

4



la terra
di mezzo

ALLA RICERCA DEL PALANTÍR

MILT CREIGHTON



ELMORE '86

ENTRA NEL MONDO DI J.R.R. TOLKIEN

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi



Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

*Iron Crown Enterprises è ideatore di Middle-earth Quest
ed è proprietario © 1985, 1988 del Questgame Rules
e del marchio Questgame.*

ISBN 88-7068-504-7

Titolo originale: Middle-earth Quest TM - Search for the Palantír TM
© 1989, Unwin Hyman Limited, 15/17 Broadwick Street, Londra
W1V 1FP, Inghilterra. Riproduzione vietata.

Middle-earth ® e The Hobbit ® sono marchi registrati
della Elan Merchandising, Inc.

Tutti i nomi dei personaggi e dei luoghi ripresi dalle opere di
J.R.R. Tolkien sono marchi registrati appartenenti
a Grafton Books (HarperCollins), 77-85 Fulham Palace Road,
Hammersmith, London W6 8JB, England, successori
di Unwin Hyman, Ltd. e George Allen & Unwin, Ltd.,
London, UK.

© 1992, Edizioni E. Elle S.r.l. - Trieste
via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

ALLA RICERCA DEL PALANTÍR

MILT CREIGHTON

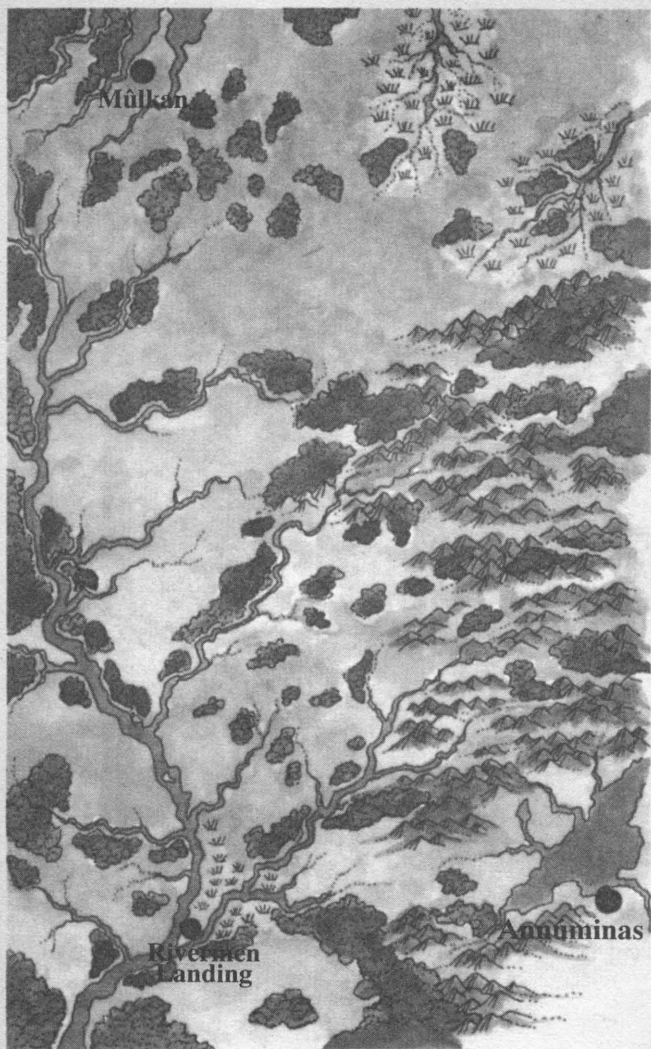
illustrato da Dan Carroll
mappe di Carolyn Savoy
tradotto da Costanza Galbardi



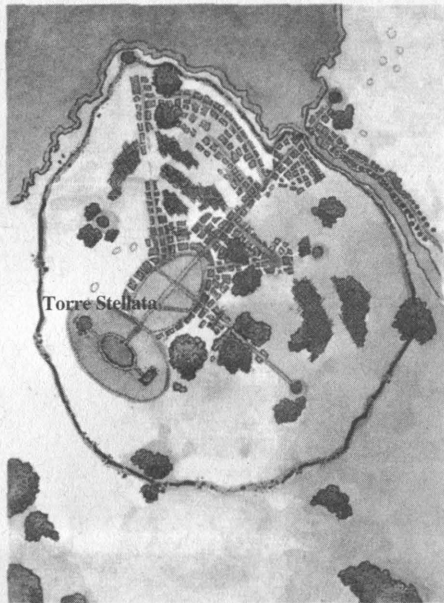
Edizioni E. Elle

Indice

<i>Mappe</i>	6
<i>Introduzione</i>	9
<i>Sistema di base</i>	12
<i>Fogli d'Identità</i>	16-18
<i>Fogli delle Decisioni, dei Risultati, degli Oggetti</i>	17-19
<i>Alla ricerca del Palantír - Prologo</i>	20
<i>Creare un personaggio</i>	312
<i>Sistema avanzato</i>	317
<i>Regole facoltative</i>	322
<i>Usare le regole del Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli</i>	328
<i>Tavola GiRSA</i>	336
<i>Tavola di combattimento</i>	337
<i>Tavola numerica</i>	338



Le rovine di Annúminas



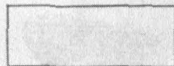
Corso
d'acqua



Alberi



Distesa d'erba
o pianura

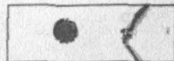


Insedimenti
(rovine)



Strade pavimentate
(rovine)

Torri

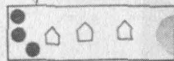


Mura (rovine)

Montagne
(vedi mappa generale)



Città
(vedi mappa generale)



Giardini
trascurati



Introduzione

Ispirati all'opera del più grande scrittore di *fantasy* di tutti i tempi, J.R.R. Tolkien, i librogame della serie "La Terra di Mezzo" ti trasportano in un mondo in cui puoi incontrare uomini coraggiosi e crudeli, ma anche Hobbit, Elfi, Orchetti, Troll e Maghi, sia buoni che malvagi. Il continente della Terra di Mezzo costituirà lo scenario perfetto per le tue avventure, tra combattimenti e colpi di scena mozzafiato. Benvenuto nell'emozionante universo della Terra di Mezzo di J.R.R. Tolkien!

I dadi

Durante l'avventura avrai bisogno molte volte di lanciare i dadi per ottenere un numero da 2 a 12. In questi casi puoi:

- 1) Usare la **Tavola Numerica** in fondo al libro. Scegli un numero toccando la tavola con una matita o una penna (o qualcosa di simile) ad occhi chiusi. Se con la penna tocchi una linea, ripeti l'operazione.
- 2) Aprire il libro a caso e guardare il numero che trovi dentro la casellina in fondo alla pagina. Quello sarà il numero prescelto.
- 3) Lanciare due dadi a sei facce oppure lanciare un dado due volte.

Talvolta dovrai sommare il risultato ottenuto a un *bonus*. Qualora ciò avvenga, considera i risultati maggiori di 12 come un "12" e i risultati inferiori a 2 come un "2".

Il sistema di gioco

In questo librogame sono descritti i vari pericoli, situazioni e posti che puoi incontrare nel corso delle tue avventure. Man mano che leggi i paragrafi del libro ti verranno proposte diverse scelte; il paragrafo che leggerai dipenderà innanzitutto dalla tua scelta, ma anche dal fatto che le tue azioni abbiano avuto successo o meno.

I paragrafi del testo sono indicati da un numero di tre cifre (es. **365**): non leggere un paragrafo se non quando ti si dice di farlo.

Scelta del sistema

Prima di iniziare a giocare devi decidere se vuoi seguire il **Sistema di base**, che trovi al prossimo capitolo, oppure il **Sistema avanzato**, che si trova alla fine del libro. Se non hai mai letto un librogame né un rolegame ti consigliamo di usare il Sistema di base. Dopo che avrai preso confidenza con il gioco, sarai pronto per usare il Sistema avanzato.

Inizio del gioco

Dopo aver scelto il sistema che vuoi usare, la tua avventura inizia con la lettura del *Prologo*. Da quel momento il percorso da seguire ti viene indicato dal testo.

Dopo la lettura del Prologo ti verrà chiesto di scegliere un personaggio, seguendo le istruzioni che troverai nel testo. Se non hai mai letto un librogame né un rolegame,

ti consigliamo di usare uno dei personaggi con caratteristiche precompilate che troverai nel testo. Quando avrai scelto il personaggio, dovrai soltanto riportare sul **Foglio d'Identità** i punteggi e le caratteristiche indicati dal testo. Puoi, se lo desideri, creare il tuo personaggio usando il sistema **Middle-Earth Role Playing (MERP)** di cui esiste anche la traduzione italiana: **Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli (GiRSA)**. Quando lo usi ignora la *Tavola di Combattimento* alla fine del libro. Usa invece le linee-guida e le tavole che si trovano in GiRSA per risolvere azioni e combattimenti (vedi anche il capitolo *Usare le regole del Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli* alla fine del libro).



Sistema di base

Combattimento

Il combattimento consiste in una serie di "scontri". Durante ogni scontro attacchi il tuo avversario *oppure* cerchi di fuggire, e sono i tuoi avversari ad attaccarti. Gli attacchi con armi a distanza, e il BO con arma a distanza, **non** sono impiegati nel Sistema di base.

Dopo un combattimento il testo ti dirà cosa devi fare.

Se scegli di scontrarti con un avversario, oppure il testo ti dice che devi combattere, il combattimento si svolge nel modo seguente:

1) Tu attacchi (vedi sotto) il tuo avversario e lui attacca te. Questo è uno scontro nel corso del combattimento (due attacchi, due lanci di dadi). Se sei colto di sorpresa, inverti l'ordine degli attacchi per tutto il combattimento.

2) Ripeti il punto 1, cioè uno scontro, finché si presenta una delle seguenti condizioni:

a) Uno di voi due viene **ucciso** (un risultato "U" sulla Tavola di Combattimento).

b) Uno dei due ha un *Danno* maggiore della *Resistenza*. Quel combattente **sviene** ed è sconfitto (ciò può anche avvenire in seguito a un risultato "S" sulla Tavola di Combattimento).

c) Riesci a **disimpegnarti**. All'inizio di ogni scontro puoi scegliere di non attaccare, solo per la durata di quello scontro. Quando il tuo avversario ha sferrato l'attacco puoi lanciare i dadi e aggiungere il tuo bonus di Corsa.

Se il risultato è 9 o maggiore di 9, riesci a **fuggire**.

Altrimenti sei sempre impegnato nel combattimento e devi iniziare un altro scontro (comunque puoi cercare di *disimpegnarti* un'altra volta).

Come avviene l'attacco

1) Sottrai il bonus di Difesa (BD) del difensore dal bonus di Offesa corpo a corpo (BO corpo a corpo) dell'attaccante, e poi lancia i dadi.

2) Vai alla Tavola di Combattimento alla fine del libro: individua il numero uscito ai dadi nella colonna verticale a sinistra, e la differenza tra il BO e il BD nella prima riga orizzontale.

3) Il numero che si trova all'incrocio tra i due valori individuati rappresenta il Danno subito dal difensore: aumenta il suo Danno di quel numero. I risultati speciali "S" e "U" pongono immediatamente fine al combattimento: il difensore può perdere i sensi ("S" sta per svenuto) o, più raramente, essere ucciso ("U" sta per ucciso).

Combattimento contro più avversari

Se il testo ti dice che in una determinata situazione devi combattere contro più avversari, "combattili" semplicemente uno alla volta come spiegato sopra.

Tempo

Quando usi il Sistema di base, non tener conto del tempo. Quando il paragrafo indica una scelta basata sul tempo, vai al paragrafo relativo al tempo inferiore.

Equipaggiamento

Quando ti capita di trovare del denaro o del materiale di equipaggiamento, ricorda di registrarlo negli spazi appositi del Foglio d'Identità. I pezzi di rame sono "denaro" e puoi usarli nelle tue avventure per pagarti cibo, alloggio, trasporto, per corrompere qualcuno, ecc. Certi tipi di equipaggiamento possono influire sulle tue abilità. Se vuoi puoi servirti del Sistema avanzato per quel che riguarda gli effetti delle armature e delle armi.

Bonus

Quando ti si dice di **lanciare i dadi** e aggiungere un "bonus", il bonus che devi aggiungere è il "bonus totale" appropriato che trovi nella sezione "Abilità" del tuo Foglio d'Identità. Ricordati che questi bonus possono avere sia valore negativo che positivo.

Durante il gioco puoi entrare in possesso di oggetti di equipaggiamento, oppure acquisire delle abilità che possono influire sui bonus totali: puoi registrare questi bonus negli spazi per i "bonus speciali". Se ciò avviene, naturalmente devi ricalcolare il relativo bonus totale.

Danni e Risanamento

Combattimenti, trappole, cadute e cose di questo genere ti procureranno dei danni nel corso della tua avventura.

Devi ricordarti di registrarli sotto forma di quantità complessiva di **Danno** (riporta il totale nello spazio apposito del tuo Foglio d'Identità). Durante il gioco varia solo il tuo punteggio di Danno, mentre la tua **Resistenza** resta invariata.

Se il danno subito è maggiore della Resistenza (vedi il Foglio d'Identità) allora **svieni**, ovvero **perdi i sensi**. Se ciò avviene durante un combattimento, vieni sconfitto e devi procedere come ti indica il testo. Altrimenti la tua avventura è finita, e non ti resta altro che ricominciare dall'inizio. Se il testo indica che ti **risvegli**, modifica il Danno in modo da renderlo pari alla Resistenza.

Ogni volta che incontri un paragrafo che non hai letto in precedenza, e che non ti richiede di **lanciare i dadi** o di **combattere** o di **entrare in azione**, puoi **riposarti** e ridurre i danni subiti di un punto.



Foglio d'Identità

Nome: <u>RODOLFO E/15</u>	Incantesimi (opzionali) 1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____ 6 _____ 7 _____												
<table style="width: 100%;"> <tr> <th style="text-align: left;">Caratteristiche</th> <th style="text-align: center;">Punteggio</th> <th style="text-align: center;">Bonus</th> </tr> <tr> <td>Forza (Fo)</td> <td style="text-align: center;"><u>10</u></td> <td style="text-align: center;"><u>1</u></td> </tr> <tr> <td>Agilità (Ag)</td> <td style="text-align: center;"><u>12</u></td> <td style="text-align: center;"><u>2</u></td> </tr> <tr> <td>Intelligenza (In)</td> <td style="text-align: center;"><u>8</u></td> <td style="text-align: center;"><u>1</u></td> </tr> </table>	Caratteristiche	Punteggio	Bonus	Forza (Fo)	<u>10</u>	<u>1</u>	Agilità (Ag)	<u>12</u>	<u>2</u>	Intelligenza (In)	<u>8</u>	<u>1</u>	
Caratteristiche	Punteggio	Bonus											
Forza (Fo)	<u>10</u>	<u>1</u>											
Agilità (Ag)	<u>12</u>	<u>2</u>											
Intelligenza (In)	<u>8</u>	<u>1</u>											
Resistenza = <u>40</u> = 20 + (2 x Forza)													

Abilità	Bonus Totale	=	Bonus Abilità	+	Bonus Caratteristiche	+	Bonus Speciali
BO Corpo a corpo	<u>12</u>	=	—	+	— Fo	+	—
BO a distanza	<u>13</u>	=	—	+	— Ag	+	—
BD	<u>12</u>	=	n.a.	+	— Ag	+	—
Corsa	<u>12</u>	=	n.a.	+	— Ag	+	—
Generica	<u>13</u>	=	—	+	— Ag	+	—
Astuzia	<u>12</u>	=	—	+	— In	+	—
Percezione	<u>12</u>	=	—	+	— In	+	<u>28</u>
Magia	<u>16</u>	=	—	+	— In	+	—

Equipaggiamento

Addosso (un oggetto per tipo) Armatura _____
 Mantello _____ Pugnale _____
 Cintura & Borsa (denaro, gioielli, ecc.) _____

Nello zaino/fodero/a mano

- | | | |
|------------------------|----|--|
| 1 <u>ARCO IN RETRA</u> | 7 | |
| 2 <u>6 FUCILE</u> | 8 | |
| 3 <u>PUGNALE</u> | 9 | |
| 4 _____ | 10 | |
| 5 _____ | 11 | |
| 6 _____ | 12 | |

Danno <u>NO DANNI</u>	Tempo Minuti _____ Giorni _____	Punti di esperienza _____
---------------------------------	---	-------------------------------------

Foglio delle Decisioni

☐	1	
☐	2	
☐	3	
☐	4	
☐	5	
☐	6	
☐	7	
☒	8	
☐	9	

Foglio dei Risultati

☐	A	✓
☐	B	
☐	C	
☐	D	
☐	E	
☒	F	
☐	G	
☐	H	
☐	I	
☐	J	
☐	K	
☐	L	
☐	M	
☐	N	

Foglio degli Oggetti

☐	A	
☐	B	
☐	C	
☐	D	

Foglio delle Decisioni

- ☒ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6
- ☐ 7
- ☐ 8
- ☐ 9

3

Foglio dei Risultati

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C
- ☐ D
- ☐ E
- ☐ F
- ☐ G
- ☐ H
- ☐ I
- ☒ J
- ☐ K
- ☐ L
- ☐ M
- ☐ N

Foglio degli Oggetti

- ☒ A
- ☐ B
- ☐ C
- ☒ D

Alla ricerca del Palantír

Prologo

Fornost Erain, ultima capitale di Arthedain, l'antico regno dei Dúnadan, si accinge ad accogliere il buio della notte e già le rovine della biblioteca reale si confondono con l'oscurità.

Aragorn, liberatosi del fardello che portava a tracolla, si abbassa per oltrepassare l'ingresso ad arco e, una volta all'interno, si ferma e attende che gli occhi si adattino all'oscurità. Poi, spiando le mosse di Gandalf, che all'angolo opposto è tutto intento a scorrere una pergamena ingiallita, con calma si fa strada tra le macerie, si siede ad un lato del tavolo e aspetta che il mago si accorga di lui. La stanza è illuminata debolmente da alcune sfrigolanti lampade ad olio, sparse senza ordine sotto le volte della sala. La luce fioca stenta a diffondersi, come se il peso opprimente degli anni tentasse di soffocare le fiammelle, costringendole a ritirarsi nei recessi più angusti della stanza. È tutto così oscuro, qui all'interno, tanto oscuro che i segni terribili che sfregiano le pareti si mescolano all'immobile manto di polvere fino a formare una cupa tappezzeria di destini segnati e di speranze oramai svanite. Tra le pareti si distinguono ancora i contorni incerti di

centinaia di piccole fenditure; dentro un paio di esse, le uniche non sigillate, si intravedono piccoli cilindri ammassati uno sull'altro. Gandalf siede ad un grande tavolo occupato da pile di antichi libri e da pergamene bruniti dal tempo. Posato il manoscritto che stava leggendo, si strofina gli occhi stanchi e poi concentra lo sguardo sull'altro lato del tavolo dove siede Aragorn.

"Li ho convocati tutti ad Annúminas. Ci incontreremo con loro la settimana prossima. Ho pensato che le rovine della Torre della Luce sono il posto migliore per riceverli; li impressionerà quel tanto che basta".

"Il tuo piano ancora non mi piace, Gandalf" risponde Aragorn, "avrei preferito di gran lunga guidare un gruppo di Esploratori alla ricerca dei Sindar e poi proseguire da solo per portare a termine la missione".

"E a cosa servirebbe combattere gli Elfi?" chiede Gandalf bruscamente. "Le attenzioni del Signore Tenebroso già si sono spinte inutilmente fino all'Eriador e non credo sia saggio aggravare ulteriormente l'errore commesso. Ma cosa ti fa pensare che avrai più fortuna dell'ultima spedizione di Esploratori? Puoi forse permetterti di sperperare le poche forze che ti restano? Oltretutto" continua Gandalf, "i Sindar faranno di tutto per sfuggirti, ora che non sono più in numero sufficiente per affrontarti direttamente, e la loro abilità a muoversi in luoghi selvaggi è almeno pari alla tua. Ti attende un altro compito e non è certo cosa meno importante".

"Forse hai ragione" replica Aragorn sfregandosi il mento in atteggiamento pensoso, "ma io so di conoscere quelle terre meglio di loro e sono sicuro di riuscire a scovarli". Si appoggia allo schienale della sedia e sospira. "In quanto al tuo ragionamento, non posso che essere d'accordo" prosegue Aragorn. "È certamente presagio di sventura

che il Nemico o qualcuno dei suoi servi concentrino la loro attenzione proprio qui. Siamo ancora troppo deboli e abbiamo già fin troppo da fare a tenere a bada gli Orchetti".



Gandalf annuisce. "Non credo che per questa missione egli abbia scelto i suoi servitori più potenti ed è per noi una fortuna".

"Parli dei Nove?" sussurra Aragorn. "Sono tornati?"

"Che io sappia no, ma il Signore Tenebroso non li trascurerà ancora a lungo. Credo tuttavia che sceglierà di usarli da qualche altra parte. Sono troppo preziosi e sono i suoi servitori più fedeli".

"Schiavi, vorrai dire. Ma sono d'accordo con te. Quindi se non manda i Nazgûl di cos'altro si servirà?"

"Orchetti certamente. E forse Troll e Uomini sia di Gun-

dabad che del Monte Gram. Sono i più vicini a noi".

"Non permetterò che coloro che sono asserviti al Re Stregone possano viaggiare impunemente per le mie terre, Gandalf" sbotta irritato Aragorn, colpendo col pugno il palmo dell'altra mano. "Non lo permetterò mai!"

"Non mi aspetto proprio che tu lo faccia" lo interrompe il mago abbozzando un sorriso. "Infatti la tua azione avrà lo scopo principale di nascondere la ricerca e forse di fare in modo che essa si concluda con successo".

"Spero tu sappia cosa stai facendo" acconsente Aragorn con riluttanza. "Ma dimmi di quelli che hai convocato".

"Dincú di Rivendell già lo conosci, ma certo non puoi sapere perché l'ho scelto".

"Non l'hai chiamato perché è riconosciuto come il miglior cacciatore dei Sindar?"

"È vero, ma sapevi che egli un tempo servì i Re di Arthedain? Fu tra quelli che impedirono che la Pietra di Amon Sûl finisse nelle mani del Re Stregone".

Aragorn osserva il mago con espressione stupita. "Non l'ho mai saputo! Perché Dincú non me ne ha mai parlato?"

"Non ne parla mai, Aragorn, e ha le sue ragioni. Fu lui ad essere ritenuto responsabile della morte di Re Arveleg durante l'assedio di Amon Sûl".

"Non ci credo, non è possibile! Dincú?" chiede incredulo Aragorn. "Come si può pensare che il responsabile sia lui? E chi potrebbe mai concepire un sospetto del genere?"

"Quasi tutti, temo. Gli Angmarim irrupero oltre il muro che lui doveva sorvegliare. La difesa fu guidata dallo stesso Arveleg che fu poi ucciso in combattimento. In seguito Dincú fu rispedito a Rivendell con infamia ed egli non provò mai a difendersi da quell'accusa".

"E allora perché l'hai chiamato, Gandalf?"

"Sento che Dincú ha qualcosa da dimostrare, se non ai Dúnedain almeno a se stesso. Il suo desiderio di vittoria sarà grande".

"E gli altri?" chiede Aragorn appoggiandosi stancamente allo schienale.

"Khrim è un Nano delle Montagne Azzurre e ha avuto spesso a che fare con gli Uomini del Nord dove, stando alle dicerie, si trovano le pietre. E comunque la sua presenza non sarà fondamentale".

"Ti fidi di lui?"

"In verità non so cosa rispondere. Ho saputo che è intenzionato a fare, in qualsiasi caso, un viaggio verso le terre ghiacciate. È più prudente assicurarsi il suo appoggio nella ricerca che lasciare che inciampi nelle pietre per caso. Almeno in questo modo saprà quanto esse valgono... e quanto pericoloso può essere tentare di usarle.

"In quanto agli Uomini" prosegue il mago, "ho pensato a Thom Plowright di Bree, discendente del capitano della guardia personale di Re Arvedui. Ti ricorderai certamente di lui".

"Sì, sì, lo ricordo" replica stizzito Aragorn. "Vanta un po' di sangue Dúnadan e ha fatto l'Esploratore per alcuni anni, prima di diventare un mercenario. Non sapevo fosse tornato".

"Vive a Bree da quasi un anno" continua Gandalf senza scomporsi, "e, ad onor del vero, devo aggiungere che combina ben poco oltre che frequentare le taverne e ubriacarsi con gli amici. Credo che si sia lasciato alle spalle tutta la sua rabbia".

"Puoi anche pensarla così, Gandalf" ribatte l'Esploratore, "ma non posso più fidarmi di lui, mai più. Il suo comportamento mi costrinse a congedarlo e non mi fido proprio delle ragioni che lo spingono a tornare".

"Dobbiamo servirci di tutte le risorse che abbiamo ancora a disposizione. Uomini come Thom Plowright possono essere molto preziosi per gli anni che ci attendono e sapremo molto presto se i tuoi sospetti hanno qualche fondamento".

"Ma per quel tempo sarà già troppo tardi! Non vorrei mettere il nostro futuro nelle mani di quell'uomo, vero? Non merita alcuna fiducia, te lo posso assicurare!"

Aragorn si alza e prende a muoversi nervosamente tra le macerie.

"Gli uomini cambiano, Aragorn" commenta Gandalf per tranquillizzarlo. "Thom Plowright ne ha viste di tutti i colori, se è vero quel che si dice sul suo conto. Ora cerca solo pace e tranquillità e, seppure non mostrerà grande entusiasmo per il viaggio che gli prospetterò, anche lui ha qualcosa da dimostrare".

"Di nuovo non sono d'accordo ma sia pure come tu proponi" conclude Aragorn con riluttanza. "E gli Hobbit?"

"Gallacius Took, intendi dire? O meglio Galley, come lo chiamano. È del Farthing del Nord e la sua famiglia è sempre stata fedele alle antiche usanze. In passato ho avuto modo di apprezzare i servizi degli Hobbit, sono dotati di una forza interiore difficile da immaginare se non si conosce a fondo il loro mondo".

"E, per finire, tu vuoi che partecipi alla ricerca anche il mio Esploratore più giovane, Imracar" conclude Aragorn con lo sguardo preoccupato. "Ancora una volta non capisco la tua scelta. Certo il giovane promette bene, non c'è dubbio, ma ci vorranno anni prima che egli sia pronto per affrontare una missione pericolosa come questa".

"È giovane e su questo hai ragione" ammette il mago, "e può pure darsi che la sua inesperienza lo condurrà all'insuccesso, ma gli Esploratori anziani ti serviranno per fronteggiare il passaggio nelle tue terre delle forze del Signore Tenebroso. E poi credo tu stia sottovalutando il giovane Imracar. Comunque tu la pensi, gli Esploratori viaggiano spesso da soli ed egli non desterà troppi indesiderati sospetti".

"Siamo alle solite, Gandalf. Comincio a pensare che ci

sia dell'altro, un proposito nascosto in quel che dici. Cos'è adesso questa storia che non vuoi che viaggino assieme? In gruppo saranno certamente più forti".

"E attirerebbero i sospetti e le attenzioni del Signore Tenebroso e dei Sindar ribelli di Lindon!" replica il mago scuotendo con impazienza il capo. "No, è meglio che viaggino da soli. Io sono convinto che uno di loro avrà successo solo se noi riusciremo a distrarre i Sindar e gli agenti di Mordor". Il mago si alza e va verso l'uscita dove stacca un pezzo di pietra dal muro facendolo cadere e rotolare oltre la soglia. Quindi si volta di nuovo verso Aragorn. "È molto meglio che qui nella regione nessuno venga a sapere quanto ci interessiamo a queste vecchie pergamene, non c'è bisogno di gridare ai quattro venti le nostre speranze".

"Comincio a capire dove vuoi arrivare" osserva Aragorn mentre il mago incede tra le macerie e torna a sedersi. "Tu pensi che siccome ognuno di loro ha una qualche ragione per trovarsi nelle regioni settentrionali dell'Eriador, ciò eviterà di attirare sulla missione sospetti indesiderati. E il fatto che essi viaggino ognuno per proprio conto dovrebbe ridurre il pericolo che qualcuno intuisca quale sia la loro meta". Il sorriso deciso che si forma sulle labbra di Gandalf è sufficiente ad Aragorn per capire che le intenzioni del mago sono proprio queste.

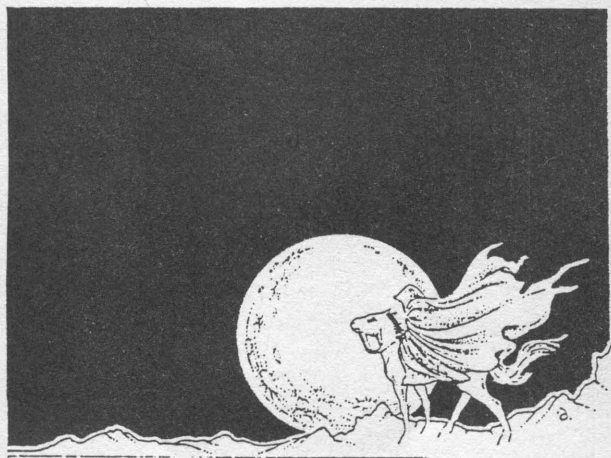
"Ingegnoso, veramente ingegnoso, Gandalf" continua Aragorn. "Essi non sono della stirpe dei Saggi e non sono nemmeno grandi eroi. Sono soltanto persone comuni, gente dei Popoli Liberi, e con tutta probabilità sembrerà che si stiano facendo gli affaracci propri. E poi spostandosi singolarmente riusciranno a fare più strada di quanta ne percorrerebbero muovendosi in gruppo. Ma come riuscirai a spiegare la presenza di un Hobbit in luoghi così lontani dalla Contea?"

"Non credo sia un problema così serio. Quando lo voglio-

no, a modo loro gli Hobbit sono in grado di scomparire; sono piuttosto bravi a nascondersi e a muoversi in qualsiasi luogo senza esser visti né sentiti e ho idea che al riguardo avrebbero qualcosa da insegnare anche a te".

"Può essere" ribatte seccamente Aragorn.

Vai al **151**.



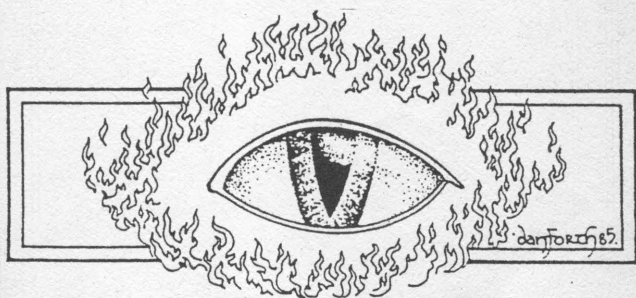


100

L'uomo avvicina il tronco alle onde. Ora intuisce cosa sta succedendo: il tronco è in realtà una canoa dai bordi arrotondati. Lo sciamano si ferma per affondare una mano nell'acqua, agitandola vicino ad una roccia piatta, e poi si alza. Nella mano tiene qualcosa che non riesci a distinguere bene: sembrerebbe una corda o qualcosa di simile. L'uomo sale sulla canoa e, afferrata ancora più saldamente la corda, inizia a tirare in direzione dell'isola e verso il punto dove le acque sono più turbolente. Intorno allo sciamano le onde si levano alte come montagne. La risacca strappa alla riva frammenti di roccia che scompaiono tra i flutti, mentre in continuazione vanno formandosi e dissolvendosi gorgi di varia grandezza.

Ma la canoa sembra avere una sconcertante abilità a muoversi nel tumulto delle onde; in realtà, la stabilità della piccola imbarcazione è garantita soltanto dagli sforzi sovrumani con i quali Malkath si tiene aggrappato alla corda continuando a trascinarsi verso l'isola. L'uomo raggiunge l'isola a cavallo di un'onda gigantesca proprio un attimo prima che l'onda successiva lo travolga. Ecco spiegato il mistero! La corda, tirata dall'isola fino alla spiaggia, permette alla canoa di evitare accuratamente il centro dei gorghi, passando sempre di lato ad essi, ed infatti solo in questo modo la fragile imbarcazione poteva raggiungere l'isola. Guardi, ancora stupefatto, verso lo sciamano. Lui non lo sa, ma involontariamente ti ha appena mostrato come fare a raggiungere l'isola.

Vai al **102**.



101

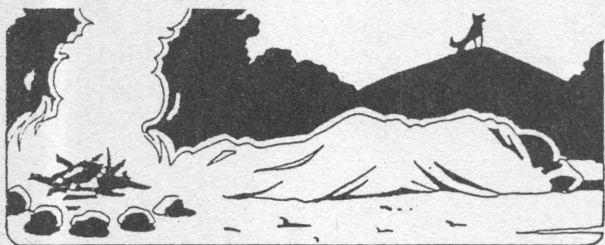
Pti di Esp: 80

Il combattimento è durissimo e sanguinoso, ma molti degli Orchetti erano già feriti prima che tu ti scontrassi con loro, ed è solo per questo che anche questa volta ti riesce di salvarti la pelle. Hai ottenuto il Risultato G; prendine nota sul Foglio dei Risultati e vai al **277**.

Malkath raggiunge le rocce e, dopo aver tirato la canoa a riva, si infila nello strano edificio di pietra. Ti alzi e vai verso il punto da cui lo sciamano si è mosso. Devi trovare il cavo che egli ha appena usato. Non ti è difficile scoprirlo, dato che sapevi già dove cercarlo.

Se hai ottenuto il Risultato J, vai al 111.

Altrimenti vai al 112.



L'interno della capanna è immerso nel buio e nell'odore di vecchie ceneri. Ti fermi per permettere ai tuoi occhi di adattarsi all'oscurità e intanto noti che il suolo dentro la capanna è ricoperto da pile di pelli rozzamente conciate. Prima che tu riesca a dare una forma più precisa alle vaghe ombre che intravedi, una voce proveniente da un angolo della capanna ti coglie di sorpresa.

"Chiudi quella tenda, maledizione! O ti sventro come un pesce, quant'è vera la lama della mia spada!"

Lasci che la tenda scivoli di nuovo sull'ingresso. "Vengo per la barca che hai promesso ad un amico che entrambi conosciamo".

"Amico? Quale amico? Di che barca vai cianciando? Io non vendo barche" borbotta l'uomo quasi parlando da

solo e, mentre cerca di alzarsi in piedi, la voce si leva ancora furiosa. "Per tutte le stelle del cielo! La mia povera testa! Che diavolo ci mettono adesso nel sidro?!"



"La barca" insisti, "che, stando a quanto mi ha promesso Gandalf, dovrebbe essere qui per me."

"Ah, quella" dice l'uomo, una volta raggiunta con grandi sforzi la posizione eretta. "Beh, mi dispiace proprio, ma quelle barche non ci sono più. Finite! L'ultima se n'è andata ieri. Stramaledizione! Non l'avessi mai bevuto, quel dannato sidro!" Vacillando l'uomo si avvicina. È di altezza media, con la schiena curva; il viso, circondato da una capigliatura grigia, è tutto percorso da rughe che rendono la sua pelle simile ad un reticolo fitto e irregola-

re. Non c'è alcun dubbio che sia in preda a qualche sorta di dolore.

"Cosa?" esclami con disappunto. "Non ci sono più barche? Non può essere!"

"Non può essere! Certo che può, è così!" replica l'altro con una smorfia. "Puoi andare a vedere da te, se non mi credi. Vai giù, all'approdo e troverai solo una canoa, la mia, quella che uso per andare a mettere le mie trappole in inverno."

"E se prendessi quella?" chiedi.

"Non se ne parla nemmeno! È l'unica che mi è rimasta e un Barcaiole senza barca non è nessuno!"

Cominci a capire dove l'uomo vuole arrivare. Ti sta trattando come uno dei suoi pesci: ti ha mostrato l'esca e sta aspettando che tu abbocchi. La barca te la darà, certo, ma solo vendendotela e per giunta ad un prezzo esorbitante.

Un'ora più tardi sei sul sentiero che conduce al fiume e porti con te due remi e la scorta di provviste. Avevi visto giusto. Il vecchio si è dato assai da fare per svuotarti le tasche fino all'ultimo pezzo d'argento e di rame. Ma almeno hai una barca e sei ancora sulla strada giusta! Arrivi all'approdo e quel che vedi ti lascia sgomento.

La canoa di legno di betulla è anche più piccola di quello che pensavi. Nel suo genere era sicuramente un'imbarcazione eccezionale ma i pezzi che la rattoppano sono ormai più numerosi del legno con cui fu costruita. Lo scafo affonda un po' troppo. Neanche a dirlo! All'interno ci sono almeno dieci centimetri d'acqua. Posi lo zaino a terra e osservi sconsolatamente la tua nuova proprietà. La prossima volta, ti dici, quando avrai a che fare con un Barcaiole ti ricorderai di tenere una mano sul pugnale e l'altra sulla borsa dei soldi! Con una certa rabbia, ti metti a svuotare la canoa dall'acqua e a tappare i buchi dello

scafo con i biechi che Kaldour, tanto per cambiare, ti ha venduto.

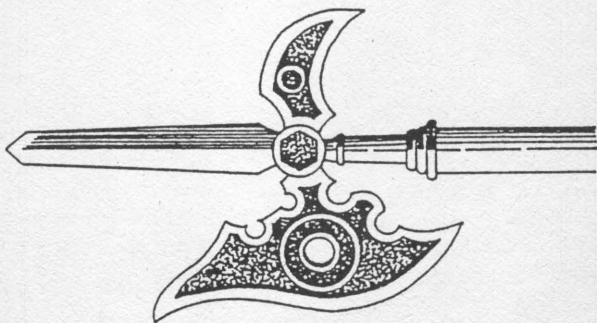
Quando finisci il lavoro è già buio ma non te ne curi. Carichi la canoa, salti su e te ne vai. Non hai intenzione di perdere altro tempo con i Barcaiolì! *Cancella tutto l'oro e l'argento che hai segnato sul Foglio d'Identità.* Vai al **130**.

104

Ti incammini sul sentiero che conduce a nord e, dopo qualche decina di metri ti accorgi che dietro di te non c'è nessuno. L'Hobbit non ti ha seguito.

Se torni indietro per riprenderlo, vai al **491**.

Altrimenti cancella il Risultato J e vai al **370**.



105

Mentre Kirvak era tutto intento ad esporre i suoi sospetti sul tuo conto, avevi portato, senza farti vedere, la mano al manico del pugnale. L'uomo ha smesso di parlare e vuole alzarsi; gli salti addosso cercando di fargli perdere i sensi con un colpo del manico del pugnale. Se riesci a renderlo inoffensivo rapidamente, gli altri penseranno

solo che è crollato a terra stordito dal troppo grum ingurgitato.

Ma purtroppo, nell'alzarsi, l'uomo vacilla; il colpo che avevi previsto va a vuoto, e la lama del pugnale gli sfiora l'orecchio, provocando una lieve ferita. L'uomo si butta a terra, urtando i compagni di bisboccia che gli stanno accanto, e poi si alza e si tocca l'orecchio come se soltanto adesso si accorgesse del dolore. Alla vista del sangue, Kirvak spalanca gli occhi e poi punta lo sguardo vacuo e incerto sul pugnale.

"Assassino!" grida senza timore di farsi sentire. "Assassino! Lo straniero vuole uccidermi!" Le grida dell'uomo richiamano subito l'attenzione della folla. In pochi attimi saranno tutti su di te. Devi correre. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Corsa.

Se ottieni 2-6, vai al **239**.

Se ottieni 7-12, vai al **490**.

106

Devi soltanto attendere che gli occhi si abituino alla semioscurità e poi potrai rimetterti ad inseguire lo sciamano. La poca luce emanata dalle pareti fosforescenti della caverna sarà sufficiente a rischiarare i tuoi passi. Resti immobile per qualche minuto e poi riprendi a correre per non perdere le tracce dello sciamano.

Vai al **315**.

107

Senti uno strano calore sulla schiena, una curiosa sensazione non del tutto spiacevole. Ti porti la mano dietro le spalle e scopri che il calore proviene dallo zaino! Controlli la posizione dello sciamano davanti a te e poi metti a terra lo zaino.

Lo apri con prudenza e scopri che all'interno c'è un oggetto luminoso. Ma è l'amuleto che avevi trovato tra le rovine del castello! **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Magia.

Se ottieni 2-6, vai al **176**.

Se ottieni 7-12, vai al **484**.

108

C'è qualcosa nei suoi movimenti che non ti convince. Forse si è accorto che qualcuno lo sta seguendo. Se fosse il capo di una nuova setta tra i Lossoth e avesse a che fare con un'aperta opposizione ad essa, sicuramente l'uomo si aspetterebbe di essere seguito. Devi essere più prudente. Vai al **180**.



109

Saltellando, eviti di essere morso dai serpenti che però, all'improvviso, come una diga che si rompe, sciogliono l'intreccio dei loro corpi annodati strisciando via di lato. La via verso la scala è libera! Continuando a saltellare, raggiungi i primi gradini e sali verso la porta. È aperta! La spalanchi e sei finalmente fuori! Vai al **481**.

Superi l'apertura in equilibrio precario e con gran fatica ma infine sei fuori dal castello. "Mi sta bene!" pensi. "Gandalf me l'aveva detto di non cedere mai alla curiosità." Vai al **460**.

"Guarda se c'è un'altra canoa nascosta nella boscaglia" sussurri a Galley. Lo Hobbit corre tra gli arbusti, mentre tu ti occupi di mettere al sicuro sulla riva il tuo equipaggiamento. La traversata per te e per lo Hobbit potrebbe essere anche facile, ma non hai intenzione di portarti dietro tutte le provviste e gli oggetti che porti nello zaino. Hai appena finito di ricoprire il nascondiglio quando Galley torna di corsa per dirti che i tuoi sospetti erano fondati. Ci sono altre due canoe. Ti fai accompagnare al luogo in cui sono nascoste, scegli quella delle due che ti sembra più robusta e poi con una pietra apri un buco sul fondo dell'altra.

"Perché lo fai?" chiede Galley. "Era in condizioni perfette".

"Perché voglio evitare che qualcuno ci segua sull'isola" replichi. Lo Hobbit fa un cenno di approvazione e ti guarda con aria sconsolata, pensando a quanto sia stato stolto per non averci pensato da solo.

Insieme trascinate la canoa fino al mare e la mettete in acqua nel punto da cui parte la fune. Mentre tu la tieni ferma, Galley si infila nella canoa; quando è al suo posto, monti anche tu e subito inizi a tirare la fune per portare la canoa verso l'isola. Il viaggio è terrificante, ad ogni secondo ti sembra di essere sul punto di finire nelle acque agitate del mare.

Se hai raccolto l'Oggetto A, vai al **113**.

Altrimenti vai al **116**.

Non appena Malkath scompare dentro l'edificio, ti metti in azione. Per prima cosa corri nella boscaglia dietro la riva per vedere se trovi un'altra canoa. Sei fortunato: ne trovi addirittura due. Scegli quella delle due che ti sembra più robusta e, con una pietra, apri un buco sul fondo dell'altra. Vuoi così pararti le spalle, evitando che qualche altro membro della setta usi la seconda canoa per seguirti. Trascini la canoa fino alla riva e la metti in acqua nel punto da cui parte la fune. Ma poi ti ricordi di dover fare ancora una cosa. Ritiri su la canoa e torni nella boscaglia per nascondere lo zaino. Torni alla canoa, tiri su la fune e cominci a tirare per portare la canoa verso l'isola. Il viaggio è terrificante; a ogni istante, ti sembra di essere sul punto di finire nelle acque agitate del mare. Se hai raccolto l'Oggetto A, vai al **113**. Altrimenti vai al **116**.

113

Il calore sul tuo petto si fa più intenso. L'amuleto sente la presenza della magia! In qualche modo misterioso la fune che stai usando per trascinarti verso l'isola è protetta da una magia che la difende dalla furia degli elementi! Esausto e completamente bagnato, riesci infine ad approdare all'isola. Sei salvo, per adesso. Vai al **117**.

114

Non permetterai agli sgherri di Mordor di seguirti fino ai Palantíri. Ti nascondi frettolosamente in una zona d'ombra, sfili l'arco ed estrai dalla faretra la freccia più potente e acuminata. Ora sei pronto. Torni alla luce del sole, appoggi la freccia alla corda e tendi l'arco fino a portarlo

alla massima tensione. Lasci la presa, la freccia è partita!
Lancia i dadi e somma al risultato il bonus di Offesa.
Se ottieni 2-6, vai al **339**.
Se ottieni 7-12, vai al **472**.



115

Hai in mano la torcia, guardi la fiamma e ti ricordi che i serpenti temono il fuoco. Forse, agitando la torcia, si sposteranno aprendo un varco nello sbarramento che ora formano. Ma devi essere prudente. I serpenti sono così tanti che anche la più piccola distrazione permetterebbe ad alcuni di loro di strisciare alle tue spalle e morderti. La mossa dunque è piuttosto pericolosa, ma hai forse a tua disposizione qualche altra manovra più efficace e meno rischiosa?

Se vuoi servirti della torcia, vai al **191**.

Se non vuoi usare la torcia, vai al **497**.

116

Continui a tirare la fune. Il peso della canoa ti costringe ad una fatica improba, ma non puoi certo lasciarla andare dove la corrente vorrebbe trascinarla. La fune è l'ultimo

appiglio che ti resta per arrivare sano e salvo all'isola! E infine, esausto e completamente bagnato, approdi alle rocce dell'isola. Sei salvo, per il momento. Vai al **117**.

117

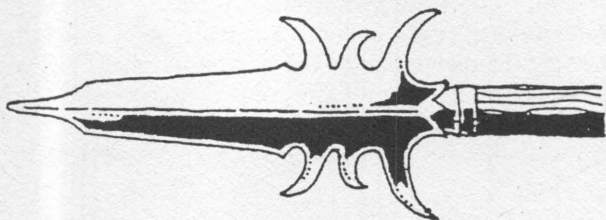
Trascini la canoa fuori dall'acqua, mettendola accanto a quella di Malkath, e poi cerchi di entrare nell'edificio. Non occorre che ti preoccupi di muoverti silenziosamente. Il rumore delle onde è pari a quello di un tuono, è più forte di qualsiasi suono tu possa produrre, e tu stesso sei assordato dall'incessante rombo del mare.

All'ingresso ti fermi per un attimo e raccogli le tue forze. L'interno non è buio, da una stanza proviene un bagliore che sembra aumentare mano a mano che ci si spinge all'interno dell'edificio. Continui a non sentire niente oltre ai ruggiti delle onde. Un gran respiro e via! Sei dentro l'edificio. Vai al **521**.

118

In meno di un'ora raggiungi la costa e ti spingi fino al tratto antistante l'isola. Ti siedi su un tronco e guardi oltre la linea dell'acqua della baia. Ancora non riesci a credere ai tuoi occhi. Questa gente ha fatto in modo che quei tre poveri ragazzi morissero in modo straziante e orrendo! Sei deciso a fermare quella strage e credi anche di sapere come. La soluzione è eliminare il motivo stesso per cui il culto esiste e provoca quell'orrenda cerimonia. Sei sicuro che i Palantíri si trovino in quello strano edificio di pietra poco distante da te. Tutto sembrerebbe dimostrarlo. La cerimonia a cui hai assistito si tiene soltanto da poco tempo; il culto di cui essa fa parte è invisibile ai membri anziani dei Lossoth. L'unica supposizione che ti sembra plausibile è che il Culto dell'Orso sia nato quando furono

recuperati i Palantíri e che questi siano in qualche modo legati ad esso, anche se non sapresti precisare il legame. L'unico problema è che non hai la minima idea di come raggiungere l'isola. Improvvisamente, senti un rumore venire dalla spiaggia, da un punto un po' distante da te. Resti immobile scrutando la spiaggia finché scorgi una lunga veste; è un uomo, sta tirando un tronco dalla bosaglia verso il mare e, una volta giunto a riva, lo spinge nelle acque spumeggianti della baia. È Malkath! Sembra non essersi accorto della tua presenza! Vai al **100**.



119

Malkath è più vecchio di quanto immaginavi, ma non dimentichi che gli uomini Lossoth sembrano spesso più vecchi di quello che sono a causa della dura vita che conducono. Lo sciamano è già un po' curvo di schiena, e la capigliatura ha perso il color nero corvino di un tempo ed ha ora assunto una tonalità tra il bianco e il grigio. L'esposizione alle rigide condizioni climatiche ha segnato interamente il suo volto con lunghe e profonde rughe, e un occhio è velato da un'ampia cataratta. L'uomo sembra sforzarsi di osservare qualcosa dentro il Palantír, qualcosa che ai tuoi occhi è invisibile. Con le mani sollevate egli cerca di scacciare una visione che, a giudi-

care dalla sua espressione terrorizzata, gli provoca un grande orrore.

"No!" urla. "Non può essere! È impossibile!" Vacillando si allontana dalla pietra, interrompendo il contatto, e sembra sul punto di lasciarsi cadere a terra. Corri ad aiutarlo e lo affferri prima che si afflosci come un vestito vuoto. L'uomo non si accorge subito di te; è ancora concentrato su ciò che ha visto. Ma poi scuote la testa per riprendersi, si passa una mano sulla fronte e sugli occhi e poi si volta verso di te. "Tu non sei un Lossoth. Cosa fai qui? Questo è il sacro luogo dell'Orso, non sono ammessi gli stranieri" protesta con un'aria sbrigativa che non sembra venirgli dal cuore.

"Sono qui per i Palantíri" dici.

"Lo so" ribatte, rilassando le spalle in un moto di rassegnazione. Lo aiuti a rialzarsi. "L'avevo visto".

"Cosa? Lo sapevi già? Cosa intendi?"

"La grande pietra. L'ho visto nella grande pietra".

"Hai visto il mio arrivo?" chiedi incredulo.

"No, non il tuo. Ma ho visto ciò che sarà delle pietre. Il mio popolo conoscerà lo sterminio a causa loro".

"Non è possibile. Io voglio solo portarle in un luogo nel quale siano al sicuro, in modo che il Nemico non possa usarle". Per la prima volta l'uomo sembra ascoltare coscientemente le tue parole.

"Non sei venuto a prenderle per portarle nella grande torre nera?"

"No" dici, "nient'affatto. Sono qui per evitare che finiscano là. Ma tu come fai a conoscere queste cose?"

"Le ho viste nella pietra" risponde, nuovamente distratto dai propri pensieri. Resti in silenzio e improvvisamente l'uomo ti rivolge uno sguardo che implora speranza.

"Non deve finire in quel modo!" afferma concitatamente e iniziando a muoversi. "Forse la pietra ha voluto mostrar-

mi uno dei destini possibili. Ma ci può essere più di un destino?"

"Io non credo che il nostro futuro sia schiavo del destino" rispondi. "Sono le nostre mani a costruire ciò che avverrà! Sono le nostre azioni a creare il futuro che poi dovremo vivere, quel che sarà domani è figlio di ciò che facciamo oggi".

"Sì, forse hai ragione. Conoscevo il potere della pietra di mostrare ciò che fu e ciò che è, ma oggi per la prima volta essa mi ha mostrato ciò che forse sarà. Esse sono davvero magiche".

"Io so soltanto che le pietre devono essere portate lontano dalle grinfie del Nemico" ripeti con caparbia. Anche se quel poco che sai dello sciamano non ti piace, cominci a provare un moto di simpatia per lui. "E lo farò! Con o senza il tuo aiuto!"

"Non è di me che devi avere paura ma del Guardiano".

"Il Guardiano?" chiedi, mentre senti lo stomaco stringersi in una contrazione di terrore. Ti è tornato alla memoria quel bagliore, quel riflesso di un'enorme creatura ricoperta di squame che scomparve nelle acque trascinando con sé uno dei ragazzi.

"Sì" replica l'uomo stringendosi ancora di più nelle spalle, "così dice l'Enigma dell'Orso: 'Colui che del sacro luogo è custode.' Pensi veramente che io desiderassi la morte di quei poveri ragazzi? Il mio cuore piange di immenso dolore per ognuno di loro, ma il sacrificio è necessario; solo così il Guardiano mi permette di usare le pietre".

"Vuoi dire che le vite di quei ragazzi erano solo merce di scambio, il prezzo perché tu potessi usare il Palantír?" chiedi balbettando. "Li hai uccisi solo per dilettrarti con l'antica magia?" Nessuna simpatia trapela più dalle tue parole, anzi mentre lo guardi non puoi che provare un grande, tremendo disgusto.

"No, no, le cose non stanno così e non mi aspetto certo che tu possa capire, straniero. Tu non conosci i Lossoth, non sai nulla delle nostre usanze e neppure immagini quanto grande è il dolore che ci affligge".

"E per cosa dunque sono morti quei ragazzi?"

