentite il suono di pesanti stivali che stanno scendendo lungo una scala.

Radnoff ti dà un colpo col gomito, invitandoti ad agire. Se non vuoi fare niente, vai al **63**. Se preferisci iniziare una conversazione, vai al **64**. Se cerchi di corrompere la guardia, decidi la somma che intendi offrirle e vai al **65**. Se decidi di attaccare la guardia, vai al **66**.

86

“Statemi vicino,” avverti Radnoff e Chi-Chi prima di mormorare l’arcana formula che vi permetterà di rendervi invisibili. Una sensazione di caldo formicolio corre attraverso i vostri corpi e le vostre bocche si riempiono del sapore metallico del rame.

Mentre completi l’incantesimo, getti un’occhiata verso Radnoff e Chi-Chi ed osservi i loro arti diventare trasparenti. Ti guardi e dove dovrebbe esserci il tuo corpo... non vedi nulla!

“Non hai mai avuto un aspetto migliore, Radnoff,” dice Chi-Chi, scoppiando in una risata.

“Simpatica, Chi-Chi. Davvero simpatica,” replica il ladro.

La nebbia scivola sulle mura cittadine come uno spettro minaccioso. Sotto la piattaforma, a fianco del cancello, c’è una piccola guardiola, al cui interno una guardia sta sonnecchiando. La zona è fiocamente illuminata da lampade appese in cima a dei pali che si estendono fino ai lati della piattaforma.

C’è uno spazio di circa sessanta centimetri tra il fondo del cancello ed il suolo. Per fuggire dalla città, dovete strisciare sotto il cancello senza attirare l’attenzione delle guardie. Con un cenno del braccio, indichi ai tuoi compari di avanzare ma avete fatto soltanto un paio di passi quando una pietra smossa nella pavimentazione fa inciampare Chi-Chi, che cade al suolo con un sonoro tonfo.

Le guardie scattano subito in azione. Le due sulla piattaforma balzano al suolo, con le spade sguainate e pronte a combattere. La guardia addormentata nella guardiola si sveglia improvvisamente e salta fuori dalla garitta pochi passi di fronte a te, scrutando coi suoi grandi occhi spalancati nel nulla proprio attraverso di te.

Rimani perfettamente immobile e fai segno a Radnoff e Chi-Chi di imitarti. Le guardie cominciano ad ispezionare la zona e solo grazie all’agilità ed ai riflessi affinati in anni di avventure ladresche, riuscite ad eluderle. Le sentinelle proseguono quindi verso la strada che porta in città. Questa è la vostra possibilità per fuggire.

Fai un TR-L0 sulla FOR per Radnoff, Chi-Chi e per te (devi ottenere un 5 lanciando due dadi), annotando i singoli risultati dei TR – se ottieni dei doppi, tira nuovamente i dadi ed aggiungici il risultato ottenuto. Se il totale dei vostri TR è 19 o inferiore, vai al **94**. Se il risultato invece è di 20 o più, vai al **95**.

87

Ti porti la bottiglia alle labbra ed ingurgiti una sorsata dello strano liquido blu, quindi la passi a Radnoff. Ti sembra di avere bevuto l’acqua gelida di un ghiacciaio!

Istantaneamente, la gola ed i polmoni vengono irritati dagli effetti della glaciale pozione. Cominci a battere i denti ed i tuoi arti diventano freddi ed insensibili, come dei ghiaccioli.

“Che magia infernale è questa?” riesce a domandarsi Radnoff, prima che gli effetti della pozione gli impediscano di continuare a parlare. Vedi che anche Chi-Chi sta subendo le stesse vostre conseguenze.

All’improvviso, velocemente come era arrivata, la sensazione di congelamento passa. Alzando la testa, vedi che Radnoff e Chi-Chi sono scomparsi ed al loro posto ci sono due guardie cittadine.

“Che cos’hai da guardare?” ti chiede una delle due. La voce della guardia è identica a quella di Chi-Chi. La Pozione del Camuffamento vi ha “trasformato” tutti in modo da sembrare delle guardie cittadine.

Vi concedete una sonora, grassa risata prima di incamminarvi giù per il pendio erboso ed attraversare una strada sporca e dissestata che conduce al cancello secondario. Sotto la piattaforma, a fianco del cancello, c’è una piccola guardiola, al cui interno una sentinella sta stiracchiandosi, al risveglio dopo un sonnellino. La zona è fiocamente illuminata da lampade appese in cima a dei pali che si estendono fino ai lati della piattaforma.

Sentendo che vi avvicinate, le guardie sulla piattaforma si voltano e vi guardano meravigliate con un largo sorriso stampato sul volto. “Hey, siete in anticipo,” grida una di esse.