"Ti voglio raccontare una storia, straniero. Sarai il primo a sentirla. Il mio popolo mi farebbe a pezzi se sapesse cosa sto per fare ma lo faccio soltanto per la sua salvezza. Ascolta allora, straniero, il mio racconto".

Vai al **135**.

120

Continui a sostenere la storia che gli hai raccontato e l'uomo sembra crederti. Dopo una lunga conversazione ti è però chiaro che egli non è in grado di dirti nulla di nuovo. Gli chiedi se ci siano altri villaggi nella zona ed egli ti risponde che ce n'è uno a due giorni di marcia verso ovest. Lo ringrazi e riparti.

Se hai ottenuto il Risultato J, vai al **300**.

Altrimenti vai al **416**.

121

Continui il giro di esplorazione e ti accorgi che l'ultima casa sembra avere patito meno danni delle altre, forse perché si trova ad una certa distanza dal centro del villaggio. Ti incammini verso la facciata anteriore, aggirando tutto l'edificio, e quando l'hai raggiunta, il terrore blocca i tuoi passi. A terra, sparsi davanti alla casa, giacciono numerosi cadaveri; potrebbero essere quelli degli aggressori. Si tratta di uomini vestiti di cuoio nero con strani distintivi sulla casacca. Uno di loro, con una freccia in petto, giace riverso proprio contro l'uscio della casa. Gli

altri, così almeno ti sembra, sono stati uccisi con spade e pugnali.

Sei ancora fermo, immobile e silenzioso, quando qualcosa attira la tua attenzione. Dall'interno della casa senti provenire dei rumori; sembrano respiri affannosi. Chiunque sia, dev'essere gravemente ferito. Potrebbe essere un amico ma potrebbe anche trattarsi di un nemico. Avanzi con circospezione.

Se continui ad esplorare questo luogo, vai al **177**.

Altrimenti vai al **507**.



122

Pti di Esp: 80

Ti metti con le spalle rivolte al fuoco; in questo modo gli Orchetti non potranno attaccarti da dietro. Con colpi precisi, rapidi e mortali, li abbatti uno alla volta ma, bisogna dire, il combattimento è poco impegnativo soprattutto perché gli Orchetti erano già feriti prima di attaccarti. In breve tempo il terreno intorno a te è ricoperto dai cadaveri dei nemici. Devi cercarti un altro luogo per accamparti e questa volta ti guarderai bene dall'accendere un fuoco. Vai al **220**.

Devi a proseguire da solo e con sdegno ripensi agli uomini della carovana. Come hanno osato anche solo pensare che tu avessi qualcosa a che fare con dei ladri? Se non altro, però, l'accusa, per quanto infondata, ti ha messo sull'avviso riguardo ai pericoli che si celano in queste lande. Occorrerà maggiore prudenza d'ora in poi. Vai al **496**.

Dopo aver estratto i bastoncini che la fissano al terrapieno, rimuovi la pelle. Davanti a te si apre un varco che conduce all'interno di una galleria. Il giorno volge ormai al termine, la luce del sole calante illumina malamente qualche metro della galleria, ma niente di più. Ti armi di tutto il tuo coraggio e ti addentri nella galleria, ffermandoti dopo qualche passo per far sì che i tuoi occhi si abituino all'oscurità.

Riprendi a camminare e ti accorgi che, nonostante l'ingresso sia già lontano, dentro la galleria la luce è comunque sufficiente ad illuminare i tuoi passi. Porti la mano alla parete e la accarezzi. Indi ti osservi i polpastrelli e noti che essi rilucono debolmente.

Chiunque abbia costruito la galleria, l'ha rivestita di argilla luminosa! La galleria termina in una piccola stanza circolare; nella stanza si trovano un letto piuttosto rozzo, fatto di aghi di pino, e un tavolo formato da un'asse appoggiata su cavalletti. Un angolo è occupato da un forno di terra battuta sopra cui è posata una griglia di metallo. Su ripiani di fortuna sono disposte, senza ordine apparente, stoviglie di terracotta. Ma la cosa più importante è che, in un altro angolo, noti una grande cesta che potrebbe contenere ciò che gli Hobbit considerano il

tesoro più prezioso: una dispensa ben fornita! Ti precipiti verso la cesta e ne togli il coperchio. Alla vista di tutto quel ben di dio che il recipiente contiene non riesci a trattenere gridolini di gioia e di meraviglia.

Torte, verdura fresca di ogni tipo e pane, tanto pane da saziare almeno dieci uomini... o uno Hobbit affamato! Non riesci più a trattenerti, prendi un pezzo di pane e l'addenti. Meraviglioso! Solo uno Hobbit può apprezzare un sapore di miele così delicato. Chiunque sia il proprietario di quelle ricchezze, è un vero buongustaio, oltre che un cuoco sopraffino! E magari le torte sono anche meglio. Per un attimo fugace, ti sfiora il pensiero che il proprietario forse non sarebbe tanto contento di scoprire ciò che stai facendo. Ma quel brutto pensiero se ne va subito, sostituito dalla certezza che un cuoco così bravo dev'essere saggio abbastanza da sapere che uno Hobbit affamato non è in grado di resistere ad una simile tentazione.

Un attimo dopo senti avvicinarsi un fruscio oltre la stanza e una porta, che non avevi notato, si apre. La creatura che fa il suo ingresso nella stanza ricorda vagamente uno Hobbit, ma è più grande e avvolto da una capigliatura grigia e arruffata che gli arriva fino ai piedi. Indossa un abito di cuoio al quale sono appesi un gran numero di oggetti. Dopo uno sguardo indagatore, la creatura prorompe in un urlo che mette bene in mostra un' impressionante fila di denti bianchi. Senza timore di tradire tutta la tua fretta, ti lanci verso la via da cui sei venuto!

Vai al 127.

125

C'è qualcosa nelle parole dell'uomo che non ti convince. Sei abituato ad affidarti all'istinto, e l'istinto ti dice che Thom sta mentendo, anche se non hai modo di provare che sia proprio così. Non è stata la spiegazione piuttosto

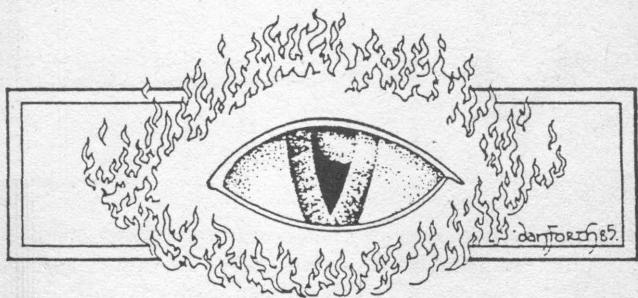
disinvolta sul voltafaccia di Gandalf a insospettirti, e non sono state nemmeno le lamentele di Thom riguardo alla solitudine a risvegliare i tuoi dubbi. No, quello che ti ha messo sull'avviso è il sidro.

Ricordi ancora bene il giorno in cui sei arrivato all'accampamento dei Barcaioli, ricordi Kaldour e ricordi il mal di testa che l'affliggeva; era causato proprio dal sidro che aveva bevuto. E non sarà che Thom era già là ad aspettarti?

A suo favore, bisogna dire che Thom è un uomo orgoglioso, così orgoglioso che mai avrebbe cambiato opinione di fronte all'ostentata indifferenza di Gandalf. Forse i motivi per i quali dice di essersi messo sulle tue tracce sono veri. Ma come faceva a sapere dov'eri?

Se lo affronti per sapere la verità, vai al **268**.

Se, al contrario, preferisci non dire niente e lasciare che egli ti accompagni, vai al **129**.



126

Ti metti con le spalle al fuoco per impedire agli Orchetti di attaccarti da dietro. Ma sono comunque in troppi per te! Combatti senza requie, ma quel che doveva succedere alla fine succede. Cadi a terra e vieni trafitto a morte.

Fine

Ti butti a capofitto nella galleria per quanto la velocità delle tue gambe te lo consenta. Raggiungi l'ingresso, esci e, raggiunta la boscaglia, ti nascondi. Poco dopo anche l'inseguitore sbuca furibondo fuori dal terrapieno; è così infuriato che nonostante l'oscurità riesci a vedere i lampi d'ira che gli prorompono dagli occhi.

"Baroun!" grida agitando il pugno verso la boscaglia. "Na' Mathum!" Disteso e protetto dall'oscurità, sbocconcelli il pane che ti sei portato via dalla stanza nel terrapieno e pensi che in fondo non era proprio colpa tua. Un pane così buono è una tentazione troppo grande per uno Hobbit, affamato o no che egli sia.

Poco dopo la creatura furibonda ritorna nel suo rifugio sbattendosi la porta alle spalle ma tu continui a restare nascosto. Vai al **454**.

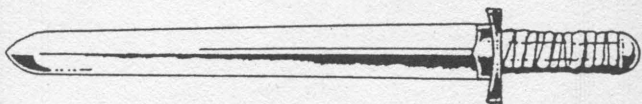


Ti metti a remare verso l'isola con tutta la forza che hai. È in gioco la tua vita! La canoa, lungi dal contrastare la tua azione, sembra al contrario schizzare via sull'acqua ad ogni pagaiata che affondi. La scia si sta avvicinando, ma tu non permetti che il panico abbia la meglio e ti distraiga dalla meta! **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Forza (se hai ottenuto il Risultato A, aggiungi ancora un punto).

Se ottieni 2-8, vai al **217**.

Se ottieni 9-12, vai al **212**.

"Due spade sono sempre meglio di una!" esclami. "E poi sarei ben contento che tu viaggiassi con me". Dirigete le punte delle canoe a nord e cominciate a remare.
Vai al 369.



Tempo: un giorno

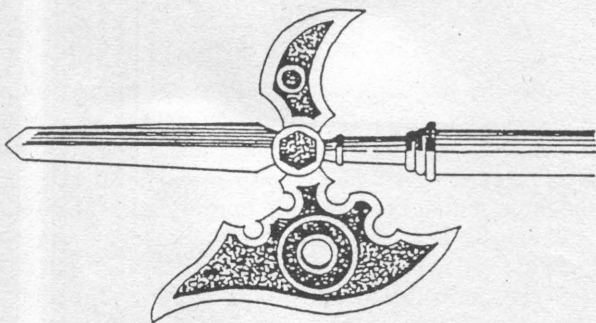
Nel tratto che stai percorrendo il letto del fiume è ampio e la corrente pigra. Nonostante il paesaggio sia avvolto dall'oscurità, non ti è difficile mantenere la rotta remando controcorrente. I grandi alberi allineati sulle sponde sembrano mute sentinelle, guardiani immobili del tuo passaggio silenzioso. Dall'acqua si è levata una leggera foschia ma non avverti la presenza di uccelli notturni ghiotti degli insetti che, indisturbati purtroppo, si danno un gran da fare ad infastidirti. All'improvviso l'aria oscura della notte si riempie del volo frenetico e altalenante dei pipistrelli. A notte fonda decidi di fermarti e cerchi un posto dove accamparti. Sei partito molto tardi, ma hai già recuperato un po' del tempo perduto. Il peso del carico e dell'imbarcazione è straordinariamente leggero e, anche se per ogni ora di navigazione devi perdere dieci minuti per togliere l'acqua dalla canoa, hai remato contro la pigra corrente del fiume a una velocità che non pensavi possibile.

Sotto la chioma di un albero intravedi uno spiazzo che potrebbe fare al caso tuo. In pochi minuti monti la tenda, sistemi la fame con un po' di cibo freddo e ti avvolgi nella coperta per attendere l'arrivo del mattino. Vai al 170.

Dato che non ti sei servito dei personaggi che ti sono stati offerti, è arrivato il momento di creare un nuovo personaggio o di prendere le parti di uno dei protagonisti delle Avventure della Terra di Mezzo oppure, infine, di scegliere un personaggio femminile.

Se scegli di inventare la tua identità o di introdurne una diversa da quelle che ti sono state offerte, vai al **145**.

Se vuoi scegliere un'identità femminile, vai al **324**.



Ti porti con la canoa sulla sponda ovest del fiume e, raggiunta una rientranza, trascini la canoa lontana dall'acqua per metterla al sicuro nel caso il temporale causasse un'inondazione. Cerchi un riparo che ti protegga dalla furia della pioggia; gli alberi che costeggiano il fiume sono fitti ma non offrono protezione sufficiente; l'acqua scende dalle loro chiome ancora più violentemente di quanto già non faccia. Ma non c'è molto da scegliere. Ti dirigi verso l'albero più grande che scorgi e mentre sei quasi sotto la sua larga chioma, noti che nel terrapieno

che gli sta accanto si apre qualcosa che assomiglia a una porta. Vai a vedere di cosa si tratta.

Se sei uno Hobbit, vai al **179**.

Altrimenti vai al **162**.

133

Ti fermi di fronte all'assemblea degli anziani e cerchi di individuare chi tra loro sia il più importante. La tua attenzione si concentra su di un vecchio uomo, le cui rughe e la cui canizie rivelano un'età molto avanzata; il suo sguardo penetrante e fiero ti sembra quello di un capo. Mentre ti avvicini, egli si alza come se avesse capito di essere stato scelto come interlocutore.

"Salve" esclami sollevando la mano destra col palmo aperto.

"Salve a te" replica l'altro senza scomporsi, con le braccia incrociate sul petto.

"Vengo dalla Gente di Arthedain" dici. Il mormorio che si leva dalla folla è chiaramente di meraviglia, ma anche di paura. "Non ho intenzione di farvi del male".

"Che tu sia il benvenuto nelle nostre terre" dichiara il vecchio uomo. "I tuoi padri e i nostri furono fratelli, così dicono le nostre leggende. Cosa possiamo fare per te?"

"Non è cosa che possano sentire tutte le orecchie" replichi. "La missione che mi ha portato qui è di grande importanza e vi sono dei segreti che diventerebbero un'arma mortale nelle mani sbagliate". Noti che le tue parole hanno colpito nel segno esattamente come era nelle tue intenzioni. L'uomo fa un cenno d'intesa e ti invita a seguirlo. Ti indica una grande tenda all'angolo dello spiazzo e poi ti fa entrare.

Devi prendere un'importante decisione: se fidarti del capo Lossadan o se cercare di carpirgli le informazioni

che ti servono senza rivelargli nulla della missione.
Se ti fidi di lui, vai al 322.
Altrimenti vai al 147.

134

Ti rendi immediatamente conto dell'importanza dell'E-nigma ma non riesci a dargli un significato certo. Davanti a te si agita una gran folla di spettatori che ti impedisce di vedere i danzatori. Ti alzi e cerchi di avvicinarti al centro.

L'orso si sposta tra i ragazzi che formano il circolo e danza talvolta intorno ad uno di essi, ignorando completamente gli altri. All'improvviso con una zampata colpisce un ragazzo al petto, facendolo cadere a terra. Con gli occhi sbarrati dallo sconcerto vedi un rivolo di sangue uscirgli dal petto, ma il giovane si rimette subito in piedi e riprende il suo posto nel circolo con una smorfia di trionfo sul viso. La folla inizia un nuovo canto dal tono grave e gutturale. A stento ne comprendi il testo:

*Dell'Orso il Prescelto,
Dell'Artiglio l'Impronta,
Di Piede Svelto,
La Legge è il Tempo.*

Ti accorgi adesso che anche altri ragazzi portano sul petto l'Impronta dell'Artiglio. Molti di loro sembrano spaventati, ma ce ne sono altri chiaramente contenti ed euforici; nessuno dei ragazzi marchiati ha però emesso un suono o tradito in qualsiasi altro modo il dolore provato.

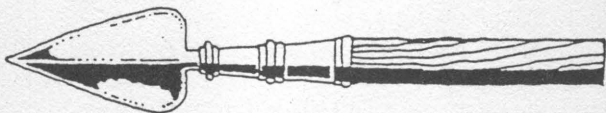
L'orso danzatore a grandi passi si muove dallo spiazzo verso i tamburini, lasciando soli i ragazzi. I volti e i corpi di molti di coloro che non sono stati colpiti dall'artiglio sono percorsi da rivoli di lacrime che, scendendo lungo il corpo, si portano via lo splendore dei colori dipinti.

Nello spiazzo entrano due figure incappucciate e coperte da una lunga veste; raggiunto il circolo dei danzatori, i due si fermano senza profferire parola. I ragazzi che portano l'Impronta dell'Artiglio si mettono in fila di fronte a loro: sono sei. I due figurati incappucciati conducono i ragazzi fuori dallo spiazzo, mentre la folla si chiude dietro di loro. La cerimonia è finita.

Se vuoi parlare con Shodir, vai al **431**.

Se vuoi parlare con Marek, vai al **336**.

Altrimenti vai al **414**.



135

"Un tempo ero un grande cacciatore, forte e coraggioso. Durante la lunga notte, in ogni casa di ghiaccio si raccontava con meraviglia e ammirazione delle grandi imprese di Malkath. Ma il mio popolo soffriva, soffriva molto. La fame lo perseguitava come un incubo da cui era impossibile uscire. Cosa puoi sapere tu di noi? Tu vedi ciò che siamo oggi, nel tempo dell'abbondanza, ma se io ti chiedessi di venire a visitarci quando ci avvolge la lunga notte, posso assicurarti che ti guarderesti bene dal farlo.

"La nostra vita è dura, straniero. Soltanto qualche stagione è passata dal tempo nel quale gli anziani e i bambini malati o imperfetti venivano lasciati nudi sulla neve a morire d'inedia. Puoi forse capire tu cosa significa abbandonare un tuo simile all'agonia del gelo? Ma dovevamo farlo, solo così il nostro popolo poteva continuare a sopravvivere. Le giornate erano troppo corte perché po-

tessimo pescare o cacciare a sufficienza da riuscire a sfamare tutti.

"Finché arrivò il Guardiano. Egli ha trasformato ogni cosa della nostra vita. Un giorno stavo pescando sul mio kud, così si chiamano le nostre barche di legno; mi trovavo non lontano da qui quando una Bestia di Ghiaccio mi attaccò squarciando lo scafo del kud, ma il mio arpione era già puntato sulla sua gola. Eravamo entrambi destinati a morte certa quando la Bestia mi offerse un baratto.

"Avremmo permesso uno all'altro di sopravvivere. Io non l'avrei uccisa ed essa mi avrebbe mostrato dove trovare tanto pesce e tanta selvaggina da sfamare a sazietà il mio popolo durante la lunga notte. Accettai.

"Guidandomi tra le acque selvagge, mi portò qui, sull'isola, mi mostrò le pietre e mi insegnò a usarle. A quel tempo non c'era ancora questo edificio, al suo posto c'era solo un ammasso di rocce che la Bestia aveva accatastato per farne la sua tana.

"In poco tempo imparai a controllare le pietre. Esse mi mostravano dove si trovavano i branchi di alci e cervi, mi mostravano quando i pesci sarebbero passati e dove si sarebbero fermati in gran numero. Mai il mio popolo ebbe tanta prosperità come in quel tempo e la mia fama crebbe a dismisura. I vecchi e i bambini, prima destinati a morte sicura, potevano finalmente sopravvivere. La mia gente divenne grande e potente. Ma un giorno conobbi il prezzo di tanta abbondanza.

"La Bestia di Ghiaccio è vecchia, troppo vecchia per riuscire a sfamarsi da sola in queste gelide acque. Un giorno minacciò di spostare le pietre se non ci fossimo occupati di procurarle il cibo che le era necessario".

"Ma non potevi chiamare a raccolta tutti i tuoi cacciatori e cercare di ucciderla?"

"La Bestia? Il grande verme dei tempi antichi? E in queste acque, poi? No, impossibile. Ci saremmo riusciti, forse,

solo nelle acque calme e basse di un altro mare o sulla terra, ma non certamente qui. Per quanto vecchia, la Bestia è un avversario terribile, e in queste acque la sua potenza è ancora più grande". Con un cenno d'assenso lo lasci continuare.

"Chiese per sé la decima parte di coloro che essa aveva salvato. I draghi sono creature maligne. Volle che il cibo le venisse portato e pretese che la sua tana fosse resa più comoda. Ecco come nacque il Culto dell'Orso tra i Lossoth. La mia gente non avrebbe mai accettato di sfamare un guardiano di pietre ma le nostre tradizioni ancora conservavano il ricordo della leggenda dell'Orso. I Lossoth, questo sì, sarebbero stati disposti a fare sacrifici all'Orso in cambio della sua benedizione.

"Ci furono alcuni anziani e alcuni sciamani che si opposero alla rinascita dell'Orso. C'è ancora chi lo contrasta, ma la maggior parte di essi lo ha ormai accettato. I giovani che risolvono l'Enigma aiutano il Guardiano a procurarsi il cibo e a rendere la sua tana più confortevole, gli sventurati che non ci riescono sono quella decima di cui ti dicevo. Nessuno di coloro che seguono il culto sanno del baratto che conclusi con il grande verme. Essi confidano tutti nell'Orso, io soltanto, in completa solitudine, soffro e piango per le conseguenze dell'orrendo inganno. Ecco, straniero, questa è tutta la storia che dovevi conoscere".
Vai al 139.

136

Ad un certo punto Thom smette di remare e comincia a girare il capo da una parte all'altra, come se si sforzasse di sentire qualcosa. Ti metti ad ascoltare anche tu ed ecco giungerti da lontano il fragore di una battaglia. Thom comincia a remare freneticamente verso il punto da cui provengono i rumori, oltre un'ansa del fiume.

All'improvviso l'uomo si mette ad imprecare e cerca di invertire la direzione della canoa ma non va molto lontano. Con un gemito, cade sul fondo della canoa trafitto da una freccia. Un attimo dopo la canoa sbatte contro qualcosa e il corpo di Thom Plowright cade in acqua. C'è qualcuno che ti osserva. È la possente e grande figura di un Elfo: è Cirdan. Vai al **263**.

137

Proseguendo nella perlustrazione ti accorgi che l'ultima casa sembra avere patito meno danni delle altre, forse perché si trova ad una certa distanza dal centro del villaggio. Aggirando l'edificio, ti dirigi alla facciata anteriore, ma quando la raggiungi il terrore blocca i tuoi passi. A terra, sparsi davanti alla casa, giacciono numerosi cadaveri; potrebbero essere quelli degli aggressori. Si tratta di uomini vestiti di cuoio nero con strani distintivi sulla casacca. Uno di loro è riverso proprio contro l'uscio della casa, con una lama spezzata che gli trapassa il petto. Sei ancora fermo, immobile e silenzioso, qualcosa attira la tua attenzione. Da dentro la casa senti provenire dei rumori, sembrano respiri affannosi. Chiunque sia, dev'essere gravemente ferito. Potrebbe essere un amico ma potrebbe anche trattarsi di un nemico. Avanzi con circospezione.

Se continui ad esplorare questo luogo, vai al **413**.
Altrimenti vai al **507**.

138

Ti volti appena in tempo. Una figura larga e con l'aria furibonda compare all'ingresso del terrapieno. È più piccolo di un uomo ma più grande di uno Hobbit e una lunga e arruffata capigliatura grigia gli scende fino ai piedi.

Indossa un abito di cuoio a cui sono appesi numerosi oggetti. Rimani a bocca aperta, senza riuscire a profferire verbo.

"Baroun!" urla agitando il pugno verso la boscaglia. "Na' Mathum!" continua con gli occhi infiammati d'ira che rilucono nell'oscurità. Ti sta forse accusando di essere un ladro?

"Non sono un ladro." affermi. "Cercavo soltanto rifugio dal temporale."

"Eccone un aaltro. Tu, piiiiccolo laadro!" dice con la voce tesa dallo sforzo. "Preso mio paane!"

"Non ne so niente!" rispondi.

La creatura ti guarda ancora per un momento con la stessa aria infuriata e poi torna nel suo covo, sbattendosi la porta dietro le spalle. Sei ancora a bocca aperta per lo sconcerto. Vai al **385**.



139

Il racconto dello sciamano ti ha lasciato ammutolito e con gli occhi fissi su di lui. Dopo qualche attimo di silenzio, ti sforzi di ritrovare tutto il tuo spirito ed inizi a parlare. "Cosa hai visto nella pietra quando sono entrato?"

"Un grande nemico sta per calarsi sul mondo, la pietra così mi ha mostrato. Verrà qui e si prenderà le pietre, e nemmeno il guardiano riuscirà a fermarlo. Con esse egli

perseguiterà i Lossoth devastando le case di ghiaccio; arriverà quando la lunga notte avvolgerà la nostra terra e nulla potrà fermarlo".

"Cos'è questa creatura di cui parli?" chiedi mentre ti si rizzano i capelli in testa all'idea di una tale oscura potenza.

"È un lupo, straniero, ma un lupo la cui potenza mai si vide sulla Terra di Mezzo fin dal primo giorno della creazione del mondo. Grande, più grande di qualsiasi lupo io abbia mai visto. Cammina su due zampe ma può correre anche con tutte e quattro. È già sul punto di scendere sul mondo, ma ci vorrà ancora del tempo prima che questa immonda creatura diventi parte compiuta dei nostri giorni. Quando ci riuscirà, io credo che niente e nessuno potrà resistere al suo passaggio".

Se sei un Elfo, vai al **140**.

Altrimenti vai al **144**.

140

"Ci sarà pur qualcosa che riesca a fermarlo!" sbotti.

"Io non la conosco, straniero. La pietra concede la visione delle cose, ma non per questo infonde il dono della saggezza" replica l'uomo guardandoti. "Tu sei uno dei Primogeniti. Tu forse puoi fare qualcosa. Devi fermare il nemico prima che distrugga il mio popolo!"

Vai al **205**.

141

Marek e Shodir ti conducono al posto d'onore, in un angolo della piazza; Marek ti offre una ciotola contenente una sostanza liquida. Gli lanci un'occhiata titubante.

"Grum" ti rassicura l'uomo, "è la bevanda degli uomini Lossoth. Alle donne è vietato bere il grum".

Lo fissi dritto negli occhi, mentre i pensieri si affollano all'impazzata nella tua mente.

Se vuoi bere un sorso di grum, vai al **249**.

Altrimenti vai al **327**.



142

*La notte e gli astri Egli vuol osservare,
luce rubina gli adorna il collare;
il segno appare del suo gran splendore,
nel luogo dov'è disceso il suo favore.*

*Là devon correre lesti di piede,
là dov'Egli luce splendente diede;
seguirlo dovranno e affrontare il prode,
colui che del sacro luogo è custode.*

Vai al **134**.

143

Mentre ti avvicini alla sponda, l'uomo ti fissa con aria gelida.

Se sei un Elfo o un Nano, vai al **244**.

Se la tua identità è femminile, vai al **452**.

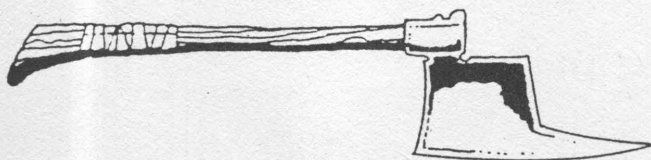
Se sei uno Hobbit, vai al **485**.

Altrimenti, vai al **181**.

"Ma ci deve essere qualcosa che riesca a fermarlo!" sbotti.

"Io non la conosco, straniero. La pietra concede la visione delle cose ma non per questo infonde il dono della saggezza. Io credo che forse solo i Primogeniti sappiano ciò che è giusto fare". L'uomo ti fissa negli occhi. "Trovali. Dì loro ciò che sta per accadere. Devono fermarlo!"
Vai al **205**.

Hai scelto di usare un personaggio di un'altra delle Avventure della Terra di Mezzo o uno di tua invenzione (in questo caso consulta il capitolo *Creare un personaggio* in fondo al libro). Per prendere parte a quest'avventura, il carattere del personaggio deve avere qualcosa a che fare con l'Eriador Settentrionale. Dipende da te la creazione di un personaggio che abbia un buon motivo per trovarsi in quella zona del mondo. Segna questa come la Decisione 5 e vai al **501**.



Alzi le mani mostrando che esse sono vuote. L'altro non dice nulla ma controlla i tuoi movimenti con gli occhi. Capisci che è in preda a forti dolori, ma fa di tutto per

nascondere la sofferenza. Ti basta una rapida occhiata alla ferita per capire che non ci può essere più salvezza per lui. Solo Gandalf, forse, se fosse qui, potrebbe fare qualcosa ma ci vorrebbe il suo potere e non le poche forze di un povero Hobbit.

"Posso fare qualcosa per te?" chiedi.

"No, non più" mormora con un sussurro, "la morte non mi fa paura. L'aspetto come aspetterei un amico". Poi ti guarda con una strana curiosità. "Sei un mezzouomo?"

"Sì" rispondi.

"Conoscevo un altro mezzouomo. Gli altri della sua banda lo chiamavano Took".

"Io sono Galley Took" replichi, "e quello che hai conosciuto era probabilmente un mio parente. È successo tanto tempo fa?"

"Sì. Molto tempo fa, anche se quei giorni sono sempre presenti nella mia memoria" dice l'Elfo guardandoti di nuovo. "Il mio nome è Dincú, della Casa degli Elrond. Took mi fece un grande favore, anche se io a quel tempo non mi accorsi che si trattava di un favore". Con un cenno del capo ti indica il suo zaino. "Quello che ci trovi dentro è tuo. Ci deve essere ancora molto lembas, il pane da viaggio degli elfi, così potrai sfamarti; troverai anche una pozione per sanare le ferite".

"Ma se hai una pozione perché non la usi per guarire le tue ferite?" chiedi.

"Le mie ferite sono profonde, troppo profonde per i poteri magici della pozione" risponde. "Il mio tempo è venuto. Il cerchio del destino sta per chiudersi... la mia vita finisce". Resti accanto all'Elfo fino a quando la morte cala silenziosamente sul suo corpo ferito. Lo seppellisci sotto un albero da frutto, in un orto del villaggio. Non hai compreso granché di ciò che l'Elfo ti ha detto ma ti è rimasta la sensazione che egli quasi desiderasse l'arrivo della morte.

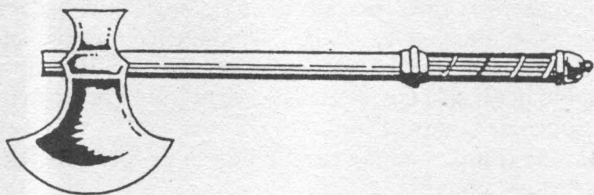
Se desideri appropriarti della Pozione, ricordati che essa, quando te ne servirai, ridurrà a zero il tuo Danno.
Vai al **480**.

147

Ritieni sia meglio che i Lossoth non conoscano lo scopo della tua missione; in una faccenda come questa, ogni cosa in più che apprendessero non farebbe che portar loro guai, pensi. Racconti al capo dei Lossoth di essere stato mandato nel Forochel da un grande condottiero del tuo popolo allo scopo di recuperare un tesoro perduto molto tempo fa. Del tesoro, gli dici, sono alla ricerca anche altri, ai quali esso non appartiene. Gli chiedi infine il suo sostegno. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Percezione.

Se ottieni 2-8, vai al **447**.

Se ottieni 9-12, vai al **443**.



148

"No" replichi, "sono soltanto uno Hobbit e mi trovo lontano, tanto lontano da casa".

"Ah, è così! Facevi meglio a restarci, là a casa tua! Il fiume non è posto per tipi come te. Volta la tua canoa e torna indietro".

"Non posso tornare indietro" dici.

"E sei pure testardo, per tutte le ossa di Clamper il Rosso!

Bah! Vai, vai allora, se proprio ci tieni, ma non dimenticare quello che ti ho detto!" L'uomo si alza e torna alla capanna. Capisci che non ti dirà altro e perciò riprendi il viaggio. Vai al **446**.

149

Tempo: un giorno

A notte fonda, vieni svegliato da un gruppo di sconosciuti. Il cielo si è liberato di tutte le nubi, e la luna diffonde ora senza veli la sua tiepida luce. Riesci a vedere la banda piuttosto distintamente e, quando con lo sguardo raggiungi il capobanda, un lungo, lento, gelido brivido ti scende lungo la schiena lasciandoti tremante e terrorizzato: in testa al gruppo c'è un enorme troll, così grande da sembrare più alto di un albero, più largo di una montagna. La pelle dura e squamosa del petto è coperta da un gigantesco scudo, e l'ascia da combattimento che l'essere impugna è la più grande che tu abbia mai visto. Il piccolo fuoco dell'accampamento, acceso dagli uomini vestiti di cuoio per resistere al freddo, brilla con una luce rossa e sinistra negli occhi del troll.

"Cos'è quello?" mormora, indicando te, con una voce così roca che a stento riesci a capire cosa stia dicendo.

Se la tua identità è femminile, vai al **427**.

Se sei un Elfo, vai al **495**.

Se sei uno Hobbit, vai al **171**.

Altrimenti vai al **398**.

150

Pti di Esp: 10

Abbassi gli occhi in preda ad un sentimento di vergogna. "Cercavo solo di proteggere te e il tuo popolo. Temevo che la conoscenza di questi fatti vi avrebbe esposto a

grandi pericoli ma ora mi accorgo di quanto sono stato sciocco. Tu sei un uomo coraggioso e meriti di conoscere la verità. Ogni altra parola sarebbe un'umiliazione per entrambi". Vai al **322**.

151

In quest'avventura hai la possibilità di scegliere il personaggio che vuoi essere. La maggior parte dei personaggi sono già stati presentati: puoi scegliere tra Dincú, Elfo di Rivendell; Khrîm, Nano delle Montagne Azzurre; Gallacius (Galley) Took, Hobbit del Farthing Settentrionale della Contea o, infine, Imracar, giovane Esploratore. Se pensi che nessuno di questi personaggi sia adatto a te, puoi decidere di rimandare la scelta e proseguire nell'avventura. Tieni però presente che se decidi di proseguire senza scegliere, non avrai più la possibilità di prendere le vesti di uno dei personaggi appena elencati. Se desideri creare il tuo personaggio, se vuoi incarnare un altro dei protagonisti delle Avventure della Terra di Mezzo o se, infine, vuoi scegliere un'identità femminile, ignora le possibilità che ti vengono offerte in questo paragrafo.

Se hai scelto l'Elfo Dincú, vai al **375**.

Se hai scelto il Nano Khrîm, vai al **466**.

Se hai scelto lo Hobbit Galley Took, vai al **407**.

Se hai scelto l'Esploratore Imracar, vai al **437**.

Se non hai ancora scelto il tuo personaggio, vai al **131**.

152

Sei appena entrato nel villaggio quando incroci un uomo che porta un fascio di legna da ardere. Alto e biondo, vestito con calzoni di cuoio e pelliccia, l'uomo ti fissa con aria sospettosa e poi getta a terra la legna.

"Cosa sei venuto a fare qui? Le pelli non ci sono più, sono già in viaggio sul fiume".

"Dov'è Kaldour?" chiedi. "Devo parlargli".

"Quel vecchio pazzo?" replica sorpreso l'uomo stringendo subito dopo gli occhi con aria sospettosa. "Che razza di affari hai con lui, eh? Fai forse coppia con quell'altro forestiero che è passato stanotte?"

L'involontaria notizia ti provoca un tuffo al cuore. "Devo trovare Kaldour" ribatti, convinto che meno tempo perdi a parlare con questo tizio, meglio è.

"La sua capanna è lì, dietro di te" risponde con tutta l'aria di chi non ha più alcuna voglia di perdere tempo. Infatti, dopo aver raccolto da terra la legna, l'uomo si incammina a passo spedito verso il fiume.

Replichi con una scrollata di spalle e ti dirigi alla capanna che l'uomo ti ha indicato. Scostata la tenda che chiude l'ingresso, entri nella dimora di Kaldour.

Se hai ottenuto il Risultato N, vai al **476**.

Altrimenti vai al **103**.

153

"Gandalf, il mago?" chiedi. "Sei uno dei cercatori?"

L'altro alza lo sguardo. "Sì" risponde, "e anche tu sei uno di noi. Ti ho visto parlare col mago dopo che gli altri se n'erano andati. Io vi ho visti tutti".

"E perché l'hai fatto? Gandalf aveva detto che nessuno doveva conoscere l'identità degli altri!"

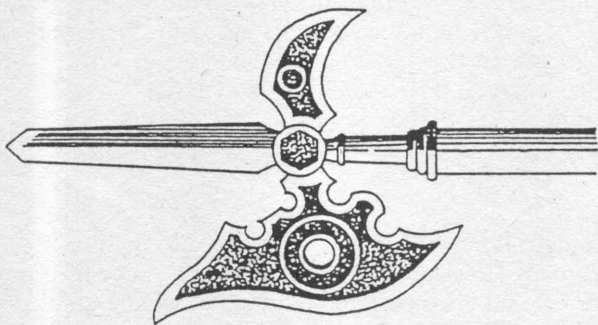
"Sì, sì, l'ha detto" continua l'Hobbit, assentendo col capo, "ma Gandalf sa che gli Hobbit non sono creature solitarie. Non ci sentiamo a nostro agio da soli. E io non ce la faccio proprio più ad andare avanti da solo. Il mio nome è Galley Took e vorrei tanto continuare il viaggio assieme a te".

Se concedi allo Hobbit di accompagnarti, segna il Risultato J e poi vai al **351**.

Altrimenti vai al **276**.

Dopo aver costretto i fuorilegge a svignarsela, Stark è tornato di buon umore; sicuramente gongola al pensiero dei guadagni che gli verranno dalla vendita delle merci e, a dire il vero, sei stato tu a salvare il carico dall'avidità dei briganti. Sarà anche felice e contento, pensi tra te e te, ma non puoi fare a meno di notare che Stark si è guardato bene dal fare il benché minimo accenno ad una ricompensa per il tuo servizio; nient'altro che interminabili e melensi ringraziamenti. Per il resto della giornata il viaggio prosegue in piacevole tranquillità, anche se a passo di tartaruga. Sei ansioso di raggiungere il fiume.

Vai al **157**.



Senti di nuovo lo stesso suono metallico e ti guardi attorno per scoprire da dove provenga. Dev'essere Malkath, pensi. E infatti lo individui. Tiene con entrambe le mani una lastra di metallo, simile ad uno scudo, grande quanto lui. Osservi meglio lo scudo. Cosa mai sarà?

La risposta non tarda ad arrivare. La luna è arrivata al punto più alto del cielo e diffonde la sua luce rossa sulla

roccia. Lo scudo inizia a splendere al riflesso della luna e rapidamente forma un raggio luminoso tanto intenso da sembrare solido, come una spada che dalla roccia arriva fino al mare.

È uno specchio! Quello che pensavi fosse uno scudo è in realtà uno specchio! E Malkath lo sta usando per illuminare un punto sulla riva, proprio come dice l'enigma. Ma perché? E finalmente scorgi l'obiettivo della luce. Una piccola isola poco lontana dalla costa, tutta sommersa dall'acqua ad eccezione di un curioso agglomerato di roccia.

I ragazzi, illuminati dalla luna, sono immobili, in piedi davanti al mare, e sembrano attendere con impazienza l'arrivo di un richiamo. Osservi le acque agitate che circondano l'isola, sferzandola da una parte all'altra. Improvvisamente quel curioso gruppo di rocce, l'unica parte affiorante dell'isola, si eleva con lentezza inesorabile sopra le acque con un ruggito potente come il tuono, come se la terra stessa si stesse spaccando in mille pezzi. Vai al **258**.



"Vacci piano con il grum, straniero" commenta il tuo vicino, un giovane dal sorriso un po' incerto, "è una bestia

dal pelo morbido e vellutato, ma la ferita del suo morso può farti soffrire anche per dieci giorni". L'uomo deve saperla lunga sull'argomento, pensi, dato che è continuamente con la bocca sulla ciotola; ma ha ragione, già ti senti la testa vuota e hai perso la sensibilità di almeno tre dita dei piedi; a dire il vero, non ricordi più tanto bene quante dita ci sono nei tuoi piedi... anzi cominci addirittura a dimenticare di avere dei piedi.

"Come ti chiami?" gli chiedi.

"Io sono Kirvak della Valle del Nord e sono un grande cacciatore" dice con un ghigno, esibendo i muscoli di un braccio. L'affermazione ti suona un po' come una spaccinata ma non conosci a sufficienza i Lossoth per esserne certo. Gli dici il tuo nome e lui ti guarda con gli occhi sbarrati.

"Come ha fatto la tua bocca a pronunciare quel suono, straniero?" chiede stupefatto e, prima che tu riesca a rispondere, ti interrompe. "Stanotte l'Orso danzerà" esclama in preda ad una grande agitazione. "Sei giunto in un tempo propizio, straniero". Non hai la minima idea di cosa l'uomo stia dicendo ma, qualunque cosa sia, essa sembra provocare il tumulto dell'intero Muldak.

"Pare che ad alcuni anziani non vada a genio la danza dell'Orso" commenti improvvisando, nella speranza di ottenere da lui qualche informazione in più.

"Proprio così" ribadisce scuotendo la testa. "Non c'era la danza nel Muldak dei loro tempi e quindi pensano che sia una cosa brutta. Dimmi, straniero, nel tuo Muldak si fa ballare l'Orso?" Sembra che per lui sia inconcepibile che il tuo popolo non viva esattamente come il suo.

"Alcuni lo fanno" rispondi, "ma anche da noi alcuni degli anziani non sono d'accordo".

"È sempre la stessa storia" replica, scuotendo ancora la testa e inveendo con tutta l'insolenza dei giovani contro la severa intolleranza degli anziani. Vai al **382**.

Prosegui il viaggio sperando di raggiungere quanto prima l'insediamento dei Barcaioli. Il viaggio procede certamente più a rilento di quanto non sia per gli altri compagni che sono alla ricerca delle pietre e che hanno scelto la tua stessa pista. Speri tuttavia che ciò non arrechi svantaggio alla fase successiva del viaggio. Vai al **357**.

Alzi le mani per mostrare che non porti armi. L'altro continua a seguire i tuoi movimenti con gli occhi e ti accorgi che l'Elfo è in preda a grandi dolori, anche se si sforza di non darlo a vedere. Sembra anzi dominato da un'intensa serenità come se si fosse liberato finalmente di un grave fardello.

"Cos'è successo?" chiedi.

"Angmarim" risponde, "gli sgherri di Angmar mi hanno trovato".

"Angmar?" dici. "Ma Angmar è morto più di mille anni fa".

"Ed ora il morto riposerà in pace" ribatte.

"Non ti capisco".

"Non serve che tu capisca. Quel che conta è che il cerchio del destino si sta per chiudere e io sto per raggiungere coloro che un tempo abbandonai".

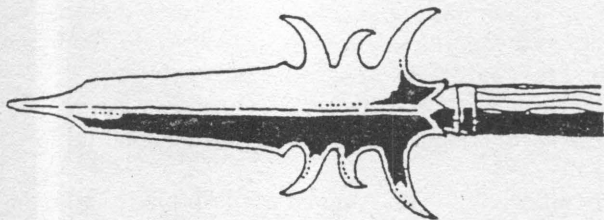
Gli resti vicino fino a che la morte non sopraggiunge a porre fine alle sue sofferenze. Poi lo seppellisci sotto un albero da frutto nei pressi del torrente, un luogo che pensi gli sarebbe piaciuto. Non hai capito molto di ciò che l'Elfo ha detto, ma ti è rimasta l'impressione che egli non desiderasse altro che l'arrivo della morte. Vai al **480**.

"Dimmi come fa l'Enigma dell'Orso, Kirvak" chiedi, "anche noi abbiamo un Enigma, e sono curioso di vedere se è lo stesso".

"Due Enigmi?" dice l'uomo incredulo. "Che assurdità! I Lossoth conoscono solo un Enigma. L'Orso pronunciò per noi solo quest'Enigma. Tu non sei un Lossoth. Stai mentendo! Tu non conosci nessun enigma e stai cercando di rubare il segreto che l'Orso ci ha svelato!" L'uomo si alza. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica.

Se ottieni 2-6, vai al **105**.

Se ottieni 7-12, vai al **474**.



Segui i due uomini fuori dalla tenda e ti ritrovi in mezzo alla festa. I bimbi corrono tra la folla lanciando gridolini di gioia e di meraviglia alla vista di quegli oggetti belli e complicati, costruiti dagli artigiani durante l'inverno e disposti in bella mostra sulle pelli sparse al suolo. Ti giunge alle narici il profumo dei manicaretti che i Lossoth stanno cucinando sul fuoco e l'aroma fragrante del pane fresco, appena uscito dai forni di terra battuta. Il suono dei tamburi riempie l'aria e, in uno spiazzo accanto, vedi

uomini e donne ballare freneticamente. Gli anziani stanno un po' in disparte, discutono tra di loro, trattano matrimoni e alleanze e programmano le celebrazioni delle prossime cerimonie.

Se la tua identità è femminile, vai al **141**.

Altrimenti vai al **425**.

161

Combatti con valore ma il lupo scopre un varco nella tua difesa e ti è ormai addosso. L'ultima cosa di questo mondo che percepisci è il fiato pesante della belva sul tuo collo. Poi è il nulla. La tua ricerca finisce qui. **Fine**

162

Esamini con più attenzione il terrapieno. È diverso dagli altri che hai visto ed è molto più rifinito della semplice tana di un animale. Sai che gli Hobbit vivono in loculi ricavati all'interno delle colline, ma da quello che sai quei loculi hanno un aspetto molto più umano di quella strana cosa, che ricorda piuttosto una cantina interrata. Quella che avevi pensato fosse una porta è in realtà una pelle che sembra coprire l'ingresso del terrapieno.

Se entri, vai al **199**.

Altrimenti vai al **211**.

163

"Lo farò io" propone Galley, facendosi avanti. "In questo genere di cose gli Hobbit non hanno rivali". Lo sciamano ti guida verso un antro che funge da ripostiglio per le provviste, più piccolo della stanza principale, vi entra e ne esce subito dopo con una corda in mano. Te la porge e tu la passi a Galley che se l'avvolge intorno alla vita e poi

inizia a scalare la parete della stanza. Il soffitto a volta rende gli spostamenti dello Hobbit difficili e molto rischiosi. Tieni gli occhi su di lui, sperando con tutte le tue forze che egli non cada. **Lancia i dadi.**

Se ottieni 2-4, vai al **387**.

Se ottieni 5-12, vai al **183**.



164

Ti svegli intontito e con la testa che ti pulsa. I Lossoth, tutt'intorno a te, non sembrano sentirsi molto meglio ma sono già al lavoro per disfare le tende in modo da mettersi in viaggio verso le terre di famiglia. Marek e Shodir se ne sono già andati e la tua ricerca è ad un punto morto. Ti prendi la testa dolorante tra le mani e cerchi di concentrarti sul modo di dare nuovo impulso alla missione. Devi ripartire. Ricordi che sulla mappa di Gandalf compariva l'indicazione di un altro villaggio Lossoth. Potresti andarci per provare a ricavare nuove informazioni; magari anche là sono nel pieno del loro Muldak. O preferiresti forse restartene disteso qui, ad aspettare che arrivi la morte?

Se hai ottenuto il Risultato J, vai al **300**.

Altrimenti vai al **416**.

Percorri la vallata senza incidenti e, prima che scenda la notte, trovi una piccola grotta dove decidi di accamparti. Durante il giorno sei riuscito a catturare ben due lepri, una bella fortuna! Non ti sembra che, per stasera, siano in agguato pericoli tali da impedirti di accendere un fuoco.

Ti sei appena seduto per sorbirti la buona zuppa che ti sei cucinato quando sei Orchetti irrompono nella grotta. Non hai vie di fuga e perciò sguaini la tua arma e, con la schiena alla parete della grotta, affronti gli Orchetti.

(Orchetto 1 BO:1 BD:3 Re:20)

(Orchetto 2 BO:2 BD:2 Re:18)

(Orchetto 3 BO:3 BD:1 Re:15)

(Orchetto 4 BO:0 BD:0 Re:5)

(Orchetto 5 BO:0 BD:0 Re:5)

(Orchetto 6 BO:0 BD:0 Re:5)

Attenzione: non puoi scappare!

Se sconfiggi tutti gli Orchetti, vai al **101**.

Se vieni sconfitto da uno qualsiasi degli Orchetti, vai al **303**.

Quando la raggiungi, la carovana ha appena iniziato a discendere il lungo declivio di un colle che porta ad un villaggio. Sei abbastanza vicino ormai e ti accorgi che i cavalieri sono ben pochi mentre gran parte dei cavalli serve solo per il trasporto di merci. I carichi non sembrano poi così pesanti e i cavalli non sono di razza pregiata; gli stessi cavalieri sono malvestiti, coperti da cenci ridotti a brandelli.

Sei all'altezza della fine della carovana e cominci a

risalire la colonna per raggiungerne la testa dove scorgi tre uomini che parlano tra di loro.

Uno degli uomini, al sentirti avvicinare, si volta a guardare. Sospetti sia il capo, perché i suoi vestiti sono i meno trasandati. Nel vederti, l'uomo sorride e con un gesto ti invita ad avvicinarti.

"Un Esploratore!" esclama e, con sguardo indagatore, continua. "Giovane, ma pur sempre un Esploratore. Perdiana! Forse tu sei in grado di indicarci una via che ci faccia arrivare al traghetto, giù al fiume, senza passare per le Dune Remote. L'ultima volta che ci siamo passati, siamo stati assaliti dai briganti".

"Il mio nome è Imracar. Anch'io sono diretto al fiume" replichi, "andiamo nella stessa direzione e perciò vorrei chiedervi di fare il viaggio con voi".

"Vuoi viaggiare con noi?" L'uomo non fa alcuno sforzo per nascondere la sua aria incredula. "Boh, alla fin fine un qualche profitto questo viaggio ce l'ha portato. Certo che puoi venire con noi! Mi chiamo Stark. Marl, ehi, Marl" l'uomo si volta verso un compagno che gli sta alle spalle, "vedi di trovare un cavallo per il nostro Esploratore e vedi anche di spicciarti, non vorrei che il giovanotto cambiasse idea".

"Bene. Come dico sempre io, prima si parte prima si arriva" osserva con un ampio sorriso come se il giorno si fosse improvvisamente fatto più luminoso. Vai al **279**.

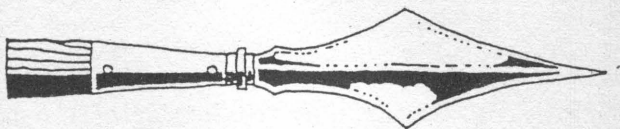
167

Lo sciamano è quasi arrivato in cima alla roccia; per seguirlo devi arrampicarti a mani nude. Inizi a salire, ma quando alzi lo sguardo ti accorgi che lo sciamano è scomparso! Vieni preso dal panico all'idea di aver perso irrimediabilmente le sue tracce, ma basta un attimo per farti tornare tranquillo. Continuando a salire ti accorgi

che sulla parete, poco sotto la cima, si apre una grotta. La raggiungi ed entri. Vai al **292**.

168

Il combattimento non dura molto: i lupi sono troppo numerosi. In pochi attimi vieni ucciso. La tua missione si chiude con un fallimento. **Fine**



169

"Lo farò io" dici, facendoti avanti, "in questo genere di cose gli Hobbit non hanno rivali". Lo sciamano ti guida verso un antro che funge da ripostiglio per le provviste, più piccolo della stanza principale, vi entra ed esce con una corda in mano. Te la porge; dopo averla avvolta intorno alla vita, inizi a scalare la parete della stanza. Il soffitto a volta rende i tuoi spostamenti difficili e molto rischiosi. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica.

Se ottieni 2-5, vai al **185**.

Se ottieni 6-12, vai al **188**.

170

Quando ti svegli, l'alba è già spuntata da più di un'ora. Nel liberarti dalla coperta in cui eri avvolto ti accorgi, con

enorme stupore, di essere circondato da un gruppo di Elfi armati di tutto punto. Trascrivi il Risultato M nel Foglio dei Risultati.

Se sei Dincú o Imracar, vai al **400**.

Se sei Khrîm, vai al **321**.

Altrimenti, vai al **493**.

171

"L'abbiamo beccato che curiosava intorno al campo" dice l'uomo con la faccia deturpata dalle cicatrici. "Non ho idea di quanto possa rivelarci".

"Tu chiedi lui, Cercatracce?" bofonchia il troll.

"No. Pensavo di lasciare a te questo piacere, Mogash".

"Sì, bene così" risponde il troll con un ghigno che ti pare la peggior smorfia tu abbia mai visto. L'essere si avvicina a te e ti colpisce con l'enorme artiglio che gli fa da piede.

"Tu guarda me" ti dice. Alzi lo sguardo e il troll ricomincia a rombare con la sua voce spaventosa. "Chi tu?"

"Sono uno Hobbit" squittisci.

"Perché tu qui?"

"Mi ci hanno portato i tuoi uomini" rispondi e ti vedi minacciare nel modo più orribile che ti sia mai capitato dalla sola espressione tra l'annoiato e l'infastidito del troll.

"Perché non piace castello?" insiste.

"Perché ho visto il fumo e non sapevo chi si trovava là". Il troll fa un cenno col capo, sembra che la spiegazione lo convinca.

"Dove tu vai?" A questa risposta non ti è così facile rispondere, specialmente perché non vuoi far capire al mostro che sei stato al villaggio e hai visto i cadaveri dei suoi uomini.

"Vengo da un piccolo villaggio dell'ovest. Ero al nord per visitare alcuni parenti e stavo tornando a casa". Stai

mentendo e speri che egli non sappia che al nord non c'è nessun villaggio.

"Piacciono Elfi?" chiede.

"Non li ho mai incontrati".

"Elfi nel castello" dice e queste parole ti spiegano finalmente perché questi brutti ceffi si sono nascosti sulle colline. Stanno sorvegliando le rovine del castello dove i Sindar si sono accampati. Ti sembra l'unica spiegazione sensata.

"Non lo sapevo".

"Mogash ha idea. Io mando te da Elfi con messaggio". Il cuore prende a batterti all'idea di dover fare una cosa del genere.

"Quale messaggio?"

"Dici a Elfi di venire fuori. Combattere! Noi uccidiamo!"

"Vuoi che dica loro di uscire in modo che voi possiate ucciderli?" chiedi incredulo.

"Tu dire loro così".

"E cosa faccio se non vogliono?"

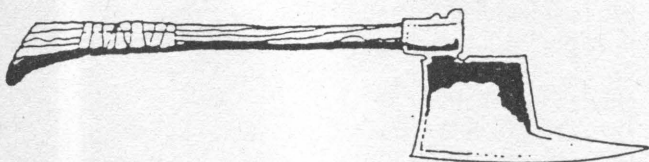
"Allora noi andremo là. Loro morti anche in questo modo!" Gli uomini e gli Orchetti tutt'intorno si mettono a ridere sguaiaatamente.

"E che ne sarà di me?" chiedi. Sulla faccia del troll compare uno sguardo astuto che proprio non pensavi possibile per questi esseri.

"Tu porti messaggio e poi tu vai via. Noi non uccidiamo" Non gli credi, ovviamente, ma portando agli Elfi il messaggio avrai almeno una possibilità di salvarti. Accetti la proposta. Vai al **354**.

"Puoi procurarmi una corda?" dici, facendoti avanti. Lo sciamano ti fa un cenno d'assenso e poi va in un antro che funge da ripostiglio per le provviste, più piccolo della

stanza principale, vi entra ed esce subito dopo con una corda in mano. Te la porge. L'avvolgi attorno alla vita e inizi a scalare la parete della stanza. Il soffitto a volta rende i tuoi spostamenti difficili e molto rischiosi. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica. Se ottieni 2-8, vai al **190**. Se ottieni 9-12, vai al **193**.



173

Davanti a te c'è un enorme tronco, un albero con le radici rivolte al cielo, che galleggia sul fiume. La pagaia risponde con efficacia alle spinte disperate che le imprimi, riesci ad aggirare il tronco e a ripartirti dietro ad esso proprio quando la misteriosa creatura fluviale va a sbatterci contro. Ora puoi guardarla: è una specie di serpente di dimensioni gigantesche sul cui dorso corre per tutta la sua lunghezza una sottile pinna. Le mandibole non lasciano dubbi, però; in esse noti distintamente file e file di denti aguzzi e lunghi come il tuo pugnale.

Continui a remare controcorrente badando di restare sempre dietro il tronco che ti protegge dal mostro. Un incontro davvero rischioso, non c'è che dire, ma la fortuna era dalla tua parte e sai di essere ancora vivo solo grazie ad essa. Vai al **302**.

Hai appena fatto il tuo ingresso nel villaggio quando incroci un uomo che porta un fascio di legna da ardere. Alto e biondo, vestito di calzoncini di cuoio e di una pelliccia, l'uomo ti fissa con aria sospettosa e poi lascia cadere a terra la legna.

"Ti manda Cirdan, eh? E cos'altro venite a cercare? Qui nessuno sa niente delle vostre faccende! Non l'avete ancora capito?"

"Cerco qualcuno" replichi, lasciando pensare all'uomo che tu sia stato veramente mandato da Cindar, "il suo nome è Kaldour".

"Quel vecchio pazzo?" replica sorpreso l'uomo che, subito dopo, stringe gli occhi con aria sospettosa. "Che razza di affari hai con lui, eh? Kaldour! Quello è il peggior mercante di tutto il fiume!"

"Cerco proprio lui" ribatti con risolutezza, pensando intanto che è meglio parlare il meno possibile con questo tipo.

"La sua capanna è lì, dietro di te" dice con l'aria di chi non ha più nessuna voglia di parlare. Infatti, dopo aver raccolto da terra la legna, l'uomo si avvia a passo spedito verso il fiume.

Replichi con una scrollata di spalle e ti dirigi alla capanna che l'uomo ti ha indicato. Scostata la tenda che fa da ingresso, entri nella dimora di Kaldour. Vai al 103.

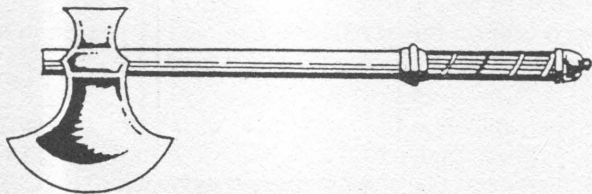
Gli inseguitori stanno battendo la boscaglia intorno a te. Ti prende un sussulto al cuore quando vedi, assieme agli uomini, alcuni Orchetti che collaborano alla ricerca. Gli uomini devono essere i famigerati Cercatracce, infami servitori di Mordor! Ti sforzi persino di non respirare e,

dopo qualche minuto di vana ricerca, gli inseguitori se ne vanno. Sei libero di scappare.

Con movimenti furtivi raggiungi la cima della collina per poi discenderla a rotta di collo sull'altro versante. Puoi finalmente tirare un sospiro di sollievo e pensare a come mettere la maggior distanza possibile tra te e gli Orchetti. Ti chiedi cosa diavolo facciano gli Orchetti su queste colline e la risposta non tarda a formarsi nella tua mente. Stanno sorvegliando quelli che si sono accampati nel castello. Cosa ti conviene fare? Avvertire quelli del castello del pericolo che incombe su di loro o andartene di gran carriera da questo posto?

Se vuoi dirigerti al castello, vai al **492**.

Altrimenti vai al **489**.



176

L'amuleto sta splendendo intensamente. Richiudi di corsa lo zaino per timore che lo sciamano possa accorgersi della luce. Rimandi la soluzione del mistero dell'amuleto splendente a un momento più opportuno. Vai al **167**.

177

Ti avvicini cautamente alla porta e sbirci dall'altra parte. La luce, per quanto fioca, ti permette di vedere a terra il

corpo di un Elfo col fianco squarciato da una spada.
Trascrivi il Risultato K.
Se sei Galley Took, vai al **146**.
Altrimenti vai al **158**.



178

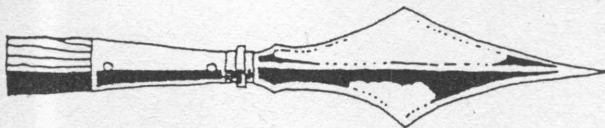
Tempo: 4 giorni

Al mattino seguente tu e il tuo compagno prendete posto su una sola canoa. Nulla di quello che Galley ti racconta è per te una novità, ma l'idea di avere qualcuno con cui parlare durante il viaggio ti fa sentire meglio.

Al pomeriggio per mantenere la rotta settentrionale, dovete immettervi in un affluente del Fiume Lhûn, perché seguendo la svolta repentina che il grande fiume fa in questo punto andrete verso ovest, nella direzione sbagliata.

La corrente del piccolo fiume è ben più forte di quella del Lhûn e sei così costretto a darti da fare con maggiore lena per mantenere in linea la canoa. Dopo tre giorni l'affluente si è ridotto a un ruscello ed è troppo poco profondo per continuare a spostarsi in canoa. La tiri fuori dall'acqua e la nascondi nella boscaglia. Preso in spalla il carico di provviste, ti dirigi con Galley a nord. Ci vuole un'ora di cammino per raggiungere il primo sentiero. Dopo una breve discussione, decidete entrambi di prenderlo. Hai

preso la Decisione 9; prendine nota sul Foglio delle Decisioni e poi vai al **461**.



179

Esamini con più attenzione il terrapieno. Sembra il loculo di uno Hobbit ma è molto più rozzo del solito, anche se più rifinito di una semplice tana di animale. Quella che avevi pensato fosse una porta è in realtà una pelle tirata a coprire quello che sembra l'ingresso del terrapieno. Provi a scostarla ma ti accorgi che la pelle è fissata al terrapieno per mezzo di piccole forcelle di legno. Per entrare dovrai rimuoverle.

Se vuoi spostare la pelle ed entrare, vai al **124**.

Altrimenti vai al **211**.

180

Continui a seguire lo sciamano. L'uomo prosegue l'arrampicata ed è ora alle prese con uno spuntone di roccia arduo da superare.

Se hai trovato l'Oggetto A, vai al **107**.

Altrimenti vai al **167**.

181

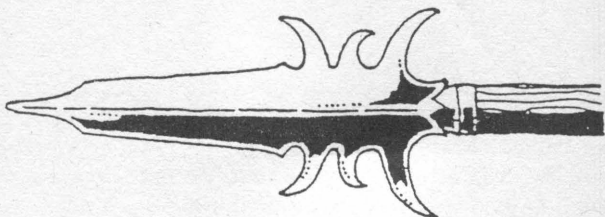
Ti avvicini alla capanna e l'uomo si accuccia.

"Chi sei?" chiede con tono seccato. "Non sei un Barcaio-

lo, questo è certo!" Gli dici chi sei ed egli ti osserva con aria pensosa. **Lancia i dadi** e aggiungi al risultato il bonus di Percezione.

Se ottieni 2-7, vai al **342**.

Se ottieni 8-12, vai al **458**.



182

Tempo: 2 giorni

Dopo due giorni arrivi ad un fiume, senz'altro un affluente del grande Fiume Lhûn. La corrente è forte, e il letto del fiume è profondo, ma devi a tutti i costi trovare il modo di attraversarlo. Mentre sei ancora intento a scovare una soluzione, ti accorgi che dall'altra parte del fiume c'è un villaggio.

Sembra ancora abitato e perciò, urlando a piena voce, cerchi di farti notare da qualcuno. Dopo un bel po' di tempo - diresti che sia passata almeno un'ora - da una delle capanne esce un vecchio che si avvicina alla riva del fiume.

"Cosa vuoi?" grida il vecchio, portandosi la mano all'orecchio per sentire meglio.

"Devo passare il fiume" rispondi.

"Io non ho barche" replica, "e anche se ne avessi una adesso non ho tempo per queste cose".

"Posso pagarti" gli urli per tutta risposta, provocando

un'evidente reazione. Hai già avuto a che fare con gente simile e sai già come andrà a finire. Il vecchio, dopo qualche trattativa, accetta di portarti oltre il fiume, ma la gitarella in barca ti costa tutto il denaro che ti resta. *Cancella tutte le monete dal Foglio d'Identità.*

Vai al **296**.

183

La salita è faticosa, e più di una volta Galley riesce ad appigliarsi ed evitare solo all'ultimo momento una rovinosa caduta. Ma alla fine ce la fa; raggiunge la pietra, passa la corda attorno ai suoi angoli e poi torna a terra seguendo lo stesso percorso. Vai al **200**.

184

Ti muovi con molta prudenza, vuoi evitare che i tuoi passi sollevino la polvere. Arrivi all'angolo del perimetro e ti fermi. Li vedi: sono come congelati, immobili in posizione di guardia. Il capo ha i capelli bianchi e la schiena è curvata dall'età; ti ricorda per qualche verso Gandalf anche se, a differenza del vecchio mago, questa figura indossa vesti raffinate e impugna una spada tenendola sollevata. Nell'altra mano l'uomo stringe un amuleto, un gioiello dall'intenso bagliore che allunga davanti a sé.

Dietro all'uomo c'è un giovane dai tratti nobili; tiene una mano posata sul petto, come a sforzarsi per l'eternità di arrestare il flusso brillante di sangue che gli esce dalla profonda ferita sul torace. Accanto a lui, intenta ad assisterlo con aria amorosa, c'è una giovane donna, così simile a lui che diresti si tratti di sua sorella. Sulle guance della donna scorgi i riflessi delle lacrime, muti bagliori resi così splendenti dalla luce dell'amuleto. Davanti all'uomo si erge un cane forte, potente, dalla corporatura

gigantesca e di razza nobile; il colore del suo pelo è il colore della notte, rischiarato da un'unica macchia bianca sul dorso. È fissato in una smorfia digrignante come se cercasse in questo modo di tenere lontana dal suo padrone ormai caduto l'insidia del nemico.

Se vuoi avvicinarti ancora a questa curiosa scena, vai al 278.

Se preferisci andartene, vai al 333.



185

Eri a un soffio dalla meta! Precipiti. Lo sciamano tenta di attutire la tua caduta ma, nel tentativo disperato di appigliarti, hai smosso un gruppo di piccole pietre che cadono

assieme a te. Lo sciamano non può fare altro che togliersi dalla linea di caduta per non essere colpito. Con un tonfo sordo atterri proprio su alcune delle pietre che hai smosso. **Lancia i dadi** per tre volte di seguito, somma i tre punteggi e aggiungi il risultato complessivo al punteggio di Danno.

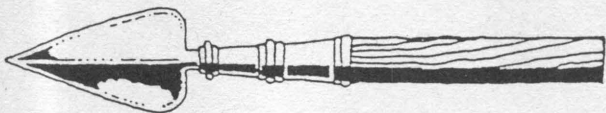
Se non hai ancora perso i sensi, vai al **262**.

Altrimenti vai al **207**.

186

Torni al villaggio, vai allo spiazzo e prendi una ciotola di legno. La riempi col cibo che trovi e poi corri indietro dallo Hobbit.

"Dovrai mangiare camminando, Galley" dici, "altrimenti non riusciremo mai a riprenderli". Galley Took, già con la bocca piena, acconsente con un cenno del capo. Vai al **370**.



187

Senza che tu abbia fatto nulla per volerlo, riprendi i sensi. Soltanto un passo ti separava dal precipizio. Alzi lo sguardo e vedi la faccia rugosa di un uomo vestito di cuoio nero che guarda oltre a te. "La ferita non è mortale".

"Per adesso, forse" gli replica il compagno, "ma non durerà molto quando Mogash tornerà. Sono pronto a scommetterci".

"Tenetelo d'occhio" dice il primo uomo, mormorando a denti stretti e puntando il dito verso di te. Si alza e se ne va, ma viene subito rimpiazzato da due Orchetti che si posizionano al tuo fianco. Sei stato catturato dalle forze di Mordor! Vai al **514**.

188

La salita è faticosa, e più di una volta riesci ad appigliarti ed evitare solo all'ultimo momento una rovinosa caduta. Ma alla fine ce la fai; raggiungi la pietra, passi la corda attorno ai suoi angoli e poi torni a terra seguendo lo stesso percorso. Vai al **214**.

189

Decidi di ignorare l'altra canoa e aspetti di essere fuori dal campo visivo dello sconosciuto per accelerare l'andatura. Cerchi di non guardarti troppo spesso alle spalle, ma le poche occhiate che lanci ti permettono di accorgerti che l'altra canoa si avvicina sempre più.

Se vuoi fare un estremo tentativo per allontanarti, vai al **271**.

Se preferisci affrontare l'inseguitore, vai al **376**.

Se decidi di raggiungere la riva del fiume per nasconderti, vai al **350**.

190

Eri a un soffio dalla meta! Precipiti e nel tentativo disperato di appigliarti smuovi un gruppo di piccole pietre che cadono assieme a te. Con un tonfo sordo atterri proprio su alcune delle pietre che hai smosso. **Lancia i dadi** per

tre volte di seguito, somma i tre punteggi e aggiungi il risultato complessivo al punteggio di Danno. Se non hai ancora perso i sensi, vai al **225**. Altrimenti vai al **207**.



191

Tieni la torcia davanti a te agitandola da una parte all'altra. I serpenti con qualche esitazione si allontanano dalla fiamma. Davanti a te adesso si è formata una via, stretta ma libera dai rettili. Cominci ad avanzare con la schiena sempre piegata per tenere la fiamma vicina al pavimento: spero così di tenere a bada i serpenti. Ma non appena gli arrivi a tiro, un serpente color rame brunito con un guizzo si avventa sulla torcia e per poco non ti prende la mano. Il suo morso va a sfogarsi sul legno della torcia. Continui ad avanzare.

Ti guardi attorno. I serpenti hanno richiuso la via alle tue spalle. Ora la strada che ti manca per raggiungere l'uscita è uguale a quella che dovresti percorrere per tornare indietro. Avanzi ancora e vedi che la torcia abbandonata da Malkath comincia a scoppiettare. Significa che sta per spegnersi e questo vuol dire che anche la tua torcia sta per esaurirsi! Cerchi di accelerare il passo, ma tra te e la parete c'è una barriera di serpenti, troppi perché tu riesca a metterti in salvo velocemente. Improvvisamente, come presi dal panico, alcuni dei serpenti che ti stanno di fronte

iniziano a strisciare convulsamente verso di te e, voltandoti, ti accorgi che una decina di serpenti color rame sta facendo lo stesso! **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica (gli Elfi e gli Hobbit possono aggiungere ancora un punto).

Se ottieni 2-6, vai al **240**.

Se ottieni 7-12, vai al **109**.

192

La tua sola speranza, pensi, è riuscire a spaventare il lupo più di quanto ciò che gli sta alle spalle già non lo spaventi. Fai ruotare la torcia sopra la testa, e subito la resina del ramo si infiamma. Con gesto fulmineo la lanci addosso al lupo.

Ce l'hai fatta! Il lupo, con la pelliccia in fiamme, se la fila a gambe levate portandosi dietro il branco che, in un batter d'occhio, scompare nell'oscurità. Eppure tu avverti ancora una presenza che nemmeno il fuoco riesce ad illuminare. È enorme, nera, ma non riesci a distinguere altro della sua forma. Un attimo lungo, interminabile, trascorre prima che la misteriosa presenza si volti e, senza produrre alcun rumore, scompaia giù per la collina.

Torni spossato vicino al fuoco. La notte fino a quel momento sembrava volerti proteggere sotto il suo manto d'oscurità, ma improvvisamente le tenebre si sono fatte minacciose e sembrano fare da scudo all'avvicinarsi letale di presenze ostili. Anche se dei lupi non c'è più traccia, la notte non ti porterà più alcun riposo!

Vai al **157**.

193

La salita è faticosa, e più di una volta temi di essere sul punto di precipitare. Ma alla fine ce la fai; raggiungi la

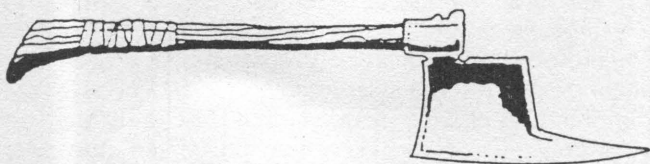
pietra, passi la corda attorno ai suoi angoli e poi torni a terra seguendo lo stesso percorso. Vai al **230**.

194

Eri a un soffio dalla meta! Precipiti e, nel tentativo disperato di appigliarti, smuovi un gruppo di piccole pietre che cadono assieme a te. Con un tonfo sordo atterri proprio su alcune delle pietre che hai smosso. **Lancia i dadi** per tre volte di seguito, somma i tre punteggi e aggiungi il risultato complessivo al punteggio di Danno.

Se non hai ancora perso i sensi, vai al **229**.

Altrimenti vai al **207**.



195

La salita è faticosa e più di una volta temi di essere sul punto di precipitare. Ma alla fine ce la fai; raggiungi la pietra, passi la corda attorno ai suoi angoli e poi torni a terra seguendo lo stesso percorso. Galley Took non è morto invano! Vai al **230**.

196

Ti metti a remare con tutta la forza che hai; è in gioco la tua vita! La canoa, lungi dal contrastare la tua azione,

sembra al contrario schizzare via sull'acqua ad ogni pagaiata che imprimi. Ti piacerebbe sapere dove si trovi ora il mostro, ma non puoi permetterti di voltarti, non adesso! **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Forza (se hai ottenuto il Risultato A, aggiungi ancora un punto).

Se ottieni 2-7, vai al **217**.

Se ottieni 8-12, vai al **173**.

197

Silenzioso e agile, ti muovi come un'ombra allontanandoti dalla carovana. Lasciandoli al loro destino, ti auguri che i carovanieri arrivino perlomeno vivi alla loro meta. Devi recuperare un po' di tempo e perciò decidi di lasciare la pista e muoverti per l'aperta campagna. Dopo breve tempo ti trovi a dover fronteggiare una natura incolta e selvaggia, monito dei pericoli e delle insidie che ti attendono. Nei giorni seguenti, dovrai proseguire a marcia spedita osservando grande prudenza. Vai al **496**.

198

Ti accanisci sulle pietre. L'unica possibilità che ti resta, pensi con ansia, è di riuscire a smuoverne un numero sufficiente a creare un passaggio prima che gli inseguitori ti scoprano. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica (se sei un Nano, aggiungi ancora 2 punti).

Se ottieni 2-9, vai al **482**.

Se ottieni 10-12, vai al **290**.

199

Davanti a te vedi una galleria che conduce all'interno del terrapieno. Il giorno è ormai al termine, la luce del sole

calante illumina malamente qualche metro della galleria, ma niente di più. Ti armi di tutto il tuo coraggio e ti addentri nella galleria, fermandoti dopo qualche passo per far sì che gli occhi si abituino all'oscurità.

Riprendi a camminare e ti accorgi che, nonostante l'ingresso sia già lontano, dentro la galleria c'è luce sufficiente ad illuminare i tuoi passi. Porti la mano alla parete e la accarezzi. Guardi i polpastrelli e noti che essi rilucono debolmente. Chiunque abbia costruito la galleria, l'ha rivestita di argilla luminosa!

Fai qualche altro passo e improvvisamente senti avvicinarsi qualcuno con passo affrettato. Prima che tu riesca ad estrarre il pugnale, qualcosa ti cozza sul ginocchio facendoti ruzzolare a terra. La strana creatura ti passa sopra e poi, urlando forsennatamente, scompare nella galleria, diretta all'entrata.

Senti avvicinarsi qualcosa d'altro, qualcosa che sembra ben più grande dell'ultima apparizione. Ti rimetti in piedi e corri nella galleria per tornare all'ingresso, battendo più volte con la testa sul soffitto.

Una volta fuori, vedi una piccola figura che si intrufola nella boscaglia e scompare. Ti volti per vedere cos'è che sta per uscire dalla galleria. Vai al **138**.

200

Galley si sta spazzolando i calzoni. Ti avvicini a lui. "Ho preso una decisione, Galley" dici, "la decisione è mia e perciò io solo ne affronterò le conseguenze. Prendi la canoa e torna a riva; vattene il più lontano possibile da qui, almeno tu salvati la vita. Ti sono profondamente grato per l'aiuto che mi hai dato, Galley Took, ma ora devi andare, è giunto il momento".

Lo Hobbit ti guarda a lungo con lo sguardo accigliato. Ti accorgi che il giovane Galley è uno Hobbit maturo ormai,

quest'avventura lo ha reso più forte e saggio. Galley scuote la testa. "Se questo è il tuo desiderio, io lo accetterò" dice. "Ho fiducia nella bontà del tuo cuore. Va bene, farò come tu dici".

Vai al **230**.



201

Approfittando della confusione dovresti riuscire ad andartene. Giri a sinistra e corri verso una chiazza di vegetazione. Una volta raggiunti gli arbusti ti volti e osservi il burrone, badando di mostrare un atteggiamento tranquillo e rilassato. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Astuzia (se sei un Elfo aggiungi ancora 2 punti). Se ottieni 2-9, vai al **228**.

Se ottieni 10-12, vai al **498**.

202

Hai appena cominciato ad incamminarti, e quindi la strada percorsa non è molta. Alzi gli occhi e ti accorgi che un corvo sta volteggiando sopra di te. Hai la sgradevole sensazione che si tratti dello stesso corvo che avevi già notato in precedenza e, ricordandoti che la regione in cui ti trovi è percorsa dalle scorrerie degli Orchetti, l'unica

conclusione che ti pare logica è che il corvo stia seguendo proprio te. Quando ti fermerai per dormire, l'uccello tornerà dai suoi padroni per riferire loro la tua posizione. Se sei un Esploratore o un Elfo, vai al **114**.

Se sei Mera D'Amion, vai al **293**.

Se sei uno Hobbit, vai al **390**.

Altrimenti vai al **477**.

203

Hai appena fatto il tuo ingresso nel villaggio quando incroci un uomo che porta un fascio di legna da ardere. Alto e biondo, vestito con calzoncini di cuoio e pelliccia, l'uomo ti fissa con aria sospettosa e poi getta a terra la legna.

"Guarda un po' chi c'è qua! Uno Hobbit!" esclama meravigliato. "Cosa sei venuto a fare qui, così lontano dalla Contea, eh? Cosa vuoi?"

"Sai dove potrei trovare Kaldour?" chiedi.

"Quel vecchio pazzo?" replica sorpreso l'uomo. "La sua capanna è lì, dietro di te" dice con l'aria di chi non ha più nessuna voglia di parlare. Infatti, dopo aver raccolto da terra la legna, l'uomo si avvia a passo spedito verso il fiume.

Ti dirigi alla capanna che l'uomo ti ha indicato. Scostata la tenda che copre l'ingresso, entri nella dimora di Kaldour. Vai al **103**.

204

Corri fuori dal villaggio, dove hai lasciato Galley Took. Con un debole fischio cerchi di fargli capire che sei tornato. Niente. Provi di nuovo.

"Ti avevo sentito subito" dice una voce alle tue spalle che ti fa sobbalzare. Gli Hobbit, quando lo vogliono, sanno

essere silenziosi come un'ombra. "Ebbene? Dov'è il cibo che mi hai promesso?" Gli rispondi subito con una smorfia di disapprovazione. Questa è l'ultima cosa di cui avevate bisogno.

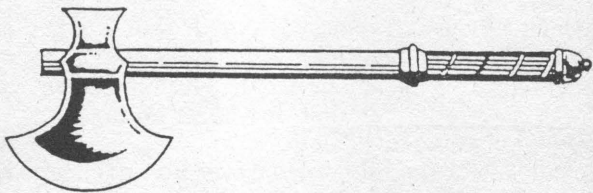
"Galley, non c'è tempo. Dobbiamo seguire i ragazzi lungo il sentiero che porta a nord prima che si allontanino troppo. Non li troveremo più se aspettiamo ancora".

"Sarà anche così" replica, "ma mi è parso di vedere che tu la tua razione di minestra per oggi l'hai avuta. Se anche cercassi di resistere alla fame, il borbottio del mio stomaco finirebbe per tradire la nostra presenza".

Non c'è niente da fare. Senza cibo Galley non farà un passo.

Se minacci di lasciarlo lì e di proseguire da solo, vai al **360**.

Se torni al villaggio a prendere del cibo per Galley, vai al **186**.



205

"Farò tutto quello che è in mio potere, sciamano, ma abbiamo prima un altro problema da risolvere. Cosa ne facciamo delle pietre? Se sai che il lupo sconfiggerà il Verme di Ghiaccio, non potresti convincerlo a portare le pietre in un luogo più sicuro?"

"Convincerlo ad avere paura del lupo? Devi essere pazzo,

straniero. No, l'unico modo è di costringerlo ad andarsene da qui e per farlo bisogna rendere questo posto inadatto a lui. La sua furia sarà grande ma alla fine se ne andrà". "E qual è il modo, sciamano? I grandi vermi, ma noi li chiamiamo draghi, hanno bisogno di ben poco per le loro tane".

"Sì, è così. Ma c'è una cosa che ai draghi, come li chiami tu, è indispensabile: che le loro provviste siano al sicuro mentre escono per cacciare. Se rendiamo insicuro questo luogo, il gioco è fatto".

Ti guardi attorno nella stanza, ma il compito ti sembra sovrastare di gran lunga le tue capacità. "Possiamo farlo, sciamano, ma ci vorrebbero almeno venti uomini e dieci giorni. Come riusciremo noi due da soli a portare a termine un'opera così imponente?"

"Anche questo fa parte del culto, straniero. Vieni qui e guarda". L'uomo ti invita a seguirlo in un angolo della stanza e punta il dito lungo e sottile verso il soffitto. "Guarda quella pietra ottagonale. La vedi?"

"Sì" rispondi.

"Fu messa lì quando venne costruita la stanza. È la pietra di volta di tutto l'edificio. Rimuovendola, la camera crollerà. Era mia intenzione uccidere il Drago di Ghiaccio per far cessare lo sterminio ma non l'ho mai fatto per timore di distruggere le pietre".

"Non credo che il crollo sarebbe riuscito a danneggiarle" dici, "i Palantíri sono molto più solidi di quello che pensi. Ma come faremo a togliere la pietra che mi hai mostrato?"

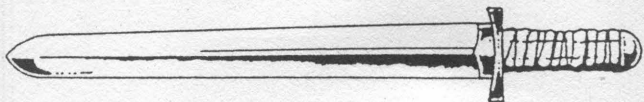
"Bisogna passare una corda sugli angoli e poi tirare" dice l'uomo. "Il crollo del tetto causerà automaticamente il crollo delle pareti. Ma noi due dovremo essere già fuori, naturalmente. Il guardiano verrà per salvare le pietre e mentre si darà da fare per trovarle, approfitteremo del vantaggio per tornare indietro col mio kud. Quando le avrà recuperate, il drago porterà le pietre magiche in fondo al mare, nella sua tana più profonda".

"Bene" dici, "diamoci da fare!"

Se hai ottenuto il Risultato J, vai al **163**.

Se non hai ottenuto il Risultato J e sei uno Hobbit, vai al **169**.

Altrimenti vai al **172**.



206

Osservi la scalinata agitato dai sospetti. I gradini sembrano insicuri, non per la pietra, che non è affatto incrinata, ma per l'angolo di alcuni gradini. Osservandoli con attenzione, ti accorgi che i travetti di supporto sono ormai marciti. Nonostante ciò, ti sembra di aver individuato una via sicura per poter salire la scalinata. Ma ne varrà poi la pena?

Se vuoi salire le scale, vai al **326**.

Se preferisci andartene, vai al **333**.

207

Muori e, beffa ancora peggiore, la corda non è nemmeno stata assicurata. Speriamo che almeno Malkath riesca a portare a termine la missione che tu dovevi compiere.
Fine

208

Ti ricordi che l'amuleto sta splendendo. Non sarà luminoso come una torcia, ma potresti comunque servirtene. Sarà l'amuleto a illuminare il percorso! Vai al **315**.

Ti sposti con prudenza lungo la sporgenza fino a trovare una presa precaria e poi inizi. Devi tentare di superare lo spuntone che ti impedisce di avanzare e per farlo devi allontanarti, seppure per un attimo, dalla parete confidando nella presa. Ma improvvisamente quello che temevi accade: la presa comincia a sfuggirti, cerchi freneticamente di afferrarti ad un altro appiglio ma è troppo tardi! Ti senti come sospeso in aria e poi, avvertendo un sibilo e poi una gran legnata sulla schiena, dopo un attimo ti ritrovi a terra. I serpenti sulle prime sembrano sorpresi, non reagiscono, ma è un'indecisione di breve durata. Un morso! Scacci il primo serpente ma senti subito dopo i denti affilati di un altro infilarsi nelle tue carni. Il dolore inizia a crescere, ti senti già più debole e più cresce il dolore più aumenta la debolezza. I serpenti si avventano su di te. Non c'è più niente da fare, muori tra spasmi e dolori. **Fine**

Hai superato il primo confronto. Sei ancora vivo ma hai a che fare con lupi fuori dal comune. Sono veloci e potenti oltre ogni immaginazione, e il combattimento non può che terminare con la tua fine.

Ma all'improvviso, senza che tu avessi il benché minimo segnale della sua presenza, una figura balza accanto a te e la luce del fuoco riveste di tremuli bagliori la lama di una spada.

"Non perdere tempo!" ti incita. "Stammi dietro e datti da fare!" Ma quella voce tu la conosci. È Strider! Prima che tu possa balbettare una qualsiasi risposta i lupi si stringono intorno a voi.

(Lupi 1-9 BO:1 BD:2 Re:10)

Effettua altri due combattimenti. Attenzione: non puoi

scappare. Nel corso dei due scontri, Strider uccide due lupi. Al termine del combattimento i lupi sopravvissuti fuggono. Se uccidi il Capobranco, ottieni 20 punti di Esperienza; per ognuno degli altri lupi che uccidi, i punti di Esperienza che guadagni sono 10.

*Se vieni ucciso, vai al **299**.*

*Se vieni ferito, vai al **318**.*

*Altrimenti, vai al **439**.*



211

Trascorri la notte al riparo di un albero, nell'avvallamento davanti al terrapieno. La notte è umida, fredda, squallida ma non puoi permetterti di andare a dare un'occhiata allo

strano terrapieno, sarebbe troppo rischioso. Al mattino recuperi la canoa e riprendi il viaggio. Vai al **454**.

212

Per fortuna ti trovavi già vicino alla secca del fiume, altrimenti non saresti mai riuscito a raggiungerla. Tiri la canoa sulla sponda mentre tieni d'occhio la creatura che ha posato le sue spire nell'insenatura. Non ti resta che attraversare l'isola con la canoa in spalla e prendere l'altro ramo del fiume. Vai al **331**.



213

Non intendi accendere una torcia e rischiare di farti vedere. Tenterai di seguirlo restando nell'oscurità, cercando di non perdere di vista i suoi passi. Devi innanzitutto riprenderlo e perciò a grandi passi cammini nella direzione che egli ha preso. Sei quasi fuori dalla stanza quando senti il pavimento venire meno sotto i tuoi piedi. Maledizione! Sospettavi che dovesse esserci un crepaccio lì intorno ma non pensavi proprio di finirci dentro di corsa! Precipiti a lungo e prima che arrivi la morte pensi con rammarico che tutti i tuoi desideri di successo si infrangono qui, a così piccola distanza dalla meta! **Fine**

214

Prendi fra le mani la corda pensando intanto a come proseguire. Hai deciso. Non lascerai i Palantíri nella tana del Drago di Ghiaccio! Vai al **230**.

215

"Noi non conosciamo l'Enigma, Kirvak. Solo coloro che appartengono al popolo dei Lossoth possono essere messi alla prova dall'Orso. Perché non mi dici come fa?"

L'uomo ti guarda con aria di commiserazione, pensa che tu sia di infima condizione agli occhi dell'Orso ma alla fine acconsente. "Apri bene le orecchie, straniero, perché stai per ascoltare l'Enigma dell'Orso".

Vai al **142**.

216

Sei ormai quasi fuori dalle colline e hai l'impressione che il luogo non sia più tanto pericoloso da impedirti di accendere un fuoco. Ti prepari un bel pasto caldo ma non hai nemmeno iniziato a mangiare che una banda di Orchetti irrompe nell'accampamento. Sei circondato!

(Orchetto 1 BO:1 BD:3 Re:20)

(Orchetto 2 BO:2 BD:2 Re:18)

(Orchetto 3 BO:3 BD:1 Re:15)

(Orchetto 4 BO:0 BD:0 Re:5)

(Orchetto 5 BO:0 BD:0 Re:5)

(Orchetto 6 BO:0 BD:0 Re:5)

Attenzione: non puoi scappare!

Se sconfiggi tutti gli Orchetti, vai al **122**.

Se vieni sconfitto anche solo da uno degli Orchetti, vai al **126**.

L'onda s'ingrossa, si gonfia; temi di non riuscire a farcela. Ma con decisione tieni in pugno la tua arma. C'è soltanto una possibilità per scamparla, pensi. Una linea, enorme, incredibilmente lunga, tanto che sulle prime pensi si tratti di un'allucinazione, fende improvvisamente l'acqua. È una bestia di dimensioni gigantesche; la colpisci con l'arma ma l'acqua distorce l'immagine che percepisci. Il colpo finisce a lato della testa del mostro. L'acqua monta, s'ingrossa ancora: ormai sei circondato da una nube di acqua schiumante. La canoa ondeggia sempre più finché, per un improvviso guizzo della bestia, si rovescia. Finisci in acqua, e l'unica preoccupazione che ti rimane è di non perdere l'arma, mentre la piccola canoa con tutte le provviste va a raggiungere il fondo del fiume.

Un grande respiro e via! Nuoti e cerchi di vedere il mostro che ti ha attaccato. Eccolo! Si è impadronito della tua canoa e la sta scuotendo da una parte all'altra. È un serpente gigante, il dorso è interamente percorso da una pinna simile a quella delle anguille. Non hai mai visto un serpente di simili dimensioni, né mai le leggende arrivano a concepire una forma così mostruosa.

Il serpente ti ha individuato. Abbandona la canoa e, senza mostrare alcun timore, allunga le sue spire verso di te. Le enormi mascelle sono spalancate a mostrarti le innumerevoli file di denti fitti e acuminati. Ma venderai la tua vita a caro prezzo!

(Serpente Gigante BO:4 BD:2 Re:40)

Per questo combattimento devi diminuire di un punto sia il tuo bonus di Offesa che quello di Difesa, dato che lo scontro avviene sott'acqua. Se indossi un'armatura o una cotta di maglia, il bonus di Offesa va ridotto di due punti, e se il combattimento si protrae per oltre quattro

scontri, muori affogato. Attenzione: non puoi scappare!
Se sconfiggi il serpente, vai al **470**.
Se vieni sconfitto, vai al **250**.

218

Ma hai l'amuleto magico! Forse esso potrebbe esserti utile, come già in un'occasione precedente. Magari i serpenti lo temono; anche se fosse così devi conservare comunque tutta la tua prudenza. I rettili sono così numerosi che la minima disattenzione permetterebbe ad alcuni di loro di attaccarti alle spalle. Hai qualche altra soluzione? Se vuoi usare l'amuleto, vai al **267**.
Se preferisci lasciar stare l'amuleto, vai al **497**.

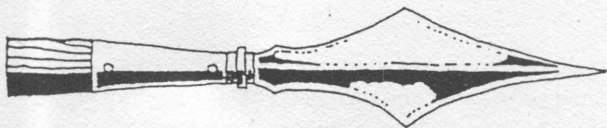
219 /

Aspetti soltanto per qualche attimo. Il drappo che funge da ingresso alla tenda viene scostato per far entrare un uomo piccolo e corpulento. Il nuovo venuto si volta e attende che entri anche il capo. I due si avvicinano a te. "Il mio nome è Marek e questo è Shodir, sciamano del Clan del Gufo. Parla a lui delle pietre che cerchi". Ripeti il tuo racconto. Al termine lo sciamano guarda con aria incerta il capo. "Sciamano" dice il capo, "io credo alle parole dell'uomo straniero. Devi rivelargli ciò che sai del culto di Mulkath. La situazione è troppo grave perché si continuino a rispettare i divieti dei clan. Ne va della salvezza di tutti i Lossoth".

Ma lo sciamano per tutta risposta scuote la testa. "Anch'io gli credo" dice con dispiacere, "ma si tratta di una cosa che coinvolge i grandi misteri e non può essere discussa con gli stranieri". Lo sciamano si volta verso di te. "Io non posso aiutarti, straniero. Ti auguro che la tua ricerca finisca nel miglior modo, perché credo alla gravità delle

cose che hai raccontato, ma anche tradire i giuramenti prestati alle nostre divinità sarebbe grave, forse anche più grave. Ora basta parlare di queste cose" conclude, voltandosi di nuovo verso Marek. "Lo straniero sarà il nostro ospite d'onore del Muldak. Forse così imparerà qualcosa di più delle nostre usanze".

L'incontro si chiude con queste parole, e ti rendi conto che non saprai altro dai due uomini. Ma in fondo, pensi, qualcosa di nuovo l'hai appreso: un nome, Malkath. E sei stato invitato a partecipare al Muldak, dove magari riuscirai a sapere qualcos'altro. Ti chiedi se Shodir non abbia fatto consapevolmente in modo che le cose andassero così. Vai al **160**.



220

Tempo: un giorno

Il giorno seguente lasci finalmente le colline e muovi i tuoi passi su una grande distesa erbosa che conduce ad un fiumiciattolo. Ti ci vuole quasi l'intera giornata per raggiungere la riva del fiume, ma una volta arrivato scopri il tracciato di un sentiero che corre lungo la sponda. Lo segui per un certo tratto, fino a quando il sentiero con una svolta va a terminare in un vecchio ponte.

La giornata è stata interminabile. Decidi di rimandare a domani il passaggio del ponte. Al riparo di una radura seminascosta, prepari il campo per la notte e, prima di

coricarti, calmi la fame con un po' di pane da viaggio. I tuoi pensieri sono dominati dalla speranza che il peggio sia passato. Vai al **504**.

221

Ti guardi alle spalle con apprensione e ti accorgi che la canoa dell'inseguitore continua ad avvicinarsi. Non hai più speranza di sfuggire e forse è meglio che ti prepari a fronteggiare l'eventualità di un confronto diretto. Inverti la rotta e remi verso lo sconosciuto. Quale sorpresa! È Thom Plowright! Vai al **429**.

222

Pti di Esp: 45

Una lotta veramente dura! Il capo, specialmente, non si è fatto proprio pregare in quanto a tenacia combattiva, ma alla fine dei tre banditi non restano che i corpi esanimi. Gli altri della banda se la sono data a gambe senza pensarci due volte. Decidi di non raggiungere gli uomini della carovana e di riprendere ai banditi il pedaggio estorto ai carovanieri per tenertelo. Nelle loro tasche trovi una moneta d'oro e cinque d'argento. Fischiettando allegramente ti rimetti in marcia verso il fiume.

Vai al **496**.

223

Ti fermi di fronte all'assemblea degli anziani e cerchi di individuare chi tra loro sia il più importante. La tua attenzione viene attratta da un vecchio, le cui rughe e la cui canizie rivelano un'età molto avanzata; il suo sguardo penetrante e fiero ti sembra quello di un capo. Mentre ti

avvicini, egli si alza come se avesse capito di essere stato scelto come interlocutore.

"Salve" dici, sollevando la mano destra col palmo aperto.

"Salve" replica l'altro senza scomporsi, con le mani posate sul petto. "Che genere di creatura sei?"

"Sono uno Hobbit, vengo dalla Contea, a più di cento leghe a sud di qui" rispondi. Il mormorio che si leva dalla folla è chiaramente di meraviglia.

"Cosa ti porta nelle nostre terre?"

"Non è cosa che possano sentire tutte le orecchie" replichi. "La missione che mi ha portato qui è di grande importanza e vi sono segreti che diventerebbero un'arma mortale nelle mani sbagliate". Noti che le tue parole hanno colpito nel segno esattamente come volevi. L'uomo ti fa un cenno d'intesa e ti invita a seguirlo. Ti indica una grande tenda all'angolo dello spiazzo e, giunto all'ingresso, ti fa entrare. Devi prendere un'importante decisione: se fidarti di questo capo Lossadan o se cercare di carpirgli le informazioni che ti servono senza rivelargli nulla della missione.

Se ti fidi di lui, vai al **322**.

Altrimenti vai al **147**.

224

Non hai bisogno di luce. Intorno a te avverti la presenza familiare e confortevole della roccia ma devi innanzitutto preoccuparti di sapere dove mettere i piedi nel tratto successivo e quindi ti metti a correre per non perdere le tracce dello sciamano. Vai al **315**.

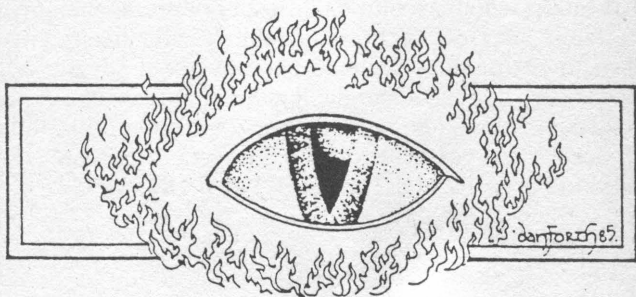
225

Sei ferito, ma vuoi comunque riprovarci. Questa volta la salita è anche più faticosa del tentativo precedente, ma

dalla tua hai il vantaggio di sapere già dove appigliarti con le mani e i piedi... tranne che per quell'ultimo tratto, ovviamente! **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica.

Se ottieni 2-7, vai al **190**.

Se ottieni 8-12, vai al **193**.



226

Decidi di non badare troppo alla prudenza e ti dirigi al centro del villaggio, dove i Lossoth stanno celebrando la loro festa. Il villaggio, in inverno, è di certo più piccolo ma per il Muldak esso si è riempito di molta altra gente, tutte famiglie che sono convenute qui per la festa d'estate. Allunghi il passo per raggiungere il centro, e intorno a te comincia a farsi un silenzio sempre più preoccupante. I Lossoth si sono accorti della tua presenza. Quando arrivi al centro del villaggio il fracasso della festa è diventato un debole sussurro. Vai verso il gruppo degli anziani.

Se sei un Elfo, vai al **515**.

Se sei un Esploratore, vai al **133**.

Se sei un Nano, vai al **308**.

Se sei uno Hobbit, vai al **223**.

Altrimenti vai al **242**.

Sali i gradini piuttosto malandati; una volta arrivato in cima, ti infili oltre la porta socchiusa cercando di intrufolarti all'interno senza fare rumore. Non che tu pensi che ci sia qualcuno; anzi, sei convinto che il luogo sia deserto, ma la prudenza non è mai troppa. Sarà meglio sguainare l'arma.

All'interno vieni accolto da un'oscurità pressoché impenetrabile per i tuoi occhi ancora abituati alla luce esterna. Aspetti per qualche secondo che la vista si adegui, e la prima cosa di cui ti accorgi è il mare di polvere che copre ogni cosa entro il perimetro della stanza. Eppure, al centro di questa, curiosamente, non c'è traccia di polvere. Hai trovato i proprietari del castello. Vai al **184**.

Per un attimo pensi che lo stratagemma abbia funzionato, ma l'irruzione di un uomo vestito di nero col volto segnato dalle cicatrici spegne ogni tua speranza. L'uomo chiama a gran voce i compagni dandosi nello stesso tempo da fare per fermare la tua fuga. Pochi secondi, e sei circondato da un gruppo di Orchetti. "Prendetegli le armi e legatelo ma lasciate liberi i piedi" dice l'uomo agli Orchetti. Sei stato catturato dalle forze di Mordor! Vai al **435**.

Devi riprovarci. L'idea che la morte di Galley sia stata vana ti è insopportabile. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Agilità.

Se ottieni 2-6, vai al **194**.

Se ottieni 7-12, vai al **195**.

Ti spazzoli i calzoni per pulirli dalla polvere e poi guardi Malkath. Mentre scalavi la parete della stanza, hai preso una decisione: intendi portare via con te il Palantír più piccolo.

Se sei Dincú, vai al **468**.

Se sei Mera d'Amion, vai al **233**.

Se sei Imracar, vai al **243**.

Se sei Khrîm, vai al **251**.

Altrimenti vai al **252**.

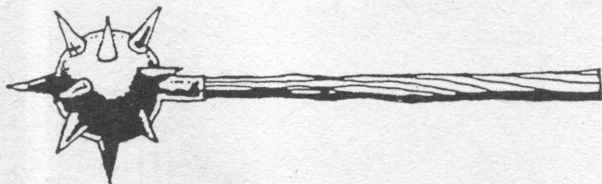


L'ultima casa che intendi perlustrare sembra aver patito meno danni delle altre, forse perché si trova ad una certa distanza dal centro del villaggio. Aggirando l'edificio, ti dirigi verso la facciata anteriore, ma quando la raggiungi, un gelido brivido di orrore blocca i tuoi passi. Intorno, sparsi a terra, ci sono numerosi cadaveri e possono essere solo quelli degli aggressori. Sono uomini vestiti di cuoio nero con strani distintivi sulle casacche. Riverso sulla soglia della casa, c'è il corpo di un uomo dal cui petto

sbuca ancora la lama spezzata della spada che l'ha trafitto.

Se vuoi continuare ad esplorare, vai al **335**.

Altrimenti vai al **507**.



232 ✓

Continui a marciare sul sentiero che porta a nord, costeggiando un ruscello che gradualmente si allarga. Se le tue supposizioni e i tuoi calcoli sono giusti, il sentiero dovrebbe condurre direttamente a Mulkan, il villaggio dei Lossoth. Proseguendo nella marcia, raccogli nella mente tutte le notizie che possiedi sui Lossoth.

La vita di questo popolo segue l'alternarsi delle estati e degli inverni e cambia radicalmente per ognuna di queste stagioni. In estate, adesso quindi, i Lossoth sono occupati a cacciare e pescare, allo scopo di raccogliere le provviste necessarie per sopravvivere all'inverno seguente. Le case di ghiaccio in cui vivono in inverno, ora sono sostituite da tende, e fino al termine della bella stagione i Lossoth condurranno un'esistenza nomade, spostandosi in continuazione per portare le greggi al pascolo. I pescaioi, gli sbarramenti che essi utilizzano per la pesca nei fiumi, sono sollevati e presto dovresti vedere qualcuno dei Lossoth all'opera per metterli a posto.

Dovrai superare la naturale diffidenza che i Lossoth provano per i forestieri e dovrai trovare qualcuno che sappia

dove sono nascosti i Palantíri. Ma non potrai arrischiarti di rivelare lo scopo della tua missione a chicchessia, dovrai trovare qualcuno che, oltre a sapere qualcosa, dimostri di meritare fiducia.

Se hai preso la Decisione 7, vai al **510**.

Se hai preso la Decisione 8, vai al **508**.

233

"D'accordo, sciamano" dici, "faremo crollare il tetto come tu hai suggerito, ma io devo prendere con me la piccola pietra. Io credo alla verità delle tue parole, ma si sta approssimando una guerra. Combatto da tanto, troppo tempo e so quello che dico. Ad est si sta preparando un esercito sterminato e si dirigerà qui. I nostri capi avranno bisogno delle virtù magiche della pietra. Il numero delle nostre forze è di gran lunga inferiore, e la nostra unica possibilità di sopravvivenza è che il Palantír non cada nelle mani del Nemico. Non lascerò che esso finisca nelle grinfie maledette della bestia".

"Ma... il Guardiano..." balbetta Malkath, con il panico negli occhi.

"Il Guardiano dovrà comunque setacciare le macerie per cercare le pietre e, se non ne troverà una, ci metterà ancora più tempo di quello che abbiamo previsto. Avremo maggiori possibilità di fuggire".

L'uomo ti guarda con aria dubbiosa ma preferisce non contraddirti. "Bene, faremo come dici. Può essere che tu abbia ragione". Vai al **255**.

234

Tempo: un giorno

Raggiungi le colline quando il giorno è già arrivato al tardo pomeriggio. Gandalf ti disse che per valicare le

colline in direzione nord-est ci sono molte strade ma non ti diede alcuna indicazione riguardo ad una via in particolare. Il mago disse che non c'era ragione di prevedere pericolose arrampicate dato che le molte vallate offrivano già un percorso più agevole e tranquillo. Prendi la strada che attraversa una delle valli, quella che ti sembra più estesa delle altre.

Se hai ottenuto il Risultato F, vai al **343**.

Altrimenti vai al **165**.

235

"Sciocco che non sei altro!" prende a dire il vecchio con gli occhi infuocati dall'ira. "Pensavi forse di poter discutere il messaggio che ti avevo inviato? Ti avevo ingiunto di venire da solo e non scherzavo!"

"Mera d'Amion, ti presento Gandalf, autonominatosi Guardiano dell'Eriador" replica Thom indicando il vecchio con un certo sarcasmo. Poi si volta verso di lui e continua. "Lei è con me perché non potevo fare altrimenti. È stata con me fin da quando sono tornato a Bree e lasciarla là avrebbe destato sospetti. Credevo che tu non volessi che altri si interessassero a quest'incontro e così l'ho portata con me".

"Va bene, va bene, il danno ormai è fatto" sbotta Gandalf, moderando soltanto di poco il tono della voce. "Gli altri sono già arrivati. Non c'è più tempo da perdere, dobbiamo iniziare". Il vecchio si volta per tornare sulla collina ma improvvisamente si ferma e si volta di nuovo verso Thom. "Non ho intenzione di farti brutte sorprese, Thom Plowright. Al consiglio prenderà parte Aragorn. Tieni a freno i tuoi sentimenti".

La carnagione bruna di Thom si arrossa improvvisamente. Posi una mano sulla sua spalla. "Chi è questo Aragorn, Thom?" gli chiedi.

"Una volta era un amico" risponde prima di voltarsi verso il vecchio. "Non mi sorprende affatto, Gandalf. Aragorn non manca mai nei tuoi piani". Avverti una certa amarezza nella sua voce e immagini che dietro le sue parole si nasconda il fantasma di antiche ferite. "Terrò a freno la lingua ma farai meglio a dire ad Aragorn di fare altrettanto".