La guardia che era all’interno della garitta si precipita fuori e vi saluta con una stretta di mano. “Sono felice di vedervi, ragazzi. Pensavo che avremmo dovuto fare turno doppio stanotte, a causa di quell’ubriacone di Nystrom.”

“Ci ha mandato il Capitano,” dici alle guardie. “Potete andare a casa, ragazzi.”

Le guardie non perdono tempo e raccolto il proprio equipaggiamento si avviano rapidamente lungo la strada. In breve, scompaiono dalla vostra vista.

Riuscendo a malapena a trattenere le risa, cercate un modo per aprire il cancello secondario e trovate il meccanismo all’interno della guardiola. Azionando una piccola leva, il cancello si apre con un rumoroso scricchiolio.

La vostra ordalia nella città di Khosht è giunta al termine, ma la vostra avventura non è ancora finita. Vai al **92**.



88

“Laggiù,” dici mentre cominci a correre verso il cancello, invitando Radnoff e Chi-Chi a seguirti. “Ludor ha detto che la porta segreta era a circa quindici metri dal cancello principale,” rantoli mentre ansimi con il fiato grosso.

Vi state avvicinando al punto in cui dovrebbe trovarsi la porta segreta quando vedete di fronte a voi una guardia. Rallentate il passo e tenete d’occhio le sentinelle.

Dovrete avvicinarvi ai guardiani per riuscire a trovare la porta segreta. State pensando al da farsi quando Radnoff ti tira per la manica.

“Voi due restate qui,” dice. “Sgattaiolerò avanti e troverò la porta. Sono un esperto in questo genere di cose.”

“Da quando?” chiede ironicamente Chi-Chi, trattenendo a stento una risata.

State riflettendo sulle possibilità di attuazione del piano quando un fascio di luce illumina il vostro gruppo. “Voi, laggiù. Fatevi riconoscere.” Dall’altra parte della luce intravedete la sagoma di una guardia.

Non scomodandovi a rispondere, scattate all’unisono verso la direzione da cui siete venuti, seminando la guardia tra le ombre degli alberi e gli edifici che punteggiano questa parte della città.

“Non abbiamo scelta, adesso,” dici. “Dobbiamo dirigerci al cancello secondario.” Annuendo con il capo, Radnoff e Chi-Chi approvano la decisione. Vai all’11.

89

“Ha detto che la porta segreta era cinquanta metri ad ovest del cancello principale,” dici.

Radnoff annuisce in segno di approvazione. “Hai ragione.”

Chi-Chi lo fulmina con un grugnito.

In lontananza ad est, vedete le fiamme saettare nel cielo da un gigantesco braciere cilindrico vicino al cancello principale. Utilizzandole come punto di riferimento, calcolate approssimativamente i cinquanta metri lungo il muro. Quando arrivate sul posto in cui dovrebbe trovarsi la porta segreta è come se vi trovaste immersi in un drappo di velluto nero – non riuscite a vedere nulla.

“Ludor ha detto di spingere in un punto nella parte sinistra, in alto. Giusto?” chiede Radnoff.

“No, ha detto l’angolo in basso a destra,” gli rispondi.

“Per gli dei!” ringhia Chi-Chi. “Non riuscite mai a rendere una cosa semplice.”

Fai scorrere la tua mano lungo l’angolo inferiore destro del muro, sperando di attivare il meccanismo che fa aprire il muro. Non accade nulla. Spingi, tiri e cominci a prendere a calci la parete, ma non succede ancora niente.

“Quel ratto mentitore!” dice Radnoff. “Sentirà la lama del mio pugnale nella sua schiena se mai dovessi rincontrarlo.” Per una volta, Chi-Chi non schernisce il complice.

Cominciare a sentirvi perduti. Se non c’è una porta segreta, non vi resta che tentare di scappare da Khosht attraverso il cancello secondario, o continuare a nascondervi in città dove ogni singolo membro della guardia vi sta cercando – una decisione che non vi porterebbe senz’altro ad una vita lunga e piacevole.

Se pensi che Ludor non stesse mentendo e che la porta segreta deve essere da qualche parte qui vicino, puoi spendere 4 punti di Forza e lanciare l’incantesimo *Rivelazione* (vai al 90). Oppure puoi decidere di dirigerti verso il cancello secondario (vai all’11).

90

Velocemente, reciti le mistiche parole che rivelano le porte nascoste. Un debole bagliore purpureo inizia a circondare una piccola parte delle mura cittadine a circa tre metri da dove vi trovate.