Gandalf risponde lanciando a Thom un'occhiata di cui non comprendi il significato e poi con un cenno del capo vi invita a seguirlo per raggiungere la cima del colle.

Mentre ti avvicini alla torre, ti accorgi che essa, pur avendo subito ingenti danni, è costruita con una tale solidità che alcune parti hanno resistito alla furia distruttrice e sono ancora in piedi. La base della torre è pressoché intatta e dalla struttura originaria sono stati troncati solo i piani più alti, i cui resti sono sparsi ai piedi della collina.

Gandalf ha raggiunto un'apertura nella torre e, dopo aver scostato la tenda che la copre, vi fa entrare. Segui Thom oltre l'ingresso di fortuna e ti abbassi per non sbattere la testa. Una volta all'interno ti trovi davanti ad un corridoio che conduce, seguendo la parete curva della torre, ad un altro corridoio. La porta sembra essere stata distrutta dai combattimenti; a terra, addossate alla parete, giacciono le grandi assi e gli altri pezzi che un tempo formavano l'ingresso. Thom, senza indugio, varca la soglia; lo segui ma, una volta dall'altra parte, ti fermi per dare un'occhiata.

Oltre le fenditure del soffitto scorgi spezzate porzioni di cielo e la luminescenza del sole calante che, trapelando dalle stesse fenditure, si diffonde a chiazze nella grande stanza. Osservi il soffitto e non puoi fare a meno di pensare che le grandi travi, un tempo sostegno dei piani superiori della torre e ora smangiate e rovinate dalla pioggia, hanno l'aspetto triste e poco confortante di vec-

chie ossa ammuffite. Ad un lato della stanza si trova un grande tavolo nero per metà sprofondato nel suolo, oltre le pietre del lastricato ormai ridotte in frantumi. Il tavolo è di struttura massiccia, sembra costruito in metallo e ha un'incavatura al centro. Certamente un tempo il tavolo si trovava ad un piano superiore, dal quale nel corso della battaglia è precipitato assieme al pavimento seppellendosi per metà qui dove adesso si trova; non pare abbia subito grandi danni né sembra che l'azione delle migliaia di inverni trascorsi abbia lasciato su di esso segni troppo evidenti.

Gandalf entra e vi dice bruscamente di trovare un posto dove sedervi. Mentre Thom si sposta di lato ti accorgi che non siete soli nella stanza. Non poca è la tua sorpresa nel vedere che tra i convenuti c'è anche un Elfo. Dietro di lui riconosci un Nano, seduto accanto a un bambino e a un giovane. Oltre al giovane intuisce la presenza di altre persone che, vista la posizione in cui ti trovi, non riesci a intravedere perché nascoste dai personaggi che hai già individuato. Vi accomodate ai vostri posti e, prima che qualcuno inizi a parlare, Gandalf con un gesto ordina il silenzio. Vai al **503**.



236

Ce l'hai fatta! Ma, pensi tra te e te, se non avessi trovato la grotta non ci saresti mai riuscito; la piccola apertura costringeva le belve ad attaccare una alla volta, e solo

grazie a questo ti sei salvato. Il resto della notte non ti porta altre brutte sorprese. Vai al 157.

237

Tiri un gran respiro e prendi una delle torce appoggiate alla parete. Una mossa rischiosa, ma avevi forse altra scelta? Fai scoccare la scintilla sul lembo di sacco in cima alla torcia che serve a questo scopo e poi soffi. In pochi secondi la torcia brucia al suo meglio, e puoi così riprendere l'inseguimento dello sciamano. Hai trovato l'Oggetto D; prendine nota sul Foglio degli Oggetti e poi vai al 315.

238

Hai appena fatto il tuo ingresso nel villaggio quando incroci un uomo che porta un fascio di legna da ardere. Alto e biondo, vestito di calzoncini di cuoio e di pelli, l'uomo ti fissa con aria sospettosa e poi getta a terra la legna.

"Guarda un po', un Nano! Se sei qui per le pelli, sei arrivato troppo tardi".

"Sto cercando un uomo chiamato Kaldour" rispondi ignorando l'atteggiamento ostile dello sconosciuto.

"Quel vecchio pazzo?" replica sorpreso l'uomo che subito dopo stringe gli occhi con aria diffidente. "Che razza di affari hai con lui, eh? Cosa mai puoi ricavare dal peggior mercante di tutto il fiume?"

"Non ho proprio voglia di perdere tempo a parlare con te! Attento, Barcaiolo! Portami da Kaldour o te ne pentirai!" Porti la mano all'ascia, in modo che l'uomo veda bene i tuoi movimenti. Per anni gentaglia del genere è stata un flagello per il tuo popolo e saresti ben contento, con un paio di colpi d'ascia ben assestati, di riportare quest'in-

solente ad un'altezza dignitosa. **Lancia i dadi** e somma al risultato il tuo bonus di Percezione.

Se ottieni 2-6, vai al **450**.

Se ottieni 7-12, vai al **456**.



239

Corri verso la periferia del villaggio, ma i Lossoth che trovi sulla tua strada sono troppi perché tu riesca a liberartene da solo. In pochi minuti vieni catturato e portato in una tenda, dove alcune guardie ti tengono d'occhio. Quando riuscirai a spiegare i motivi del tuo gesto, sarà ormai troppo tardi: il tempo che avevi a disposizione per condurre a buon fine la ricerca sarà inesorabilmente fini-

to. Peccato! Hai fallito proprio quando cominciavi a sentire sulle labbra il dolce sapore del successo! **Fine**

240

I tuoi movimenti sono troppo lenti: due serpenti di colore bruno guizzano verso il polpaccio. Con un salto cerchi di sottrarti al morso letale, ma ormai il danno è fatto. Un sonno pesante si abbatte su di te, tanto pesante da sovrastare il dolore crescente e ormai insopportabile che avverti alla gamba. Cadi a terra e perdi la presa della torcia. I serpenti non hanno più ostacoli. Eri così vicino alla meta! **Fine**

241

Quando la raggiungi, la carovana ha appena iniziato a discendere il lungo declivio di un colle che porta ad un villaggio. Sei abbastanza vicino ormai e ti accorgi che i cavalieri sono ben pochi mentre la gran parte dei cavalli funge solo da trasporto di merci. I carichi non sembrano poi così pesanti e i cavalli non sono di razza pregiata; gli stessi cavalieri sono malvestiti, coperti da cenci ridotti a brandelli.

Sei all'altezza della fine della carovana e cominci a risalire la colonna per raggiungerne la testa dove scorgi tre uomini che parlano tra di loro.

Uno degli uomini, al sentirti avvicinare, si volta a guardare. Sospetti sia il capo, perché i suoi vestiti sono i meno trasandati. Nel vederti, l'uomo spalanca gli occhi.

Alzi le mani per comunicare le tue intenzioni pacifiche ma l'altro ti risponde portando la mano alla spada. "Vengo in pace" sottolinei esagerando i tuoi gesti inoffensivi e continuando ad avanzare. "Non ho intenzione di fare del male a nessuno".

Ma non è così semplice fugare i sospetti dell'uomo. I suoi compagni si raccolgono intorno a lui, o meglio dietro di lui, perché in effetti lo usano come scudo per nascondersi alla tua vista. "Se non hai brutte intenzioni, fermati dove ti trovi" ti intima l'uomo in prima fila, ma la sua voce tradisce una certa paura. Quando ti sei fermato, egli continua. "Cosa vuoi qui?"

"Sto solo cercando un po' di compagnia per il viaggio. In fondo andiamo nella stessa direzione e se voi mi lasciaste venire con voi..."

"Venire con noi? Non penserai mica di prendermi in giro un'altra volta. Tu e i tuoi amici, l'ultima volta che sono passato di qua, mi avete giocato lo stesso scherzetto. Vattene di qua!" L'uomo estrae la spada e si mette a girare col cavallo intorno a te per attaccarti.

"Cosa stai dicendo?" chiedi confuso dai movimenti dell'uomo. "Quali amici?"

"Gli altri farabutti della tua banda" ti risponde. "Vattene, ti ho detto".

L'uomo è convinto che tu faccia parte di qualche banda di briganti ed è disposto persino a combattere se proverai ad avvicinarti ancora. Non c'è dubbio che tu sia in grado di sconfiggerlo senza difficoltà ma l'uomo sembra così goffo e impacciato che finiresti per fargli molto male. E non ne vale proprio la pena. Ti allontani; continuerai a viaggiare come hai fatto finora: da solo.

Vai al 123.

242

Ti fermi di fronte all'assemblea degli anziani e cerchi di individuare chi tra loro sia il più importante. La tua attenzione viene attratta da un vecchio, le cui rughe e la cui canizie rivelano un'età molto avanzata; il suo sguardo penetrante e fiero ti sembra quello di un capo. Mentre ti

avvicini, egli si alza come se avesse capito di essere stato scelto come interlocutore.

"Salve" dici sollevando la mano destra col palmo aperto. "Salve" replica l'altro senza scomporsi, con le mani posate sul petto. "Cosa ti porta nelle nostre terre?"

"Non è cosa che possano sentire tutte le orecchie" rispondi. "La missione che mi ha portato qui è di grande importanza, e vi sono segreti che diventerebbero un'arma mortale nelle mani sbagliate". Noti che le tue parole hanno colpito nel segno esattamente come speravi. L'uomo fa un cenno d'intesa e ti invita a seguirlo. Ti indica una grande tenda all'angolo dello spiazzo e, una volta giunto all'ingresso, ti fa entrare. Devi prendere un'importante decisione: se fidarti di questo capo Lossadan o se cercare di carpirgli le informazioni che ti servono senza rivelargli nulla della missione.

Se ti fidi di lui, vai al **322**.

Altrimenti vai al **147**.



243

"D'accordo, sciamano" dici, "faremo crollare il tetto come tu hai suggerito ma ti avverto fin d'ora che prenderò con me la piccola pietra. La mia gente forse ha la forza di abbattere la bestia orrenda di cui mi hai parlato, ma per farlo avrà bisogno delle virtù magiche della pietra, per vedere dove la bestia si trova".

"Ma... il Guardiano..." balbetta Malkath con il panico negli occhi.

"Il Guardiano dovrà comunque setacciare le macerie per cercare le pietre e, se non ne troverà una, ci metterà ancora più tempo di quello che abbiamo previsto. Avremo maggiori possibilità di fuggire".

L'uomo ti guarda con aria dubbiosa ma preferisce non contraddirti. "Bene, faremo come dici, straniero. Può essere che tu abbia ragione".

Vai al **255**.

244

Non appena approdi alla riva del fiume, l'uomo ti accoglie con un gesto di disprezzo e con un'espressione di disgusto e poi se ne torna alla capanna. È chiaro che il suo atteggiamento non è meno ostile di quello degli altri Barcaioli in cui ti sei imbattuto. Vai al **446**.

245

La pista ti porta verso nord-est, riportandoti per un breve tratto verso le colline. Ti chiedi se non sia meglio lasciare la pista e proseguire tagliando per l'aperta campagna. Ma, sperando che la strada svolti di nuovo verso ovest, decidi infine di non abbandonarla.

Alla sera la pista è diventata stretta come un sentiero di montagna e ti porta nei pressi di un castello arroccato sulla collina alla tua sinistra. Il fortilizio sembra meno devastato dalle intemperie dell'ultimo che ti è capitato di esplorare. Ma oltre le mura del castello vedi levarsi un filo di fumo.

Se vuoi allontanarti dal castello, vai al **320**.

Se preferisci avvicinarti per indagare, vai al **269**.

Dopo un combattimento furioso, riesci a respingere i lupi, ma ce ne sono molti altri pronti a rimpiazzare quelli che hai abbattuto. Si appressano sempre più, costringendoti ad arretrare. Per due settimane continui a ritirarti verso sud e sai che ormai è troppo tardi; il tempo entro il quale dovevi recuperare i Palantíri è finito. Non ti resta che tornare al punto di partenza per comunicare a Gandalf l'esito fallimentare della missione. **Fine**

247

Ti metti in salvo tra gli alberi e rapidamente acceleri il passo per mettere quanta più distanza ti è possibile tra te e gli aggressori. Li senti battere la boscaglia dietro di te ma hai già un buon vantaggio su di loro e, per sfuggire una volta per tutte, devi solo superare il burrone che ti sta davanti. Inizi a scendere, ma ad un certo punto scopri con raccapriccio che la via è bloccata da una frana! Gli inseguitori sono sempre dietro di te e sono ormai molto vicini! Devi escogitare rapidamente una via d'uscita!

Se vuoi cercare un posto dove nasconderti, vai al **467**.

Se vuoi ripiegare in un'altra direzione, vai al **201**.

Se preferisci cercare di superare la frana, vai al **198**.

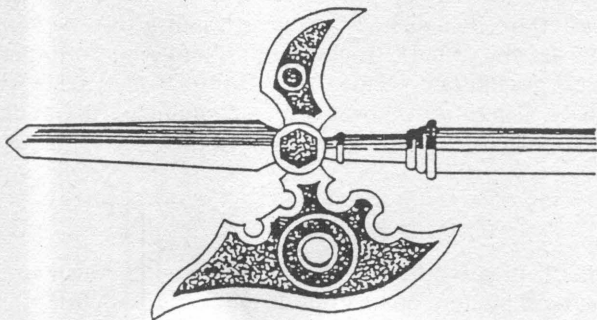
248

Remi con tutta la forza che hai, la meta è la riva ed è in gioco la tua stessa vita! La canoa, lungi dal contrastare la tua azione, sembra al contrario schizzare via sull'acqua a ogni pagaiata che imprimi. Vorresti sapere dove il mostro si trovi ora, ma non puoi permetterti di voltarti, non in questo momento! **Lancia i dadi** e somma al risultato il

bonus di Forza (se hai ottenuto il Risultato A, aggiungi ancora un punto).

Se ottieni 2-9, vai al **217**.

Se ottieni 10-12, vai al **317**.



249

Hai capito che si tratta di una specie di prova e spero che le tue supposizioni siano giuste. Porti la ciotola alle labbra: l'odore della bevanda sembra invadere ogni parte del tuo corpo.

Un aroma pungente e nauseante ti stordisce a ondate; commetti l'errore di guardare nella ciotola e scopri con raccapriccio che frammisti alla bevanda vi sono tanti piccoli pezzi di una sostanza indefinibile. Guardi verso Marek e Shodir e ti accorgi che i due ti stanno osservando incuriositi. Porti lo sguardo agli altri Lossoth e scopri che sono in molti a tenerti d'occhio, con grandi sorrisi sui volti. Un profondo respiro e via! Butti giù un sorso.

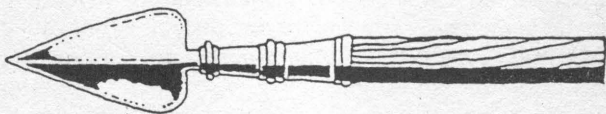
Niente affatto spiacevole! Il sapore è assai meno forte dell'odore. La bevanda va giù che è un piacere, tanto che ne bevi ancora un sorso e poi un altro e infine, per non perdere tempo, svuoti la ciotola in un colpo solo. Non appena posi la ciotola vuota a terra, un mormorio di

approvazione si leva dalla folla; anche Marek e Shodir ti guardano con aria soddisfatta.

"Il grum non è una bevanda per donne" dice Marek, "ma tra i Lossoth tu conterai quanto un uomo". Poi l'anziano uomo ti invita a sederti per terra, su una delle pelli, e ti porge un'altra ciotola piena di grum. L'uomo inizia a cantare una canzone e subito riceve manforte dalle molte persone accorse intorno al fuoco. Vai al **156**.

250

Combatti con indomito valore, ma l'esito era scontato fin dall'inizio: vieni ucciso. La tua ricerca finisce qui. **Fine**



251

"D'accordo, sciamano" dici, "faremo crollare il tetto come tu hai suggerito ma t'avverto fin d'ora che prenderò con me la piccola pietra. Non posso permettere che essa cada nelle mani della bestia. Il mio popolo avrà bisogno dei suoi poteri magici per riottenere le sue antiche terre, per sapere dove dirigere i suoi passi".

"Ma... il Guardiano..." balbetta Malkath con il panico negli occhi.

"Il Guardiano dovrà comunque setacciare le macerie per cercare le pietre e, se non ne troverà una, ci metterà ancora più tempo di quello che abbiamo previsto. Avremo maggiori possibilità di fuggire".

L'uomo ti guarda con aria dubbiosa ma preferisce non contraddirti. "Bene, faremo come dici, straniero. Può essere che tu abbia ragione".

Vai al **255**.

252

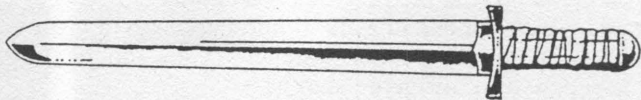
"D'accordo, sciamano" dici, "faremo crollare il tetto come tu hai suggerito ma t'avverto fin d'ora che prenderò con me la piccola pietra. Non posso lasciare che se ne impossessi la bestia, è un tesoro troppo grande e meraviglioso per lasciarlo ad un drago. Forse il Saggio troverà il modo di usarla nel modo giusto".

"Ma... il Guardiano..." balbetta Malkath con il panico negli occhi.

"Il Guardiano dovrà comunque setacciare le macerie per cercare le pietre e, se non ne troverà una, ci metterà ancora più tempo di quello che abbiamo previsto. Avremo maggiori possibilità di fuggire".

L'uomo ti guarda con aria dubbiosa ma preferisce non contraddirti. "Bene, faremo come dici, straniero. Può essere che tu abbia ragione".

Vai al **255**.



253

Paghi quel che devi al capo dei banditi e quindi raggiungi la carovana che sta già valicando il passo. Speri di aver

preso la decisione giusta e, soprattutto, che le poche monete che ti sono rimaste siano sufficienti per il resto del viaggio. Dimezza la quantità di denaro che avevi a disposizione. Hai ottenuto il Risultato N; prendine nota sul Foglio dei Risultati e poi vai al **157**.

254

Remi fino a raggiungere una biforcazione. Il ramo di sinistra ti porterebbe fuori rotta ma lo imbocchi comunque pensando che, nel caso l'altra canoa sia proprio al tuo inseguimento, questa possa essere una mossa che lo sconosciuto inseguitore non si aspetta proprio. Fortunatamente, un gruppo di isolette ti cela ancora alla vista dell'inseguitore e perciò senza indugio cambi bruscamente direzione e, nascosto dalla vegetazione che occupa la sponda, risali il fiume per infilarti nell'altro ramo. Ti fermi sotto la chioma di un grande albero e aspetti. Passano soltanto pochi minuti e vedi avvicinarsi la canoa spinta dalle energiche pagaie dell'inseguitore. Ma è Thom Plowright!

Se vuoi salutarlo, vai al **285**.

Altrimenti vai al **479**.

255

Srotoli la corda per farne arrivare l'estremità all'ingresso dell'edificio e fai uscire lo sciamano. Uno strattone... e non succede niente. La pietra è incastrata in modo ben più solido di quello che pensavi. Riprendi in mano l'estremità della corda, punti i piedi sugli stipiti della porta e tiri. La corda si rompe e finisci a ruzzolare sulle rocce.

Improvvisamente un rumore, come di due pietre sfregate una sull'altra, due grandi pietre! Ti volti e trovi lo sgoamento sul volto di Malkath.

"Il Guardiano!" dice. "Adesso verrà e scoprirà che manca la piccola pietra. Siamo spacciati!"

"Corri alla canoa!" dici sguainando la tua arma. "Cercherò di tenerlo occupato il più a lungo possibile. Vai, corri!"

"No!" urla Malkath afferrandoti per il braccio. "Non ci sarà un'altra morte sul conto della mia anima. Vai. Scappa!"

"Ma non sei in grado di affrontare il Drago di Ghiaccio" dici, "non hai nemmeno un'arma".

"Ho tutte le armi che mi servono" dice, e già ti pare di vedere l'ombra cupa della morte nei suoi occhi. "È giunto il mio momento. Il destino si è stancato di attendere" continua con un sorriso triste, "ma tu mi hai mostrato la via della salvezza. Vai alla tua canoa e stai pronto. Il grande momento sta per arrivare". L'uomo entra nella stanza e l'andatura decisa non lascia dubbi sulla determinazione che lo anima.

"Io resto ad aspettarti" insisti.

"Non devi farlo" dice ma la sua voce è già lontana, "perché io non verrò".

Non indugi oltre. Salti da una roccia all'altra pensando che Malkath riuscirà a fermare il drago per ben poco tempo. L'urlo rabbioso della bestia si alza sopra il rumore delle onde proprio quando raggiungi la canoa. Per un attimo soltanto ti sembra di sentire un grido umano, la voce di Malkath che esplode in un impeto di trionfo come a ricordare il grande cacciatore che egli un tempo fu. Con un rombo sordo e continuo il tetto crolla, portandosi dietro la volta della stanza e subito dopo le sue pareti.

Sbatti il kud sull'acqua e ci salti dentro, infilando nella cavità della punta anteriore il piccolo Palantír. Ti afferri alla fune e inizi a tirare verso la riva. Il ritorno è appena iniziato quando il frastuono che ti circonda viene di nuovo sovrastato dall'urlo furibondo del drago, ma questa volta giureresti che accanto all'ira è comparsa la paura. La

Bestia è ancora viva! Forse è rimasta imprigionata tra le macerie dell'edificio, almeno per il momento. Raddoppi i tuoi sforzi; prima che esso riesca a liberarsi dovrai essere già ben lontano.

Le rocce dell'isola iniziano a emergere, e con terrore ti accorgi che qualcosa è mutato. L'incantesimo che proteggeva la corda sta svanendo! Le onde si alzano sempre più vicine a te; il kud inizia a inclinarsi e presto verrà travolto dalla furia grandiosa del mare. Non c'è più alcuna magia a tenere la piccola canoa al riparo della violenza delle onde! Non ti resta che impugnare la pagaia e affidare la tua sopravvivenza all'abilità e alla prestanza dei tuoi movimenti. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica.

Se ottieni 2-4, vai al **445**.

Se ottieni 5 o 6, vai al **257**.

Se ottieni 7-12, vai al **259**.

256

Devi spicciarti, rischi di perdere le tracce dello sciamano!

Se sei un Elfo, vai al **106**.

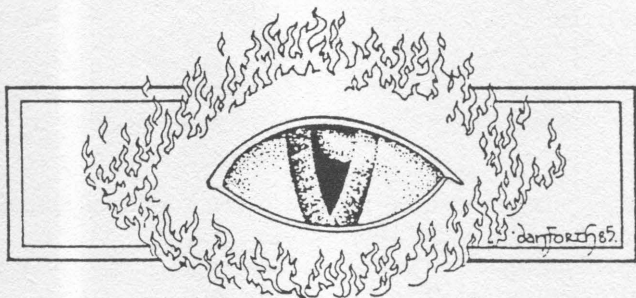
Se sei un Nano, vai al **224**.

Altrimenti vai al **213**.

257

Hai percorso quasi tutto il tratto di mare che ti separa dalla riva e, fin qui, hai evitato tutte le insidie con successo. Ma improvvisamente, proprio quando già cominci a rilassarti pensando di aver raggiunto una zona di calma del mare, davanti alla canoa si forma un gorgo. Remi con forza, ma ormai l'attrazione ti ha imprigionato... stai finendo dritto dritto nel cuore del gorgo! Un colpo di pagaia e poi un altro; ci metti tutta la forza che hai. Forse ce la fai! Spingi

ancora e per un attimo cominci a sperare, ti stai allontanando dal gorgo, ma un'onda più forte delle altre ti prende alla sprovvista e ribalta il kud. Il Palantír esce dalla canoa; tenti di afferrarlo, l'hai quasi in mano ma sei troppo lento, la pietra velocemente si inabissa. Raggiungi a nuoto la riva: sei salvo, ma il Palantír è perduto per sempre. Pensi con giusta soddisfazione che la missione è compiuta: sei riuscito a evitare che i Palantíri finissero nelle mani del Nemico; ma il successo è incrinato da una piccola amarezza: nonostante tutti gli sforzi compiuti, il tuo popolo non potrà mai servirsi della piccola pietra magica per difendersi. **Fine**



La roccia dell'isola sembra adesso essere tornata alla quiete. I sei ragazzi si precipitano verso l'ammasso roccioso seguendo la strada formata dall'emersione dell'isola. La via non è facile, la terra è umida e scivolosa, e i ragazzi cadono numerose volte mentre incedono in maniera disordinata. Guardi all'ammasso roccioso con nuovo interesse. Ha un aspetto innaturale, come se fosse opera di mani umane, una sorta di rozzo edificio in pietra.

Ed ecco che ti torna in mente la seconda parte dell'Enigma dell'Orso:

*Là devon correre lesti di piede,
là dov'Egli luce splendente diede;
seguirlo dovranno e affrontare il prode,
colui che del sacro luogo è custode.*

Uno dei ragazzi ha raggiunto la meta, si abbassa ed entra nello strano edificio di pietra, scomparendo. Poco dopo viene imitato dal secondo e poi dal terzo, ma improvvisamente la rapida processione ha un'inversione: il primo ragazzo esce dall'edificio ed inizia a correre verso la riva. Quando il quarto è quasi arrivato all'ingresso dell'edificio, il secondo e il terzo iniziano la corsa del ritorno. Il primo ragazzo è quasi arrivato alla strada melmosa quando la terra riprende a tremare. Il raggio di luce ha un'incertezza, un tremolio nel suo intenso bagliore, a cui l'isola risponde con una lieve elevazione. Ma subito dopo scopri con terrore che quello spostamento era solo l'inizio del movimento contrario: l'isola ha preso ad abbassarsi. Un'onda spazza l'isola, ma già il primo ragazzo ha raggiunto la riva. Il quinto e il sesto ragazzo arrivano all'edificio di pietra proprio quando il quarto inizia la sua disperata corsa per la salvezza. Ti avvedi già fin d'ora che per loro è ormai troppo tardi. L'isola continua inesorabilmente a scendere. Il raggio di luce si affievolisce, la luna si sposta lungo il cielo e il mare già reclama la terra usurpata. Il secondo e il terzo ragazzo raggiungono la riva quasi sospinti dalle onde che iniziano a gonfiarsi come fossero animate da furore vendicativo. Il quarto giovane arriva come d'impulso al principio della strada, ma la via non c'è più, al suo posto trova le spume di un'onda di violenza inaudita da cui viene rapito; un piccolo gorgo si prende il compito di inghiottirlo per portarlo in fondo al mare. Il povero ragazzo scompare negli abissi e di lui non

resta che l'ultima spirale del gorgo assassino. Ti sembra di aver sentito il suo grido disperato e di aver visto la luce della luna riflettersi sulle squame di un grande corpo, disteso sotto la superficie del mare. Il silenzio è tornato a regnare, e sulla via del ritorno al villaggio ora ci sono solo tre torce. Vai al **311**.

259

Un'esperienza tremenda. Onde gigantesche che si frangono ad un passo da te, gorgi piccoli, grandi ed enormi che si aprono all'improvviso per richiudersi nello stesso imprevedibile modo e, come se non bastasse, la minaccia costante dell'arrivo del drago. Esausto raggiungi la riva e trascini il kud sulla spiaggia. Ce l'hai fatta! Riprendi il Palantír e, con le poche forze che ti restano, ti incammini verso la boscaglia prospiciente il mare per recuperare lo zaino.

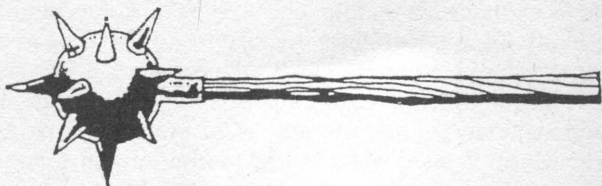
Se hai ottenuto il Risultato K, vai al **265**.

Altrimenti vai al **266**.

260

Afferri freneticamente la pietra focaia e l'acciarino. Corri a procurarti un po' di rami secchi, levi loro la corteccia e li spacchi per ridurli a pezzi molto piccoli. Avvicini la pietra all'acciarino e li sfreghi uno sull'altro. Le faville sembrano quasi languire prima che tu inizi a soffiare su di esse, ma alla fine una fiammella riesce a prendere vita. Gli ululati si avvicinano, sono ormai a poca distanza da te; guardi il bagliore della timida fiammella e pensi con terrore che forse il fuoco non farà in tempo ad assumere le dimensioni che ti servono. Ma ecco che improvvisamente la fiamma cresce, e poi cresce ancora, tanto rapidamente che quasi ti scotti, e poco è mancato a che il fuoco ti bruciasse le sopracciglia.

Non c'è tempo da perdere. Prendi altra legna e la getti sul fuoco. Le fiamme sono ormai ben alte, e con un salto passi dall'altra parte del fuoco, perché senti la corsa affannosa e irruente dei lupi che risalgono la collina. Vai al **408**.



261

Ti metti a remare con tutta la forza che hai, perché è in gioco la tua vita! La canoa, lungi dal contrastare la tua azione, sembra al contrario schizzare via sull'acqua ad ogni pagaiata che imprimi. Vorresti sapere dove si trova ora il mostro, ma non puoi proprio permetterti di voltarti, non in questo momento! **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Forza (se hai ottenuto il Risultato A, aggiungi ancora un punto).

Se ottieni 2-6, vai al **217**.

Se ottieni 7-12, vai al **346**.

262

Sei ferito ma vuoi comunque riprovarci. Questa volta la prova sarà ancora più ardua, il dolore e la stanchezza ostacoleranno l'agilità ma dalla tua hai il vantaggio di sapere già dove appigliarti con le mani e i piedi... tranne che per quell'ultimo tratto, ovviamente! **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica.

Se ottieni 2-7, vai al **185**.

Se ottieni 8-12, vai al **188**.

Cirdan ti spiega che, insospettito dal comportamento dell'equipaggio, si era messo all'inseguimento di una strana imbarcazione che navigava controcorrente. Una volta raggiuntala, aveva solo intenzione di perquisirla, ma il capitano, o quello che era, si era decisamente rifiutato e anzi, per tutta risposta, con un urlo aveva incitato il suo equipaggio all'attacco. Cirdan era stato costretto ad affondare la barca quando, con sua grande sorpresa, vide Thom Plowright accorrere in soccorso agli aggressori. Il resto della storia lo conosci. In meno di un'ora sei di nuovo in viaggio verso la meta. Hai ottenuto il Risultato C; prendine nota sul Foglio dei Risultati e vai al 453.

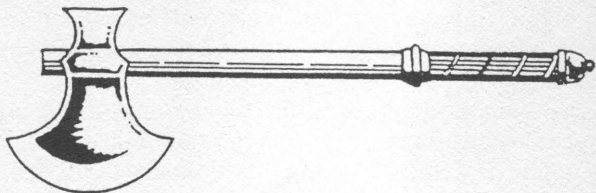


264

Pti di Esp: 30

La lotta è lunga e terribile. L'uomo vibra colpi a destra e a manca finché, ad un certo punto, nel tentare un colpo azzardato, si scopre con troppa imprudenza. Ne approfitti per terminare il combattimento nell'unico modo consentito dalla sguaiata aggressività del tuo avversario. Il suo corpo senza vita scivola in acqua e, preso dalla corrente, scompare lungo il fiume. Raccogli la pagaia e riprendi il

viaggio. Hai ottenuto il Risultato C; prendine nota sul Foglio dei Risultati e vai al **453**.



265

Hai raggiunto la boscaglia a cui eri diretto per riprenderti lo zaino. Ti chini e raccogli il tuo equipaggiamento quando una voce ti si rivolge con tono rilassato. "Non avere paura. Non intendo farti del male". Una figura slanciata esce dall'oscurità della boscaglia diretta verso di te... è un Elfo! "Sono l'unico sopravvissuto della mia banda" dice. "Eravamo venuti fino a queste terre remote per prendere ciò che tu ora possiedi. Soltanto adesso mi avvedo della grande follia che ci ha guidato e i miei compagni, per questa follia, hanno pagato con la vita".

"Non ti capisco. Cosa vuoi dire?" chiedi facendo inconsapevolmente scudo con il corpo al Palantír e mettendoti in spalla lo zaino.

"Io sono un Sindar di Forlindon. I miei fratelli ed io venimmo qui al nord per cercare i Palantíri, riprenderli e usarli nella nostra terra contro un altro clan. Volevamo ottenere la supremazia, volevamo essere i più forti. Ma col tradimento i nostri nemici vennero a sapere delle nostre intenzioni e spedirono una banda forte e valorosa per precederci e prendere i Palantíri.

Abbiamo combattuto molte battaglie sulla strada che ci

ha condotto qui" continua, mentre tu inizi ad incamminarti verso le colline. "Ci indebolimmo a vicenda, ma più le nostre forze diminuivano, più combattevamo ferocemente uno contro l'altro. Entrambi volevamo il sangue del nemico giurato. Un gran numero di uomini dell'Eriador fu catturato e portato nella nostra terra e molti di loro, con nostro rammarico, vennero uccisi.

Ma ad un certo punto un attacco congiunto di uomini e Orchetti costrinse i pochi sopravvissuti delle due fazioni ad unirsi. Il nemico comune era guidato da un troll di grande astuzia e di infinita crudeltà. La lotta fu sanguinosa e tutti e due i clan elfici si distinsero per coraggio e fierezza. Il combattimento ci fece sentire nuovamente fratelli ma quando esso finì eravamo rimasti in tre: io, il condottiero dell'altra banda di Elfi e il troll.

"Lottammo senza requie contro il troll ma nessuno riusciva a prevalere sull'altro. Ad un certo punto il troll sembrava stanco, il fratello si lanciò su di lui ma era solo un trucco. Il troll lo colpì senza pietà. Ferito a morte, il mio grande fratello riuscì a rimettersi in piedi e, aggrappatosi al corpo del mostro, gli tolse l'arma. Solo per questo potei uccidere il troll. Entrambi morirono. Io vivo".

"Vuoi combattere anche contro di me, vuoi il Palantír?" chiedi, accelerando l'andatura. La notte è quasi finita; l'alba tra poco spanderà la sua luce sul mondo esponendoti senza più difese alla collera del drago.

"No. Ho desiderato a lungo di tenere tra le mani quella pietra. Ma troppo sangue è già stato versato a causa sua. Se mai riuscirò a tornare a Lindon, farò cessare questa faida assurda. Questo promisi al mio fratello morente".

"Perché sei qui, allora?"

"Perché forse tu hai bisogno del mio aiuto. Io conosco il potere della pietra e so che essa sarà di grande utilità per fronteggiare gli eventi che incombono sul mondo. I nostri

errori richiedono una riparazione. Proteggerò te e la pietra, perché essa non cada nelle mani del Nemico".
Vai al 272.

266

Hai raggiunto la boscaglia a cui eri diretto per riprenderti lo zaino. Ti chini e raccogli il tuo equipaggiamento quando una voce ti si rivolge con tono rilassato. "Non avere paura. Non intendo farti del male". Una figura slanciata esce dall'oscurità della boscaglia diretta verso di te... è un Elfo! "Sono Dincú. Anch'io sono stato mandato da Gandalf alla ricerca delle pietre".

"Cosa vuoi da me?" chiedi facendo inconsapevolmente scudo con il corpo al Palantír e mettendoti in spalla lo zaino.

"Io sono un Sindar dei Mezzielfi di Elrond" dice, "ho accettato di partecipare a questa missione e avevo i miei motivi per farlo, tanto quanto te. Volevo la pietra per portarla al clan degli Elfi di Forlindon con cui la mia gente è alleata. Ma entrambe le bande dei Sindar sono state sterminate dagli Orchetti. Io sono l'unico sopravvissuto".

"Vuoi combattere anche contro di me, vuoi il Palantír?" chiedi accelerando l'andatura. La notte è quasi finita; l'alba tra poco spanderà la sua luce sul mondo esponendoti senza più difese alla collera del drago.

"No. Ho desiderato a lungo di tenere tra le mani quella pietra. Ma troppo sangue è già stato versato a causa sua. Non provo più alcun desiderio di possederla".

"Perché sei qui, allora?"

"Perché forse tu hai bisogno del mio aiuto. Io conosco il potere della pietra e so che essa sarà di grande utilità per fronteggiare gli eventi che incombono sul mondo. C'è un antico errore che invoca riparazione. Proteggerò te e la pietra, perché essa non cada nelle mani del Nemico".

Vai al 272.

Alzi l'amuleto e lo tieni davanti a te, sperando in questo modo di scacciare i serpenti. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Magia.

Se ottieni 2-9, vai al **500**.

Se ottieni 10-12, vai al **353**.



"Mio caro Thom" dici, "non credo a una parola di quello che mi hai raccontato. Gandalf non avrebbe certo cambiato opinione su di te, soprattutto dopo che tu l'avevi aggredito a quel modo. E oltre a ciò, dopo che te ne sei andato, ha dato a noi tutti l'ordine tassativo di non farci mai vedere assieme. Tu hai violato l'ordine di Gandalf. Stai mentendo, è certo. Ma perché?"

Se sei Mera D'Amion, vai al **391**.

Altrimenti vai al **362**.

Ti avvicini al castello servendoti di ogni più piccolo riparo e di ogni possibile copertura, la strada ormai ti

renderebbe facilmente individuabile. Hai coperto la metà della distanza che ti separa dal castello quando il portale si apre per far uscire qualcuno. Sta cavalcando all'impazzata. Ma è un Elfo!

Se torni indietro e te ne vai, vai al **182**.

Se continui ad avvicinarti, vai al **347**.

270

In cima alla scala trovi l'ingresso ad un'altra stanza. Nonostante il tetto sia parzialmente crollato, intuisce che doveva trattarsi di una camera sontuosa. Tutto il mobilio è di legno pregiato, impreziosito ulteriormente da decorazioni d'argento e intarsi di pietre preziose. Sul tavolo ci sono piatti decorati in oro ormai incrinati e opachi ma a terra, accanto ad una parete, vedi un prezioso calice, o meglio quel che resta di lui.

La curiosità ti spinge a raccogliere il calice e in tal modo ti chini e noti dei fori che corrono da una parte all'altra dell'ingresso. Ti rialzi e vedi che, anche in alto, ci sono fori di uguale dimensione che corrispondono esattamente a quelli in basso. Sei confuso, ma dopo qualche attimo vieni a capo del mistero. I fori erano certamente la sede di sbarre. La stanza, per quanto raffinata e preziosa, era una cella, approntata per accogliere in cattività qualche personaggio di grande importanza, di certo poco contento di quella sorte.

Ti guardi attorno ancora per qualche attimo e poi torni indietro. Ridiscendi le scale, esci dal torrione e abbandoni il castello. Vai al **460**.

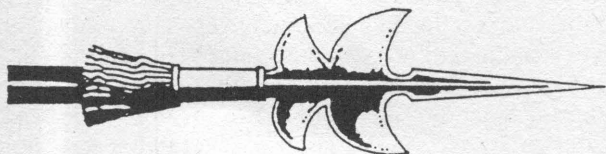
271

Remando ti accosti alla sponda orientale del fiume e, non appena sei fuori dalla portata dell'inseguitore, inizi a

pagaiare furiosamente. Il corso del fiume è dritto in questo punto e non può offrirti alcun riparo; solo la forza che imprimi alle pagaie può permetterti di sfuggire all'inseguimento. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Forza (se hai ottenuto il Risultato A, aggiungi ancora un punto).

Se ottieni 2-8, vai al **221**.

Se ottieni 9-12, vai al **289**.



272

"D'accordo, andiamo" dici, mentre fai i primi passi sul sentiero che conduce alle colline. Alle tue spalle l'oscurità si riempie di nuovo delle grida del Drago di Ghiaccio che, intrappolato nelle macerie, cerca di liberarsi, ma la sua collera ti sembra non lo abbia condotto ad alcun progresso. Acceleri il passo.

Arrivi in cima al colle mentre l'alba irrompe in cielo. Ti volti a guardare la baia toccata dai primi raggi di sole e vedi le rocce dell'isola spostarsi, scivolare via come spinte da una forza sovrumana. Eccolo, si è liberato! È il Drago di Ghiaccio. Sarà pure vecchio, pensi, ma ha un aspetto ancora terribile. Il mostro spalanca le fauci in segno di sfida e la minaccia ti pare così presente che ti abbassi come ad evitare il suo attacco, come se il drago si trovasse lì, accanto a te. Il mostro china l'enorme testa e quando si rialza vedi ben stretta tra i suoi denti la pietra

di Amon Sûl. Con un guizzo la grande bestia si tuffa nelle acque della Baia di Ghiaccio. La guardi scendere sempre più in basso, verso le remote profondità del mare, fino a quando il drago scompare una volta per tutte.
Vai al **284**.



273

C'è qualcosa nelle parole dell'uomo che non ti convince. Sei abituato ad affidarti all'istinto, e l'istinto ti dice che Thom sta mentendo, anche se non hai le prove che sia così. Non è stata la spiegazione piuttosto disinvolta sul voltafaccia di Gandalf a insospettirti, e non sono state nemmeno le lamentele di Thom riguardo alla solitudine

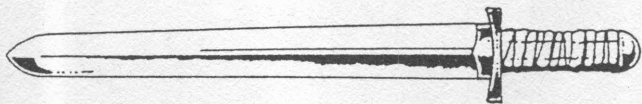
a risvegliare i tuoi dubbi. No, quello che ti ha messo sull'avviso è il sidro.

Ricordi ancora bene il giorno in cui sei arrivata all'accampamento dei Barcaioli, ricordi Kaldour e ricordi il mal di testa che l'affliggeva; era causato proprio dal sidro che aveva bevuto. E non sarà che Thom era già là ad aspettarti?

A suo favore, bisogna dire che Thom è un uomo orgoglioso, così orgoglioso che mai avrebbe cambiato opinione di fronte all'ostentata indifferenza di Gandalf. Forse i motivi per i quali dice di essersi messo sulle tue tracce sono veri. Ma come faceva a sapere dov'eri?

Se lo affronti per sapere la verità, vai al **268**.

Se, al contrario, preferisci non dire niente e lasciare che egli ti accompagni, vai al **129**.



274

I lupi si scagliano contro di te e, alla fine, quel che doveva accadere accade. Una delle belve ti attacca, ti fa cadere a terra e si avventa sul tuo collo. Gli altri lo seguono dappresso, e la fine per te è rapida. La tua missione si conclude qui. **Fine**

275

Tempo: due giorni

Ti occorre tutta la giornata successiva per superare l'intrico della vegetazione e spingerti più all'interno, lontano

a sufficienza dai pericoli della riva. E ti pare comunque una gran fortuna che, nonostante la fatica e gli sforzi sovrumani, tu ci sia riuscito.

Vai al **302**.

276

Rifletti sulla richiesta dello Hobbit e infine decidi di tenere fede all'impegno preso con Gandalf. Con rammarico rifiuti la proposta. Pensi sia assai improbabile che lo Hobbit prosegua nella ricerca. Al mattino seguente vi salutate e, nell'andarsene, Galley Took sembra d'animo triste e avvilito.

Vai al **454**.

277

Il giorno seguente non ti è altrettanto facile proseguire. Il suolo si è fatto roccioso e i numerosi spuntoni e le pietre smosse rendono precario l'equilibrio.

Se hai ottenuto i Risultati E e G, vai al **202**.

Altrimenti vai al **505**.

278

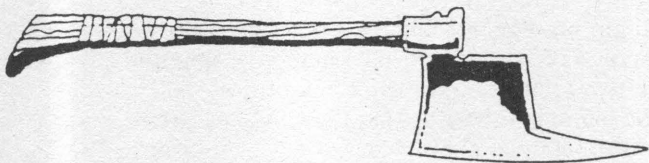
Superi il limite del perimetro e avverti come un formicolio percorrerti tutto il corpo. Le figure si sono mosse! Il cane si mette a ringhiare minacciosamente, il vecchio abbassa la spada e la giovane donna prende a piangere ed urlare. Ma, con la stessa subitanità con la quale le figure erano tornate in vita, esse si disfano e, in un attimo, di loro restano solo quattro piccoli mucchietti di polvere. Sei di nuovo solo, i personaggi di quella strana scena riposano finalmente in pace, l'incantesimo che li imprigionava in quella gelida immobilità si è infranto.

Lancia i dadi e somma al risultato il bonus di Percezione.
Se ottieni 2-7, vai al **418**.
Se ottieni 8-12, vai al **449**.

279

Tempo: 5 giorni

Guidi la carovana lungo il limite settentrionale delle Dune Remote. Non che il fare da guida sia un gran vantaggio per te; il viaggio era già di per se stesso abbastanza lento e, tenendo il passo dei cavalli carichi, stai procedendo ancora più lentamente. Ma hai dato la tua parola e perciò resterai con questi uomini fino a quando la carovana non raggiungerà il fiume. Vai al **157**.



280

Rotoli giù per le scale. Il soffitto crolla, senti un gran tumulto, e poi tutto intorno a te diventa nero. Ti sei spezzato entrambe le gambe e l'esito della ricerca non dipende più da te. Hai fallito! **Fine**

281

Lo scuoti con delicatezza ma non ottieni alcuna risposta. Provi di nuovo, ma di nuovo niente. Odori il suo fiato.

Marek puzza di grum fino ai capelli. Per quanto tu ti possa sforzare, egli non si sveglierà prima di domani mattina. Se lo lasci in pace e vai a cercare Shodir, vai al **431**. Altrimenti vai al **414**.



282

Raggiungi la cima del colle e scopri che i tuoi timori erano fondati. Il villaggio è distrutto. Delle case non restano che macerie annerite dalle quali si leva un fumo denso, che ancora avvolge qua e là il piccolo insediamento. Sparsi dappertutto, vedi un gran numero di cadaveri.

Preso dallo sgomento, avanzi a passo lento verso le rovine. Non dovresti soccorrere i sopravvissuti? Il buonsenso ti dice che ce ne devono essere sicuramente. Ma lo stesso buonsenso ti dice che la gente che si insedia qui, a così grande distanza dalle città, ha maturato un atteggiamento generalmente diffidente e ostile. Temi che tra i campi si nascondano coloro che sono scampati alla strage e non ti senti molto a tuo agio al pensiero di essere tenuto d'occhio a distanza. Non hai alcuna idea di chi si sia reso responsabile di questo massacro ma non vorresti essere scambiato per uno di costoro.

Se perlustri le rovine fumanti, vai al **312**.

Se preferisci aspettare ancora un po', vai al **399**.

Decidi di proseguire. Hai giurato di non aver mai più a che fare con i Barcaioli e non sarà adesso che infrangerai il giuramento. Vai al 446.

"Cosa pensi di fare adesso?" chiedi all'Elfo, quando decidi di fermarti per trascorrere in riposo la notte.

"Non ha più importanza" dice l'altro, "il pericolo è passato ormai. Il Drago di Ghiaccio non ti inseguirà e gli Orchetti e gli Elfi si sono sterminati a vicenda.

"Non posso credere che non vi sia più alcun pericolo" dici. Gli racconti della visione di Malkath nel Palantír. L'Elfo sembra interdetto. "Che creatura è mai quella? Sai rispondermi?" chiedi.

L'Elfo scuote la testa. "No davvero, non ho mai visto una simile creatura, ma se lo Sciamano aveva visto giusto, se la creatura è veramente un antico nemico, allora potrebbe trattarsi di uno dei Lupi di Morgoth. Furono tutti uccisi o gettati negli abissi, così si narra e così mi fu detto. Ma forse uno di loro ha trovato la via del ritorno. Se è così, il nostro destino è segnato".

"Cosa significa?" chiedi, mentre ti sembra che il terrore cominci a spargere le sue nubi tutt'intorno a voi.

"Non ci sono armi che possano scalfirlo. Non le armi che noi possediamo".

"Tutto è perduto, allora?" chiedi con crescente senso di impotenza.

"Forse la creatura non si è ancora calata completamente nel nostro mondo. Se così fosse, non le sarà facile attaccarci. Devi sapere, poi, che l'immonda bestia si muove solo di notte. Di giorno possiamo muoverci senza temere un suo agguato, ma dobbiamo comunque tenere gli occhi

aperti, perché l'attacco potrebbe arrivare dai servi del Lupo".

"I servi del Lupo?"

"Sì, il Lupo di Morgoth chiamerà ai suoi ordini molti altri lupi. La luce del giorno affievolisce i suoi poteri, ma egli aspetterà la notte per raccogliere branchi interi di lupi e legarli col suo incantesimo. Essi saranno gli esecutori dei suoi desideri".

"Credo che la via migliore e più sicura per il ritorno sia il Fiume Lhûn" dici con apprensione.

"Sì, credo anch'io sia la via migliore. Lì i lupi non potranno attaccarci di sorpresa".

"Saremo anche protetti dal Lupo di Morgoth?"

"No" risponde seccamente l'Elfo.

Se hai preso la Decisione 9, vai al **287**.

Altrimenti vai al **344**.

285

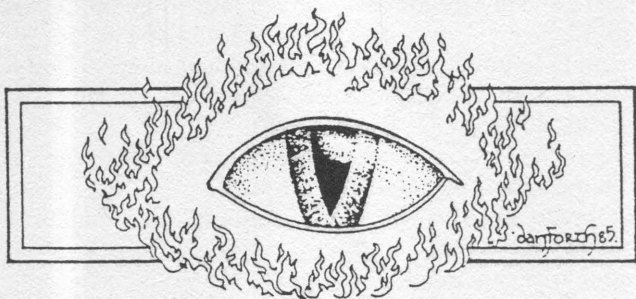
Esci dal folto dei rami che ti nascondevano e agiti le braccia urlando il nome dell'uomo. L'altro si ferma e, nel vederti, si dirige verso di te. Corri alla tua canoa, vi salti dentro e remando torni al centro del fiume.

Vai al **429**.

286

La folla prende ad ondeggiare al ritmo dei tamburi: senti di venire inesorabilmente attratto dal movimento. Lentamente sulla folla si spande una cortina rossa. Nelle ore seguenti assisti ad immagini senza senso per te e ascolti suoni frastornanti: tamburi, campane e canti, melodie che non avevi mai sentito prima d'ora. Con tua grande sorpresa ti ritrovi ad un certo punto a cantare assieme alla

folla. La cortina da' rossa si fa nera e copre tutto ciò che ti circonda. Tutto intorno a te è avvolto nell'oscurità. Vai al **164**.



287

"Ho nascosto una canoa, più a sud" dici. "È piccola ma dovrebbe riuscire a portare entrambi".

"Bene" commenta l'Elfo, "speriamo solo di riuscire a raggiungerla".

Hai ottenuto il Risultato L; prendine nota sul Foglio dei Risultati e vai al **288**.

288

La notte è calata sull'accampamento. Ti svegli di soprassalto madido di sudore; in lontananza s'odono minacciosi gli ululati dei lupi, ma l'Elfo è sempre al suo posto di guardia. Stai ancora un po' ad ascoltare e, dopo aver constatato che gli ululati non si avvicinano, riprendi a dormire, ma il tuo sonno è agitato.

L'aria del mattino è umida e fredda. La breve estate dei Lossoth è quasi finita, in tutti i sensi, pensi tra te e te. Ti alzi e inizi a disfare il campo. L'Elfo è chino di lato a te, sta studiando il terreno.

"Cosa vedi?" chiedi.

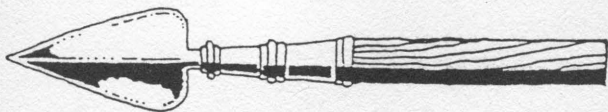
"C'è un'impronta, l'impronta di una zampa" dice. "Ci hanno trovato. Se non arriveremo al fiume prima del tramonto, non appena scenderà la notte ci saranno addosso".

Ti rimetti frettolosamente in marcia, prendi in spalla lo zaino e nascondi il Palantír dentro la manica, nel punto dove il braccio si piega. Decidi di indossare il cappuccio: il sole del mattino non è più così forte da contrastare l'aria gelida.

L'Elfo impone subito un passo spedito ma, seppure con qualche affanno, riesci a tenergli dietro. Nel tardo pomeriggio siete all'altezza di uno dei piccoli affluenti del Fiume Lhûn. Il ruscello è troppo basso perché, anche con una piccola canoa, si possa navigarlo ma, mentre continuate a scendere seguendo il suo percorso, esso diventa sempre più largo. A sera il corso del fiume è profondo a sufficienza per percorrerlo a bordo di una barca. Da lontano ricompaiono gli ululati dei lupi.

Se hai ottenuto il Risultato L, vai al **298**.

Altrimenti vai al **301**.



289

Racimolando le tue forze, riesci in qualche modo a trovare l'energia per aumentare, gradatamente ma inesorabilmente, la tua velocità. La distanza tra te e l'inseguitore aumenta sempre più e, dopo poco più di un'ora, ti volti e

non scorgi più la sagoma della canoa inseguitrice. Hai ottenuto il Risultato B; prendine nota e vai al **453**.

290

I tuoi sforzi vengono ricompensati. Riesci a rimuovere una delle pietre e ad estrarla, al suo posto c'è un buco grande a sufficienza per farti passare. Una volta dall'altra parte cerchi di riempire di nuovo il passaggio, in modo da nascondere la via di fuga, ma improvvisamente gli inseguitori appaiono. Sono uomini vestiti di cuoio nero, e con loro ci sono anche molti Orchetti!

Cercando di mantenere la massima prudenza, raggiungi la cima del colle e poi ti lanci a rotta di collo giù per l'altro versante. Una volta in fondo alla collina puoi finalmente permetterti di rilassarti e di tirare un bel sospiro di sollievo. Ora non ti resta che mettere quanta più strada ti è possibile tra te e gli Orchetti.

Mentre riprendi a marciare, ti chiedi cosa diavolo stiano facendo gli Orchetti da queste parti. Ti ci vuole solo un attimo ad intuire la risposta. Stanno sorvegliando le mosse di coloro che si trovano all'interno del castello! Cosa ti conviene fare? Avvertire gli abitanti del castello del pericolo che incombe su di loro? Oppure andartene di gran carriera?

Se vuoi andare al castello, vai al **492**.

Altrimenti vai al **489**.

291

"Ce ne hai messo di tempo" sbotta. "Gli altri sono già tutti qui. Sbrigati, non c'è più tempo, è ora di iniziare". Il vecchio si volta e inizia a risalire la collina ma, accorgendosi della tua esitazione, ti fissa con aria interrogativa. "E allora vieni con me o no?"

Sospiri rassegnato sperando che i rimbrotti non durino ancora molto e quindi segui il mago su per il colle.



Mentre ti avvicini alla torre, ti accorgi che pur avendo subito ingenti danni è costruita con una tale solidità che alcune parti hanno resistito alla furia distruttrice e sono rimaste in piedi. La base della torre è pressoché intatta e dalla struttura originaria sono stati troncati soltanto i piani più alti, i cui resti sono sparsi alle pendici della collina. Gandalf ha raggiunto un'apertura nella torre e, dopo aver scostato la tenda che la copre, ti fa cenno di entrare. Superi la soglia e ti trovi davanti ad un corridoio che conduce, seguendo la parete curva della torre, ad un altro corridoio. La porta sembra essere stata distrutta dai com-

battimenti e difatti a terra, addossate alla parete, giacciono le grandi assi e i pezzi di legno e metallo che un tempo formavano l'ingresso. Valichi il passaggio ma una volta dall'altra parte ti fermi per dare un'occhiata. Oltre le fenditure del soffitto scorgi porzioni frammentate di cielo e la luminescenza del sole calante che, trapelando dalle stesse fenditure, si diffonde a chiazze nella grande stanza. Osservi il soffitto e non puoi fare a meno di pensare che le grandi travi, un tempo sostegno dei piani superiori della torre e ora smangiate e rovinate dalla pioggia, hanno l'aspetto triste e poco confortante di vecchie ossa ammuffite. Ad un lato della stanza si trova un grande tavolo nero per metà sprofondato nel suolo, oltre le pietre del lastricato ormai ridotte in frantumi. Il tavolo è di struttura massiccia, sembra costruito in metallo e ha un'incavatura al centro. Certamente un tempo esso si trovava ad un piano superiore, dal quale nel corso della battaglia è precipitato assieme al pavimento, seppellendosi per metà qui dove adesso si trova; non pare abbia subito grandi danni né sembra che l'azione delle migliaia di inverni trascorsi abbia lasciato su di esso segni troppo evidenti. Gandalf entra e ti intima bruscamente di trovarti un posto ed è proprio cercando una sedia libera che ti avvedi della presenza degli altri. I tuoi occhi sono ancora pieni del sole del pomeriggio e non riesci proprio a distinguere nessuno tranne un uomo di corporatura possente seduto vicino ad una donna. Prima che tu riesca a profferire verbo, Gandalf con un gesto ti ordina di tacere. Vai al **503**.

292

La grotta è completamente avvolta dall'oscurità ma davanti a te intravedi i movimenti di una torcia. La fiamma scompare subito dopo: lo sciamano è entrato in qualche stanza. Cosa ti conviene fare? Lo sciamano conosce la

strada ma lo stesso non si può dire di te. Hai già notato che il suolo della grotta è pieno di buche e squarci probabilmente molto profondi. Più avanti potrebbe essere anche peggio, e, senza una luce, rischi di non accorgerti in tempo delle insidie del terreno; oltre a ciò devi aggiungere che comunque, con o senza luce, rischi di perderti nei meandri di questo luogo.

Ci sono delle torce pronte all'uso, davanti a te. Pensi di arrischiarti a prenderne una confidando che lo sciamano non si guardi mai alle spalle?

Se prendi una torcia e segui lo sciamano, vai al **237**.

Se segui lo sciamano senza torcia, vai al **367**.

Se vuoi abbandonare la grotta, vai al **420**.

293

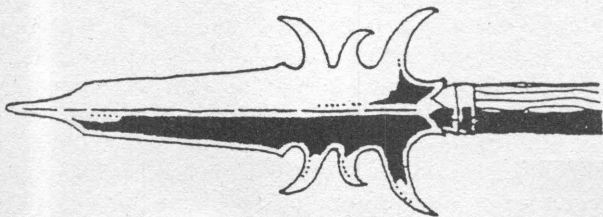
Un bel problema, non c'è che dire! Devi trovare il modo di scoraggiare il corvo dall'inseguirti ma non hai uno straccio d'arma col quale spaventarlo e, in queste distese, è assai difficile riuscire a sfuggire alla vista acuta di un uccello. Ma forse puoi ingannarlo! I corvi sono furbi ma qualche volta l'astuzia è uno svantaggio. Forse sei in grado di distrarlo tanto a lungo da riuscire a scappare.

Nemmeno dieci minuti fa hai superato una sporgenza rocciosa che potrebbe fare al caso tuo. Ti ricordi che la zona circostante era costellata di una strana erbaccia molto alta, con radici così sottili da riuscire a raggiungere l'acqua a notevole profondità. Le piante sono in fiore, adesso. I fiori sono di colore giallo, dal gambo lungo e dal profumo straordinariamente fragrante. Ne cogli un bel fascio in modo che il corvo se ne accorga e poi ti infili sotto la sporgenza rocciosa, dove il corvo non può vederti. Sicuramente un tempo qui passava un corso d'acqua, la sporgenza si è formata proprio con l'erosione causata dal passaggio dell'acqua. Spargi i fiori a terra e poi, con dei

ramoscelli secchi, accendi un fuocherello. Il corvo associerà certamente il fuoco alla tua posizione. Riprendi lo zaino in spalla e ben nascosta sotto la sporgenza te ne vai. Ogni tanto la sporgenza si interrompe e devi usare tutta la tua abilità per evitare di farti vedere. In capo a due ore sei molto lontano dal punto in cui hai acceso il fuoco e del corvo non c'è più traccia. Vai al **478**.

294

Lasci il villaggio oltrepassando macerie fumanti e campi che sai non verranno mai più coltivati. Ciò che hai visto oggi è solo un timido esempio di ciò che si prepara per gli anni a venire. Non era che un piccolo, insignificante villaggio, niente più di una manciata di case ammucciate una sull'altra per scacciare la tremenda solitudine di questi luoghi. Nessuno piangerà la sua distruzione ma le macerie, i corpi, quella impietosa devastazione, resteranno a lungo nella tua memoria. Vai al **480**.



295

Pti di Esp: 12

Smonti da cavallo e ti infili nella boscaglia. Qualche passo e trovi una piccola rupe che ti permette di arrampicarti fino alla sommità del passo senza essere visto. Scruti

oltre il folto della boscaglia e scopri che la banda dei briganti è composta, oltre ai tre che hanno bloccato la carovana, soltanto da altri tre uomini. Per far credere di essere molti di più, hanno conficcato nel terreno un gran numero di aste di lancia le cui punte spiccano nitidamente contro il cielo. Con la stessa agilità e circospezione, scendi di nuovo in fondo alla rupe e riprendi il tuo posto nella carovana.

Stark sta confabulando coi suoi uomini. "Vi ho detto che non posso pagarli un'altra volta. Sarei rovinato! Dimmi un po', Marl, vuoi proprio gettare sulla strada la mia povera sorella? Non ti basta che sia già vedova? Sei così ansioso di dare da mangiare a quelle dieci pesti dei suoi figlioli?"

Marl, all'udire una simile prospettiva, è scosso da un brivido ma non demorde. "Forza, Stark. Paga! Non siamo guerrieri, noi! Dagli quello che chiedono. Almeno salveremo la pelle!" Non appena ti avvicini, Marl si interrompe.

"Sono solo in sei, sei in tutto!" dici. "E gli altri tre non sono certo una gran minaccia. Uno è ferito e due sono poco più che bambini. Le lance che vedete stanno in piedi da sole, sono conficcate in terra".

Stark spalanca gli occhi. "Non mi dirai che sono stato derubato da quei tre cenciosi e miserabili figli di nessuno che mi stanno davanti?! Sono loro che mi hanno rapinato l'anno scorso!" L'uomo scende da cavallo e si prende la testa fra le mani. "Con tutto quello che mi sono costati..." Stark fissa di scatto lo sguardo su di te. "E pensi che vogliano combattere?"

"No" dici, "se non li attacchiamo. Basterà che tu non ceda e se ne andranno da soli".

"Bene bene!" risponde l'altro. "E anche per oggi la saccoccia è salva! Tutto per merito tuo, è proprio una bella fortuna che tu sia con noi". Stark, alla guida dei suoi

uomini, si dirige verso la cima del passo e in pochi attimi la carovana è di nuovo in marcia. Vai al **154**.

296

Tempo: un giorno

Il giorno seguente non porta alcuna novità degna di nota. L'unica cosa nuova con cui devi misurarti è la difficoltà con la quale segui il tracciato della pista. Ad un certo punto, infatti, esso scompare nel folto di una foresta. La soluzione al problema ti sembra semplice: prenderai la via delle vallate incuneate tra le colline.

Più tardi, quello stesso giorno, arrivi ad una torre solitaria, messa lì per sorvegliare la strada. Nonostante sia pesantemente inclinata, la struttura ti sembra intatta. Ti accampi per la notte nei pressi di un ruscello, poco oltre la torre. Il sonno non tarda ad arrivare, ma è disturbato da echi lontani di ululati. La notte è abitata dai lupi.

Vai al **384**.

297

Ti svegli e ti ritrovi sul fondo della canoa di Thom Plowright con i piedi e le mani legati. Cercando di alzare la testa emetti un involontario gemito.

"Ti sei svegliata?" chiede Thom alle tue spalle.

"Slegami... slegami, ti dico, miserabile!" ribatti.

"Non chiedermelo nemmeno" ti risponde, "c'è qualcuno sulla zattera che è dietro di noi, lungo il fiume, che arde dal desiderio di fare quattro chiacchiere con te".

"Non ho niente da spartire con quella gentaglia dall'animo fetido. Perché non mi hai ucciso, Thom Plowright? Eppure eravamo amici, un tempo".

"Ci sono cose che vanno ben oltre l'amicizia, Mera, e questa è una di quelle" osserva con una improvvisa con-

trazione, come se cercasse di frenare un singulto. "Non volevo arrivare a questo, ho pregato che non succedesse mai, ma non ho altra scelta ormai".

Con queste parole Thom si ammutolisce. Inizi a darti da fare sui legacci. Vai al **136**.



298

L'oscurità sta scendendo rapidamente. Arrivi al luogo dove avevi nascosto la canoa quando eri arrivato in queste terre. La tiri fuori dal nascondiglio, ma quale sorpresa! Nel tentativo di nasconderla il meglio possibile, non ti sei accorto che una radice ha forato lo scafo! Devi ripararla ma non c'è più tempo ormai! Vai al **301**.

299

Il lupo riesce a superare la tua difesa. L'ultima cosa che percepisci è il fiato caldo della bestia, pronta ad azzanarti la gola. La tua ricerca è finita. **Fine**

300

Richiami Galley Took e lasci il villaggio. In compagnia dello Hobbit ti dirigi ad ovest. Quando ti fermi per ac-

camparti, ti trovi già sulle distese della tundra; la notte, ancora una volta, senti ululare i lupi, e proprio durante il tuo turno di guardia il branco di belve fa la sua comparsa. Questa volta hai a che fare con lupi di grande taglia e dal pelo bianco per nulla intimoriti dal fuoco. Arrivano da ogni parte; Galley ha già il suo da fare con una delle belve, sarai tu a doverti occupare del resto del branco.

(Lupo 1 BO:3 BD:2 Re:22)

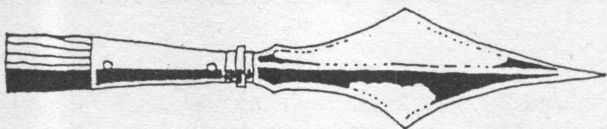
(Lupo 2 BO:3 BD:1 Re:20)

(Lupo 3 BO:2 BD:2 Re:20)

(Lupo 4 BO:3 BD:2 Re:25)

Se sconfiggi i lupi, vai al **246**.

Altrimenti vai al **168**.



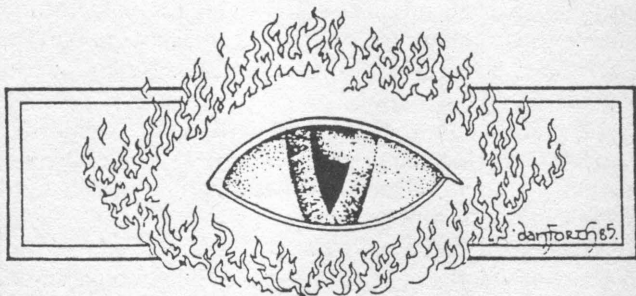
301

I lupi sono vicini, sempre più vicini, gli ululati suonano sempre più impazienti ed eccitati.

"Scappa!" dice l'Elfo. "Li affronto io, cercherò di far perdere loro tempo. Se arriverà il Lupo di Morgoth tu dovrai essere già molto lontano. Non devi lasciare che il Palantír cada nelle sue mani!" L'Elfo si porta la mano al fianco ed estraе la spada. "Ecco, prendi la mia spada. Per i lupi della Terra di Mezzo mi basterà l'arco, ma nulla potrò fare per fermare il loro padrone, temo che egli voglia te. Questa spada è da tempo immemorabile proprietà della mia famiglia ed è passata dalle mani del padre

a quelle del figlio. Fu fatta nei Giorni Antichi, e forse contro una forza maligna di quelli stessi tempi potrà esserti d'aiuto. Ti chiedo in cambio solo questo. Se sopravviverai, porta la spada a Cirdan. Lui la spedirà oltremare".

Dai all'Elfo la tua arma. Vi scambiate affettuose e vigorose strette di mano. Guardi i suoi occhi grigi e sereni e capisci che anche lui, come te, non si fa illusioni sul destino che lo attende. Sai, come sa l'Elfo, che non c'è scampo per lui. Ma ora devi assolvere ad un compito ben più importante. Infili la spada nel fodero e ti metti a correre a perdifiato, protetto ancora dall'oscurità; soltanto ora la luna inizia a salire davanti ai tuoi passi. Se solo tu avessi dato ascolto ai moniti di Gandalf e avessi restituito entrambi i Palantíri alle sicure e inaccessibili profondità del mare, ora non ti troveresti in questo mare di guai! Vai al **307**.



302

Tempo: 3 giorni

Il viaggio, nei tre giorni successivi, prosegue senza impicci né sorprese. Il movimento sul fiume è piuttosto fiacco, le uniche imbarcazioni in cui, di tanto in tanto, ti imbatti sono le canoe dei Barcaioli. Ma alla sera del terzo

giorno, dando un'occhiata alle tue spalle, ti accorgi che c'è un'altra canoa sulla tua scia.

Se inverti la rotta per vedere di chi si tratta, vai al **376**.

Se decidi di raggiungere la riva per nasconderti, vai al **254**.

Se preferisci far finta di niente e proseguire, vai al **189**.

303

Anche se feriti, gli Orchetti sono troppi per te. Vieni ucciso. **Fine**

304

Cavalchi fino alla testa della carovana, dove trovi Stark che sta discutendo coi suoi uomini. "Vi sto dicendo che non posso pagarli un'altra volta. Sarei rovinato! Marl, vorresti forse gettare sul lastrico la mia povera sorella vedova? Sei così ansioso di occuparti di sfamare quelle pesti dei suoi dieci figlioli?"

Marl è visibilmente scosso al pensiero ma non demorde. "Forza, Stark. Non siamo guerrieri, noi. Dagli quello che chiedono. Almeno salveremo la pelle". L'uomo, al vederti arrivare, si interrompe.

"Cosa intendete fare?" chiedi.

"Pagheremo perché ci lascino passare" piagnucola Stark.

"Si ricordano di me. L'anno scorso avevo detto loro che se si prendevano troppa della mia roba, l'anno seguente non avrebbero più avuto l'opportunità di derubarmi. Mi lasceranno almeno qualcosa".

"Potresti sempre reagire" suggerisci.

"Non hai visto quante sono le lance, là, oltre quella linea?" sbotta. "Sono in troppi".

"Le ho viste" rispondi, "ma da quando siamo qui non ho

visto muoversi nemmeno una di quelle lance. Potrebbero essere molti meno di quanti vogliano farci credere".

"Non è questo il punto" ti risponde, "Marl ha ragione. Noi non siamo guerrieri. Non è che sono loro ad essere in tanti, siamo noi che siamo in pochi. No, no, è meglio dare loro quello che chiedono. Ma non posso pagare anche per te. Dovrai contrattare da te stesso per il tuo passaggio".

Replichi con una scrollata di spalle mentre l'uomo cavalca verso i briganti per andare a pagare. Intendi pagare anche tu o preferisci lasciare la carovana e ritornare sui tuoi passi, dirigendoti a nord per prendere la via di terra? C'è un'ultima possibilità: potresti affrontare da solo i briganti, anche se, a dire il vero, le possibilità di spuntarla contro un gruppo così numeroso non sembrano molte.

Se intendi pagare perché i briganti ti lascino passare, vai al **253**.

Se vuoi abbandonare la carovana, vai al **341**.

Se intendi affrontare i briganti, vai al **517**.

305

L'uomo sulla canoa ti vede e, con ampi cenni della mano, ti saluta. Decidi di sfruttare nel miglior modo possibile l'occasione e perciò esci dalla boscaglia e restituisci il saluto. Preferisci però incontrare l'uomo sull'acqua e quindi riprendi la canoa, la rimetti in acqua e remando ti avvicini a lui. Vai al **429**.

306

Ci vuole quasi una settimana per raggiungere Annúminas. All'inizio il viaggio è agevole ma non appena devii dalla Strada per prendere la pista che porta al Crocevia, il cammino si fa sempre più difficile. Le piogge primaverili

non sono ancora finite, tutt'altro, anche se il calore del sole pomeridiano già annuncia l'arrivo dell'estate.

Giunto al Crocevia, svolti verso ovest e prosegui lungo la sponda settentrionale del Brandywine e, alla sera del quinto giorno, sei nei pressi di Annúminas. Ancora prima di raggiungere il Lago Evendim riesci già a scorgere le rovine della città, le grandi pietre che furono un tempo le sue mura e che ora sono ridotte a un ammasso di macerie, annerite dal fuoco che distrusse gran parte della città.

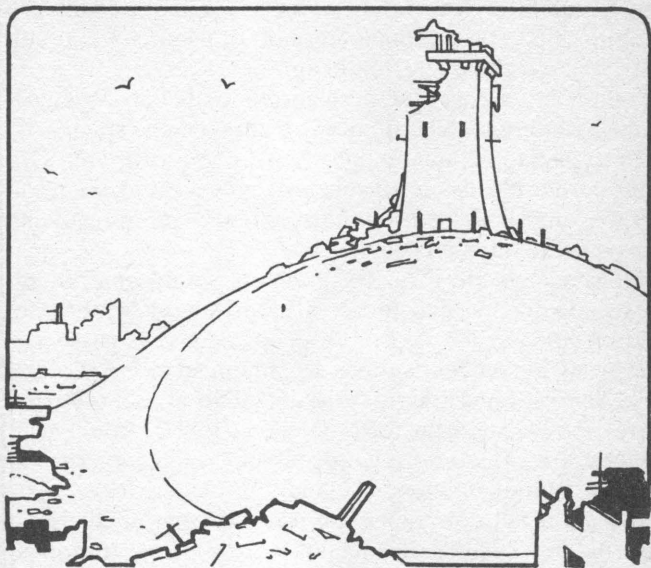
Nemmeno il ponte di pietra che collegava le sponde del Brandywine è sopravvissuto alla devastazione, tanto che a stento si distinguono i punti in cui il ponte toccava terra. I pochi piloni di sostegno rimasti in piedi sono scheggiati e smussati fino a sembrare vecchi denti spezzati. Paghi un pescatore perché ti traghetti sull'altra sponda e quindi entri nella città.

I danni visibili all'interno della città sono dell'entità che le macerie all'esterno facevano già presagire: gli edifici sono ridotti a cumuli di macerie e qua e là le macchie di terreno brunito dalle fiamme ricordano il duro destino subito dagli eleganti palazzi e dai giardini fastosi che un tempo sorgevano ai lati delle grandi strade della città. Il tempo ha fatto piazza pulita anche dei segni della battaglia, ma sulla città aleggia un'aria di disperazione, un senso di tragedia incommensurabile che non puoi non avvertire.

Incedi tra le macerie badando a non inciampare e punti ad una collina su cui si ergono i resti di una torre. La conosci bene: è quel che resta della Torre della Luce, la Torre Stellata dove gli antichi sovrani di Annúminas cercavano consiglio, al tempo in cui Arthedain rifulgeva in tutta la sua potenza.

Mentre sali il lieve pendio, dalla cima del colle odi un richiamo e scorgi un vecchio uomo che si dirige verso di te salutandoti. Curvo e canuto, con una lunga barba,

l'uomo ti sembra, dal modo in cui cammina, piuttosto irritato. Ma è Gandalf! Vai al 291.



307

I tuoi passi si stendono agili e veloci nell'oscurità che avvolge il paesaggio. Sei ormai sicuro che i demoni sono sulle tue tracce. Al tuo passaggio la boscaglia sembra appigliarsi ai vestiti, come se tentasse di rallentarti e il brivido d'orrore che prima ti gelava la nuca ora sta scendendo lungo tutta la schiena, lento e inesorabile.

Alle tue spalle, senti levarsi il canto di un Elfo; dura poco e termina con un possente grido di guerra che si sovrappone ai gemiti e alle urla di lupi feriti e agonizzanti. Ma un altro suono arriva alle tue orecchie. Un ululato persi-

stente e assordante che pervade la notte intera e ogni passo che fai verso Lindon. Lo conosci, già sai che cos'è. È l'ululato del Lupo Mannaro, il Lupo di Morgoth. È sceso sull'Elfo, tace per un attimo ma riprende ad ululare subito dopo con un nuovo accento di trionfo. Pensi con orrore a ciò che quel trionfo significa.

Ti infili in un bosco, sempre correndo all'impazzata; gli alberi sembrano tante immobili sentinelle che si curvano al tuo passaggio sferzandoti il viso con i loro rami. Ora intorno a te c'è un silenzio che mai avevi sentito, qualcosa di spaventoso, di orribile, che può significare soltanto una cosa: il Lupo ti sta inseguendo.

Improvvisamente il bosco lascia spazio ad una radura. Uscendo di corsa dall'intrico di alberi scorgi davanti a te, molto lontano, un fuoco. Allunghi ancora il passo per dirigerti verso quel bagliore. I polmoni sembrano volersi ribellare, il fiato già grosso è diventato affannosamente irregolare e senti un forte dolore al fianco, come se il cuore, il fegato, tutto il petto stessero per scoppiarti. Ma il gelo continua a scenderti lungo la schiena.

Non ce la fai, devi rallentare il passo per riprendere un po' di fiato; la corsa diventa una marcia, e ti porti la mano al fianco per contenere il dolore. All'improvviso, quando un'ombra occulta la luna e l'aria viene percorsa da onde d'aria gelida, sei in preda a violenti tremiti. Ti fermi, timoroso di girare anche soltanto gli occhi intorno a te. Porti la mano alla spada, stringendo ancora di più il Palantír nascosto nell'altro braccio. L'ombra di un movimento cattura la tua attenzione. Alzi lo sguardo.

I balzi del Lupo sono lunghi, sempre più lunghi; la bestia mostra già in lontananza il suo profilo. Ti senti un insetto di fronte alle sue proporzioni. Non ti eri mai imbattuto in un Lupo Mannaro, ma non hai dubbi che sia proprio questa la creatura che tra non molto dovrai affrontare. Ringhia e provoca tremiti possenti come terremoti, le sue

zanne sono pugnali lunghi ed acuminati. Il gelo ti avvolge, eppure sudi: mai avevi provato un simile terrore. Il lupo avanza, e i brividi si fanno ancora più violenti. Oramai sono incontenibili.

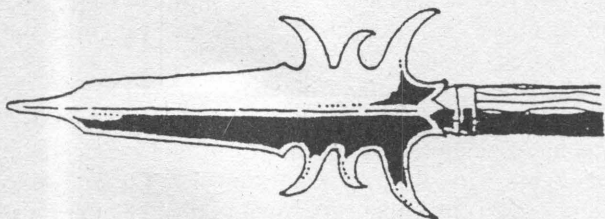
Mentre lo guardi nella sua rincorsa, ti accorgi che del Lupo non vedi le gambe anteriori, visibili solo dal garretto in su. Questo significa che la bestia non è ancora calata del tutto sul mondo, e parte di lei si trova ancora in qualche zona intermedia prima della Terra di Mezzo. Per te si accende una speranza. Alzi la spada contro il cielo. La lama si riempie di rune invisibili che magicamente tornano alla vita; il Lupo sembra incerto. Lo attacchi ed egli, tutt'altro che impaurito, con un salto si lancia contro di te. Il tempo sembra fermarsi, congelarsi in un unico lungo, interminabile attimo. Colpisci la ruvida e spessa pelle del Lupo, e il dolore lo fa ululare così forte che ne vieni assordato, perfino stordito. I suoi morsi sono diretti al braccio con cui manovri la spada; li eviti, ma una zampata ti graffia la spalla.

Come avvolto da una cortina di dolore e stordimento, ti difendi da un altro attacco e cerchi ora di colpire la bestia in volto. Un colpo ben assestato lo raggiunge. L'hai ferito sul muso! Il Lupo si ferma, scuote la testa ma poi riparte all'attacco in modo ancora più violento. Il sangue che ti scende lungo il braccio rende la presa sulla spada insicura e ti sembra ogni volta più faticoso alzare la spada e vibrare un colpo. La lotta ti sta sfuggendo dalle mani. Rischi di venire sconfitto!

Il lungo viaggio e le troppe disavventure in cui ti sei imbattuto ti hanno indebolito. Stai perdendo molto sangue dalla spalla, la presa è sempre più incerta. Ormai è solo questione di tempo, ma non demordi, non sei arrivato fin qui per arrenderti.

Ancora una volta il Lupo ti ferisce e poi ti ferisce ancora e ormai non ce la fai più a ribattere colpo su colpo. Quasi

non hai più fiato, e il senso di debolezza cresce sempre più. Devi escogitare qualcosa.
Se hai raccolto l'Oggetto A, vai al **313**.
Altrimenti vai al **328**.



308

Ti fermi di fronte all'assemblea degli anziani e cerchi di individuare chi tra loro sia il più importante. La tua attenzione viene attratta da un vecchio, le cui rughe e la cui canizie rivelano un'età molto avanzata; il suo sguardo penetrante e fiero ti sembra quello di un capo. Mentre ti avvicini, egli si alza come se avesse capito di essere stato scelto come interlocutore.

"Salve" dici sollevando la mano destra col palmo aperto.

"Salve" replica l'altro senza scomporsi, con le mani posate sul petto. "Cosa ha portato un Khazad ad onorarci della sua presenza? Qualche affare forse?"

"No, nessun affare, anche se in passato ho commerciato col tuo popolo" rispondi. "La missione che mi ha portato qui è di grande importanza ma non è cosa che tutte le orecchie possano udire. Ci sono segreti che diventerebbero un'arma mortale nelle mani sbagliate". Noti che le tue parole colpiscono nel segno come speravi. L'uomo fa un cenno d'intesa e ti invita a seguirlo. Ti indica una grande tenda all'angolo dello spiazzo e, giunto all'ingresso, ti fa entrare. Devi prendere un'importante decisione:

se fidarti di questo capo Lossadan o se cercare di carpirgli le informazioni che ti servono senza rivelargli nulla della missione.

Se ti fidi di lui, vai al **322**.

Altrimenti vai al **147**.

309

Scuoti la testa per riprenderti; ci mancava poco perché tu finissi per perderti nello stordimento della festa. Con misurata lentezza guardi di fianco a te e noti che Kirvak non si è unito alla danza; in effetti ti sembra sia già fin troppo occupato a tenere a bada la propria sbornia. Forse puoi approfittarne per sapere qualcosa.

"Questo danzatore" inizi a dire, "è molto bravo".

"Sì, è vero" replica Kirvak, accompagnandosi con un cenno del capo, dopo essersi preso un tempo smodato per pensare alla risposta.

"Non credo sia più bravo di Malkath, però" dici con voce decisa, senza sapere che razza di risposta ti arriverà. Hai sentito dire quel nome da Marek, ma proprio non sai se l'hai usato in modo che non suoni insensato.

"Forse no" dice Kirvak a denti stretti. "Ma Malkath ha un vantaggio". È fatta!

"Un vantaggio?" chiedi, badando ad ogni più piccolo movimento del giovane Lossoth. Kirvak fa solo un cenno d'assenso col capo e poi beve un lungo sorso di grum. Non devi forzarlo a parlare. Provi in un altro modo.

"Ma se Malkath è il migliore perché non è qui a ballare l'Orso?"

"Perché è la Notte di Sangue".

"Cosa?"

"La notte nella quale i giovani uomini vedono chi sarà scelto dall'Orso. Lui è là, a vedere".

"Ah già, certo" dici.

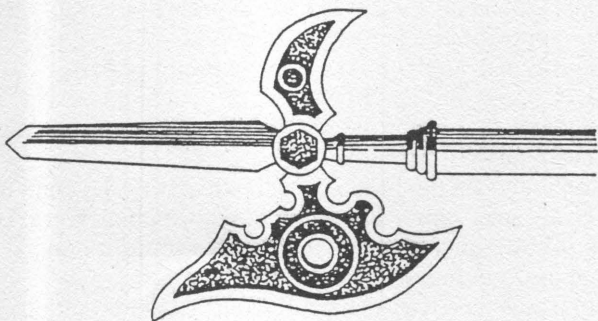
"Io per poco non ero tra i prescelti nell'ultimo Muldak" dice con orgoglio.

"Ah!" replichi.

L'uomo sospira. "L'Orso ha scelto il giovane che stava alla mia destra e quello che stava alla mia sinistra, senza curarsi di me. Uno di loro serve Malkath, adesso".

"E l'altro?"

"Serve l'Orso" dice Kirvak, come se dicesse una cosa ovvia. L'uomo sembra non avere più alcun interesse a parlare e torna al suo grum. Vai al **380**.



310

Con la massima prudenza, perché sei in equilibrio precario, ti muovi lungo la sporgenza. La presa è incerta, e devi aggirare lo spuntone che ti impedisce di proseguire sporgendoti fuori dalla parete. Ma la presa tiene e rimetti prima un piede, poi l'altro, al sicuro sulla sporgenza. Lo spuntone è superato. Da qui in poi, le cose sono semplici, e in breve tempo sei in cima alla scalinata. Ti cali sull'ultimo gradino e apri la porta. Non è chiusa! Ti infili silenziosamente all'interno. Vai al **481**.

311

Resti immobile sulla sporgenza su cui ti trovi, ancora agghiacciato dall'orrore. Ripensi a tutto quello cui hai assistito, ma ti sfugge il significato ultimo dei terribili eventi di cui sei stato spettatore. La prova dev'essere legata alla nascita del culto di cui Malkath è sommo sacerdote. Non t'interessa tanto l'oggetto del culto, in questo momento, seppure la sua crudeltà non abbia ancora cessato di provocarti disgusto e raccapriccio. L'unica cosa che t'importa è di sapere dove siano i Palantíri, ma ancora non ne hai la minima idea. Le acque si sono riappropriate del loro regno, della via che conduceva all'isola non c'è più traccia, e l'isola stessa è tornata ad essere quel cumulo di rocce affioranti che aspettano di essere messe alla prova da qualche stolto navigatore. Inizi a ridiscendere, per raggiungere la vallata. Vuoi dare un'occhiata più da vicino.

Se hai ottenuto il Risultato J, vai al **314**.

Altrimenti vai al **118**.

312

Cominci dalla casa più vicina e poi prosegui addentrandoti sempre più nel villaggio. Il territorio è disseminato dei cadaveri degli sventurati abitanti, ma non vedi i corpi degli aggressori. Sembra che il villaggio sia stato colto di sorpresa. Ti resta da esplorare l'ultima casa.

Se sei un Elfo, vai al **137**.

Se sei un Nano, vai al **231**.

Altrimenti vai al **121**.

313

Arretri ed estrai dalla casacca l'amuleto. Il Lupo, alla vista dei lampi infuocati del cristallo, si ferma ed esita.

Getti a terra la spada e alzi sopra la testa l'amuleto puntandolo verso il Lupo. La bestia ringhia, digrigna con evidente disprezzo e balza contro di te. Gli lanci addosso l'amuleto e, raccolta la spada, ti sposti dalla sua traiettoria.

L'amuleto lo raggiunge alla spalla e, toccato il corpo della bestia, infonde improvvisamente una luce intensa come quella del sole di mezzogiorno. Il Lupo vacilla, indietreggia; la parte del corpo colpita scompare, diventando improvvisamente invisibile. L'amuleto sta ricacciando il Lupo nel nulla!

Ma quanto veloce era cresciuta la speranza, tanto rapidamente essa s'infrange. Il Lupo con uno scatto del muso azzanna l'amuleto e se lo infila in bocca. Ululando di dolore, la bestia serra le fauci mandando in frantumi il cristallo. Le tue speranze svaniscono con lo spegnersi inesorabile della luce dell'amuleto. Metti il Palantír davanti ai tuoi piedi e impugn timer con entrambe le mani la spada. Il Lupo protende impazientemente il corpo verso di te. Vai al **337**.

314

In meno di un'ora raggiungi la costa e ti spingi fino al tratto antistante all'isola. Seduto su un tronco vedi Galley con la testa tra le mani. Ti avvicini, ma l'altro neanche solleva lo sguardo.

"Hai visto anche tu?" chiede sconsolato.

"Sì, ho visto".

"Ma come possono fare una cosa simile? Hanno ucciso quei poveri ragazzi!" Le lacrime scendono copiose sulle sue guance.

"Hai ragione. Nemmeno io lo capisco e non so darti una risposta" replichi, scuotendo la testa con disgusto. "Non

ho mai visto una cosa del genere. Ma almeno il sacrificio è servito a mostrarci la meta della nostra ricerca".

"Cosa?" chiede confuso lo Hobbit, non comprendendo il senso delle tue parole.

"I Palantíri sono in quello strano edificio" dici, puntando il dito verso l'ammasso di rocce che affiorano dall'acqua della baia. "Ne sono sicuro. Se riusciamo a spostare da là le pietre magiche, non ci saranno più altre morti inutili".

"Come fai a sapere che si trovano là?" chiede Galley.

"Tutto porta a questa conclusione. La cerimonia a cui abbiamo assistito si tiene soltanto da poco tempo, il culto di cui fa parte è invisibile ai membri anziani dei Lossoth. Io credo che il Culto dell'Orso nacque quando furono recuperati i Palantíri; le pietre devono essere in qualche modo collegate al culto, anche se non so dirti come".

"Anche se quello che dici fosse vero, come faremo a prendere le pietre?" chiede lo Hobbit, indicando le acque torbide e agitate del mare.

"La cosa mi preoccupa non poco e mi lascia confuso, Galley" ammetti. Ti siedi sul tronco accanto a lui e improvvisamente senti un rumore venire dalla spiaggia, da un punto più avanti a quello dove ti trovi. Vi zittite entrambi e guardate lungo la spiaggia. Scorgi una lunga veste: è un uomo, sta tirando un tronco dalla boscaglia verso il mare e, una volta giunto a riva, lo spinge nelle acque spumeggianti della baia. È Malkath! Sembra non essersi accorto di voi! Vai al **100**.

315

Affretti il passo, ma contemporaneamente stai attento a muoverti silenziosamente. Raggiungi la fine della prima stanza e ti affacci su quella seguente. Lo sciamano è già scomparso. Lo rincorri. Di nuovo arrivi in fondo e ti affacci sull'antro seguente. Vedi il baluginio della torcia

ma ti sembra che ora non si sposti più. Non sarà che lo sciamano, approfittando di un'altra uscita, se n'è andato abbandonando la torcia?

Muovi un passo dentro la terza stanza e vieni sorpreso da un rumore alle tue spalle. Un masso enorme cala dal soffitto e blocca l'entrata che hai appena oltrepassato. Sei in trappola! Ma che ne è dello sciamano? Che senso ha che si metta in trappola da solo?

Un altro suono, un suono che temevi prima o poi di sentire. Il rumore di un serpente che striscia e sibila. Guardi ai tuoi piedi: il rettile è già lì, e una rapida occhiata ti è sufficiente per accorgerti che si tratta di una specie velenosa. Ti sposti lentamente di lato ma vieni bloccato da un altro sibilo. Un altro serpente! Ti guardi attorno. La stanza pullula di rettili. Vai al **444**.

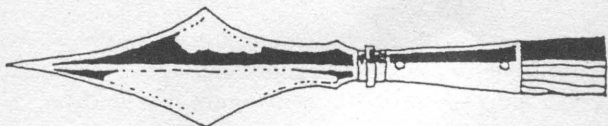
316

Non ti sarebbe dispiaciuto percorrere ancora un tratto del viaggio con gli uomini della carovana ma la loro andatura era troppo lenta. Di fronte all'importanza della tua missione, non puoi che rimproverarti per il tempo perso con loro. Devi riguadagnare un po' del tempo perduto e perciò decidi di lasciare la pista e di tagliare lungo la campagna. Il paesaggio si fa via via più selvaggio, come a ricordarti dei pericoli sempre maggiori che dovrai affrontare. Nei giorni seguenti dovrai spostarti con maggiore prudenza. Vai al **496**.

317

Per qualche fortunosa ragione riesci a sfuggire alla rincorsa della creatura e raggiungi in tempo la sponda. Tiri la canoa a riva e ti fermi per riprendere fiato tenendo d'occhio il mostro che è ancora sulla tua scia. Decidi di

restare con la canoa al sicuro sulla riva fino a quando non avrai individuato con precisione dove si trovi la tana della creatura. Vai al **275**.



318

Tempo: un giorno

I lupi se la danno a gambe. Per un momento ti appoggi eshausto alla tua arma, mentre senti il sangue scorrere da una ferita al braccio sinistro. Il dolore si fa sempre più acuto, tanto da farti barcollare.

Strider ti prende sottobraccio giusto un attimo prima che tu cada e ti stende premurosamente a terra. Poi ti strappa la manica della giubba e controlla alla luce del fuoco l'entità della ferita.

"È piuttosto profonda. Speriamo almeno non si sia infettata. Erano veramente belve furiose, quelle!" Dalla sua bisaccia, l'uomo estrae un flacone che apre e poi inclina sulla ferita. Di botto il dolore scompare lasciandoti una leggera sensazione di stordimento; ma dura poco: dopo qualche attimo ti senti in grado di provare a rialzarti. Strider ti ferma con la mano. "La ferita non è ancora sanata" ti consiglia, "devi stare fermo e riposare, altrimenti si riaprirà. Starò qui accanto a te anche domani. Riprenderai il tuo viaggio tra due giorni".

Per tutto il giorno seguente non fai altro che dormire e verso sera ti senti molto meglio, seppure ancora un po'

debole. Ti sfami con tale voracità che non resta più alcun dubbio riguardo la tua guarigione. Strider monta di guardia anche per questa notte, lasciandoti riposare in un sonno profondo. Riduci il tuo Danno a 0 e poi vai al **448**.

319

Ti prendi un po' di tempo per pensarci e alla fine accetti. Le parole dello Hobbit ti sembrano sincere. Al mattino riprendi il cammino in sua compagnia. Vai al **461**.

320

Decidi di tornare sui tuoi passi, passando le colline a ovest. Eviterai così il castello e la strada che ti renderebbe facilmente individuabile agli occhi delle sentinelle appostate sulle mura. Lasci la strada e ti dirigi verso un limite che ti sembra un crepaccio, in modo da trovare copertura per i tuoi spostamenti. Le vallate ai piedi delle colline pullulano di alberi; sembra quasi che la ricca vegetazione, qui a valle, compensi la desolazione che abita sulle colline. Non dovrebbe esserti difficile muoverti furtivamente. Sei quasi arrivato al crepaccio quando una freccia si conficca davanti ai tuoi piedi. "Altolà!" grida una voce dalla sommità del colle.

Se scappi, vai al **421**.

Se obbedisci all'ordine, vai al **364**.

321

Sono Sindar, e di uno di loro conosci bene l'identità. "Salve, Cirdan" dici, irrigidendoti per la tensione. Cirdan è molto alto e, a differenza della maggior parte degli Elfi, mostra ormai tutta la sua età. Sotto la lunga barba bianca qua e là riluce la brillante armatura mithril.

"Salve Khrîm" replica. "Vedo che ti sei imbattuto nei Barcaioli", continua accennando col capo alla canoa raffazzonata e sottolineando la cosa con un sorriso. "Dev'essere stata una trattativa piuttosto faticosa!"

"Basta così!" dici con tono di esasperazione. "Non avevo altra scelta e comunque sai come la penso riguardo alle barche. Giurerei che su questa canoa siano passate le tue mani. Non è così?" dici e in risposta Cirdan stringe gli occhi. "Io non capisco perché voi Naugrim dobbiate sempre complicare le cose. Mi sono fermato solo per avvertirti che i ribelli forse hanno ricevuto rinforzi, e non è da escludere che essi ti considerino un nemico, se verranno a sapere della missione. Non abbassare mai la guardia".

"Grazie" dici seccamente, "considerami avvisato. E ora sarà meglio che mi rimetta in viaggio".

"D'accordo, d'accordo" replica l'altro stancamente; chiamati a raccolta i compagni, l'Elfo se ne va per la sua strada. Vai al **334**.

322

"Ti dirò quello che vuoi sapere" dici. Gli racconti, così come l'hai sentita da Gandalf, la storia di Re Arvedui e descrivi l'incontro alla Torre delle Stelle, rivelando lo scopo della ricerca. Quando termini il racconto, l'uomo resta dapprima silenzioso, ma poi si avvicina per risponderti.

"Voglio credere alle tue parole. Si tratta di cose potenti, che potrebbero distruggere i Lossoth, proprio come dissi a Malkath. Non è nostro costume interferire nel destino degli altri".

"Ma allora è vero! Tu la possiedi?"

"È vero che un tesoro è stato ritrovato" ribatte l'uomo,

"ma non ce l'ho io... Di simili cose si occupano gli Sciamani, e questa ha già causato molte morti".

"Non capisco. Cosa intendi dire?"

"Non sarò io a dirtelo. Questa è cosa da Sciamani, come ti ho detto. Devi parlare con loro. Aspettami qui. Vado a chiamare Shodir". Il vecchio ti invita a restare seduto e poi esce. Vai al **219**.

323

Ti volti verso Galley. "Secondo me lo Sciamano che è andato a sinistra è Malkath. Io seguirò lui. Ma tu dovresti seguire i ragazzi e aspettare il mio arrivo. Lo farai?"

"Sì, d'accordo, faremo così" risponde. "Quale sarà il loro destino, secondo te?"

"Temo si tratti di qualcosa di terribile" rispondi con accento severo. Vai al **516**.



324

Hai scelto un personaggio femminile, il cui nome è Mera d'Amion. Sei una mercenaria amica di Thom Plowright. La tua era una famiglia di contadini che fu tale fino a quando, tanto tanto tempo fa, arrivarono i Cavalieri che sterminarono tutti gli adulti e lasciarono i bambini a

morire d'inedia. Tu sei l'unica sopravvissuta; sei stata salvata e raccolta da una banda di mercenari sconfitti che transitava nel tuo villaggio. Intendevano portarti fino alla prima città in cui sarebbero arrivati ma il capitano della banda iniziò dapprima ad apprezzare e poi ad ammirare il tuo carattere. Fu lui ad adottarti, il nome che porti è il suo, e fu sempre lui ad insegnarti l'arte del combattimento.

Molti anni più tardi, il tuo padre adottivo fu ucciso in una guerra di confine contro quelli di Gondor e Thom Plo-wright divenne il nuovo capo della banda. A dispetto della sfortuna che sembrava accompagnare ogni impresa della banda, avevi dell'ammirazione per Thom e quando questo decise di lasciare la banda e di tornare alla sua terra, l'Eriador Settentrionale, il gruppo si sciolse. Non avendo nient'altro di meglio da fare, decidesti di restare accanto a lui. Una volta raggiunto il villaggio di Bree, Thom decise di fermarsi e la sua vita si ridusse a scorriere nella campagna di giorno e grandi ubriacate in taverna di notte. Il suo carattere divenne sempre più distante e irrequieto, come se egli stesse aspettando una chiamata e non osasse allontanarsi dal villaggio per paura di non riceverla. E un giorno, Thom tornò stranamente di buon'ora alla locanda dove alloggiavate. Tutto preso da una grande euforia, ti raccontò di essere stato chiamato ad un incontro alle rovine di Annúminas. Non disse altro ma questo ti bastò per decidere di accompagnarlo nonostante egli fosse di parere contrario.

Caratteristiche di Mera (trascrivile sul Foglio d'Identità):

Forza = 11 (bonus = + 2)

Agilità = 10 (bonus = + 1)

Intelligenza = 10 (bonus = + 1)

Resistenza = 42

Bonus totali di Abilità predeterminati (trascrivi i punteggi sul Foglio d'Identità oppure, seguendo le regole indicate nel capitolo *Creare un personaggio* che si trova in fondo al libro, assegna i tuoi punteggi):

BO corpo a corpo = + 3

BO a distanza = + 2

BD = + 1

Corsa = + 1

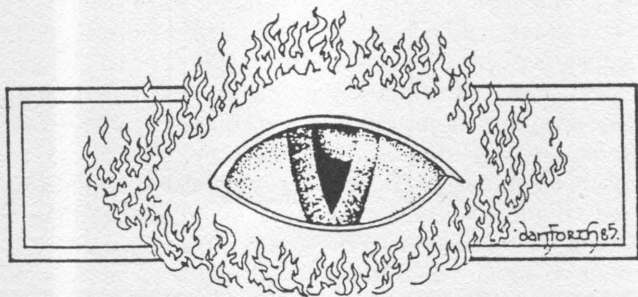
Generico = + 3

Astuzia = + 2

Percezione = + 2

Magia = + 2

È armata di spada e indossa un corpetto di cuoio. Hai preso la Decisione 6; prendine nota sul Foglio delle Decisioni e poi vai al **509**.



325

Il compito richiesto da Gandalf ti pare troppo pericoloso. La vita non ti va poi tanto male, in questo periodo, e vorresti che restasse così ancora per un bel po', nonostante quel che dice quel pazzo di un mago. Prendi su la tua roba e te ne vai. Scendi la collina e nei tuoi pensieri c'è solo la speranza che il vecchio pescatore sia ancora là,

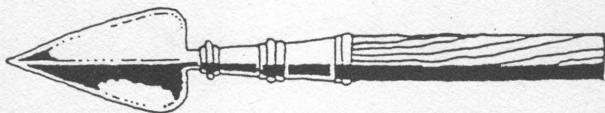
sulla riva del fiume, per portarti dall'altra parte. La tua avventura finisce qui. **Fine**

326

Sali la scalinata cercando di fare meno rumore possibile. I primi giri sono tutto sommato semplici ma poi la risalita diventa via via più difficoltosa. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica.

Se ottieni 2-5, vai al **518**.

Se ottieni 6-12, vai al **270**.



327

Ormai ti è chiaro che si tratta di una specie di prova. Lo Sciamano ha parlato di divieti e ci mancherebbe che proprio adesso tu rompa una delle loro regole. Restituisci la ciotola a Marek ma la disapprovazione che leggi sul volto suo e dei suoi uomini ti dice che hai sbagliato. Le donne contano ben poco tra i Lossoth, sono gli uomini a comandare e ti era stata offerta la possibilità di meritarti la considerazione e il rispetto che si devono ad un uomo. Ma tu hai rifiutato! Ormai è piuttosto improbabile che essi siano disposti a rivolgerti ancora la parola. Ti conviene andartene e mentre ti alzi ti viene in mente che sulla mappa di Gandalf era segnato, molto ad ovest rispetto a questo, un altro villaggio Lossoth. È là che ti dirigi.

Se hai ottenuto il Risultato J, vai al **300**.

Altrimenti vai al **416**.

Sono ben poche le forze che ti restano. Ti è diventato impossibile trattenere il Palantír e contemporaneamente continuare a combattere. Posi la pietra davanti ai piedi e impugn timer la spada con entrambe le mani. Il Lupo si protende minaccioso e impaziente verso di te. Vai al 337.



Il cammino della carovana prosegue per tutta la giornata. Ai primi segnali del tramonto, vi accampate in una macchia poco lontana dalla pista. Vieni a sapere che la carovana è diretta ai piedi delle Montagne Azzurre, ad un incontro estivo dei Barcaioli. La notte, mentre conversate dopo esservi sfamati con una zuppa, senti in lontananza i cupi ululati dei lupi. Gli altri non sembrano badarvi più di tanto, e ti sembra anzi che non se ne siano nemmeno accorti. Pensi bene di non parlarne.

Al mattino seguente apprendi che la carovana, per raggiungere il traghetto, seguirà la pista verso sud, in modo da passare per un certo numero di villaggi dove combinare qualche affare. Se vuoi guadagnare un po' di tempo, non ti resta che lasciare la carovana e proseguire da solo. Se intendi restare con la carovana, vai al 424. Altrimenti, vai al 316.

Tempo: 3 giorni

Il cammino, con tua sorpresa, è agevole e procede senza intoppi. Marci verso est lungo la riva di uno degli affluenti del Fiume Lhûn e dopo tre giorni arrivi ad una strada, o meglio a ciò che resta di essa. La pista prende la via del nord. A sud-est, oltre la strada, scorgi una torre che svetta solitaria e che, seppure reclinata su un lato, sembra solida e intatta.

La strada, noti, incrocia la via che stavi percorrendo e conduce sicuramente alla terra dei Lossoth. Ti accampi a lato della strada per passare la notte e, rannicchiato nella coperta, aspetti che arrivi il sonno a dissolvere una volta per tutte l'eco lontana degli ululati dei lupi.

Se sei Galley Took, vai al **461**.

Altrimenti vai al **384**.

Tempo: un giorno

Ti ci vuole tutta la giornata per superare l'intrico della vegetazione e raggiungere il ramo occidentale del fiume. Nonostante tutti gli impedimenti e gli scoramenti ci sei riuscito, e di questo senti di dover ringraziare, più che la tua abilità, la tua buona stella. Vai al **302**.

Sei sulle tracce della banda di Orchetti, certo che essi non sospettino minimamente di avere alle spalle un silenzioso osservatore dei loro movimenti. La banda è composta da sei sgherri; uno di loro sembra ferito, perché trascina a fatica la gamba. Il sentiero è chiazato qua e là da pozze

di sangue ormai rappreso. Certo, non può che essere così: gli Orchetti sono reduci da un combattimento!

Continui a seguirli a distanza ravvicinata e vedi che la banda si infila in una grotta. Strisciando, raggiungi l'entrata e dai una sbirciata all'interno. Non vedi niente. Stai già per alzarti, quando il riflesso di un movimento sulla parete della grotta ti fa bloccare. Resti immobile. È una sentinella, ma non dovrebbe essersi accorta di te. Con la stessa cautela con cui eri arrivato, te ne vai.

Quando il sole sarà calato, pensi, dovrai essere già ben lontano da qui. Gli Orchetti si spostano di notte e la loro vista è ben più acuta della tua nell'oscurità. Risali la vallata e ti dirigi a sud. Potevi tentare di ucciderli e a dire il vero l'avresti fatto volentieri, ma non hai dimenticato i moniti di Gandalf e preferisci così tenere a freno l'istinto. Molto meglio, concludi, cambiare strada una volta per tutte. Vai al 277.