“Ludor è stato piuttosto approssimativo nelle sue indicazioni,” dici agli altri. Radnoff e Chi-Chi corrono verso la porta e tu li segui, tastando freneticamente nell’angolo inferiore destro della parete. Con vostro enorme sollievo, una parte delle mura cittadine scivola all’indietro. Attraversate l’apertura proprio un attimo prima che il muro ritorni al suo posto.

Siete fuggiti dalla città di Khosht! Ma la vostra avventura non è ancora finita. Vai al 92.

91

Stai conducendo i tuoi compagni lungo un altro cupo tunnel fognario quando un soffio d'aria pulita ti colpisce in pieno viso. Avanzi velocemente, seguendo una svolta nel passaggio, e guardando in alto vedi il sorriso sanguinolento della rossa luna crescente. Avete trovato un'uscita che porta fuori dalle fogne!

Una scaletta arrugginita conduce alla superficie. Vi arrampicate e sbucate in una strada deserta. Guardando verso sud, vedete in lontananza il cancello principale, davanti a cui s'è un gran via vai di guardie.

"Scommetto che stanno cercando noi," dice Chi-Chi-

"Non c'è modo di uscire dal cancello principale adesso," dici. "Dobbiamo dirigerci al cancello secondario."

Radnoff e Chi-Chi sono d'accordo. Vai all'11.

92

Vi accampate per la notte – o per quello che ne rimane da trascorrere – tra i folti pini della Vecchia Foresta (se hai perso punti di FO o RES durante la tua avventura a Khosht, ora puoi recuperare fino a sei punti – nessuno dei due attributi può superare il suo punteggio originale).

Vi svegliate intorno a mezzogiorno. I pochi raggi di sole che riescono a penetrare il soffitto di foglie che vi sovrasta riscaldano debolmente i vostri corpi. Chi-Chi e Radnoff ti si avvicinano. "Mi dispiace per l'Occhio," inizia a dire Radnoff. "Se avessimo corrotto la persona giusta, ci staremmo dividendo il suo valore in questo momento – 80.000 pezzi d'oro per me e per te, e 40.000 per Chi-Chi."

"Cosa?" grida Chi-Chi.

Radnoff sorride e si volta verso Chi-Chi, dicendole con falsa malizia, "Beh, la nostra sfortuna è dipesa da te, non è vero, carina?"

"Dì le tue preghiere..."

"Shhh," la interrompi, tendendo l'orecchio verso i boschi intorno a voi.

Radnoff si guarda intorno e scivola alle tue spalle. "Che cosa c'è? Non sento niente."

Resti immobile e senti nettamente il flebile suono delle foglie calpestate da piedi pesanti, mentre dalle cime degli alberi uno stormo di uccelli si leva in volo nel cielo limpido, spaventato da qualcosa.

"State giù!", avverti i tuoi compagni.

Un istante dopo, una salva di frecce viene scagliata verso di voi. Vi gettate a terra e prendete riparo dietro un tronco. Le frecce colpiscono il ceppo d'albero e lo scuotono.

"Chi sono?" chiede Radnoff.

"Alcuni dei nostri amici di Khosht, senza dubbio," rispondi.

Pochi secondi dopo, l'attacco sembra terminato. Ti azzardi a gettare uno sguardo oltre il tronco e vedi un gruppo di quattro uomini-cane caricare dal bosco nella vostra direzione.

"Sono Battitori," dice Radnoff. Notate che le frecce sparpagliate vicino a voi hanno dei piccoli sacchetti di sabbia al posto delle punte acuminate, alcuni dei quali sono stati sbrindellati dall'impatto col tronco. Si tratta di frecce appositamente studiate per stordire e rendere incosciente il nemico, invece di ucciderlo.

Radnoff si sposta per osservare la zona di fronte a voi, dove Chi-Chi giace a terra, immobile.

Devi combattere contro due Battitori, uomini-bestia che fanno parte della guardia cittadina ed hanno il compito di consegnare i fuggitivi alla giustizia. Tenteranno di farvi perdere conoscenza colpendovi con i loro randelli coperti di rune e riportarvi a Khosht. Ognuno dei tuoi nemici ottiene 5 dadi e 45 extra, ed ha una RES di 20. L'armatura che indossano assorbe 4 punti di danno. Combatti contemporaneamente contro entrambi.

Se vinci, vai al 96. Se la tua RES viene ridotta sotto 5, vai al 97.



93

La sentinella vacilla dopo che il tuo ultimo affondo la colpisce sulla tempia. Crolla al suolo con un rivolo di sangue lungo la guancia sinistra.