333

Non c'è nient'altro da esplorare in questo luogo simile a una tomba che ti pare di avere in qualche modo violato. Scendi dal torrione ed esci dal castello. Vai al 460.

334

Tempo: tre giorni

Alle prime ore del pomeriggio, mentre stai risalendo un'ampia ansa del fiume, vedi levarsi un filo di fumo

dalla sponda. Continui a guardare e ti accorgi che un Barcaiole è uscito dalla sua capanna e sta facendo dei gesti. Sembra chiederti di avvicinarti alla riva.

Se vuoi raggiungere la riva, vai al **403**.

Se preferisci continuare per la tua strada, vai al **283**.



335

Ti avvicini per accertarti che siano tutti morti. Poi, brandendo l'ascia, passi la soglia della casa. Nel retro, in una stanza, ti pare di aver scorto un movimento. Solo il tuo sangue freddo fa sì che non accada l'irreparabile; l'istinto ti avrebbe senz'altro fatto lanciare l'ascia verso la donna che è distesa laggiù, con in mano una spada di cui resta solo quasi l'elsa.

"Chi sei, dannazione a te? Sei venuto a rifinire il lavoretto che i tuoi amici non sono riusciti a terminare?" dice coi denti stretti per il dolore, che cerca di dissimulare. A prezzo di uno sforzo enorme la donna riesce a mettersi seduta. Ora riesci a vedere bene quanto profonde siano le ferite che le squarciano il corpo. "Ah!" continua con una smorfia. "E pensare che ho sempre creduto a tutte quelle storie sul coraggio degli Elfi!"

"Cos'è successo?" chiedi stringendo gli occhi.

La donna ti vede soltanto adesso. "Un Nano?" dice con voce fioca. "Cosa stai facendo qui?"

"La stessa cosa che fai tu" dici con un ghigno, avvedendoti che la donna altri non è che la compagna di Thom Plowright. "Anch'io sono uno di quelli che hanno accettato di partecipare a questa follia della ricerca".

"Ah..." dice la donna, che pare avere finalmente capito chi tu sia. Il sudore le imperla la fronte: capisci che non le resta molto da vivere. "E allora ascolta. Quando sono arrivata al villaggio, c'era qui una banda di Elfi". La donna smette per un momento di parlare e cerca di contenere gli spasmi che la squassano. Poi, quando il dolore sembra averle dato un po' di tregua, riprende a parlare. "Si sono fermati qui per qualche motivo, non so quale. E poi sono arrivati i Cercatracce, e con loro una baraonda di Orchetti. Gli Elfi se la sono svignata di gran carriera e io sono rimasta sola ad affrontarli. Ma non potevo fare molto. Il mio nome è Mera D'Amion... Non dimenticare questo nome... Mera D'Amion".

"Ti sei comportata valorosamente, Mera D'Amion" dici, indicando col capo i cadaveri dei Cercatracce intorno a te. La donna raccoglie le poche forze che le restano per regalarti un sorriso, che la sofferenza per le ferite trasforma in un triste ghigno. "Hanno visto una donna e pensavano sarebbe stata una tranquilla passeggiatina..."

"Hanno pagato per la loro superbia" replichi. Ma pensi

alla faccenda degli Elfi che se la sono data a gambe, permettendo un simile massacro. Non che gli uomini ti siano molto più simpatici, ma quella fuga ti pare un gesto riprovevole, specie se commesso dagli Elfi. La responsabilità di liberare la Terra di Mezzo dagli Orchetti che la infestano è di tutti i Popoli Liberi, nessuno escluso. Grugnendo dalla rabbia, torni ad occuparti della donna. Le tieni compagnia finché la sua giovane vita non si spegne. La porti fuori dalla casa e la seppellisci in una radura accanto ad un ruscello senza riuscire a smettere di pensare alle sue parole. Hai ottenuto il Risultato I; prendine nota sul Foglio dei Risultati e poi vai al **294**.

336

Ti aggiri per il villaggio alla ricerca di Marek. Lo trovi disteso su una pelle, a terra, profondamente addormentato.

Se vuoi cercare di svegliarlo, vai al **281**.

Se lo lasci in pace e vai a cercare Shodir, vai al **431**.

Altrimenti vai al **414**.

337

Nell'aria si levano improvvisamente strepiti di corni di battaglia e lo spazio che ti separa dalla bestia viene occupato da figure armati. Hai la sensazione, ma in questa confusione non ne sei sicuro, che molte voci stiano intonando un canto e che una grande luce, splendente come mai avevi visto, sia apparsa davanti a te. Tale è l'intensità del bagliore, che devi chiudere gli occhi per proteggerti. Quando li riapri, il Lupo non c'è più.

Se hai ottenuto il Risultato M, vai al **348**.

Altrimenti vai al **349**.

È un gruppo ridotto quello che si raccoglie intorno a Gandalf per ascoltare le ultime istruzioni che egli impartisce. Il mago, a questi pochi fedeli, regala l'onore di uno dei suoi rari sorrisi. "La speranza nei nostri cuori torna in vita e resterà accesa fino a quando il mondo avrà tra i suoi abitanti coloro che, come voi, sono pronti a rischiare tutto, anche la propria vita, per una giusta causa". Il tono della sua voce si fa vivace. "Ricordate, ricordatelo sempre, non è vostro compito di ottenere le pietre con l'uso delle armi. Evitate il pericolo ogni volta che potete, aggiratelo se siete in condizioni di farlo e affrontatelo solo se diventa necessario. Non tentate di riportare indietro le pietre. Sarebbero in molti, in quel caso, a tentare di prenderle a voi e, oltre a questo, la grande pietra è talmente pesante che non riuscireste a trasportarla. Fate solo in modo che esse finiscano in un luogo sicuro. Come già vi ho detto, le acque della Baia di Ghiaccio hanno conservato le pietre per secoli e sono il posto giusto per farle riposare in pace altri mille e mille anni.

In quanto alle vie per raggiungere la Baia, ce ne sono solo due. Navigando lungo il Fiume Lhûn o seguendo la via di terra. Prima di decidere date un'occhiata alla mia mappa. Purtroppo non ho cavalli da darvi ed è meglio, perché essi servirebbero solo a tirarvi addosso banditi e briganti di ogni sorta. Ho però tutto il cibo di cui avrete bisogno. Se vorrete seguire la via del fiume, farò in modo che troviate un'imbarcazione a Romer, da un Barcaiuolo dell'approdo occidentale della Contea. Quando sarete là, chiedete di un uomo di nome Kaldour.

Se volete un'arma, ve la darò, ma riflettete sul fatto che qualsiasi cosa più grande di una spada vi renderà soltanto più sospetti. Darò ad ognuno di voi una pozione per sanare le ferite. Se verrete colpiti, essa vi guarirà ma ne

avrete solo un sorso a testa, quindi usatela con giudizio. Non c'è più tempo, dovete mettervi in viaggio immediatamente. Il tempo è un fattore importante in questa missione. Vi ho già avvertito di non viaggiare in gruppo e vi invito di nuovo a non rivelare i vostri nomi uno all'altro. Meno sapete ognuno dell'altro, meglio è, nel caso infau-
sto che qualcuno di voi venga catturato e interrogato. Avete qualche domanda?" Si ferma per un momento ma nessuno interviene. "Bene" continua il mago, "il momento è arrivato. Seguitemi uno alla volta". Gandalf si volta ed esce.

Trascrivi sul Foglio d'Identità che hai a disposizione 10 monete di rame e una pozione che, quando te ne servirai, ridurrà a 0 il Danno subito. Se non possiedi già una spada, puoi prenderne una, e inoltre avrai con te tutto il cibo che ti sarà necessario per l'intera durata dell'avventura. Non dimenticare di dare un'occhiata alla mappa.

Se scegli la via del fiume, vai al **383**.

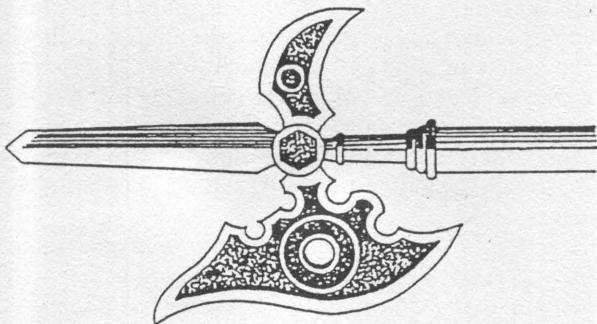
Se scegli di viaggiare per terra, vai al **396**.

339

Per un momento pensi di avere mirato giusto, ma con uno scarto repentino l'uccello evita la tua freccia e per tutta risposta vola ancora più in alto, ben fuori dalla portata delle tue frecce. Nel rimettere a tracolla l'arco, ti lasci andare ad un sospiro rassegnato.

Riprendi a marciare e al primo pomeriggio ti accorgi che il suolo si è trasformato in un lieve pendio in discesa. Stai per uscire dalla zona delle colline. Il paesaggio è ancora più desolato qui, non ci sono nemmeno i ciuffi di vegetazione che, sull'altro versante, a est, davano qua e là una timida sensazione di vita. Per tutto il giorno non incontri nulla che ti ricordi la presenza di un essere vivente, ad

eccezione, ovviamente, di quel dannato corvo che continua a volteggiarti sopra la testa. Vai al **478**.



340

Sei appena entrato nel villaggio quando incroci un uomo che porta un fascio di legna da ardere. Alto e biondo, vestito di calzoni di cuoio e di una pelliccia, l'uomo ti fissa con aria minacciosa e poi getta a terra la legna.

"Sei uno di quelli là, eh? Uno della cricca di Strider? Cosa venite a cercare qui, cosa volete ancora da noi, eh?"

"Sto cercando Kaldour" rispondi.

"Il vecchio pazzo, eh!" replica sorpreso l'uomo, che subito dopo stringe gli occhi. "Che razza di affari hai con lui, eh? Non avrà mica infranto una di quelle leggi così care a Strider? Bada che non vogliamo guai con gli Esploratori qui! Chiaro?"

"Voglio solo parlare con lui" ribatti. "Non ha fatto niente di male a nessuno".

"La sua capanna è lì, dietro di te" dice con l'aria di non avere più nessuna voglia di parlare. Infatti, dopo aver raccolto da terra la legna, l'uomo si avvia a passo spedito verso il fiume.

Rispondi con una scrollata di spalle e ti dirigi alla capanna

che l'uomo ti ha indicato. Scostata la tenda che fa da ingresso, entri nella dimora di Kaldour. Vai al **103**.

341

Abbandoni Stark e i suoi uomini al loro destino e prosegui per conto tuo. Vai al **438**.

342

L'uomo ha preso la sua decisione.

"Quando raggiungi quell'isola davanti a te, prendi l'imboccatura di destra. Risparmierai la gran parte della giornata. La via a sinistra è ostruita dai canneti". L'uomo si alza e torna alla capanna. Vai al **446**.



343

L'apparizione di cui sei stato testimone ti ha messo in guardia. Poteva anche trattarsi di un qualche sgherro del Nemico; Gandalf ti aveva avvertito della minaccia che incombeva sulla missione, della possibile intrusione delle forze di Mordor alla ricerca di notizie sul risveglio dei Palantíri. Dovrai essere molto prudente d'ora in avanti. Dove ci sono Lupi, spesso ci sono Orchetti. Vai al **277**.

344

"Avremo bisogno di una barca per scendere il Fiume Lhûn e non credo proprio che il piccolo kud dei Lossoth possa resistere per tutto il viaggio".

"Ci vuole una zattera" dice l'Elfo, "la corrente farà il resto".

"Bene" concordi, "partiremo domattina."

Vai al **288**.

345

Decidi di prendere la via ad est. Il letto del fiume è profondo in questo punto ma, all'altezza dell'isola, il canale si restringe e rende la corrente molto impetuosa. Con accanimento cerchi di resistere alla forza contraria della corrente che vorrebbe trascinarti via con sé, ma la stessa canoa sembra voler arrendersi alla forza del fiume. Cosa fai?

Se torni indietro e prendi l'altro ramo del fiume, vai al **486**.

Altrimenti vai al **359**.

346

Scampi alla rincorsa del mostro invertendo la direzione della canoa; quando la creatura se ne accorge, la corrente ti ha già portato lontano dalle sue grinfie. Una bella fortuna, non c'è che dire! Ma ora non hai più molta scelta, devi imboccare il ramo di sinistra del fiume.

Vai al **486**.

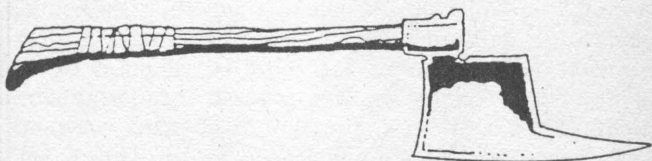
347

Strisciando ti avvicini fino a riuscire a dare un'occhiata. Si tratta senza dubbio di una delle bande dei Sindar ribelli

di cui Gandalf ti aveva parlato. Non c'è ragione, pensi, di avere a che fare con loro perciò non ti resta che cercare di andartene. Ma non è così semplice! Come farai ad allontanarti dal castello dato che questo è stato costruito proprio per sorvegliare la strada? Dovrai trovare un'altra via.

Se torni sui tuoi passi e ti dirigi ad ovest, vai al **320**.

Se aggiri il castello, vai al **392**.



348

Qualcuno sta venendo verso di te ma, con gli occhi ancora abbacinati, non riesci a capire di chi si tratta.

"Ti sono profondamente grato" dici, "ancora un attimo e sarei stato sopraffatto".

La vista torna gradualmente alla normalità. Adesso riconosci colui che in tutta la sua fierezza ti si è parato davanti. È Cirdan!

Vai al **352**.

349

Qualcuno sta venendo verso di te ma, con gli occhi ancora abbacinati, non riesci a capire di chi si tratta.

"Ti sono profondamente grato" dici, "ancora un attimo e sarei stato sopraffatto".

La vista torna gradualmente alla normalità. Adesso sei in

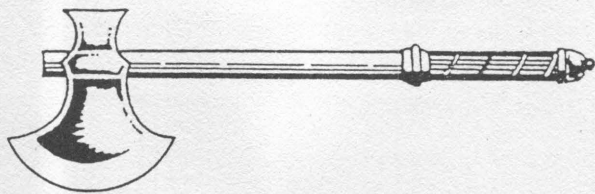
grado di distinguere davanti a te la figura di un Elfo; per quanto imponente, egli, a differenza della maggior parte degli Elfi, mostra senza ambiguità sul volto i segni della sua veneranda età. Sotto la lunga barba bianca scorgi i bagliori dell'armatura mithril. Adesso capisci. Non può essere che Cirdan il condottiero, il più valoroso degli Elfi di Lindon. Vai al **352**.

350

Alcuni frenetici colpi di pagaia e raggiungi la sponda occidentale del fiume. Devi nasconderti prima che arrivi il misterioso inseguitore. Tiri fuori dall'acqua la canoa, la infili nel folto della vegetazione e, per occultarla ancora meglio, la ricopri di foglie. Poi ti acquatti e aspetti. Qualche attimo dopo ti giunge lo sciabordio di una pagaia e oltre il fogliame che ti cela intravedi colui che ti inseguiva. Ma è Thom Plowright! **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-6, vai al **305**.

Se ottieni 7-12, vai al **464**.



351

Resti in dubbio solo per qualche attimo. Il viaggio è stato proprio duro, finora: sempre da solo a camminare, remare e dormire senza mai il conforto di una parola amica. Un po' di compagnia non può che farti piacere. Vai al **178**.

352

"Siamo in debito con te" dice, "non avremmo sconfitto con tanta facilità la Bestia se essa si fosse già calata completamente sul nostro mondo. La tua azione ha salvato molte vite". Prima di continuare, abbassa lo sguardo verso il Palantír ai tuoi piedi. "Vedo però che le parole di Gandalf non sono servite a molto".

"Sì, è vero" replichi dopo aver meditato per qualche secondo, "e sono profondamente pentito di non aver seguito le sue istruzioni. Vorrei che tu prendessi la pietra per farne ciò che Gandalf ha comandato. Lo farai?" Raccogli il Palantír e lo porgi a Cirdan.

L'Elfo ti guarda con aria incerta per un tempo che sembra lunghissimo ma poi apre la mano e accetta il Palantír. "Va bene" dice, "lo farò e non sarà l'unica pietra a raggiungere il riposo. Anche quella che noi possediamo presto lascerà la Terra di Mezzo".

"Quanto a questa spada" riprendi a dire, "essa apparteneva ad un amico. Gli promisi di portarla nelle tue mani perché, così mi disse, tu avresti saputo cosa farne".

Se hai preso la Decisione 1, vai al **355**.

Altrimenti vai al **361**.

353

Funziona! I serpenti si allontanano rapidamente come erano arrivati. Adesso non hai più ostacoli che ti impediscano di raggiungere la meta. Percorri la stanza e passi la soglia. Vai al **481**.

354

Con tua grande sorpresa Mogash, il troll, ti libera per mandarti dagli Elfi al castello. E non è tutto: ti restituisce

addirittura le armi e tutte le tue cose. Percorri la strada che ti porta giù dalla collina, verso il castello. Sei quasi arrivato al portale e ti aspetti di veder apparire da un momento all'altro il capo della banda dei Sindar.

Infatti, dopo un attimo, il Sindar fa la sua comparsa. Gli ripeti il messaggio di Mogash, e il capo va a confabulare coi suoi compagni. Tornato all'ingresso, l'Elfo ti invita ad entrare: ti aspettavi una richiesta del genere e ti guardi bene dall'accettare. Ti sei accorto che gli Orchetti non sorvegliano il lato posteriore del castello e perciò vuoi approfittare di questa ottima opportunità per scappare. La tua missione è ben più importante ed urgente di qualche miserabile Orchetto da abbattere!

Vai al **455**.



355

Pti di Esp: 75

Cirdan prende la spada e la guarda con attenzione. L'espressione del volto diventa triste non appena egli riconosce i segni che marchiano la lama. "Temevo che sarebbe finita così" dice rassegnato, quasi parlando a se stesso, "questa è la fine di una nobile dinastia. Le sentinelle dei Colli Torrioni piangeranno a lungo la sua scomparsa. Nessuno sulla Terra di Mezzo potrà più ammirare l'indo-

mita volontà di questo nostro sventurato fratello, mai più". Con un cenno solenne del capo Cirdan si rivolge nuovamente a te. "Farò ciò che mi hai chiesto. Questa lama tornerà nel luogo da cui venne e là avrà, come è giusto, un posto d'onore. Ma è venuta l'ora di andarsene da qui, dobbiamo tornare al nostro accampamento. Spero che tu possa restare con noi tanto a lungo da permetterci di renderti i giusti onori. Ti sei guadagnato la stima di tutti gli Elfi e anche la tua gente dovrà esserti grata, per quanto non sia avvezza ad esprimere questo genere di sentimenti. Credo ci sia anche un vecchio mago scorbutico che non aspetta altro che di rivederti per offrirti la sua gratitudine".

"Grazie, Cirdan" dici, imponendoti di ringraziare come si conviene nonostante la stanchezza, "sono lusingato da tanti onori ma non credo di meritarmi tutti. Senza il vostro intervento le cose sarebbero andate ben diversamente. Ti sarai accorto che, al vostro arrivo, la vittoria era ben lungi dall'essere vicina!"

L'Elfo abbassa lo sguardo su di te, la sua espressione si è fatta seria. "La creatura con cui ti sei cimentato è più terribile della peggior creatura che la tua immaginazione possa produrre. Amico mio, il solo fatto che tu le abbia resistito per tutto quel tempo è già prova della tua grande abilità... e del tuo smisurato coraggio. Nel tuo petto batte il cuore di un guerriero... nessuno potrà più dubitarne e la stima che ti circonderà ti sarà di grande sostegno nei tempi che verranno". L'Elfo ti porge la mano. La stringi calorosamente e poi ti fai condurre all'accampamento.

Domani è un altro giorno e tutte le tue preoccupazioni saranno di nuovo là ad aspettarti. Dovrai, tanto per cominciare, decidere la via del ritorno e scegliere se muoverti accompagnato dal drappello di Elfi, seguendo la via che essi percorreranno, o se viaggiare di nuovo da solo. Ma non è ancora il momento di pensarci. Adesso sei tra

amici, circondato dal loro rispetto e dalla loro ammirazione. Questa è una notte di festa e di felicità per te. **Fine**

356

Pti di Esp: 5

Preso! Il corvo vola per un po' ma poi precipita a terra. Vai a dargli un'occhiata. Lo giri col piede e ti accorgi che non si trattava, come sospettavi, di un corvo come gli altri. Attorno al collo c'è un nastro a cui è appeso un oggetto che preferisci non toccare. Sembra qualcosa di più di un semplice marchio di proprietà, ma cosa sia precisamente non riesci proprio ad immaginare. Non c'è più nulla che ti trattienga qui, in questo luogo. Riprendi la marcia. Vai al **478**.

357

La fortuna continua ad accompagnarti. Manca ancora un'ora a mezzogiorno quando, salendo in cima ad un grande masso, scorgi il campo dei Barcaioli. L'insediamento non ti impressiona più di tanto: le capanne, rozze abitazioni fatte di tronchi, sono simili a quelle sparse lungo molti dei fiumi dell'Eriador. Il campo non ha alcuna coltivazione che lo circonda ed è percorso qua e là da solitarie figure. Con un bel sospiro di soddisfazione prendi il sentiero che conduce all'insediamento. Speri non ci siano difficoltà per trovare l'uomo chiamato Kaldour, il Barcaiolo che, secondo la promessa di Gandalf, ti darà un'imbarcazione.

Se sei Dincú, vai al **174**.

Se sei Khrîm, vai al **238**.

Se sei Galley Took, vai al **203**.

Se sei Imracar, vai al **340**.

Se sei Mera D'Amion, vai al **442**.

Altrimenti, vai al **152**.

Spinta dai colpi dolci e regolari che imprimi alla pagaia, la canoa sembra volare sulla superficie dell'acqua. Sul principio ti viene da pensare che la maggiore velocità dipenda dal fatto che sei fresco e riposato e che la luce ti permette di valutare con maggiore precisione la velocità di spostamento. Ben presto però ti accorgi che la canoa non fa più acqua. Ti fermi per controllare e ti accorgi che i pezzi, che fino al giorno prima coprivano i buchi, si sono fusi con lo scafo fino a confondersi con esso. Più tardi noti con sorpresa che la canoa, ad ogni pagaiata, sembra rimettersi in linea da sola e ricevere l'impulso ad accelerare quasi da se stessa. È stata una vera fortuna incontrare Cirdan! Hai ottenuto il Risultato A; prendine nota sul Foglio dei Risultati e poi vai al **334**.

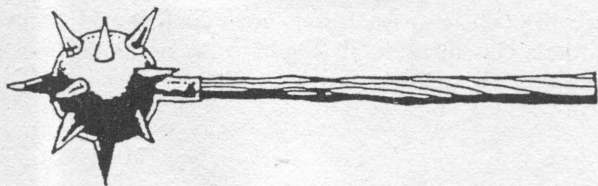


Manovrando la canoa ti porti in un punto dell'isola dove la corrente sia più quieta. Ti fermi in una minuscola insenatura per riprendere un po' di forza e poi, dopo qualche attimo, rimetti la canoa controcorrente. All'im-

provviso sobbalzi all'udire uno sciabordio alle tue spalle. Volti il capo e vedi che la superficie dell'acqua è solcata da una lunga serpentina. Qualche strano essere si sta muovendo diretto proprio verso di te, ma nuota sott'acqua senza mai affiorare e perciò, oltre all'increspatura che esso forma in superficie, non riesci a distinguere altro. Ma già puoi arguire che la misteriosa creatura è enorme e molto veloce. E ti ha quasi raggiunto!

Se tenti di affrontarla, vai al **393**.

Se cerchi di fuggire, vai al **459**.



360

"Devo andarmene, Galley Took" dici, "la ricerca è a un passo dal successo". Ti volti e ti incammini sul sentiero che porta a nord. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Percezione.

Se ottieni 2-6, vai al **104**.

Se ottieni 7-12, vai al **426**.

361

Pti di Esp: 75

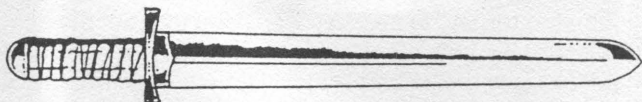
Cirdan prende la spada e la guarda con attenzione. L'espressione del volto diventa triste non appena egli riconosce i segni che marchiano la lama. "Temevo che sarebbe finita così" dice rassegnato, quasi parlando a se stesso,

"questa è la fine di una nobile dinastia. Le sentinelle dei Colli Torrioni piangeranno a lungo la sua scomparsa. Nessuno sulla Terra di Mezzo potrà più ammirare l'indomita volontà di questo nostro sventurato fratello, mai più". Con un cenno solenne del capo Cirdan si rivolge nuovamente a te. "Farò ciò che mi hai chiesto. Questa lama tornerà nel luogo da cui venne e là avrà, come essa merita, un posto d'onore. Ma è tempo di andarsene, dobbiamo tornare al nostro accampamento. Spero che tu possa restare con noi tanto a lungo da permetterci di renderti i giusti onori. Ti sei guadagnato la gratitudine di tutto il mio popolo e da oggi in poi avrai la stima e la considerazione che si devono ad un Amico degli Elfi. Anche la tua gente dovrà esserti grata, per quanto non sia avvezza ad esprimere questo genere di sentimenti. Credo ci sia anche un vecchio mago scorbutico che non aspetta altro che rivederti per dimostrarti la sua riconoscenza".

"Grazie, Cirdan" dici, imponendoti di ringraziare come si conviene nonostante la stanchezza, "sono lusingato da tanti onori ma non credo di meritarli tutti. Senza il vostro intervento le cose sarebbero andate ben diversamente. Ti sarai accorto che, al vostro arrivo, la vittoria non era certo dalla mia parte".

L'Elfo abbassa lo sguardo su di te, la sua espressione si è fatta seria. "La creatura con cui ti sei cimentato è più terribile della peggior creatura che la tua immaginazione possa produrre. Amico mio, il solo fatto che tu le abbia resistito per tutto quel tempo è già prova della tua grande abilità... e del tuo coraggio. Nel tuo petto batte il cuore di un guerriero... nessuno potrà più dubitarne. Il valore che hai dimostrato sarà un grande sostegno per i tempi che si stanno approssimando". L'Elfo ti porge la mano. La stringi calorosamente e poi ti fai condurre all'accampamento. Domani è un altro giorno e tutte le tue preoccupazioni saranno di nuovo là ad aspettarti. Dovrai, tanto per co-

minciare, decidere la via del ritorno e scegliere se spostarti assieme al drappello di Elfi o se viaggiare di nuovo da solo. Ma non è questo il momento per simili decisioni. Adesso sei tra amici, circondato dal loro rispetto e dalla loro ammirazione. Questa è una notte di felicità per te.
Fine



362

"E così" dice, "non ti convincono proprio le mie buone maniere. Immaginavo che sarebbe finita così". L'uomo si abbassa e, quando rialza il busto, nella mano stringe la spada. "Questa pazzia della ricerca non mi lascia altra possibilità, devo ucciderti".

"Ma cosa stai dicendo?" urla per lo sconcerto, "non penserai mica di ingaggiare un duello?"

"Proprio così, caro amico" dice con tono triste, scuotendo la testa, "perché c'è una cosa che ancora non sai. La mia spada è stata comprata... adesso è al servizio di Mordor!" Non hai altra scelta, devi combattere.

(Thom Plowright BO:2 BD:2 Re:29)

Attenzione: non puoi scappare!

Se vinci, vai al **264**.

Se perdi, vai al **250**.

363

Lasci il villaggio con la mente oppressa da un grave sospetto. Hai la sensazione che l'attacco fosse in qualche

modo collegato alla ricerca. Ti chiedi, con tristezza, quante vite ancora andranno perdute prima che la ricerca giunga alla meta. Vai al **480**.

364

Sei in piedi, immobile e silenzioso, e speri di non sentire sibilare altre frecce intorno a te. Un rumore di passi nella boscaglia ti dice che sta arrivando qualcuno, e infatti un attimo dopo appare un uomo di corporatura possente, vestito di cuoio nero e con un'espressione corruciata sul viso segnato da un gran numero di cicatrici. Dietro di lui ci sono due Orchetti.

"Prendetegli le armi e legatelo, ma lasciate liberi i piedi" dice l'uomo agli Orchetti. Sei stato catturato dalle forze di Mordor! Vai al **435**.

365

Il paesaggio è desolato a perdita d'occhio, in questa zona del mondo. Solitari ciuffi di vegetazione accompagnano le rade presenze di alberi e arbusti. Il suolo per il resto è roccia e sabbia e talmente povero di vita che quei pochi ciuffi d'erba sembrano costretti a lottare disperatamente per sopravvivere. È arduo credere che mille anni fa questa stessa terra fosse fertile e rigogliosa; ti è proprio difficile vedere in questa desolazione le tracce dei famosi campi verdi dell'Eriador. Questo deserto di roccia sembra, di quella antica e ricca terra, solo lo scheletro smangiato dai secoli.

Dalla riva del Lago Nenuial la terra ascende verso le colline desertiche che si profilano a nord, sull'orizzonte. Ti aspetta una marcia in costante e progressiva salita, per quanto la pendenza non sembri eccessiva. **Lancia i dadi**

e somma al risultato il bonus di Percezione. *Se sei un Esploratore o un Elfo aggiungi ancora un punto.*

Se ottieni 2-7, vai al **378**.

Se ottieni 8-12, vai al **520**.

366

Ehi, sveglia! Thom sta parlando con te!

Se vuoi andartene con Thom Plowright, vai al **394**.

Se preferisci restare, vai al **430**.

367

Continui a seguire lo sciamano nel buio della grotta.

Se hai raccolto l'Oggetto A, vai al **208**.

Altrimenti vai al **256**.

368

Ma forse è il grum, pensi, ne ha bevuto troppo. La bevanda ha reso anche te intorpidito e stanco. Vai al **180**.

369

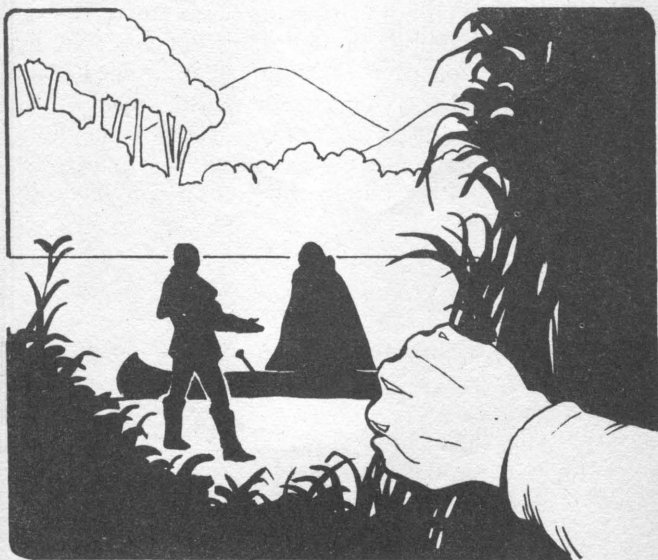
Tempo: un giorno

All'approssimarsi della notte ti fermi per accamparti sulla sponda del fiume. Thom sembra immerso nei suoi pensieri, come se stesse lottando per contenere una grande inquietudine interiore. L'uomo si è offerto di montare per primo di guardia e perciò puoi lasciarti scivolare tranquillamente nel sonno; ti senti molto più stanco e stordito di quello che pensavi. Manco a dirlo, ti sei bevuto un bel po' del sidro che Thom ti ha offerto.

Durante la notte ti svegli di soprassalto, madido di sudore con gli occhi ancora pieni di un incubo spaventoso. Senti

una certa nausea allo stomaco e ti lasci rotolare fino alla borraccia d'acqua. Ma Thom dov'è? Ti guardi attorno ma di lui non c'è traccia. Incuriosito ti metti a sedere e guardi ancora. Thom non è nella piccola area dell'accampamento. Dal fiume senti un mormorio di voci. Silenziosamente ti alzi e vai al fiume.

All'inizio non riesci proprio a capire di cosa stiano parlando, anche se non hai dubbi che una delle due voci sia di Thom. All'improvviso intuisci, con un brivido di terrore, che stanno parlando di te.



"Credo di essere in grado di portare quello che chiedi" sta dicendo Thom, "nessuno sospetta niente riguardo la mia presenza".

"Così va bene" sibila in risposta una voce dal centro del fiume, "l'importante è restare sulle tracce dei cercatori, nessuno escluso. Quando sarà il momento di dare una svolta a questa situazione, verrai avvertito e sarò io a farlo".

"D'accordo" risponde Thom, "ma ora sarà meglio che torni al campo. Non sono sicuro che il sidro faccia ancora effetto per tanto tempo. È un po' invecchiato". Nell'udire queste parole, torni sui tuoi passi e ti rintani di nuovo nella coperta. Senti le soppracciglia grondare sudore ma questa volta non è un sogno! Questa volta, l'incubo del tradimento è fin troppo reale!

Al mattino sei già pronto a ripartire ma la situazione si è fatta per te insostenibile. Decidi di affrontare Thom, ma in maniera morbida, perché devi fare in modo che l'uomo non intuisca quello che hai appreso questa notte.

"Ho ripensato alla tua presenza qui, Thom, o meglio al fatto che viaggiassi assieme a me" esordisci, "c'è qualcosa di quello che mi hai raccontato che non mi convince proprio". Vai al 268.

370

Trovi il sentiero senza difficoltà, ma giunto a metà di un piccolo colle, esso si infila nel folto di un boschetto di abeti. Ti accucci per cercare di ritrovare le tracce del passaggio dei ragazzi, ma è troppo buio perché tu riesca a distinguere le impronte che essi hanno lasciato sul sentiero. Continui cercando di accelerare più che puoi la tua andatura.

Oltre il boschetto di abeti il sentiero si allarga e, scendendo dalla collina, conduce ad un grande masso; in quel punto il sentiero si biforca. Prosegui a marciare speditamente fino a quando senti un mormorio. Sembra la voce dello sciamano. Avanzi ancora per cercare di sentire

meglio, ma comprendi solo che lo sciamano sta impartendo delle istruzioni ai ragazzi. Rallenti il passo e, quando senti il mormorio molto vicino, ti metti a strisciare.

Mossa inutile, tuttavia, perché i ragazzi riprendono a camminare e sono già oltre il masso a forma di fuso rivolto come un artiglio verso il cielo stellato. Vorresti riprendere a seguirli, ma ti accorgi che gli sciamani sono ancora fermi dov'erano e stanno parlottando tra di loro a bassa voce. Passa qualche attimo e uno dei due, congedatosi con un inchino, corre appresso ai ragazzi, mentre l'altro resta ancora per un po' fermo a guardare dietro di sé oltre il sentiero, verso il villaggio, e poi prende la biforcazione di sinistra.

Se hai ottenuto il Risultato J, vai al **323**.

Altrimenti vai al **516**.

371

All'alba del giorno seguente ti svegli e velocemente disfi il campo. La foschia mattutina inizia a diradarsi mano a mano che il sole si alza nel cielo, e verso mezzogiorno patisci non poco il calore insopportabile del sole a picco. Non c'è più il soffio del vento notturno a rinfrescare l'aria. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Percezione. *Se sei un Esploratore, un Elfo o Mera D'Amion aggiungi ancora un punto.*

Se ottieni 2-6, vai al **234**.

Se ottieni 7-12, vai al **519**.

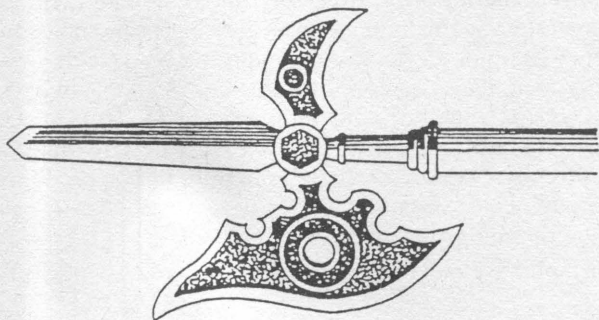
372

Risali i gradini con la massima circospezione. I primi giri non ti offrono grandi difficoltà, ma arriva il momento in cui, per proseguire, devi mettere in gioco tutta la tua

abilità. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica.

Se ottieni 2-8, vai al **518**.

Se ottieni 9-12, vai al **270**.



373

Mancato! La pietra fa una grande parabola e il corvo, con un sussulto, si alza in volo. L'uccello non sarà più così ingenuo da farti da bersaglio! Non puoi far altro che continuare. Ti resta solo la speranza di viaggiare abbastanza veloce in modo da conservare sempre un bel vantaggio sui misteriosi padroni del corvo.

Con un po' di fortuna dovresti riuscire a raggiungere l'altro lato della collina dove ti sarà più semplice far perdere le tue tracce.

Al primo pomeriggio il pendio inverte l'inclinazione. Inizi a scendere. Sai di essere quasi fuori dalle colline. La terra è così desolata da non ospitare nemmeno quella bassa vegetazione così comune sull'altro versante. Per tutto il giorno non vedi nemmeno la traccia di una qualsiasi creatura vivente, ad eccezione di quel dannato corvo che continua a volteggiarti sopra la testa. Vai al **478**.

Capisci che si tratta di una specie di prova. Lo sciamano ti aveva già parlato di divieti: è chiaro che ciò che devi fare è rischiare di infrangere una delle loro regole. Non credi che i Lossoth siano gente di tale crudeltà da avvelenarti in pubblico, ma di contro non c'è di che fidarsi dei sentimenti che albergano nel cuore di uomini come questi, costretti a vivere metà della propria vita intrappolati in piccoli ripari di ghiaccio; come se non bastasse, ti è veramente difficile immaginare quali possano essere i divertimenti di un popolo del genere. Con gesti misurati ma decisi restituisci la ciotola a Marek. Avverti levarsi intorno a te una chiara disapprovazione. Adesso soltanto capisci cosa hai fatto.

Marek ti aveva offerto il grum trattandoti come ospite d'onore. Hai chiesto loro di fidarsi di te ma hai manifestato una totale mancanza di fiducia in loro. Dal punto di vista dei Lossoth, l'offesa è irreparabile. Non ti resta che andartene. Ricordi che sulla mappa di Gandalf era segnato un altro villaggio Lossoth, più ad ovest rispetto a questo. È là che intendi dirigerti.

Se hai ottenuto il Risultato J, vai al **300**.

Altrimenti vai al **416**.

Dincú è figlio unico di Drûth, Sindar di Imladris. Appartiene alla gente di Elrond, i Mezzielfi, ed è nato verso la fine della Seconda Era; la maggior parte della sua vita è trascorsa tranquillamente in quel luogo conosciuto poi come Rivendell, ovvero Gran Burrone. È un cacciatore, compone canzoni ed è un tipo solitario, ancora più solitario di quanto già solitamente siano gli Elfi. Ormai buona parte della sua famiglia non è più con lui; il padre morì

nella battaglia che unì vittoriosamente Elfi e Uomini nell'Ultima Alleanza contro il Signore Tenebroso e i suoi servi; la madre e le due sorelle molto tempo fa hanno raggiunto i Rifugi Oscuri ma Dincú ha scelto di restare e passa i suoi giorni ad aspettare che succeda qualcosa senza sapere però cosa. Ora su di sé avverte il peso incombente di un destino non più procrastinabile. Ha accettato di rispondere alla chiamata di Gandalf sperando che ciò gli permetta di riottenere ciò che andò perduto ad Amon Sûl.

Caratteristiche di Dincú (trascrivile sul Foglio d'Identità):

Forza = 10 (bonus = + 1)

Agilità = 12 (bonus = + 2)

Intelligenza = 9 (bonus = + 1)

Resistenza = 40

Bonus totali di Abilità predeterminati (trascrivi i punteggi sul Foglio d'Identità oppure, seguendo le regole indicate nel capitolo *Creare un personaggio* che si trova in fondo al libro, assegna i tuoi punteggi):

BO corpo a corpo = + 2

BO a distanza = + 3

BD = + 2

Corsa = + 2

Generico = + 3

Astuzia = + 2

Percezione = + 2

Magia = + 2

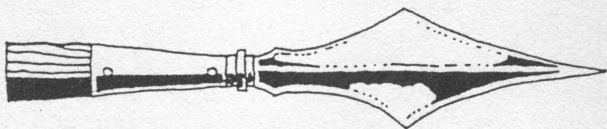
Dincú porta con sé i seguenti oggetti: un arco, una faretra con 6 frecce e un pugnale; ha a disposizione tutta la sua agilità perché non porta l'armatura. Hai preso la Decisione 1; prendine nota sul Foglio delle Decisioni e poi vai al 306.

376

Smetti di remare e lasci che la corrente diriga la tua canoa verso quella dello sconosciuto. La distanza si riduce sempre più, fino a quando sei in grado di riconoscere l'occupante dell'altra canoa. Ma è Thom Plowright! Anche lui ti riconosce e ti saluta agitando in aria la pagaia. Ricordi bene l'ammonimento di Gandalf riguardo agli incontri e agli eventuali rinforzi, ma la cosa ti incuriosisce molto, soprattutto perché eri rimasto molto impressionato dal rifiuto, che sembrava definitivo, di Thom Plowright di partecipare alla ricerca. Cosa intendi fare?

Se vuoi avvicinarti per incontrare Thom, vai al **429**.

Se preferisci invertire di nuovo la rotta e allontanarti, vai al **271**.



377

I banditi sono troppo numerosi per le tue forze. Uno di loro, con una certa destrezza e non poca fortuna, ti affonda l'arma nel ventre. Ti senti precipitare in un mare oscuro, sempre più oscuro. Non ci sarà pietà per te: la tua missione si conclude qui. **Fine**

378

Tempo: un giorno

Al termine della giornata hai raggiunto un altipiano che conduce alle colline. Cerchi riparo per la notte ma l'unico

posto adatto che trovi è il lato sottovento della ripida parete di uno strapiombo. Perlomeno qui sarai protetto dal vento straordinariamente gelido che sta soffiando da nord. Per fortuna il vento non sembra portare con sé un temporale. Nonostante l'aria sia estremamente fredda, decidi di non accendere un fuoco, il rischio di rivelare la tua posizione sarebbe troppo alto. Ti sistemi per passare all'addiaccio la notte. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Percezione.

Se ottieni 2-6, vai al **371**.

Se ottieni 7-12, vai al **488**.

379

Scendi da cavallo e ti intrufoli nella boscaglia che costeggia la pista. Ben volentieri offriresti il tuo aiuto agli uomini della carovana, ma Gandalf è stato fin troppo chiaro riguardo l'importanza della missione. E non dimentichi, oltre a ciò, che l'ultima volta in cui hai preso parte ad un combattimento, hai attirato il disonore sul nome, fino ad allora stimato, della tua famiglia. Vai al **197**.

380

Continui a osservare il rituale; adesso l'Orso danzatore con lunghi passi si muove attorno al circolo di ragazzi come a circondare la propria preda. La folla segue incantata questi movimenti, e anche le voci che prima contestavano il rituale ora si sono spente; ondeggiando, gli spettatori pestano i piedi e cantano. Le voci si sommano allo strepito dei tamburi e delle campane, tanto che ti senti martellare la testa da un frastuono che a stento ti sembra di riuscire ancora a sopportare. C'è qualcosa di curioso, adesso, nei movimenti del danzatore. Mentre incede con

andatura dinoccolata, imitando il passo dell'orso, la figura mascherata spalanca le mascelle per mostrare lunghe zanne ricurve. Per un attimo, confuso dallo strepito incessante e dall'efficacia del travestimento, ti viene da pensare che si tratti di un vero orso, ma la vista dei piedi del danzatore rimette le cose a posto: era solo uno scherzo dell'immaginazione.

La folla si mette a cantare in grande e giubilante unisono, ma le voci non vanno perfettamente assieme e non riesci per questo motivo a intendere chiaramente le parole della melodia. Ti volti verso Kirvak.

"Cosa stanno cantando?" chiedi.

"Che domande! L'Enigma dell'Orso!" dice con tono pensoso.

"L'Enigma dell'Orso?" chiedi, "e cos'è?"

"Non conosci l'Enigma dell'Orso?" chiede Kirvak stupito. "Sei un tipo piuttosto ignorante, straniero. Anche i bambini lo conoscono, qui nel Forochel". L'uomo ti guarda con aria sospettosa, adesso. Sarà meglio che tu tenga un comportamento più prudente. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Percezione.

Se ottieni 2-7, vai al **159**.

Se ottieni 8-12, vai al **215**.

381

Quando la raggiungi, la carovana ha appena iniziato a discendere il lungo declivio di un colle che porta ad un villaggio. Sei abbastanza vicino ormai e ti accorgi che ci sono ben pochi cavalieri mentre la gran parte dei cavalli funge solo da trasporto di merci. I carichi non sembrano poi così pesanti e i cavalli non sono di razza pregiata; gli stessi cavalieri sono malvestiti, coperti da cenci ridotti a brandelli.

Sei all'altezza della fine della carovana e cominci a

risalire la colonna per raggiungerne la testa dove vedi tre cavalieri che parlano tra di loro.

Uno degli uomini, al sentirti avvicinare, si volta a guardare. Sospetti sia il capo, perché i suoi vestiti sono i meno trasandati. Nel vederti, l'uomo sorride.



Alzi le mani per comunicare le tue intenzioni pacifiche ma l'altro ti risponde con un cenno della mano per dirti, così ti sembra, che se anche tu volessi minacciarlo in qualche modo, potresti fare ben poco. "Ehi, ma è uno Hobbit! Bel colpo! Finalmente un po' di fortuna! Ehi, tu sai sicuramente indicarci una strada più veloce per arrivare al traghetto. Abbiamo sempre preso la pista a sud ma ho sentito dire che ce n'è un'altra molto più veloce e sarei

ben contento di non dover passare per le Dune Remote, se potessi farlo".

"Sarà un piacere per me farvi da guida" rispondi, "mi chiamo Galley Took e certi miei affari mi mandano proprio in quella direzione".

"Di bene in meglio" sottolinea il capo della carovana, "il mio nome è Stark. Marl, ehi, Marl" urla l'uomo ad un compagno dietro a lui, "vedi di trovare un cavallo per il nostro Galley". Si volta di nuovo verso di te. "Non è un gran che come cavallo, ma è sempre meglio che camminare".

"Ti ringrazio molto" rispondi, "ma temo che anche un cavallo molto piccolo sia troppo grande per me".

"Ti ci vuole un pony. Guarda caso ne abbiamo uno. L'ho avuto in cambio di una pignatta di ferro. Sai cavalcare?"

"Un pony farà proprio al caso mio" dici con tono di gratitudine.

"Bene. Come dico sempre io, prima si parte prima si arriva". Con un ampio gesto della mano l'uomo rimette in moto la carovana e ti indirizza un sorriso di evidente soddisfazione. Vai al 279.

382

La festa inizia al crepuscolo. I Lossoth sono mangiatori formidabili. Come tutti quei popoli che passano la vita saltando senza vie intermedie dall'abbondanza alla privazione e viceversa, essi si riempiono a dismisura la pancia nel momento dell'abbondanza per scacciare il ricordo dei tempi di carestia.

Non appena la maggior parte dei clan ha terminato il pasto, la folla inizia a raccogliersi nello spiazzo centrale lasciando uno spazio vuoto nel mezzo. Il vociare continuo gradualmente si spegne fino a raggiungere un silenzio gravido d'attesa. Cominci a sentire l'avvicinarsi di un

suono di tamburi lontani e di campane ancora più lontane. Guardi nella direzione da cui provengono i suoni e ti pare di sentirli più vicini. Una lunga fila di danzatori entra solennemente nello spiazzo marcando con i piedi il ritmo dei tamburi.



Sono tutti giovani e nudi dalla cintola in su. Sui corpi sono dipinti gli stemmi raffinati ed elaborati dei clan a cui appartengono: un'aquila in volo, un lupo ringhiante e poi gufi, alci, tassi e molti altri animali. I giovani danzatori formano un circolo e tengono il viso rivolto all'interno. Le campane ora sono molto vicine.

Dalla foresta arriva un orso e saltella in modo curioso al ritmo dei tamburi, che ora risuonano fortissimi nello

spiazzo. L'orso si volta verso gli spettatori ai due lati, li spintona, lancia in aria i bambini come fossero foglie d'autunno e infine entra nel circolo dei danzatori.

Ti accorgi solo adesso che l'apparizione dell'orso ti aveva mozzato il respiro ma, con un grande sospiro di sollievo, riprendi a respirare normalmente, perché ti sei accorto che l'orso è in realtà uno sciamano che indossa la pelliccia dell'animale. Strano davvero, pensi, fino all'inizio della danza avresti giurato si trattasse di un orso in carne ed ossa. I tamburi sono giunti ad un livello assordante e il falò, lasciato quasi morire nelle ultime ore, improvvisamente riprende nuova vita con un ruggito e sparge riflessi rosso sangue fin dove arriva la sua luce.

Dalla folla si leva un canto; inizi a sentirti stordito, sopraffatto dal grum, dal troppo cibo e dall'eccitazione della folla. **Lancia i dadi** e aggiungi al risultato il bonus di Percezione.

Se ottieni 2-4, vai al **286**.

Se ottieni 5-12, vai al **309**.

383

Tempo: un giorno

Qualche momento di accorta riflessione e poi la decisione è presa: andrai lungo il fiume Lhûn. Certo, risalendo il fiume, ci vorrà un po' più di tempo ma potrai contare su un percorso meno duro. Hai preso questa decisione dando un'occhiata alla mappa di Gandalf, nella quale hai notato che la via di terra è tanto proibitiva quanto pericolosa. Risalirai controcorrente il fiume confidando nella forza delle tue braccia anche se, a onor del vero, Gandalf ti ha già detto che la corrente del fiume è piuttosto lenta per un bel tratto del suo corso.

Guardi verso i piedi della collina; quasi tutti sono già partiti. Tu sei uno degli ultimi. Ricordando l'avvertimen-

to di Gandalf, eviti di parlare con gli altri e, ancora di più, di lasciare intendere quale sia la tua identità; ma prima di andartene guardi a lungo alcuni degli altri convenuti e cerchi di fissarne i tratti nella memoria, nel caso tu finisca per incrociare qualcuno di loro nel tempo a venire. Rac cogli le tue cose e ti metti in movimento. Per prima cosa devi trovare la pista che porta a sud.

Esci dalla città e ti trovi subito su quello che dovrebbe essere il tracciato della pista. Un tempo era una grande strada; qua e là si vedono ancora i ciottoli smussati dal tempo, chiazze bianche ormai segnate dalle nevi di mille e mille inverni. I ciottoli scompaiono molto presto e, per un lungo tratto, non si riconosce nemmeno più il tracciato della pista. Di tanto in tanto c'è bisogno di uno sforzo supplementare per intuire il percorso della pista e per non perdere la strada cerchi i punti in cui la terra è più tenera. In genere ci sono segni sufficienti che ti indicano di trovarti sempre sul tracciato, ma per due volte sei costretto a tornare sui tuoi passi per ritrovarlo. Giungi ben presto ad un fiumiciattolo, uno degli affluenti del Brandywine, e non puoi fare altro che guadarlo; se mai c'è stato un ponte, non c'è più alcun segno della sua presenza.

Un paio di volte, dai segni sul terreno, ti accorgi che qualcuno ha usato di recente la pista e ti chiedi se anche gli altri compagni, nel viaggio verso le pietre, abbiano fatto la stessa scoperta. La notte, sempre da solo, ti accampi ma ti guardi bene dall'accendere un fuoco che rivelerebbe a qualche occhio indiscreto la tua presenza. Non trovi segni di altri accampamenti nè ci sono i resti di altri fuochi.

Al mattino, di buon'ora, riprendi il cammino. Dopo qualche ora arrivi ad un punto nel quale sono ancora molto chiare le tracce di un gran numero di cavalli che si spostano in gruppo. I segni sono recenti, la terra smossa è ancora fresca; corri perciò verso un punto più elevato

per cercare all'orizzonte la presenza o qualche altro segno di chi è appena passato.

Dal promontorio scorgi una fila doppia di cavalli gravati tutti da pesanti carichi che si muove nella direzione che fa al caso tuo. Potrebbe essere una buona idea, quella di unirsi alla carovana; potresti trarne sia un modo per muoverti con maggiore sicurezza che un'ottima copertura per le vere ragioni del tuo viaggio. Decidi di raggiungerla. Hai preso la Decisione 7; prendine nota sul Foglio delle Decisioni.

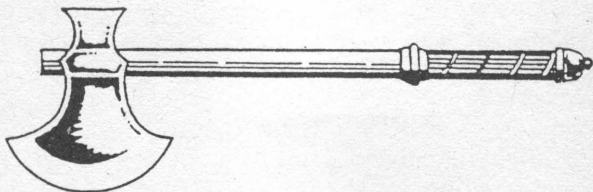
Se hai preso la Decisione 1, vai al **412**.