Ti volti e vedi che Radnoff e Chi-Chi hanno sconfitto i propri avversari e stanno saccheggiando le tasche delle guardie che giacciono esanimi al suolo.

Cercate un modo per aprire il cancello secondario e trovate il meccanismo all'interno della guardiola. Azionando una piccola leva, il cancello si solleva con un rumore stridente.

La vostra ordalia nella città di Khosht è giunta al termine, ma la vostra avventura non è ancora finita. Vai al **92**.

94

Mentre l'attenzione delle guardie è rivolta alla strada, segnali a Radnoff e Chi-Chi di strisciare in silenzio sotto il cancello. "Prima io," dice Chi-Chi.

Dopo pochi attimi, ti accorgi che c'è qualche intoppo. Senti Chi-Chi dimenarsi per attraversare l'apertura.

"Che succede?" le chiedi in un sussurro.

"I miei capelli! Si sono impigliati nel cancello," ti risponde, ma essendo invisibile non puoi aiutarla a liberarsi. Armeggi alla cieca lungo il bordo inferiore del cancello e alla fine riesci ad afferrare i capelli di Chi-Chi tra le tue mani. Cerchi di liberarli, ma non hai idea di come fare.

D'un tratto ti accorgi con orrore che riesci a vedere alcune ciocche dei capelli della ragazza. Il tuo incantesimo sta svanendo! Ti volti e noti le guardie che stanno tornando indietro alle loro postazioni. Quando ti giri nuovamente verso Chi-Chi, riesci a vederla abbastanza per riuscire a liberarla dal cancello. Adesso però siete stati visti.

"Laggiù, ragazzi!" grida una delle guardie. "E così, voi delinquenti assassini state cercando di fuggire?"

Senza aspettare una risposta, le guardie vi ordinano di sdraiarsi a terra, ma non ubbidite.

Devi combattere contro una delle guardie - la sentinella che stava all'interno della guardiola. Ottiene 6 dadi e 85 extra, ed ha una RES di 30. La sua armatura assorbe 5 punti di danno. Se riduci la sua RES a 10 o meno, vai al **93**.

95

Mentre l'attenzione delle guardie è rivolta alla strada, segnali a Radnoff e Chi-Chi di strisciare in silenzio sotto il cancello. "Prima io," dice Chi-Chi.

Pochi attimi dopo sentite la sua voce. "Sono passata. Sbrigatevi, ragazzi. L'incantesimo sta svanendo." A conferma delle sue parole, ti guardi e riesci a vedere una delle tue braccia che torna visibile.

Radnoff è il prossimo e in un istante scivola al di là del cancello. Ti abbassi sul ventre e strisci sotto il cancello. Quando ti sdrai, vedi che Radnoff e Chi-Chi sono completamente visibili.

Guardando indietro verso la città, noti che le guardie stanno tornando alle loro postazioni. Silenziosi come ladri nella notte, sgattaiolate lungo un sentiero che va in direzione della Vecchia Foresta.

La vostra ordalia nella città di Khosht è giunta al termine, ma la vostra avventura non è ancora finita. Vai al **92**.

96

Arretri dal combattimento. Il sudore ti annebbia la vista e senti le braccia pesanti per la fatica. Non riesci a racimolare la forza per un altro affondo e senti la tua arma scivolarti lentamente dalle mani mentre tenti di sollevarla ancora una volta. Ma quando la vista finalmente ti si schiarisce, vedi che il combattimento è finito.

Radnoff tiene in braccio Chi-Chi e le sta versando sulle labbra un liquido violaceo dalla sua borraccia. La ragazza lentamente riprende conoscenza. "Tenti di farmi ubriacare ancora, eh?"

Radnoff le dà un bacio sulla bocca e lei sembra gradire questa effusione.

“Avanti, voi due. Smettetela. Dobbiamo muoverci.”

Radnoff si volta verso di te e ti tende la mano. “Ti sei comportato come un vero campione,” ti dice, stringendoti vigorosamente la mano. “Chi-Chi ed io andremo un po’ in giro, senza meta ed in cerca di avventura. Penso che sia meglio separarci ora e seguire ognuno la nostra strada.”

Annuisci e ricambi il saluto di Radnoff, che continua. “Spero che ci incontreremo ancora un giorno o l’altro. Magari per tentare un altro furto insieme.” Radnoff ti saluta e quindi si volta per tornare da Chi-Chi, aiutandola a rialzarsi in piedi. Con un ultimo cenno di saluto, i due scompaiono nel verde della Vecchia Foresta.

Tu fai lo stesso.

Guadagni 1.000 Punti Avventura, oltre a tutti quelli che hai ottenuto finora grazie al combattimento, ai Tiri di Recupero ed agli incantesimi lanciati. *Fine*.