Se hai preso la Decisione 2, vai al **410**.

Se hai preso la Decisione 3, vai al **381**.

Se hai preso la Decisione 4, vai al **166**.

Se hai preso la Decisione 5 o la Decisione 6, vai al **241**.



384

Durante la notte vieni svegliato di soprassalto da un rumore insistente. Ululati. Lupi! E questa volta non sono i richiami solitari e distanti che avevi sentito. Si tratta di un intero branco lanciato alla rincorsa della preda, e gli ululati sono talmente forti che ti sembra quasi di veder correre decine di lupi, le fauci schiumanti di bava per l'imminente vittoria. Si avvicinano ancora... Non c'è più alcun dubbio: la preda sei tu! In un baleno ti alzi e cerchi di riattizzare il fuoco, soffiando sulle ceneri ancora calde.

Continui a darti da fare finché il fuoco si risveglia e le fiamme si alzano alte ben sopra la tua testa. Affferri un tizzone ardente e impugn timer l'arma. Sei pronto al combattimento.

I lupi ti hanno quasi raggiunto quando dall'oscurità sbuca un corpicino che corre al tuo fianco. "Non farmi del male!" grida, cercando di nascondersi dietro di te. Guidato dall'istinto stai per colpirlo quando, un attimo prima che accada l'irreparabile, ti accorgi che non è lupo ma uno Hobbit!

Ma non c'è più tempo per pensare, i lupi sono ormai arrivati. Alla vista del fuoco, il branco si arresta, ma quello che sembra il capobranco inizia ad avanzare con movimenti lenti e misurati e spalanca le mascelle come a voler mostrarti l'inequivocabile rosso sangue delle fauci. Gli altri lupi, nonostante l'impavido atteggiamento della loro guida, sembrano indecisi e improvvisamente, come a voler riparare a questa indecisione, il capobranco spicca un salto. Cerchi di parare l'attacco perché il lupo mira dritto alla tua gola! *Combatti contro il lupo ma attenzione: non puoi scappare!*

(Lupo BO:2 BD:2 Re:15)

Se sconfiggi il lupo, vai al **441**.

Se vieni sconfitto, vai al **161**.

385

Ti volti e ti incammini lungo l'avvallamento. Improvvisamente vieni colto di sorpresa da un sussurro proveniente dalla boscaglia. "Se n'è andato?"

"Sì" rispondi, "è tornato dentro. Puoi venire fuori". Dalla boscaglia sbuca uno Hobbit sudicio e inzuppato, con un pezzo di pane ben stretto nella mano.

"Non era colpa mia!" inizia a dire. "Nessuno che sia in grado di cuocere un pane simile può essere così crudele

da rifiutarne un pezzo ad uno Hobbit! Non volevo rubarlo, anzi non l'ho proprio rubato. Ma aveva un aroma così delizioso e io avevo una tale fame... Ah, ma a che serve parlarne" continua lasciandosi cadere seduto a terra, "gli Hobbit non sono fatti per le avventure. Voglio tornare a casa, ecco cosa voglio. Se soltanto non avessi prestato ascolto alle lusinghe di Gandalf!"

Vai al **153**.

386

La donna dai capelli neri che ti siede accanto si alza in tutta la sua notevole statura e osserva, visibilmente tesa, le mosse di Gandalf e Aragorn come se si attendesse che i due impediscano a Thom di uscire. Ma non succede nulla, la donna si rilassa ed esita a rispondere, sembra voler riflettere per un momento sulla richiesta che le è stata fatta. "Non lo farò, Thom" dice infine tornando a sedersi.

"E invece ce ne andremo, Mera! Sei una guerriera e sei troppo brava per prendere seriamente in considerazione un piano così rischioso e sconsiderato. Tu vieni con me!" controbatte l'uomo con tono minaccioso.

"Non voglio ancora andarmene" dice e con un gesto della mano sembra respingere l'implicita minaccia di Thom, "non prima di averne sentito di più su questa storia. Se vuoi aspettarmi, vai al ponte. Quando deciderò di venire con te, se lo farò, ci vedremo là". La donna si volta di nuovo verso Gandalf. "Finisci la tua storia, mago".

Vai al **405**.

387

Galley era a un soffio dalla meta! Precipita, tenti di attutire la sua caduta, ma, nel tentativo disperato di appi-

gliarsi, lo Hobbit ha smosso un gruppo di piccole pietre che cadono assieme a lui. Non ti resta che toglierti dalla linea di caduta per non essere colpito dalle pietre. Con un tonfo sordo Galley atterra e resta disteso a terra. Corri presso di lui e scopri che arrivando a terra ha battuto la testa proprio su una delle pietre cadute con lui. Galley Took è morto e la corda deve ancora essere messa al suo posto.

Col cuore spezzato dal dolore, sleghi dalla vita di Galley la corda e l'avvolgi su di te. Prometti a te stesso che, se sopravviverai alla missione, andrai alla Contea a raccontare alla famiglia di Galley come egli sia morto e con quanto valore si sia comportato. Contratto dalla rabbia che provi per la morte dell'amico, inizi a risalire le pareti che conducono alla volta del soffitto. Devi fare ciò che a Galley non è riuscito. *Cancella il Risultato J.*

Lancia i dadi e somma al risultato il bonus di Abilità Generica.

Se ottieni 2-7, vai al **194**.

Se ottieni 8-12, vai al **195**



388

Con un salto eviti l'attacco del capobranco, ma ti accorgi che le altre belve ti stanno attaccando alle spalle. Devi combattere per la tua sopravvivenza.

(Capobranco BO:2 BD:2 Re:15)

(Lupi 1-9 BO:1 BD:2 Re:10)

Effettua un solo combattimento completo. Il primo attacco è il tuo, segue quello del lupo che scegli come primo avversario, e poi quello di ognuno degli altri lupi.

Se al termine dello scontro sei ancora cosciente, vai al **210**.

Altrimenti vai al **299**.

389

Non ti lasci influenzare dagli argomenti dello Hobbit e rifiuti con decisione la proposta. Al mattino lo Hobbit riparte verso ovest, risoluto a tornarsene a casa.

Vai al **461**.

390

Ci vuole l'astuzia per sfuggire a questo dannato corvo! Posi lo zaino vicino ad un sasso e ti stiracchi un po' le braccia. Poi, nel raccogliere lo zaino, prendi anche il sasso, te lo infili in tasca e riprendi a camminare facendo finta di nulla. Dopo qualche attimo, fingendo di inciampare, ti pieghi in avanti e togli il sasso dalla tasca. Ti fermi, come a riprenderti dalla caduta evitata per un soffio.

Eccolo di nuovo! Risenti lo sbattere d'ali sopra la testa. "Non ancora" dici tra te e te, "non essere impulsivo". Qualche minuto di paziente attesa e vedi il corvo posarsi a terra a qualche metro da te. È il momento. Ti raccogli e con gesto fulmineo tiri il sasso contro il corvo! **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Offesa.

Se ottieni 2-5, vai al **373**.

Se ottieni 6-12, vai al **356**.

"E così" dice, "non ti convincono proprio le mie buone maniere. Immaginavo che sarebbe finita così". L'uomo si china e, quando si rialza, tiene in pugno la spada. "Abbiamo combattuto insieme mille e mille volte, tu ed io, e poteva esserci ben di più tra di noi, se solo tu lo avessi voluto. E adesso tutto questo finirà nella polvere, solo a causa di questa folle ricerca".

"Ma cosa stai dicendo?" urla per lo sconcerto, "non penserai mica di ingaggiare un duello?"

"Proprio così" dice l'uomo con tono triste, scuotendo la testa. "C'è una cosa che ancora non sai, che non hai mai saputo. Io sono sempre stato fedele al mio unico padrone... a Mordor!"

Non hai altra scelta, devi combattere.

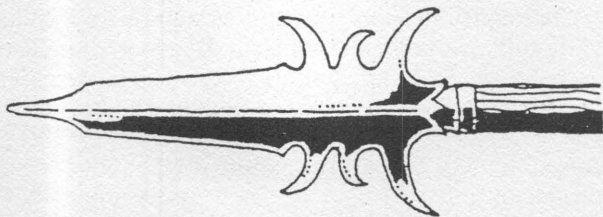
(**Thom Plowright** BO:2 BD:2 Re:29)

Attenzione: non puoi scappare!

Se vinci, vai al **404**.

Se perdi i sensi, vai al **462**.

Se vieni uccisa, vai al **250**.



Muovendoti quattro quattro torni indietro e, una volta oltrepassata la strada, ti dirigi a est protetto dalla boscaglia

che ti nasconde. Ti ci vorrà quasi tutta la giornata, ma in questo modo riuscirai a riprendere la pista in un punto nel quale dal castello non sarai più visibile. Vai al **182**.

393

Porti la canoa verso la sponda e impugnì la tua arma. C'è solo una possibilità per te. Ti prepari ad una lotta tremenda. **Lancia i dadi** e aggiungi al risultato il bonus di Forza. Se ottieni 2-11, vai al **217**.
Se ottieni 12, vai al **502**.

394

Abbandoni il consesso per fare ritorno con Thom a Bree. Vi incontrate, come d'accordo, al ponte e poi, con una certa fretta, vi dirigete al Crocevia. Ma una volta arrivati là, Thom compra un cavallo e ti dice che dovendo visitare alcuni parenti lascerà la Strada e prenderà la pista che porta ad ovest. Ti chiede, poi, di proseguire per Bree. Accetti la richiesta e fai ritorno al villaggio. Ma passa una settimana e poi un'altra e poi un'altra ancora e di Thom non c'è traccia. Dopo un mese di inutile attesa, decidi di andare a Gondor. Là conosci qualcuno che sarà ben contento di pagarti per avere al proprio servizio la tua spada. La tua avventura finisce qui. **Fine**

395

Tempo: un giorno

Il temporale si abbatte su di te con una furia che mai avevi conosciuto prima d'oggi. Il vento sferza l'aria con forza terribile portando con sé un cielo nero come la notte. Lampi lunghi ed intensi danno una luce sinistra al fiume e ti permettono di avvederti delle masse di detriti che

l'acqua del temporale sta portando al fiume, gonfiandolo oltremisura. La pioggia si fa così fitta che non ti riesce di vedere più nulla a un palmo dal naso e, prima che tu riesca a raggiungere la riva, vieni trasportato dalla corrente per un tratto molto lungo. Ti ci vuole un'intera giornata per recuperare la strada perduta e tornare al punto che già avevi raggiunto all'arrivo del temporale. Sei sfinito e decidi di accamparti. Vai al **454**.

396

Scegli di viaggiare per terra. Il percorso sembra più breve, tanto che ti pare di poter completare la missione in un mese o poco più approfittando, al tuo ritorno, dell'ultima parte dell'estate per riposarti e startene in pancia al calore del sole. D'altronde chi te lo fa fare di navigare sul Fiume Lhûn e di imbatterti nei Barcaïoli, gente notoriamente aggressiva con i propri simili, figuriamoci con gli stranieri.

Te ne vai per primo, dato che intendi arrivare prima degli altri dal pescatore per farti traghettare sull'altro lato del Lago Evendim. Se ti attardi, rischi di perdere un'intera giornata ad aspettare che il pescatore trasporti tutti gli altri.

Il pescatore ti fa salire sulla sua barca a vela latina e in pochi minuti sei al largo sulle acque del lago. La brezza meridionale aiuta la barca a scivolare rapidamente sull'acqua e in poco più di un'ora raggiungi la sponda settentrionale del lago.

Resti ancora un attimo sulla riva ad osservare la barca che ritorna al largo e lo sguardo si perde sui contorni della vela che si fa sempre più piccola all'orizzonte. Ti metti lo zaino in spalla e prendi la via del nord. Hai preso la Decisione 8; prendine nota sul Foglio delle Decisioni e poi vai al **365**.

Ti volti con aria minacciosa e ti trovi di fronte alla figura imponente di uno sconosciuto dai capelli scuri.

"Va bene" rispondi, "cosa vuoi da me?"

"Vorrei proprio sapere cosa stai facendo qui. Questo non è posto per fare gitarelle in campagna".

"Sto cercando un amico" dici, "si chiama Thom Plowright. Lo conosci?"

Le labbra dell'uomo si allungano, indurendosi in un'espressione fredda e poco rassicurante. "Lo conosco" muggina, "lo conosco bene. Vieni con me". Lo segui sulla collina.

Mentre ti avvicini alla torre, ti accorgi che, pur avendo subito ingenti danni, essa è costruita con tale solidità che alcune parti, a dispetto della furia distruttrice che si è abbattuta su di loro, sono riuscite a restare in piedi. La base della torre è pressoché intatta e dalla struttura originaria sono stati troncati soltanto i piani più alti, i cui resti sono sparsi ai piedi della collina. L'uomo si dirige verso un'apertura della torre. "Aspetta qui", ti dice. Scivolando dietro la tenda che chiude l'apertura, lo sconosciuto scompare e, dopo qualche attimo, torna fuori con un altro uomo. Il nuovo arrivato è molto più vecchio ed ha la schiena incurvata e una lunga barba bianca.

"Ti avevo detto che non c'era da fidarsi di lui" dice il più giovane dei due, "si è portato dietro un amico per spiare il nostro incontro, Gandalf".

"Un momento!" dici, "Thom Plowright non sa che io sono qui. È da una settimana, o poco meno, che cerco di incontrarlo e ci ho messo anche di più per arrivare ad Eriador con la sola intenzione di sapere se egli ha bisogno di me".

"Intendi dire che non ti ha mandato Thom Plowright?" chiede il vecchio.

"Proprio così" rispondi compiaciuto dal fatto che almeno uno dei due ti presti un po' d'attenzione.

"Beh, allora la cosa è molto più semplice" commenta il più giovane, "lo teniamo lontano dal consiglio e poi lo facciamo scortare fino a Bree". L'uomo ti fissa. "Lo aspetterai là".

"Piano, piano, Strider" dice il vecchio, "non possiamo permettere che il nostro amico se ne torni a Bree spifferando magari quello che già sa e ha già visto. Potrebbe rivelarsi un disastro per noi".

"E allora lo mandiamo da un'altra parte. A Rivendell, per esempio".

"No, no, Strider. Se cominciamo a usare gli stessi sistemi del Nemico, finiremo per diventare come lui. Non dobbiamo cascarci". Il vecchio si volta verso di te. "Sto per dare inizio ad un consiglio nel quale si discuterà di iniziative molto serie e molto pericolose. Se vuoi, puoi aspettare qua fuori e non prendervi parte. Ma in questo caso devo metterti in guardia, dovrai mantenere il silenzio su tutto ciò che hai visto e sentito. Se lo preferisci, però, puoi partecipare e fare la tua parte per la Terra di Mezzo; se ti interessa, seguimi". Il vecchio si volta e passa la soglia dalla quale è venuto. Un attimo di indugio e poi lo segui.

Superato l'ingresso, ti trovi davanti ad un corridoio che conduce, seguendo la parete curva della torre, ad un altro corridoio. La porta sembra essere stata distrutta dai combattimenti e difatti a terra, addossati alla parete, ci sono le grandi assi e i pezzi che un tempo formavano l'ingresso. Valichi il passaggio ma una volta dall'altra parte ti fermi per dare un'occhiata.

Oltre le fenditure del soffitto scorgi pezzi di cielo e la luce del sole calante che, trapelando dai fori, si sparge a chiazze nella grande stanza. Osservi il soffitto e non puoi fare a meno di pensare che le grandi travi, un tempo

sostegno dei piani superiori della torre e ora smangiate e rovinate dalla pioggia, hanno l'aspetto triste e poco confortante di vecchie ossa. Ad un lato della stanza si trova un grande tavolo nero per metà sprofondato nel suolo, oltre le pietre del lastricato ormai ridotte in frantumi. Il tavolo è di struttura massiccia, sembra costruito in metallo e ha un'incavatura al centro. Certamente un tempo esso si trovava ad un piano superiore, dal quale nel corso della battaglia è precipitato assieme al pavimento seppellendosi per metà qui dove adesso si trova; non pare abbia subito grandi danni né sembra che l'azione delle migliaia di inverni trascorsi abbia lasciato su di esso qualche segno. Gandalf ti dice di trovarti un posto ed è proprio cercando una sedia libera che ti avvedi della presenza degli altri. Gli occhi sono ancora pieni del sole del pomeriggio e non riesci proprio a distinguere nessuno tranne un uomo di corporatura possente, Thom Plowright forse, seduto vicino ad una donna. Prima che tu riesca a dire alcunché, Gandalf con un gesto ti intima di tacere. Vai al **503**.

398

"L'abbiamo beccato che curiosava intorno al campo" dice l'uomo con la faccia segnata dalle cicatrici.

"Tu chiedi lui, Cercatracce?" tuona il troll.

"No. Pensavo di lasciare a te questo piacevole lavoretto, Mogash".

"Sì, bene" replica il troll con un ghigno che ti pare l'unica smorfia che il suo orrendo viso possa esprimere. Il troll viene verso di te e ti colpisce col piede, o meglio con l'artiglio enorme che gli serve da piede. "Guarda me!" dice, "Perché tu qui?"

"Mi ci hanno portato i tuoi uomini" rispondi e lo sguardo annoiato e infastidito che ricevi in risposta ti sembra la minaccia più esplicita che tu abbia mai ricevuto.

"Perché non piace castello?" insiste.

"Ho visto il fumo e non avevo idea di cosa avrei trovato là".

Il troll fa un cenno d'assenso. La spiegazione gli sembra sensata.

"Dove tu vai?" La risposta non è così semplice questa volta. Vuoi evitare che il troll intuisca che sei passato nel villaggio distrutto dai suoi uomini.

"Sono un mercante. La mia barca è andata perduta durante un temporale estivo, sul fiume che va al nord. Sto tornando a casa". Stai mentendo e speri che il troll non conosca il fiume che porta a nord.

"Piacciono Elfi?" ti chiede.

"Non molto" rispondi per prudenza.

"Elfi là, dentro castello" dice e ora finalmente capisci cosa stanno facendo questi brutti ceffi nascosti tra le colline. L'unica spiegazione plausibile è che essi stanno sorvegliando il castello e tengono d'occhio i Sindar ribelli.

"Non l'avrei mai nemmeno immaginato".

"Mogash ha idea. Tu vai e dai messaggio a Elfi". Ti prende un sussulto al cuore all'idea della possibilità di fuga che ti si prospetta, nonostante questa preveda l'incontro con i ribelli.

"Quale messaggio?"

"Tu dici Elfi che loro escono e combattono. Noi uccidiamo!"

"Vorresti dire che devo andare dagli Elfi a dire loro di uscire dal castello per farsi uccidere da voi?" chiedi incredulo.

"Sì, tu dici loro questo".

"E se non lo vogliono fare?"

"Allora noi andiamo dentro castello e uccidiamo. Loro morti lo stesso. Per loro uguale".

"E che ne sarà di me?" chiedi. Lo sguardo del troll mostra un lampo di astuzia che pensavi impossibile per una simile creatura.

"Tu porti messaggio e poi tu vai via. Noi non uccidiamo". Ovviamente non credi nemmeno per un attimo alla sua promessa ma se porti il messaggio agli Elfi avrai perlomeno una possibilità di salvarti. Accetti. Vai al **354**.



399

Ti allontani e raggiungi una radura da cui osservare il villaggio senza rischiare troppo. Non vedi nessun movimento. A meno che non si nascondano nelle poche case rimaste intatte, di sopravvissuti non c'è nemmeno l'ombra. Il villaggio non sembra celare pericoli, adesso. Non

sarebbe il caso di avvicinarsi per capire cos'è successo?
Se vuoi indagare, vai al **312**.
Altrimenti vai al **363**.



400

Sono Sindar. Non ti eri ancora trovato sulla loro strada ma subito riconosci uno di loro.

"Salve, Cirdan" dici, riprendendoti dallo stupore. Cirdan è molto alto e, a differenza della maggior parte degli Elfi, mostra in volto tutta la sua età. Sotto la lunga barba bianca qua e là emergono i bagliori fulgenti dell'armatura mithril.

"Salve a te" replica. "Vedo che ti sei imbattuto nei Barcaioli" continua, accennando col capo alla canoa raffazzonata e sottolineando la cosa con un sorriso. "Dev'essere stata una trattativa piuttosto faticosa!"

"Proprio così" sbotti con una punta di esasperazione, "e non scherzo proprio quando ti dico che mi taglierei un dito piuttosto che avere di nuovo a che fare con loro. Ci sono notizie dei ribelli?"

"No, li stiamo ancora cercando. Sono riusciti a sfuggirci di nuovo. E sarà molto difficile riprenderli, ora che sono rimasti in pochi. Mi sono fermato per avvertirti che i ribelli forse hanno ricevuto rinforzi e non è da escludere che essi ti tratteranno da nemico, se verranno a sapere della ricerca. Non abbassare mai la guardia".

"Ti sono grato, Cirdan" dici, "e ora sarà meglio che mi rimetta in viaggio".

"Raccogli le tue cose" controbatte, "alla tua grande nave ci penso io". Inizi a riempire la sacca mentre l'Elfo si avvia verso la sponda del fiume. Inginocchiato davanti alla canoa, appoggia le mani sullo scafo e si mette a sussurrare, come se conversasse con l'imbarcazione!



Lo raggiungi con lo zaino in spalla proprio mentre egli si alza e scrolla i calzoncini per pulirli delle foglie e della terra. "Ora la canoa correrà come deve" dice, "nessuno le aveva ancora spiegato quanto è importante la tua missione". Lo ringrazi un'ultima volta e continui a pensare a quanto strano sia che Cirdan si metta a chiacchierare con una

barca. Carichi lo zaino e monti con attenzione sulla canoa. Con una spinta raggiungi il centro del fiume e, dopo un ultimo saluto ai Sindar, prendi a remare controcorrente. Vai al 358.

401

"Guarda chi si vede" esclama, "Mera D'Amion! Ma certo, non potevi che essere tu, chi altri si azzarderebbe a risalire il Fiume Lhûn in canoa".

"Chi non muore si rivede" replichi con tono aggressivo. "Cosa ci fai qui, Thom? Mi pareva di aver capito che te ne saresti tornato a Bree".

"Ho cambiato idea" dice, "e a dire il vero è per causa tua che ho deciso di partecipare alla ricerca. Cosa sarei andato a fare a Bree senza di te? Sono tornato da Gandalf e mi sono offerto di partecipare alla missione. È stato lui a dirmi dove con molta probabilità ti avrei trovata. Ce l'ho messa tutta per raggiungerti ed eccomi qua!"

"Non posso credere che il mago abbia cambiato idea! Prima ci ordina di viaggiare da soli e poi non solo ti dice dove trovarmi ma addirittura permette che tu viaggi assieme a me. Eppure sembrava così deciso e contrario a qualsiasi modifica dei suoi piani".

"L'ho convinto io che in due le cose sarebbero andate per il verso giusto" replica Thom. "E poi tu, viaggiando così da sola sul fiume, attiri molto di più l'attenzione di quanto faresti in mia compagnia. Ma prima di continuare a protestare" prosegue, riprendendo il gran sorriso con cui t'aveva accolto, "guarda un po' cosa ti ho portato". L'uomo estrae dal fondo della canoa una borraccia piena di sidro e poi di colpo si fa serio in volto. "Sarà meglio non perdere altro tempo, Mera. Dietro di noi, a mezza giornata di navigazione, c'è una zattera e non mi piacevano proprio i ceffi che la guidavano".

Se decidi di viaggiare con Thom, vai al **129**.
Altrimenti vai al **273**.

402

I lupi si fermano indecisi, mentre il capobranco inizia ad avvicinarsi con movimenti rigidi e misurati. Ecco il balzo! Reagisci disperato con un salto, ma il lupo punta diritto alla tua gola!

(Capobranco BO: 2 BD:2 Re:15)

Effettua un unico combattimento. Tu sei il primo ad attaccare, e poi è il turno del capobranco.

Se al termine dello scontro sei ancora cosciente, vai al **210**.

Altrimenti vai al **299**.

403

Remi fino a raggiungere la sponda del fiume nel punto in cui si trova l'uomo. La curiosità ha avuto il sopravvento sulla prudenza. Vai al **143**.

404

Pti di Esp: 30

La lotta è lunga e terribile. All'inizio i tuoi colpi riescono solo a ferire leggermente il tuo avversario, ma non certo a fermarlo tanto che la tua esitazione rischia più di una volta di portarti alla morte. Thom Plowright non pare certo soffrire della stessa incertezza e vibra colpi a destra e a manca. Ma alla fine non ti resta altro che abbandonare le tue buone intenzioni di disarmarlo senza fargli del male e passare ai metodi forti, gli unici che Thom sembra comprendere. Il suo corpo ormai inerte scivola dolcemente in acqua e scompare.

Senti un gran vuoto dentro di te ma trattieni le emozioni, afferri la pagaia e riprendi il viaggio verso il nord. Hai ottenuto il Risultato C; prendine nota sul Foglio dei Risultati e poi vai al **453**.

405

Gandalf scruta intorno a sé. "C'è qualcun altro che vuole andarsene?" chiede ma nessuno si muove. Il mago ricomincia a parlare. "Molto bene. Credo di essere stato abbastanza chiaro riguardo alla gravità di quanto può accadere. Se i Sindar recuperassero le pietre e le usassero nei loro territori, il risultato sarebbe la catastrofe e ancora peggiore sarà la sorte di noi tutti se le pietre dovessero cadere nelle mani del Signore Tenebroso".

"Ma Thom Plowright su un punto si sbagliava" prosegue. "Non ho alcuna intenzione di mandare un gruppo di voi alla ricerca delle pietre. Quelli di voi che accetteranno di assumersi questo compito, lo porteranno a termine ognuno per conto proprio". Il mago solleva le mani come a contenere il mormorio di protesta che si leva sempre più alto. "Vi prego. Ne va della vostra sicurezza. Da soli non costituirete una minaccia per nessuno degli altri gruppi che già sono alla ricerca. Se viaggiaste in gruppo, finireste per attirare la loro attenzione e sareste troppo deboli per potervi difendere. Non c'è altra via".

"Ve lo ripeto. Il vostro compito non sarà quello di portarmi le pietre. In ogni caso la Pietra di Amon Sûl non riuscireste a trasportarla, perché essa è troppo grande per voi, ma non siete nemmeno in grado, perché non avete questo potere, di distruggere le pietre. A voi io chiedo soltanto di tenerle lontane dalla portata dei Lossoth e di tutti coloro che le stanno cercando. Le pietre ci sarebbero comunque ben poco di aiuto nel tempo che ci resta e non dimenticate mai che esse, nelle mani del Nemico, diven-

terebbero un'arma irresistibile. I Palantíri hanno riposato per migliaia di anni nelle gelide acque della Baia di Ghiaccio. Il mio consiglio è di farle tornare là, lontane dalle mani di chicchessia. Non rivelate a nessuno l'interesse che avete per le pietre. Non tentate di spostarle e, soprattutto, non provate ad usarle".

"Bene. È venuto il momento di decidere. Ora sapete di cosa si tratta e conoscete le insidie che vi aspettano. Chi vuole andare?"

Se accetti di partecipare all'impresa che Gandalf ti ha proposto, vai al **494**.

Altrimenti vai al **325**.



406

Tieni in mano l'amuleto e lo agiti forsennatamente. I serpenti si allontanano infastiditi dal bagliore, e davanti a te si libera uno stretto passaggio. Chinato per meglio controllare gli spostamenti dei rettili, muovi qualche passo ma improvvisamente vedi guizzare verso di te un serpente color rame brunito. Per un soffio non ti prende alla mano! Senti i denti del serpente battere sulla roccia del pavimento e subito lo schiacci col tallone sperando che non ce ne siano altri della stessa specie. Fai ancora qualche passo.

Ti guardi alle spalle e noti che i serpenti hanno già richiuso dietro di te il passaggio. Non puoi fare altro che continuare ad avanzare. Davanti a te vedi improvvisamente che la torcia di Malkath ha perso intensità, la fiamma sembra bruciare a stento. Allunghi il passo ma i serpenti, ammucchiati l'uno sull'altro, fanno muro tra te e l'uscita. Sono in troppi perché tu riesca a superarli velocemente. Ma d'un tratto ti accorgi che un nugolo di rettili striscia verso di te freneticamente e guizza intorno ai tuoi piedi, come preso dal panico. Stanno fuggendo, spaventati dall'arrivo di un gran numero di serpenti color rame diretti verso di te. Saranno almeno una decina! **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica (gli Elfi e gli Hobbit possono aggiungere ancora un punto).

Se ottieni 2-6, vai al **240**.

Se ottieni 7-12, vai al **109**.



407

Gallacius Took è uno Hobbit del Farthing Settentrionale, l'insediamento sul confine a nord della Contea. La sua famiglia vanta una lunga tradizione di servigi ai re di Arthedain. A Gallacius piace ricordare che fu un Took a condurre la missione presso Argeleb II, il re che concesse le terre della Contea agli Hobbit nel Primo Anno dell'Era della Contea. Come tutti gli Hobbit, a Galley piace mangiare bene e restarsene a casa propria e non aveva proprio

alcun desiderio di rispondere alla chiamata di Gandalf, fatta in nome di una dinastia di re morti da così tanto tempo. Ma in ballo non c'è solo il suo onore ma anche quello della sua famiglia e perciò, seppure di malavoglia, ha deciso di presentarsi all'incontro.

Caratteristiche di Galley (trascrivile sul Foglio d'Identità):

Forza = 7 (bonus = + 0)

Agilità = 12 (bonus = + 2)

Intelligenza = 9 (bonus = + 1)

Resistenza = 34

Bonus totali predeterminati di Abilità (trascrivi i punteggi sul Foglio d'Identità oppure, seguendo le regole indicate nel capitolo *Creare un personaggio* che si trova in fondo al libro, assegna i tuoi punteggi):

BO corpo a corpo = + 0

BO a distanza = + 3

BD = + 2

Corsa = + 2

Generico = + 3

Astuzia = + 4

Percezione = + 2

Magia = - 1

Porta con sé una spada a lama corta che fu già di suo nonno. Non ha armatura. Hai preso la Decisione 3; prendine nota sul Foglio delle Decisioni e poi vai al **306**.

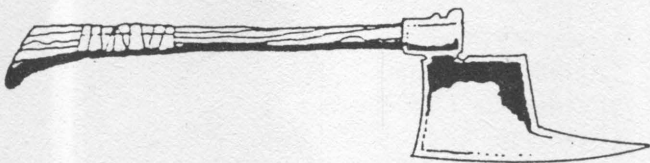
408

I lupi si avvicinano al fuoco. Prendi dalle fiamme il ramo più grande e lo agiti contro il lupo più possente, certamente il capo del branco. La bestia si ritira, ma dietro di essa scorgi una forma oscura e ancora più minacciosa. Il lupo

con riluttanza si volta di nuovo verso di te e ricomincia ad avanzare.

Se vuoi tirare la torcia contro il lupo, vai al **192**.

Altrimenti vai al **422**.



409

Dopo qualche attimo di riflessione, decidi, con l'euforia che si conviene in questi casi, di accettare il compito che Gandalf vuole affidarti. Dovrai affrontare pericoli e privazioni e non stenti ad immaginare le tremende conseguenze che le pietre causerebbero se cadessero in mano ai Sindar ribelli o ai servi del Signore Tenebroso. Ma hai un motivo in più, qualcosa di personale, che ti spinge ad accettare.

Molto tempo fa hai fallito il compito che ti era stato affidato: dovevi fermare gli Angmarin e impedire loro di oltrepassare le mura di Amon Sûl, ma non lo facesti, e ciò portò alla morte del Re di Arthedain che avevi giurato di servire. Ora hai la possibilità di redimere l'errore e di conquistare quella pace che finora non hai avuto. Comunichi al mago quanto hai deciso. Vai al **338**.

410

Quando la raggiungi, la carovana ha appena iniziato a discendere il lungo declivio di un colle che porta ad un

villaggio. Come già avevi intuito dalle tracce, ci sono ben pochi cavalieri e il carico dei cavalli è piuttosto leggero. I cavalli poi non sembrano proprio di razza pregiata e gli stessi cavalieri sono malvestiti, coperti da cenci ridotti a brandelli.

Sei all'altezza della fine della carovana e cominci a risalire la colonna per raggiungerne la testa, dove ci sono tre uomini che parlano tra di loro.

Uno degli uomini, al sentirti avvicinare, si volta a guardare. Sospetti sia il capo, perché i suoi vestiti sono i meno trasandati. Nel vederti, l'uomo spalanca gli occhi e da questo intuisce che egli deve aver visto ben pochi Nani nella sua vita.

Alzi le mani per comunicare le tue intenzioni pacifiche ma l'altro ti risponde mettendo la mano sulla spada. "Vengo in pace" dici esagerando i tuoi gesti e continuando ad avanzare, "non ho intenzione di fare del male a nessuno".

Ma non è così semplice fuggire i sospetti dell'uomo. I suoi compagni si raccolgono intorno a lui, o meglio dietro di lui, perché in effetti lo usano come scudo per nascondersi alla tua vista. "Se non hai brutte intenzioni, fermati dove ti trovi" dice l'uomo con malcelata paura. Non appena ti arresti, egli riprende a parlare. "Cosa vuoi qui?"

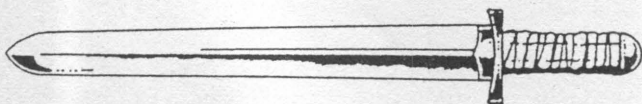
"Io sono Khrîm delle Montagne Azzurre. Sto solo cercando un po' di compagnia per il viaggio. In fondo andiamo nella stessa direzione e se mi lasciaste venire con voi..."

"Venire con noi?" ribatte l'uomo senza fare alcuno sforzo per nascondere la sua incredulità. Poi, come preso dall'indecisione, scuote la testa. "Questo è un viaggio proprio strano. Se continua così mi porterà all'ospizio per i poveri". L'uomo ti rivolge uno sguardo penetrante. "Mi pare che tu sappia il tuo in fatto di combattimenti e ho l'impressione che ci troveremo presto in una situazione del genere. Bene, se proprio lo vuoi, verrai con noi fino

al fiume. Il mio nome è Stark. Marl, ehi, Marl" grida l'uomo ad un compagno che gli sta alle spalle, "vedi di trovare un cavallo per il nostro Khrîm". Si volta di nuovo verso di te. "Non è un gran che come cavallo, ma è sempre meglio che andare a piedi".

"Ti ringrazio molto" rispondi. "Anch'io sono diretto al traghetto di Romer".

"E allora andiamo. Come dico sempre io, prima si parte prima si arriva" dice con un gran sorriso, come se stesse pensando a qualche cosa di divertente. Vai al **329**.



411

Dopo qualche attimo di riflessione, decidi, con l'euforia che si conviene in questi casi, di accettare il compito che Gandalf vuole affidarti. Dovrai affrontare pericoli e privazioni e non stenti a figurarti le tremende conseguenze causate dalle pietre se queste finissero in mano ai Sindar ribelli o agli agenti di Mordor. Ma hai un motivo in più, qualcosa di personale, che ti spinge ad accettare.

I Palantîri sarebbero di grande utilità perché i Nani possano riprendere alcune delle loro grandi opere trascurate per così tanti anni. Le pietre sarebbero in grado di rivelare tutti i possibili pericoli evitando così che le viscere della terra inghiottano le vite dei tuoi compagni. Non hai nessuna intenzione di fare in modo che le pietre non siano più raggiungibili, checché ne dica Gandalf. Dici al mago che hai deciso di partecipare alla missione ma non fai parola degli altri tuoi proponimenti. Vai al **338**.

Quando la raggiungi, la carovana ha appena iniziato a discendere il lungo declivio di un colle che porta ad un villaggio. Come già avevi intuito dalle tracce, ci sono ben pochi cavalieri e il carico dei cavalli è piuttosto leggero. I cavalli poi non sembrano proprio di razza pregiata e gli stessi cavalieri ti sembrano piuttosto malvestiti. Ma, da quando sei tornato a Imladris, hai avuto ben poco a che fare con gli uomini e magari quei cenci sfilacciati sono di moda, adesso.

Sei all'altezza della fine della carovana e cominci a risalire la colonna per raggiungerne la testa dove ci sono tre uomini che parlottano tra di loro.

Uno degli uomini, al sentirti avvicinare, si volta a guardare. Sospetti sia il capo, perché i suoi vestiti sono i meno trasandati. Nel vederti, l'uomo spalanca gli occhi e da questo intuisci che egli non aveva ancora visto un Elfo nella sua vita.

Alzi le mani per comunicare le tue intenzioni pacifiche ma l'altro ti risponde portando la mano alla spada. "Vengo in pace" dici, esagerando i gesti e continuando ad avanzare, "non ho intenzione di fare del male a nessuno. Mi chiamo Dincú e vengo da Imladris, il luogo che voi chiamate Rivendell".

Ma non è così semplice fugare i sospetti dell'uomo. I suoi compagni si raccolgono intorno a lui, o meglio dietro di lui, perché in effetti lo usano come scudo per nascondersi alla tua vista. "Se non hai brutte intenzioni, fermati dove ti trovi" dice l'uomo con malcelata paura. Non appena ti arresti, egli riprende a parlare. "Cosa vuoi qui?"

"Sto solo cercando un po' di compagnia per il viaggio. In fondo andiamo nella stessa direzione e se mi lasciate venire con voi..."

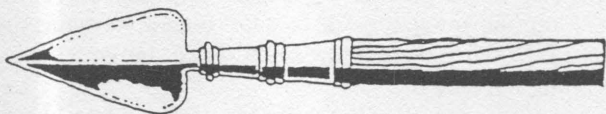
"Venire con noi?" ti interrompe l'uomo senza fare alcuno

sforzo per nascondere la sua incredulità. Poi, come preso dall'indecisione, scuote la testa. "Questo è un viaggio proprio strano. Se continua così mi porterà all'ospizio per i poveri". L'uomo ti rivolge uno sguardo penetrante. "Mi pare che tu sappia il tuo in fatto di combattimenti e ho la brutta sensazione che presto ci troveremo in una situazione del genere. Bene, se proprio lo vuoi, verrai con noi fino al fiume. Il mio nome è Stark. Marl, ehi, Marl" grida l'uomo ad un compagno che gli sta alle spalle, "vedi di trovare un cavallo per il nostro Dincú". Si volta di nuovo verso di te. "Non è un gran che come cavallo, ma è sempre meglio che andare a piedi".

"Ti ringrazio molto" rispondi, "anch'io sono diretto al traghetto, ho un appuntamento, là".

"E allora andiamo. Come dico sempre io, prima si parte prima si arriva" dice con un gran sorriso che cancella ogni apprensione. "Spero tu conosca qualcuna delle vostre strane storie di Elfi".

Vai al **329**.



413

Ti avvicini con circospezione alla soglia e sbirci all'interno. C'è una donna distesa a terra; nella mano tiene stretta l'elsa di una spada a cui manca la lama, e il suo sguardo pieno di disprezzo è puntato su di te. La riconosci immediatamente. È la compagna di Thom Plowright, l'hai vista alla Torre delle Stelle. Vai al **471**.

Decidi che la cosa migliore è seguire i ragazzi; d'altronde ti pare di non poter ottenere nient'altro di utile né da Marek né da Shodir.

Se hai ottenuto il Risultato J, vai al **204**.

Altrimenti vai al **370**.

Dopo qualche attimo di riflessione, decidi, con l'euforia che si conviene in questi casi, di accettare il compito che Gandalf vuole affidarti. Dovrai affrontare pericoli e privazioni e non stenti a figurarti le tremende conseguenze che le pietre causerebbero se finissero in mano ai Sindar ribelli o agli agenti di Mordor. Ma hai un motivo in più, qualcosa di personale, che ti spinge ad accettare.

Senti su di te il peso del nome che porti. I Took sono sempre stati la guida della Contea ma da qualche tempo tra gli amici, e persino tra i tuoi parenti, si mormora che l'antico sangue dei Took si sia ormai annacquato e che tu non sia degno di portare quel nome. Una grande avventura come questa riporterebbe in vita gli splendori che il nome della tua famiglia ha sempre evocato e farebbe finire una volta per tutte queste ciance sul tuo conto. Comunichi al mago quanto hai deciso.

Vai al **338**.

Lasci il villaggio e ti dirigi a ovest. Quando ti fermi per accamparti, ti trovi già nella tundra; durante la notte, ancora una volta, senti ululare i lupi. Il sole ha appena iniziato a levarsi quando il primo gruppetto di belve fa la sua comparsa. Questa volta hai a che fare con lupi di taglia molto grande, dal pelo bianco e del tutto indifferenti alla minaccia del fuoco. Ti hanno circondato.

(Lupo 1	BO:3	BD:2	Re:22)
(Lupo 2	BO:3	BD:1	Re:20)
(Lupo 3	BO:2	BD:2	Re:20)
(Lupo 4	BO:3	BD:2	Re:25)

Se sconfiggi i lupi, vai al **246**.

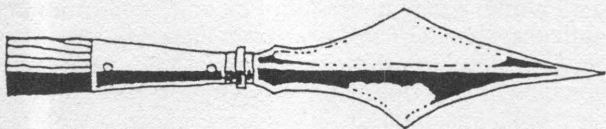
Altrimenti vai al **168**.

417

Vieni ucciso. La tua ricerca finisce qui. **Fine**

418

Esci e ti infili nella stanza successiva accompagnato dall'incertezza. Avrai poi reso veramente un buon servizio a quella gente? Vai al **423**.



419

Dopo qualche attimo di riflessione, decidi, con l'euforia che si conviene a questi casi, di accettare il compito che Gandalf vuole affidarti. Dovrai affrontare pericoli e privazioni e non stenti a figurarti le tremende conseguenze che le pietre causerebbero se finissero in mano ai Sindar ribelli o agli agenti di Mordor. Ma hai un motivo in più, qualcosa di personale, che ti spinge ad accettare.

Sei stufo del ruolo di corriere che ti viene sempre affidato e ne hai fin sopra i capelli di sentirti dire dai tuoi fratelli che sei ancora troppo giovane per l'esplorazione. Se un

membro del Consiglio Bianco intende affidarsi a te per una missione pericolosa, per non dire di quanto sarà emozionante, non sarai certo tu a rifiutare. Comunichi al mago quanto hai deciso. Vai al **338**.

420

Una volta uscito dalla grotta ti accorgi che il sentiero prosegue lungo il pendio della collina. Lo segui e, dopo aver passato la cima e iniziato la discesa, senti, nonostante l'oscurità, di raggiungere una sporgenza. Vai al **481**.

421

A poca distanza c'è una macchia d'alberi. Senza indugiare oltre, a grandi balzi la raggiungi. Ti servi di ogni opportunità, anche minima, per coprire i tuoi spostamenti e, ogni volta che il terreno te lo consente, cambi repentinamente direzione mentre la gragnuola di frecce non accenna a diminuire. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica (se sei uno Hobbit aggiungi ancora due punti; se sei un Elfo aggiungine solo uno).

Se ottieni 2-6, vai al **483**.

Se ottieni 7-12, vai al **247**.

422

Non ti resta altro da fare che attaccare. Sollevi la torcia che tieni con una mano e con l'altra estrai la tua arma. Fai qualche passo verso il capobranco; punti a lui e speri che, uccidendo il capo, il branco si darà alla fuga e potrai così affrontare direttamente la misteriosa creatura che si nasconde nell'oscurità. Il branco si stringe intorno a te. **Lancia i dadi**.

Se ottieni 2-6, vai al **388**.

Se ottieni 7-12, vai al **402**.

L'ambiente successivo è una stanza circolare le cui pareti sono percorse da una scala che conduce in alto, ancora più in alto del soffitto. A quanto puoi vedere, i gradini sembrano proseguire fino in cima alla torre.

Se sei un Nano, vai al **206**.

Altrimenti vai al **372**.



Tempo: quattro giorni

Superate le Dune Bianche, con un'ampia curva la carovana passa il confine settentrionale della Contea, diretta verso i deserti color del gesso delle Dune Remote. Non incontrate anima viva fino a quando, un pomeriggio, sulla via che vi porta attraverso le terre ondulate delle Dune Remote, non compaiono tre uomini sporchi, male in arnese e armati di spade e lance. Ma oltre un piccolo promontorio riesci a vedere un gran numero di aste di lancia che suggeriscono la presenza di un gruppo ancora più numeroso. La carovana è costretta a fermarsi bruscamente.

Se vuoi scomparire nella boscaglia, lasciando la carovana al suo destino, vai al **379**.

Se, intrufolandoti nella boscaglia, intendi muoverti furtivamente per vedere quanti sono i briganti, vai al **295**.

Se preferisci cavalcare fino alla testa del convoglio per raggiungere gli altri compagni, vai al **304**.

425

Marek e Shodir ti conducono al posto d'onore, in un angolo della piazza. Marek ti offre una ciotola contenente uno strano liquido. Lo guardi con aria incerta.

"È grum" dice, "la bevanda degli uomini Lossoth. Rischiarerà la tua mente". Porti la ciotola alle labbra e vieni aggredito da un odore intenso e pungente ma allo stesso tempo dolce. Commetti l'errore di guardare dentro la ciotola, dove vedi galleggiare pezzi di una sostanza irri-conoscibile e poco invitante. Con la coda dell'occhio osservi Marek e Shodir. I due aspettano la tua risposta con aria visibilmente interessata ma, allungando il colpo d'occhio alla folla, ti accorgi che anche gli altri Lossoth ti stanno fissando con una smorfia beffarda in volto.

Se vuoi bere il grum, vai al **451**.

Se preferisci rifiutare, vai al **374**.

426

Piagnucolando tristemente, lo Hobbit acconsente. "Sì, hai ragione" dice, "la ricerca è più importante". Vi dirigete al sentiero. Vai al **370**.

427

"L'abbiamo beccata che curiosava intorno al campo" dice l'uomo con la faccia segnata dalle cicatrici, "stava tentan-

do di allontanarsi dal castello. Non so se abbia scoperto qualcosa".

"Tu chiedi lei, Cercatracce?" tuona il troll.

"No. Pensavo di lasciare a te questo piacevole lavoretto, Mogash".

"Sì, bene così!" replica il troll con un ghigno che ti pare l'unica smorfia che il suo orrendo viso possa esprimere. Il troll viene verso di te e ti colpisce col piede, o meglio, con l'artiglio enorme che gli fa da piede. "Guarda me!" dice. "Perché tu qui?"

"Mi ci hanno portato i tuoi uomini" rispondi, e lo sguardo annoiato e infastidito che ricevi in risposta ti sembra la minaccia più esplicita che tu abbia mai ricevuto.

"Perché non piace castello?" insiste.

"Ho visto il fumo e non avevo idea di cosa avrei trovato là".

Il troll fa un cenno d'assenso. La spiegazione gli sembra sensata.

"Dove tu vai?" ti chiede. Non ti è così semplice rispondere; devi evitare che il troll intuisca che sei passata nel villaggio distrutto dai suoi uomini.

"Vengo da un piccolo villaggio del nord" dici, "mi sono stufata della vita di campagna. Voglio vedere la città". Stai mentendo e speri che il troll non sappia che a nord non c'è nessun villaggio.

"Piacciono Elfi?" ti chiede.

"Non ne ho mai visto uno" rispondi prudentemente.

"Elfi là, dentro castello" dice, e ora finalmente capisci cosa stanno facendo questi brutti ceffi nascosti tra le colline. L'unica spiegazione plausibile è che essi stanno sorvegliando il castello per tenere d'occhio i Sindar ribelli.

"Non lo sapevo proprio".

"Mogash ha idea. Tu vai e dai messaggio a Elfi". Ti prende

un sussulto al cuore all'idea di una possibilità di fuga, nonostante questa preveda l'incontro con i ribelli.

"Quale messaggio?"

"Tu dici Elfi che loro escono. Noi uccidiamo!"

"Vorresti dire che devo andare dagli Elfi a dire loro di uscire dal castello per farsi uccidere da voi?" chiedi incredula.

"Sì, tu dici questo".

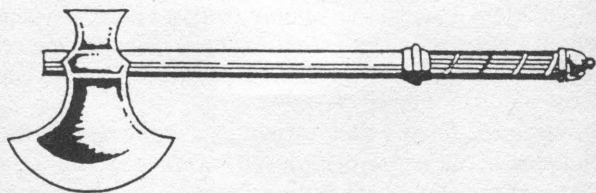
"E se non lo vogliono fare?"

"Allora noi andiamo dentro castello e uccidiamo. Loro morti lo stesso. Per loro uguale!" Gli Uomini e gli Orchetti che circondano il troll si mettono a ridere sguaiatamente.

"E che ne sarà di me?" chiedi. Lo sguardo del troll mostra un lampo di astuzia che pensavi impossibile per una simile creatura.

"Tu porti messaggio e poi tu vai via. Noi non uccidiamo". Ovviamente non credi nemmeno per un attimo alla promessa del troll, ma se porti il messaggio agli Elfi avrai perlomeno una possibilità di salvarti. Accetti.

Vai al **354**.



Dopo qualche attimo di riflessione, decidi, con l'euforia che si conviene a questi casi, di accettare il compito che

Gandalf vuole affidarti. Dovrai affrontare pericoli e privazioni e non stenti a figurarti le tremende conseguenze che le pietre causerebbero se finissero in mano ai Sindar ribelli o agli agenti di Mordor. Comunichi al mago quanto hai deciso. Vai al **338**.

429

Ti avvicini alla canoa di Thom Plowright cercando di immaginare già quello che egli ha intenzione di dirti. Il suo viso è allargato in un gran sorriso, che tuttavia nulla ti dice riguardo alla sua presenza da queste parti. Avevi dato solo uno sguardo superficiale alla canoa ma ora sei vicino abbastanza per osservarla meglio e sembra proprio sia la stessa canoa che era ormeggiata accanto alla tua, al villaggio dei Barcaioi. La cosa non ti lascia affatto tranquillo.

Se sei Mera D'Amion, vai al **401**.

Altrimenti vai al **457**.

430

Thom si avvia verso l'uscita. Coi muscoli tesi e pronti a scattare, tieni d'occhio Gandalf e Aragorn perché ti aspetti che i due cerchino di fermare Thom. Ma non succede nulla. Puoi rilassarti e riflettere per un momento sulla richiesta dell'uomo.

"Non lo farò, Thom" dici, tornando a sederti.

"E invece ce ne andremo, Mera! Sei una guerriera e sei fin troppo brava per prendere seriamente in considerazione un piano così rischioso e sconsiderato. Tu vieni con me!" La voce dell'uomo si fa minacciosa e intuisce che manca poco perché egli si avventi su di te, furioso per essere stato umiliato in quel modo di fronte a tutti.

"Non voglio ancora andarmene" ribatti e con un gesto

della mano fai capire di non temere l'implicita minaccia di Thom. "Non prima di averne sentito un po' di più su questa storia" prosegui. "Se vuoi aspettarmi, vai giù al ponte. Quando deciderò di venire con te, se lo farò, ci vedremo là". Ti volti verso Gandalf. "Continua pure, mago". Vai al **405**.

431

Raggiungi Shodir sulla via che egli sta stancamente percorrendo per tornare alla sua tenda. L'uomo si volta, deciso ad affrontarti. "Dove stanno andando quei ragazzi? Che ne sarà di loro?" La bocca dello sciamano si tende in una smorfia rigida di disapprovazione.

"Essi appartengono all'Orso adesso. Egli esigerà solo alcuni di loro, gli altri resteranno al suo servizio".

"Mi sembra che a te non piacciono queste cose" dici, "ma non capisco perché".

"L'Orso è un padrone esigente. Ne vorrà molti per sé".

"Continuo a non capire" insisti.

"Non è necessario che tu capisca, straniero. Queste sono le nostre usanze. Io non le approvo, ma sono comunque le nostre usanze. I Lossoth vogliono così, e non sarò io a rivelare a te i loro segreti, straniero".

"Ma ci deve essere qualcosa che io possa ancora fare" affermi.

"Sì" ti risponde, "puoi andare da Malkath e chiedere a lui che ti spieghi le cose che accadono qui".

"Molto bene. Dove posso trovarlo?"

"Era lui uno dei due Sciamani incappucciati alla cerimonia di questa notte. Malkath e Sevrurn hanno portato i ragazzi al Luogo della Legge".

"Il Luogo della Legge? E dov'è?"

"Si trova a nord del villaggio, dove il picco separa il sentiero". Con un cenno del capo, fai finta di aver capito,

perché in realtà non ti sei mai trovato su quella pista. Ma c'è solo un sentiero che dal villaggio porta a nord. Confidi di riuscire a trovarlo senza l'aiuto di Shodir.

Se hai ottenuto il Risultato J, vai al **204**.

Altrimenti vai al **370**.

432

Prima di entrare nel villaggio, prendi da parte Galley per parlargli.