97

Ti svegli con un martellante mal di testa in una piccola cella putrida, dove rimarrai rinchiuso fino al giorno dell’udienza.

Al processo vieni giudicato colpevole di violazione di proprietà privata, effrazione, attacco alle guardie e molti altri reati minori (trovi un buon avvocato che riesce a scagionarti dall’accusa di omicidio) e vieni condannato a vent’anni di prigione.

Dopo dieci anni vieni rilasciato per buona condotta. A causa delle deprecabili condizioni in cui sei costretto a vivere, perdi permanentemente 15 punti di RES e 10 punti di FO. Perdi anche 5 punti di AB e, ovviamente, sei invecchiato di dieci anni. Se uno o più di questi attributi scendono a zero o meno, entri a far parte della schiera di prigionieri che hanno perso la vita nel nero inferno delle Prigioni Cittadine di Khosht. Ma non ci sono solo cattive notizie, perché le preziose informazioni ed esperienze fatte in prigione hanno fatto aumentare la tua IN di 5 punti.

Se sei ancora vivo, vieni rilasciato. Non hai più l’equipaggiamento ed i tesori con cui hai cominciato questa avventura. Tutto ciò che ti viene restituito al momento della scarcerazione sono i vestiti che avevi addosso quando ti hanno catturato, ed una somma di 10 monete d’oro che i guardiani ti consegnano perché tu possa cominciare una nuova vita.

Congratulazioni. Alla fine, sei riuscito nella tua... fuga da Khosht!

Guadagni 450 Punti Avventura, oltre a tutti quelli che hai ottenuto finora grazie al combattimento, ai Tiri di Recupero ed agli incantesimi lanciati. *Fine*.



ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE

AB	Abilità
CA	Carisma
D	Dado / Dadi a 6 facce
DTC	Danno Totale in Combattimento
Ex. Pers.	Extra Personali
FO	Forza
FOR	Fortuna
IN	Intelligenza
Liv	Livello
Lx	Livello di Difficoltà del Tiro di Recupero
MO	Moneta d'Oro
P.A.	Punti Avventura
RES	Resistenza
SL	Signore dei Labirinti
SG	Signore del Gioco
T&T	Tunnels & Trolls
TR	Tiro di Recupero
u.p.	Unità di Peso (standard equivalente a 50 gr.)
VE	Velocità
VM	Valutazione Mostro

Manuale di riferimento:

Tunnel & Troll Il Libro delle Regole 5° Edizione, Ken St. Andre, ©1988 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.

SOMMARIO

GLI AUTORI	2
REGOLE PARTICOLARI DI GIOCO	3
INTRODUZIONE	4
FUGA DA KHOSHT	6
ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE	42

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

Il compilatore di questa avventura non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Il compilatore si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il proprio diritto morale ad essere noto come il compilatore della presente avventura "Fuga da Khosht".

Il copyright di questa avventura inedita è di Andrew Greene. Le immagini sono copyright dei rispettivi autori, e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. La compilazione della presente avventura è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'autore dell'avventura. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale - integralmente o parzialmente - in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note all'autore.

L'avventura "Fuga da Khosht" può essere alterata per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione della presente avventura "Fuga da Khosht" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

T&T e Tunnels & Trolls sono marchi registrati della Flying Buffalo Inc., ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questa avventura **NON** è materiale T&T ufficialmente approvato.

Questa avventura è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it



FUGA DA KHOSHT

Avventura in Solitario

ASSIEME AI TUOI COMPLICI E VECCHI AMICI, L'AGILE E LETALE RADNOFF E LA SINUOSA CHI-CHI DALLA PELLE NERA, HAI DECISO DI TENTARE LA SORTE E RUBARE L'OCCHIO DEL CICLOPE, UNA MAGNIFICA GEMMA GROSSA COME IL PUGNO DI UN GIGANTE E DELL'INCREDIBILE VALORE DI ALMENO 200.000 PEZZI D'ORO! ENTRARE NEL MUSEO DI KHOSHT E' STATO FACILE, MA PROPRIO QUANDO TUTTO SEMBRAVA GIRARE PER IL VERSO GIUSTO, IL FATO CI HA MESSO LO ZAMPINO. RIUSCIRETE A FUGGIRE DALLA CUPA CITTA' DI KHOSHT E SALVARE LA PELLE DAGLI ASSALTI DI UOMINI-BESTIA, MASTINI DA GUERRA, VIOLENTI BULLI DI STRADA, SEGUACI DI LEROTRA'HH ED UN SINISTRO NEGROMANTE?



CHIMERÆ