"Galley" gli dici, "penso sia meglio che solo uno di noi due entri nel villaggio. Voglio che tu resti qui ad aspettare, senza farti vedere da nessuno. Io cerco intanto di sapere dove si trovano le pietre".

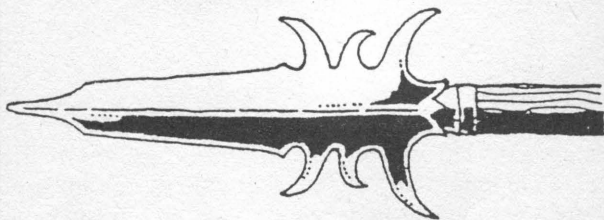
L'altro sembra esitare. "Mmm... perché devo essere io a restare qui? Sento degli ottimi odorini venire dal villaggio e non mi dispiacerebbe proprio farci una visitina" dice con tono deciso.

"Questa gente probabilmente non ha mai visto uno Hobbit. Se andassimo in due dovremmo spiegare un sacco di cose e perderemmo soltanto un sacco di tempo prezioso. In quanto al cibo, non ti preoccupare, te ne porto io quanto ne vuoi. Ma, mentre aspetti, evita di farti vedere dagli uomini del villaggio, mi raccomando". Galley accetta di malavoglia. Ti avvii verso il villaggio. Vai al **226**.

433

Dopo qualche attimo di riflessione, decidi, con l'euforia che si conviene a questi casi, di accettare il compito che Gandalf vuole affidarti. Dovrai affrontare pericoli e privazioni e non stenti a figurarti le tremende conseguenze che le pietre causerebbero se finissero in mano ai Sindar ribelli o agli agenti di Mordor. Ma hai un motivo in più, qualcosa di personale, che ti spinge ad accettare.

Non vuoi sentirti anche questa volta un'esclusa. Per tutta la vita non hai fatto altro che spostarti di qua e di là e l'unico padre che tu abbia conosciuto era un mercenario che metteva la sua spada al servizio di chi pagava di più. Ma non appena le guerre finivano, la banda di cui eri parte veniva invitata, quando non costretta, ad andarsene. E ora, per la prima volta nella tua vita, ti si presenta l'occasione di fare qualcosa senza vi sia qualcuno che ti paga per questo, un compito che, molto semplicemente, devi solo impegnarti ad assolvere. Se accetterai di partecipare alla ricerca e se sopravviverai, per te ci sarà finalmente una casa, un posto dove vivere, qualcuno che non ti scaccerà. Comunichi a quel vecchio burbero d'un mago quanto hai deciso. Vai al **338**.



434

Tempo: un giorno Pti di Esp: 25

Hai abbattuto gli Orchetti e ti guardi attorno per vedere se ci sia ancora qualcuno che intende sfidarti. Ma non c'è più nessuno; rimetti perciò a posto l'arma e te ne vai. Intendi passare sotto la collina a nord e cercare di muoverti senza che nessuno se ne accorga. Dietro di te - ma hai fatto già un po' di strada - senti l'eco del fragore di una battaglia che ti spinge ad allungare il passo. Vai al **182**.

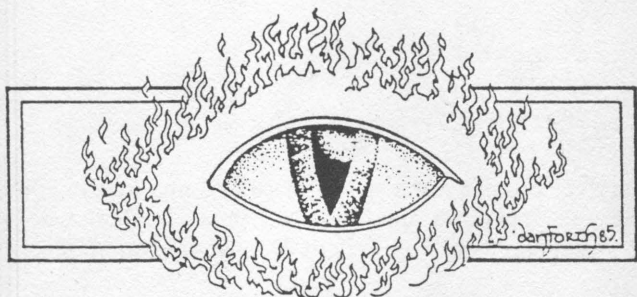
Opponi una muta e fiera resistenza passiva agli Orchetti, mentre questi ti tolgono le armi dalle mani sotto gli occhi dell'uomo vestito di cuoio. Quando sei completamente disarmato, l'uomo ti indirizza un ordine perentorio. "E adesso seguici sulla collina. È chiaro?" Rispondi con un cenno d'assenso. "Bene" prosegue l'uomo, "ma se cerchi di scappare ti faccio massacrare dagli Orchetti. Sarà comunque la morte ad attenderti, ma non sta a me prendere questa decisione". L'uomo si volta verso gli Orchetti. "Se il furbone cerca di svignarsela, sapete cosa fare". I mostri rispondono con ghigni e gridolini. Uno degli Orchetti, toccando il manico del pugnale, ti indirizza uno sguardo piuttosto esplicito: spera che tu faccia proprio quello che ti è stato ordinato di non fare. Vai al 149.

Con un salto sali sulla parete di roccia e ti arrampichi sulla sporgenza che avevi individuato. C'è una grotta! Impugni l'arma e ti spingi all'interno, sperando di non imbatterti in altri occupanti. Ma non c'è traccia di altre presenze. Torni all'ingresso e aspetti l'arrivo dei lupi cercando di riprendere un po' del fiato perduto con la corsa. Il branco di lupi ha disceso il pendio della collina: ammassate ai piedi della roccia, sotto di te, le belve sembrano confuse, come se fossero incerte sulla traccia da seguire.

Il vento ti è a favore. I lupi si girano da ogni parte ma sembrano aver perso il tuo odore. Poi, dopo poco, cominciano a mugolare e si acquattano. Soltanto adesso ti accorgi che in mezzo a loro c'è qualcosa, un'indistinta ed enorme forma scura; non odi nient'altro oltre che i versi dei lupi e avverti nei loro guaiti la presenza della paura. Una nube per un attimo oscura la luna e, quando la pallida

luce torna a illuminare la notte, i lupi e la misteriosa creatura sono scomparsi. Sei salvo, per il momento.

Attendi ancora, ma non ti arriva più nemmeno l'eco degli ululati. Il sole inizia già a salire quando fai ritorno all'accampamento per recuperare le tue cose e riprendere il viaggio. Vai al **157**.



437

Imracar è in preda ad una grande euforia. Finalmente è stato scelto per una missione importante! I suoi due fratelli rivestono alte cariche tra i consiglieri del Capo ma egli, fino ad ora, è stato sempre ignorato a causa della sua giovane età. Spera che gli venga data l'opportunità di fare qualcosa di valoroso, qualcosa che sia più importante del solito compito che gli viene affidato di portare messaggi da un gruppo di Esploratori ad un altro. Ad andatura spedita Imracar è già diretto al luogo dell'incontro.

Caratteristiche di Imracar (trascrivile sul Foglio d'Identità):

Forza = 9 (bonus = + 2)

Agilità = 9 (bonus = + 1)

Intelligenza = 9 (bonus = + 1)

Resistenza = 38

Bonus totali di Abilità predeterminati (trascrivi i punteggi sul Foglio d'Identità oppure, seguendo le regole indicate nel capitolo *Creare un personaggio* che si trova in fondo al libro, assegna i tuoi punteggi):

BO corpo a corpo = + 3

BO a distanza = + 2

BD = + 1

Corsa = + 1

Generico = + 3

Astuzia = + 2

Percezione = + 2

Magia = - 1

Imracar possiede una spada, un arco e una faretra con 6 frecce. Non porta armatura. Hai preso la Decisione 4; prendine nota sul Foglio delle Decisioni e vai al **306**.

438

Decidi di spostarti senza usare il tracciato della pista. Anche se sai di correre qualche rischio in più, conti sulla tua abilità per recuperare in questo modo un giorno di viaggio, sempre che la mappa che Gandalf ti ha mostrato alla torre fosse abbastanza precisa. La campagna si fa sempre più incolta, lasciando il posto ad una vegetazione via via più selvaggia ed intricata. Prosegui nella marcia con maggiore prudenza. Vai al **496**.

439

"Non toccare le carcasse!" dice Strider, pulendo la spada ancora grondante sangue e indicandoti i cadaveri dei lupi. "C'è qualcosa di strano in queste creature. Sarà meglio spostare l'accampamento sull'altro versante del pendio". Strider si abbassa e prende una torcia dal fuoco; raccogli le tue cose e lo segui. Vai al **448**.

Cerchi di arrestare il flusso di sangue, ma non serve a nulla. Una cortina avvolge il mondo intorno a te, e ti senti precipitare in un oscuro baratro senza fondo. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica. Se ottieni 2-8, vai al **417**.
Se ottieni 9-12, vai al **187**.



Pti di Esp: 20

La lotta è terribile, ma il lupo non riesce a superare la tua guardia, sempre pronta a parare i suoi assalti. Ad un certo punto il lupo si accascia al suolo: l'hai colpito a morte. Il branco se la dà a gambe, spaventato dalla torcia che continui a brandire. Ti volti verso lo Hobbit.

"Temo sia colpa mia se hanno attaccato anche te" dice, "non sapevo più cosa fare e mi avevano quasi raggiunto!" Non hai molto da rispondere, sai che probabilmente, nella stessa situazione, la disperazione ti avrebbe portato ad agire nello stesso modo. Lo Hobbit ha visto un fuoco acceso e ha pensato bene di raggiungerlo per trovare protezione. Lo tranquillizzi con un cenno.

"Il mio nome è Galley Took" prosegue ancora agitato. Fai un altro cenno per calmarlo.

"Puoi restare qui stanotte" dici, evitando consapevolmente di presentarti.

"Io so chi sei" ribatte lo Hobbit, "eri alla Torre delle Stelle. Ti ho visto parlare con Gandalf". Anche lo Hobbit partecipa alla missione!

"E cosa pensi di fare?" chiedi cercando di restare indifferente.

"Io credo che dovremmo unire le nostre forze".

"Non è questo che ci ha chiesto di fare Gandalf. Potrebbe portarci tutti e due alla morte".

"Gandalf non è qui" continua cercando di convincerti, "e a dire il vero credo di sapere perché il mago voleva che viaggiassimo da soli. Ma ormai siamo vicini al luogo in cui sono nascosti i Palantíri. Insieme saremo più forti... e gli Hobbit non sono abituati a restare da soli. Non so proprio perché ho accettato di prendere parte a questa avventura! Vorrei solo tornarmene a casa, rivedere la Contea e non uscirne mai più! Se uniamo le nostre forze, riuscirò a tornare a casa. Ne sono sicuro. Quei lupi mi hanno messo uno spavento!"

Se vuoi concedere allo Hobbit di venire con te, trascrivi il Risultato J sul Foglio dei Risultati e poi vai al **319**.

Se preferisci rifiutare la sua compagnia, vai al **389**.

442

Sei appena entrata nel villaggio quando incroci un uomo che porta un fascio di legna da ardere. Alto e biondo, vestito di calzoncini di cuoio e di una pelliccia, l'uomo ti fissa con aria minacciosa e poi getta a terra la legna.

"Cosa vuoi? Non vogliamo forestieri qui!"

"Sto cercando Kaldour" rispondi, "devo sbrigare un affare con lui. Dov'è?"

"Quel vecchio pazzo?" replica sorpreso l'uomo che subi-

to dopo stringe gli occhi. "Che razza di affari hai con lui, eh?"

"La cosa non ti riguarda" ribatti, pensando che meno parli con questo tipo, meglio è.

"La sua capanna è lì, dietro di te" dice. "Ma sarà meglio che tu mi dica che tipo di affari intrattieni con quel vecchio pazzo. E ti consiglio di farlo subito!" insiste portando la mano al pugnale.

Ti avvicini a lui, fissandolo con aria provocatoria. Gli occhi dell'uomo si spalancano, come se egli avesse all'improvviso percepito un pugnale puntato sul collo. "Te l'ho già detto" dici con la massima tranquillità, "la cosa non ti riguarda".

Continuando a tenere gli occhi su di te, l'uomo abbandona ogni intento aggressivo e allontana la mano dall'arma. Lo lasci andare e il Barcaiole, recuperata da terra la legna, riprende la sua strada verso il fiume. Con una scrollata di spalle, ti dirigi alla capanna che l'uomo ti ha indicato. Scostata la tenda che fa da ingresso, entri nella dimora di Kaldour. Vai al 103.



443

L'anziano uomo sembra credere alle tue parole ma dopo una lunga conversazione ti è chiaro che egli non è in grado

di dirti niente di nuovo. Gli chiedi se ci sono altri villaggi nella zona. L'uomo ti risponde che a due giorni di cammino verso ovest c'è un altro villaggio dei Lossoth. Lo ringrazi e parti.

Se hai ottenuto il Risultato J, vai al **300**.

Altrimenti vai al **416**.

444

Senti una voce provenire dall'oscurità, la voce di un uomo dal tono suadente e beffardo.

"E così saresti tu lo straniero che quelli sciocchi di Marek e Shodir mi hanno spedito alle calcagna" ti dice, "si sono sempre rifiutati di rispettare l'Orso, seguono solo le loro stupide leggi, e adesso si aspettano che l'Orso stesso freni la mia collera. Da lungo tempo cercano in tutti i modi di fermarmi, di fermare me, Malkath! Ma adesso basta, ci vuole un esempio!"

"Non sono venuto qui per perdere tempo a bisticciare sulle qualità degli sciamani Lossoth" dici, e vorresti proseguire, ma l'uomo ti interrompe.

"So chi sei e so perché sei qui! Ciò che ti ha condotto qui sarà la causa stessa della tua morte!" Il tono della sua voce ha preso una cadenza solenne, come se l'uomo pronunciasse una sentenza. Il tuo destino è segnato, a giudicare dal suo sguardo. L'uomo si è fatto avanti e adesso la luce lo illumina. Lo guardi avvicinarsi e, con grande meraviglia, ti accorgi che lo sciamano raggiunge il centro della stanza fluttuando, come se fosse sospeso in aria. "C'è un'uscita, straniero. L'Orso mi ha ordinato di dirtelo. È là, alla fine della stanza. Se riuscirai a raggiungerla, sarai libero".

"E cosa potrebbe fermarmi, Sciamano?"

"Guarda!" dice agitando un braccio verso il pavimento.

Le rocce sembrano prendere vita, sembrano muoversi, strisciare, contorcersi. Serpenti! E sono migliaia!



Ti avvedi adesso che lo sciamano non sta fluttuando, in realtà i piedi posano su un tappeto di serpenti, avvolti intorno alle caviglie e intrecciati alle dita dei piedi. Fai un salto all'indietro ed egli sorride. "Devo andarmene adesso. Ma devo avvertirti che ogni volta che lascio soli i miei cari animaletti, essi diventano irascibili, molto irascibili. Non amano restare senza la mia compagnia, lo vedrai da te. Ah! Ma forse fanno così perché oggi non ho ancora dato loro da mangiare. Boh! Qualunque sia la ragione del loro nervosismo, la cosa non sarà proprio piacevole per te. Addio, straniero".

L'uomo scivola verso il lato opposto della stanza e, saliti alcuni gradini scavati nella roccia, esce attraverso una porta segreta. Il tonfo sordo della porta che si chiude è il segnale che i serpenti attendevano. Sibilando sempre più forte, i rettili prendono possesso dell'intero spazio della stanza. Li vedi agitarsi sempre più convulsamente.

Cosa intendi fare? I serpenti sono troppi perché tu possa affrontarli in combattimento e molti di loro appartengono ad una specie molto velenosa.

Se hai raccolto l'Oggetto D, vai al **115**.

Se hai raccolto l'Oggetto A ma non hai raccolto l'Oggetto D, vai al **218**.

Altrimenti vai al **497**.

445

Hai percorso quasi tutto il tratto di mare che ti separa dalla riva e hai evitato tutte le insidie con successo. Ma improvvisamente, proprio quando già cominci a rilassarti pensando di aver raggiunto una zona di calma del mare, dal nulla appare un gorgo. Remi con forza ma ormai l'attrazione ti ha imprigionato, stai finendo dritto dritto nel cuore del gorgo. Remi più forte e poi ancora più forte. Ma il gorgo ormai ti ha preso nelle sue spire. I flutti ti inghiottono portandoti inesorabilmente tra le braccia della morte. Ti resta comunque la soddisfazione di aver impedito che i Palantíri finissero nelle mani del Nemico.

Fine

446

Superata l'ansa del fiume avvisti, proprio davanti a te, un'isola che separa il fiume in due corsi separati. Quello di sinistra sembra poco profondo e poco oltre scorgi un canneto che quasi ne ostruisce il passaggio. Il ramo di

destra è più largo e più profondo e sembra molto più agevole da percorrere.

Se scegli di andare a sinistra, vai al **486**.

Se scegli di andare a destra, vai al **345**.

447

Il capo Lossadan ti guarda fisso negli occhi per tutta la durata del tuo racconto. Quando hai finito, è lui a parlare. "Le mie orecchie hanno sentito le tue parole, ma il cuore non ha sentito nulla. Vuoi continuare ancora per molto a pronunciare parole vuote?" È chiaro che egli non ti crede. Intendi recedere o preferisci proseguire con la stessa storia?

Se resti della stessa intenzione, vai al **120**.

Se decidi di dire all'uomo la verità, vai al **150**.



448

Durante la notte all'improvviso ti svegli e vedi Strider che sta fissando le ceneri del fuoco ormai quasi spento. "Ero contrario a questa storia della ricerca fin dall'inizio" dice senza alcun preambolo e senza distogliere lo sguardo dal fuoco. "Tu sai come la penso" prosegue sospirando e smuovendo le ceneri con un ramoscello. "Ho l'impressione, e non chiedermi perché, che il Nemico sappia già tutto della ricerca. Non scordarlo mai, se vuoi arrivare fino in

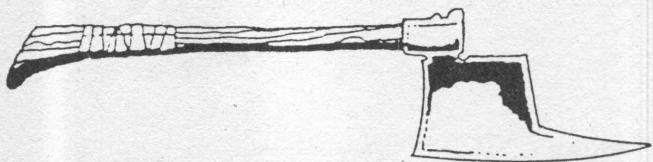
fondo. Ma ora" dice guardandoti per la prima volta, "sarà meglio dormire".

Il mattino seguente ti risveglii abbacinato dal sole ormai alto. Ti guardi attorno ma Strider è scomparso.

Vai al 157.

449

Sei già pronto a ritirarti quando con la coda dell'occhio noti qualcosa di strano. L'amuleto! Non può essere che lui, perché il gioiello non brilla più. Ti avvicini e lo raccogli. Lo infili nello zaino e poi ti avvii verso la stanza seguente. Trascrivi l'Oggetto A sul Foglio degli Oggetti e poi vai al 423.



450

Lo sguardo dell'uomo dagli occhi azzurri diventa freddo come il ghiaccio. Con un rapido gesto, cala la mano al pugnale che porta al fianco e lo estrae. Ride di te con aria beffarda e, indicandoti la capanna alle tue spalle, tenta di distrarti con strani discorsi, ma non c'è più dubbio che l'uomo voglia il tuo sangue. Non intendi farti cogliere di sorpresa e ti lanci all'attacco.

(Barcaiolo BO:1 BD:0 Re:19)

Per questo combattimento, ma solo per questo, aggiungi 1 punto al tuo bonus di Offesa e sottrai 1 punto al bonus di Difesa. Per non rischiare di ucciderlo, colpisci l'uomo

soltanto di piatto, senza usare il filo della lama dell'ascia.
Attenzione: non puoi scappare.

Se vinci, vai al **463**.

Se perdi, vai al **473**.

451

Tiri un gran respiro e ingurgiti un sorso. Ma che sorpresa! Il sapore del grum non è affatto intenso quanto l'odore lasciava intendere e, anzi, va giù che è un piacere! Ne bevi un altro sorso e poi subito un altro finché, per non perdere tempo, svuoti la ciotola in un colpo solo. La folla manda gridolini di giubilo al vederti posare a terra la ciotola vuota, Marek e Shodir ti guardano con aria soddisfatta, come se approvassero intimamente il tuo comportamento. Marek ti invita a sederti su una delle pelli, ti porge un'altra ciotola di grum e infine inizia un canto, ricevendo subito manforte dagli altri uomini accorsi intorno al fuoco. Vai al **156**.

452

Ti avvicini alla capanna, e l'uomo si accuccia.

"Quando raggiungi quell'isola davanti a te" dice con tono di rimprovero, "prendi l'imboccatura di sinistra. Andrai più lentamente ma la strada è più sicura per te, parola di Clamper il Rosso". L'uomo si alza e torna alla capanna. Vai al **446**.

453

Tempo: due giorni

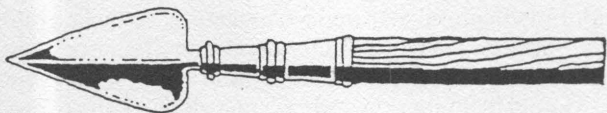
Due giorni più tardi inizi a cercare il torrente che ti porterà fin dentro i territori dei Lossoth. Nonostante la primavera anche qui nel lontano settentrione stia finendo per lascia-

re posto all'estate, avverti chiaramente che l'aria si è fatta pungente.

Al pomeriggio ti accorgi che il cielo si è oscurato e ti tornano alla mente gli avvertimenti di Gandalf riguardo ai furiosi temporali di queste zone. Dieci minuti dopo la pioggia è così fitta che a stento riesci ancora a vedere qualcosa davanti a te.

Se ti ripari sulla riva del fiume, vai al **132**.

Se preferisci proseguire, vai al **395**.



454

Tempo: quattro giorni

Al mattino seguente sei di nuovo in viaggio. Al pomeriggio, per mantenere la rotta verso il nord, lasci il grande fiume e prendi uno dei suoi piccoli affluenti. Nei giorni che seguono senti abbassarsi sempre più la temperatura e le notti specialmente si fanno fredde, seppure l'estate sia alle porte. Anche da questo capisci di essere arrivato nelle terre del nord.

La corrente del piccolo fiume è molto più ripida di quella del Lhûn e sei così costretto a darti da fare con maggiore lena per navigare controcorrente. Dopo tre giorni l'affluente si è ridotto ad un ruscello ed è troppo poco profondo perché tu riesca a risalirlo in canoa. Tiri fuori dall'acqua la canoa e la nascondi nella boscaglia. Preso in spalla il carico di provviste, ti incammini verso nord.

Ci vuole un'ora di marcia per raggiungere il primo sentiero. Dopo qualche esitazione, decidi di prenderlo, perché ti sembra porti nella direzione giusta. Hai preso la Decisione 9; prendine nota sul Foglio delle Decisioni e poi vai al **461**.

455

Ti volti per andartene, accompagnato dagli inchini di saluto degli Elfi. Ma hai fatto soltanto un centinaio di passi quando due Orchetti ti si parano davanti e ti sbarrano la strada. I due mostri se ne stavano nascosti qui ad aspettarti! Devi ucciderli altrimenti li avrai alle calcagna per tutto il viaggio fino a Forodwaith.

(Orchetto 1 BO:1 BD:1 Re:12)

(Orchetto 2 BO:1 BD:2 Re:12)

Attenzione: non puoi scappare!

Se sconfiggi gli Orchetti, vai al **434**.

Se uno degli Orchetti ti sconfigge, vai al **417**.

456

Per un momento hai l'impressione che l'uomo voglia sfidarti: il sangue comincia già a ribollirti nelle vene; gli occhi si velano di rosso acceso, e tutto il tuo corpo comincia a vibrare, scosso dall'ansia di combattere. Ma l'uomo arretra.

"La sua capanna è là, dietro di te" dice e ti sembra che abbia perso ogni voglia di avere a che fare con te. L'uomo, infatti, raccolta la legna, riprende il cammino verso il fiume.

Con una scrollata di spalle cerchi di riprendere il controllo del corpo; non è proprio piacevole tornare alla condizione normale, specialmente perché sai che il combattimento sarebbe stato assai divertente. Dovrai guardarti le

spalle, d'ora in poi: altre più amare esperienze ti dicono che la cosa non è finita qui. Ti dirigi alla capanna che l'uomo ti ha indicato e, scostata la tenda che chiude l'ingresso, entri nella dimora di Kaldour. Vai al **103**.

457

"Guarda chi si vede!" esclama. "Piacere di vederti, amico! Ma certo, non potevi che essere tu, chi altri si azzarderebbe a risalire il Fiume Lhûn in canoa".

"Ben trovato, Thom Plowright" rispondi con tono aggressivo. "Cosa ci fai qui? Mi pareva di aver capito che te ne tornavi a Bree".

"Ho cambiato idea" dice, "è stata Mera D'Amion a convincermi ad unirmi alla ricerca. E poi non avevo granché da fare a Bree, cosa sarei andato a farci? Sono tornato da Gandalf e mi sono offerto di partecipare alla missione. È stato lui a indicarmi questa via".

"Non posso credere che il mago abbia cambiato idea con tanta facilità" replichi, "non mi sembrava un tipo così malleabile".

"Si è convinto pensando che io potessi dare un utile apporto agli altri" replica Thom. "E poi voi, non dico tutti, ma quasi, viaggiando da soli sul fiume attirate molto di più l'attenzione di quanto non fareste in mia compagnia. Ma prima di continuare a protestare" prosegue accompagnandosi con una smorfia ammiccante, "guarda un po' cosa ti ho portato". L'uomo estrae dal fondo della canoa una borraccia piena di sidro e poi di colpo si fa serio in volto. "Penso sia ora di proseguire. Dietro di noi, a mezza giornata di navigazione, c'è una zattera e non mi piacevano proprio i ceffi che la guidavano".

Se decidi di viaggiare con Thom, vai al **129**.

Altrimenti, vai al **125**.

458

L'uomo ha preso la sua decisione.

"Quando raggiungi quell'isola davanti a te, prendi l'imboccatura di sinistra. Andrai più lentamente ma la via sarà più sicura per te, parola di Clamper il Rosso". L'uomo si alza e torna alla capanna. Vai al **446**.

459

Remi con tutta la forza che hai accompagnando ogni colpo col peso di tutto il corpo.

Se vuoi lasciarti prendere dalla corrente, vai al **261**.

Se prosegui controcorrente, vai al **196**.

Se raggiungi l'isola, vai al **128**.

Se raggiungi la sponda del fiume, vai al **248**.



460

Tempo: un giorno

Ti allontani dal castello e scopri che il sentiero che percorri si allarga ben presto fino a diventare una vera e propria strada. Ma non è tutto. Dopo una svolta repentina, la strada prosegue correndo a fianco dell'altro ramo del fiume e porta a nord. Continui a marciare per quel che resta della giornata e, al calar del sole, scegli per accam-

parti un luogo a buona distanza dal fiume e dalla pista.
Vai al **469**.

461

Tempo: due giorni

Nei due giorni seguenti il viaggio prosegue tranquillamente. Il cielo resta limpido, e di giorno la temperatura è accettabile, a tratti calda, mentre le notti sono già fredde come si addice alle terre del nord. A volte sul sentiero trovi già piccole chiazze di ghiaccio. Le foreste di latifoglie cedono il passo agli abeti, man mano che il pendio aumenta di ripidità. Da quel che ricordi delle mappe di Gandalf, dovresti già essere nel Forochel e, se è così, ormai non manca molto al territorio dei Lossoth.

Vai al **232**.

462

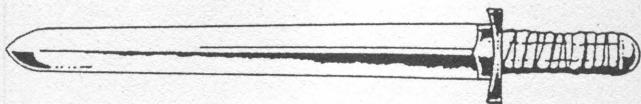
La lotta è lunga e terribile. I tuoi colpi sembrano solo sfiorare il tuo avversario e non dai certo l'impressione di volerlo fermare a tutti i costi, tanto che le tue esitazioni più di una volta rischiano di portarti alla morte. Thom Plowright non pare proprio soffrire della stessa incertezza e vibra colpi a destra e a manca, finché con un'abile manovra l'uomo ti colpisce col piatto della lama sulla testa. Perdi i sensi e il tuo corpo finisce in acqua, trasportato dalla corrente. Vai al **297**.

463

Pti di Esp: 19

Il fastidio non dura molto: sarà stato anche un buon guerriero, ma al tuo confronto è un novellino. Per sua fortuna, oltre ai sensi, il Barcaiolo ha perso anche un po'

della sua aria tronfia. Si riprenderà sicuramente, ma al risveglio si ritroverà in compagnia di un bel mal di testa; soltanto il tuo buon animo fa sì che l'ascia torni a riposare nel fodero. Ignorando una volta per tutte l'uomo, ti dirigi alla capanna che egli ti aveva indicato e, scostata la tenda che chiude l'ingresso, entri. Vai al **103**.



464

L'uomo non ti vede, nonostante si sia avvicinato alla riva e aguzzi gli occhi proprio verso il punto in cui sei nascosto. Decidi di tornare alla canoa e di aspettare che l'uomo si allontani per un bel tratto. Dopo quasi un'ora di attesa ti rimetti a remare sul corso del Fiume Lhûn e tuttavia ad aspettarti, poco oltre, trovi proprio Thom Plowright. Decidi di sfruttare al meglio l'occasione. Vai al **429**.

465

Per un attimo ti sembra che gli uomini siano passati oltre ma improvvisamente sopra di te senti una presenza minacciosa: un uomo vestito di cuoio nero, col viso deturpato dalle cicatrici, viene subito raggiunto da due Orchetti e dagli altri compagni.

"Prendetegli le armi e legatelo ma lasciate liberi i piedi" dice l'uomo agli Orchetti. Sei stato catturato dalle forze di Mordor! Vai al **435**.

Khrîm, Nano delle Montagne Azzurre, è uno scapolone nient'affatto scontento della propria solitudine. Tanto vagabondo da sentirsi a casa propria anche all'aria aperta, e specialmente nelle terre di Forochel. Khrîm ha già fatto molti viaggi nelle terre ghiacciate. Sono i commerci a spingerlo nelle terre dei Lossoth, dai quali acquista gli smeraldi di berillo che si trovano nelle incrostazioni di particolari colate di lava vulcanica. Solo il diamante è più duro di questi smeraldi e i Nani danno a essi gran valore perché servono loro per decorare le armi.

Caratteristiche di Khrîm (trascrivile sul Foglio d'Identità):

Forza = 12 (bonus = + 2)

Agilità = 8 (bonus = + 0)

Intelligenza = 9 (bonus = + 1)

Resistenza = 44

Bonus totali di Abilità predeterminati (trascrivi i punteggi sul Foglio d'Identità oppure, seguendo le regole indicate nel capitolo *Creare un personaggio* che si trova in fondo al libro, assegna i tuoi punteggi):

BO corpo a corpo = + 4

BO a distanza = + 1

BD = 0

Corsa = - 1

Generico = + 2

Astuzia = + 2

Percezione = + 3

Magia = - 1

Il suo equipaggiamento comprende un'ascia e un martello da combattimento, una sottile corazza di maglia e uno scudo. Hai preso la Decisione 2; prendine nota sul Foglio delle Decisioni e vai al **306**.

467

Trovi un gruppo d'alberi contornato da una fitta boscaglia. Ti nascondi e resti immobile e silenzioso. Speri che gli altri si convincano che tu sei scappato in un'altra direzione. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Astuzia (se sei uno Hobbit aggiungi ancora due punti).

Se ottieni 2-9, vai al **465**.

Se ottieni 10-12, vai al **175**.

468

"Sciamano" dici, "faremo crollare il tetto come tu hai suggerito ma ti avverto che prenderò con me la piccola pietra. Io credo alla verità delle tue parole e forse il mio popolo è in grado di abbattere quella bestia orribile di cui hai parlato, ma avrà bisogno della pietra per sapere dove essa si trova".

"Ma... il Guardiano..." balbetta Malkath con il panico negli occhi.

"Il Guardiano dovrà comunque setacciare le macerie per cercare le pietre e, se non ne troverà una, ci metterà ancora più tempo di quello che abbiamo previsto. Avremo maggiori possibilità di fuggire".

L'uomo ti guarda con aria dubbiosa ma preferisce non contraddirti. "Bene, faremo come dici, straniero. Può essere che tu abbia ragione".

Vai al **255**.

469

Continui a marciare per tutto il giorno a passo forzato. Al pomeriggio scorgi, davanti a te, i segni inequivocabili di campi coltivati. Le condizioni della strada si fanno via via migliori e di quando in quando riconosci le tracce di una

carrozza e persino impronte di piedi. Al solo pensiero di un pasto caldo, ti viene l'acquolina in bocca. Oltre la collina vedi levarsi del fumo; affretti il passo. Vai al **282**.

470

Tempo: un giorno Pti di Esp: 55

Incredibile! Sei riuscito ad abbattere il serpente. Guardi la carcassa inerte del mostro, tu stesso sorpreso di essere ancora in vita. Ti riposi per un attimo e poi ti tuffi per recuperare lo zaino dal fondo del fiume. Torni a riva e ti lasci cadere disteso; per alcuni lunghi attimi il respiro sembra non voler tornare regolare ma infine raccogli tutte le forze che ti restano. Ti attende un ultimo sforzo; devi arrampicarti sulla parete di roccia che costeggia il fiume per raggiungerne la cima. Hai intenzione di accamparti lì per la notte e poi ripartire al mattino seguente. Il viaggio non è finito, pensi, ma da domani di acqua non se ne parla più, ti sposterai sulla terraferma. Hai ottenuto il Risultato B; prendine nota sul Foglio dei Risultati e poi vai al **330**.



471

"Maledetti vigliacchi!" dice a denti stretti, contratta dal dolore. "Se invece di scappare foste rimasti qui, li avremmo battuti. Il prezzo della vostra codardia è la mia morte,

maledetti voi!" Con sforzi sovrumani, la donna riesce a mettersi seduta. Ora vedi quanto profonde sono le ferite che le squarciano il corpo. "Hah!" prosegue con una smorfia. "E pensare che come un'ingenua ho sempre creduto a tutte quelle storie sul coraggio degli Elfi".

"Cos'è successo?" chiedi, cercando di restare calmo.

"Dovresti saperlo" risponde seccamente la donna, "tu e i tuoi degni compari ve la siete svignata proprio quando è iniziata la festa".

"Io sono solo" dici, "sono arrivato soltanto adesso. Dimmi cos'è successo".

La donna ti guarda con più attenzione. "Non sei uno di loro?" chiede. Scuoti la testa in segno di diniego. "E allora cosa sei venuto a fare qui?"

"Ho i miei motivi e sono gli stessi che hanno condotto anche te fino a qui" dici con un debole sorriso. "Anch'io sono stato scelto da Mithrandir, che tu conosci col nome di Gandalf".

"Ah, è così" dice la donna, tranquillizzandosi. Il sudore le imperla la fronte, capisci che non le resta ancora molto da vivere. "E allora ascolta. Quando sono arrivata, il villaggio era già occupato da una banda di Elfi..." la donna si ferma per un attimo, interrotta dalle fitte che la dilanano, "si erano fermati qui per qualche ragione che non sono riuscita a capire. Poi sono arrivati i Cercatracce e con loro una banda di Orchetti. E cosa fanno gli Elfi? Se la svignano, lasciando il villaggio in balia di quei malvagi. Ho fatto ciò che potevo ma erano troppi".

"Ti sei comportata con valore" dici, indicando i cadaveri dei Cercatracce.

La donna raccoglie le poche forze che le restano e, con un ghigno, prosegue. "Pensavano fossi un bocconcino facile facile da digerire, solo perché sono una donna. Ma io sono Mera D'Amion. Ricorda questo nome!"

"Hanno pagato nel modo giusto per la loro superbia. Il

tuo coraggio verrà ricordato a lungo, Mera D'Amion. Ci penserò io a tenere vivo il ricordo del tuo valore". Le tieni compagnia fino a quando la morte non la rapisce per sempre. La porti fuori dalla casa e la seppellisci in una piccola radura nei pressi del fiume. Le sue parole continuano a risuonare nella tua mente. Hai ottenuto il Risultato I; prendine nota sul Foglio dei Risultati e poi vai al 294.

472

Pti di Esp: 5

Per un attimo ti sembrava di averlo mancato, ma poi quando vedi le sue ali rallentare sempre più il battito, ti convinchi di esserci riuscito. Il volo continua ancora per poco, dopo qualche secondo il corvo precipita a spirale nella valle. Continui a seguire la sua caduta e ti complimenti con te stesso per la precisione del colpo. Un ficcanaso di meno a curiosare sui tuoi movimenti!

Di pomeriggio il suolo comincia ad aumentare di pendenza. Finalmente cominci a scendere, il che significa che sei quasi fuori dalle colline. Il paesaggio, qui, è ancora più desolato di quello dell'altro versante, non c'è traccia nemmeno di quei radi ciuffi d'erba che ti allietavano il cammino sul lato est. Da quando hai abbattuto il corvo, non hai incontrato nemmeno l'ombra di una qualsiasi forma di vita. Vai al 478.

473

Il combattimento è piuttosto divertente; il tuo avversario è più bravo di quanto pensavi, così bravo da sconfiggerti! Purtroppo per te, la tua ricerca si conclude con un fallimento. **Fine**

Mentre Kirvak arrivava all'inevitabile conclusione dei suoi sospetti, tu eri già con la mano sul manico del pugnale. Non appena l'uomo cerca di alzarsi, lo colpisci col manico tentando di fargli soltanto perdere i sensi. Se riesci a renderlo rapidamente inoffensivo, la gente penserà che sia crollato perché stordito dal troppo grum che si è tracannato.

Il gesto è rapido e preciso, lo colpisci alla nuca e Kirvak vacilla. Lo agguanti e lo adagi a terra. Poi ti avvicini alla folla per vedere se ti riesce di capire il senso dell'Enigma dell'Orso. Prendi in braccio un bambino che lo sta cantando a voce spiegata, ti siedi e te lo metti sulle ginocchia. Ora puoi finalmente ascoltare. Vai al 142.

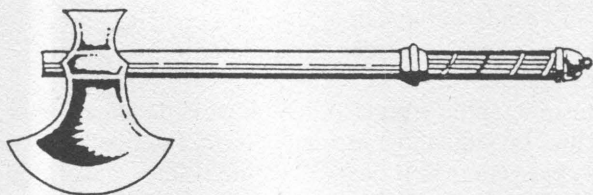
Sotto la luce della luna calante ti infili nella boscaglia in cima al colle mentre senti che i lupi hanno raggiunto il tuo accampamento. Alle tue spalle, dopo una pausa durante la quale alcuni lupi si sono avventati sulla tua coperta riducendola a brandelli, si leva sempre più acuto il ringhio dell'intero branco. D'improvviso, come se qualcuno avesse ordinato loro di farlo, i lupi tacciono, e sulla collina scende un silenzio minaccioso. Poi, altrettanto improvvisamente, gli ululati riempiono la notte con ancora più grande frenesia. I lupi hanno trovato le tue tracce.

Ti butti a capofitto giù per l'altro versante della collina e intravedi quella che potrebbe essere una cavità nella roccia, una chiazza più scura della roccia stessa. Se solo riuscissi a raggiungerla! Infilandoti in quella piccola grotta, i lupi potrebbero entrare solo uno alla volta e potresti così affrontarli ad armi pari. Le bestie feroci ti hanno

individuato, tutto il branco ti è alle calcagna. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica.

Se ottieni 2-6, vai al **499**.

Se ottieni 7-12, vai al **436**.



476

L'interno della capanna è immerso nel buio e nell'odore di vecchie ceneri. Ti fermi per lasciare che gli occhi si adattino all'oscurità e intanto noti che il pavimento dentro la capanna è coperto da pile di pelli rozzamente conciate. Prima che tu riesca a dare una forma più precisa alle forme vaghe che intravedi, una voce ti coglie di sorpresa da un angolo della capanna.

"Chiudi quella tenda, maledizione! O ti sventro come un pesce, quant'è vera la lama della mia spada!"

Lasci che la tenda scivoli di nuovo sull'ingresso. "Vengo per la barca che hai promesso ad un amico che entrambi conosciamo" dici.

"Amico? Quale amico? Di che barca vai cianciando? Io non vendo barche" borbotta, quasi parlando da solo e, nel cercare di alzarsi in piedi, prosegue con tono ancora più furioso. "Per tutte le stelle del cielo! La mia povera testa! Che diavolo ci mettono adesso nel sidro!"

"La barca che secondo la promessa di Gandalf dovrebbe essere qui per me" insisti.

"Ah, quella!" dice l'uomo, raggiunta con grandi sforzi la

posizione eretta. "Beh, mi dispiace proprio, ma quelle barche non ci sono più. Finite! L'ultima se n'è andata ieri. Stramaledizione! Non l'avessi mai bevuto, quel dannato sidro!" Vacillando l'uomo si avvicina a te. È di altezza media, con la schiena curva; il viso, circondato da una capigliatura grigia, è tutto percorso da rughe che fanno sembrare la pelle come avvolta da una rete. Non c'è alcun dubbio che sia in preda a qualche dolore.

"Cosa?" esclami con disappunto. "Non ci sono più barche? Non può essere!"

"Non può essere! Certo che può, è così!" replica l'altro con una smorfia. "Puoi andare a vedere da te, se non mi credi. Vai giù, all'approdo e troverai solo una canoa, la mia, quella che uso per andare a mettere le trappole in inverno".

"E se prendessi quella?" chiedi.

"Non se ne parla nemmeno! È l'unica che mi è rimasta e un Barcaiole senza barca non è nessuno!"

Cominci a capire dove l'uomo vuole arrivare. Ti sta mostrando l'esca per adescarti come un pesce. La barca te la darà, certo, ma solo vendendola, e per giunta ad un prezzo esorbitante. Purtroppo hai già speso la maggior parte dei tuoi soldi per tenere tranquilli i briganti. La tua ricerca è finita qui. **Fine**

477

Hai capito cosa spinge il corvo a seguirti senza sosta, ma non puoi fare niente per contrastarlo. L'uccello si tiene a debita distanza da te e dalle tue armi. Non ti resta che proseguire e sperare che la distanza tra te e i misteriosi padroni del corvo non diminuisca. Davanti a te si profila un bosco. Forse là riuscirai a liberarti dell'uccellaccio. Verso il pomeriggio il suolo comincia ad aumentare di pendenza. Finalmente cominci a scendere, questo signi-

fica che sei quasi fuori dalle colline. Il paesaggio qui è ancora più desolato di quello dell'altro versante, non c'è traccia nemmeno di quei radi ciuffi d'erba che ti allieta-
vano il cammino sul pendio orientale. Non hai incontrato nemmeno l'ombra di una qualsiasi forma di vita, ad eccezione di quel dannato corvo che continua a svolazzarti sulla testa. Vai al **478**.

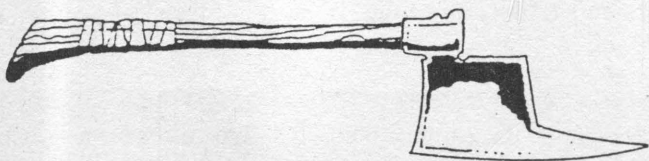
478

Tempo: un giorno

Il pendio si fa più morbido: finalmente vedi emergere dal terreno qualche ciuffo d'erba e, più avanti, la sagoma di qualche albero, la stessa vegetazione che avevi incontrato prima di risalire le colline. La giornata è quasi al termine, la luce diminuisce rapidamente, e devi accamparti ancora una volta su queste terre, circondato da un inospitale paesaggio.

Se hai ottenuto il Risultato H ma non hai ottenuto il Risultato G, vai al **216**.

Altrimenti vai al **506**.



479

Mentre l'uomo si avvicina continuando a guardare da una parte all'altra del fiume, noti la sua corporatura possente. Non c'è più tempo per nascondersi meglio. Ti acquatti

ancora di più e speri che egli non ti veda. **Lancia i dadi**
e somma al risultato il bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-7, vai al **305**.

Se ottieni 8-12, vai al **464**.

480

Del villaggio, ormai scomparso alla tua vista, non resta
che un filo di fumo all'orizzonte. Vai al **245**.

481

La sporgenza su cui ti trovi sembra fatta apposta per
mettersi a rimirare il panorama. Sotto di te si stende una
grande valle che corre fino al mare. Senti addirittura il
rumore delle onde che si frangono a riva. Dev'essere la
Baia di Ghiaccio, pensi, l'insidioso tratto d'acqua che
porta al mare aperto. Il rumore delle onde ti fa pensare
che si tratti veramente di un luogo terribile, percorso da
violente turbolenze e correnti irresistibili, e reso ancora
più spaventoso dai gorgi, da onde alte come montagne
e dalle rocce affioranti grandi come navi. Non c'è da
stupirsi che Re Arvedui scomparve qui, nonostante l'e-
sperienza e la perizia dei suoi marinai non avessero eguali
in tutta la Terra di Mezzo.

Scruti la vallata e noti una lunga fila di torce che si muove
verso il mare. Devono essere i ragazzi, pensi, arguendo
che la cerimonia avrà luogo proprio là. Oltre la baia il
disco lunare ha appena iniziato a salire sull'orizzonte. È
ancora troppo basso perché i ragazzi riescano a vederlo,
ma le torce ora sembrano muoversi più in fretta. Continui
a guardare e ti accorgi che all'improvviso le fiammelle si
fermano e una alla volta si spengono. Il destino dei
ragazzi si sta per compiere.

La luna è ormai ben alta sopra l'orizzonte e, in tutta la sua

maestosa grandezza, riempie il cielo di luce color del sangue.

Improvvisamente ti ricordi dell'Enigma dell'Orso:

*La notte e gli astri Egli vuol osservare,
luce rubina gli adorna il collare;
il segno appare del suo gran splendore,
nel luogo dov'è disceso il suo favore.*

La notte è limpidissima, sono comparse anche le stelle. La Luna di Sangue occupa una porzione enorme di cielo. Ma cosa sarà mai il collare? Proprio in quel momento senti un suono, come di metallo che percuota la roccia. Fai qualche passo lungo la sporgenza in modo da poter osservare la cima del promontorio. La vista ti fa sobbalzare. La luce della luna illumina un masso che sovrasta tutta la cima come una testa posata su di essa; ma non si tratta di una testa informe: il masso replica nelle sue forme un'enorme testa d'orso! Vai al **155**.

482

I tuoi sforzi non ricevono adeguata ricompensa! Le rocce sono interrate troppo saldamente nel terreno del crepaccio perché tu riesca a spostarle e a formare un passaggio per superarle. Non c'è più tempo, ormai: alle tue spalle giunge un uomo col volto deturpato da un gran numero di cicatrici. Non hai più vie di fuga! Dietro a lui arrancano alcuni Orchetti. "Prendetegli le armi e legatelo ma lasciate liberi i piedi" dice l'uomo agli Orchetti. Sei stato catturato dalle forze di Mordor! Vai al **435**.

483

Senti un dolore intenso alla schiena. Una freccia ti ha colpito! Cadi a terra. **Lancia i dadi** per tre volte di

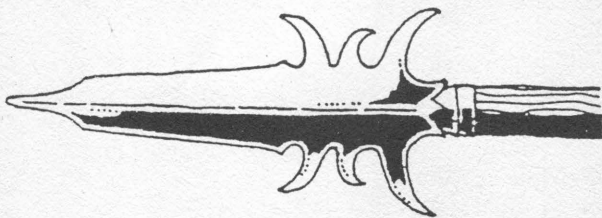
seguito, somma i risultati che ottieni dai tre lanci e aggiungi il totale al punteggio del tuo Danno.

Se a questo punto il punteggio di Danno è maggiore di quello di Resistenza, vai al **417**.

Altrimenti vai al **440**.

484

L'amuleto sta splendendo! Lo estrai e lo tocchi: è caldo e produce un piacevole formicolio sulla pelle. Ti ricordi del misterioso gruppo di figure che hai visto al castello, immobili personaggi di una scena misteriosa non toccati dallo scorrere inesorabile del tempo per effetto di un incantesimo. Non c'è altra spiegazione perciò, pensi: l'amuleto ha preso a splendere perché risvegliato dalla presenza intorno a te di una qualche forma di magia, di un incantesimo molto potente, forse. Vai al **167**.



485

Ti avvicini alla capanna e l'uomo si accuccia.

"Che razza di creatura sei? Andresti bene come esca per i pesci!" dice, facendo seguire alle parole una crassa risata. **Lancia i dadi** e aggiungi al risultato il bonus di Abilità Generica.

Se ottieni 2-6, vai al **148**.

Se ottieni 7-12, vai al **513**.

Tempo: un giorno

Decidi di prendere il ramo occidentale e inizi a farti strada tra le canne. Dopo qualche minuto il canale si allarga e puoi perciò procedere molto più speditamente. Prosegui a remare per tutta la giornata e, al calare della sera, l'isola è superata una volta per tutte. Vai al **302**.

487

Sei nel cortile, guardi con attenzione dove posi i piedi e, confusi con le erbacce che lo infestano, vedi brillare dei pezzi di metallo. Ti chini e ne raccogli uno. Lo rigiri tra le mani: è il medaglione appartenuto ad un guerriero di molto tempo fa, ma sicuramente morto in questo piccolo spazio. Con la mano scosti il fusto di un'alta pianta di fagiolo e, quando questo si affloscia mostrandoti ciò che nascondeva, ti ritrai inorridito con un salto. I tuoi sospetti erano giusti.

Ti alzi e ti guardi ancora attorno. Le condizioni del cancello e dei pezzi di metallo non lasciano dubbi: il castello venne saccheggiato almeno un migliaio di anni fa. Sei confuso, non capisci perché ai morti non sia stata data degna sepoltura.

Se vuoi andartene, vai al **460**.

Altrimenti vai al **227**.

488

Nel cuore della notte vieni svegliato dall'ululare di un lupo. Il verso si ripete a breve distanza, ma questa volta sembra più lontano, più debole. Ormai sei completamente sveglio; ecco, ne senti un altro. Stai ad ascoltare ma la notte ha ripreso tutto il suo silenzio. Dopo un po' ti chiedi

se non sia stato tutto un sogno e così, col mantello sulle spalle, ti spingi fino al limite del pendio per accertartene. A grande distanza vedi qualcosa, qualcosa di oscuro, non riesci a capire cosa sia ma ti pare di riconoscere i balzi di un lupo che si stagliano sull'orizzonte, sulla linea che contorna la collina di fronte a te. Ma c'è qualcosa di strano in quel che vedi: la forma è troppo lontana perché tu riesca a distinguerla chiaramente, ma se si tratta proprio di un lupo, è una bestia di dimensioni gigantesche. Vedi saltare un'ultima volta verso il cielo quella cosa misteriosa... poi più nulla. Vieni scosso dai brividi; sai che, qualsiasi cosa fosse, quella creatura non era di questo mondo.

Dormi poco e male per il resto della notte e poco prima dell'alba ti rassegni, ti alzi e disfi il campo. L'aria, che al mattino avevi trovato piacevolmente fresca, a mezzogiorno si è fatta incandescente, il sole batte senza pietà e non c'è più a confortarti nemmeno quel vento che fino all'alba soffiava gelido e costante. Hai ottenuto il Risultato F. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Percezione (se sei un Elfo, un Esploratore o Mera D'Amion aggiungi ancora un punto).

Se ottieni 2-6, vai al **234**.

Se ottieni 7-12, vai al **519**.

489

Non hai intenzione di perdere il tuo tempo con questo genere di cose. Che se la sbrighino da soli. Vai al **182**.

490

Corri verso la periferia del villaggio. I Lossoth sono ormai intorpiditi dal cibo e dalle danze e non riescono a raggiungerti e catturarti. Ma qui non puoi più tornare!

Dovrai provare con un altro villaggio. Ti ricordi che sulla mappa di Gandalf era segnato un altro villaggio Lossoth in direzione occidentale.

Se hai ottenuto il Risultato J, vai al **300**.

Altrimenti vai al **416**.

491

Torni al luogo dove avevi lasciato Galley Took e lo trovi seduto con aria mesta.

"E va bene" dici, "faremo a modo tuo".

Vai al **186**.



492

Aggiri il castello e raggiungi il muro opposto a quello sotto il quale sono accampati gli Orchetti. Raccogli un sasso e lo tiri oltre il muro. Niente. Ne tiri un altro, e questa volta ricevi la risposta che attendevi. Un Elfo sporge la testa oltre il muro. Ti sbracci per richiamare la sua attenzione.

"Fammi entrare!" gridi. "Ho un messaggio molto importante per voi". L'Elfo sembra incerto, e tu riprendi a gridare. "Chiama il tuo capo e portalo qui, dannazione! State per essere attaccati!" Adesso sì che l'Elfo ha capito! La testa scompare e in un tempo straordinariamente breve

riappare assieme a quelle dei compagni. Ripeti ciò che hai già detto alla sentinella aggiungendo tutte le informazioni che sono in tuo possesso. Gli Elfi ti invitano ad entrare nel castello ma, con la scusa di affari urgenti che ti attendono, rifiuti. Vai al 182.

493

Sono Sindar, e di primo acchito ti viene da pensare che potrebbe trattarsi di uno dei gruppi di ribelli. Uno degli Elfi si avvicina per parlarti.

"Salve" dice, " il mio nome è Cirdan". Ma è il leggendario condottiero dei Rifugi Oscuri! Ti riprendi dallo stupore e lo saluti. Cirdan è molto alto e, a differenza della maggior parte degli Elfi, mostra in volto ormai tutta la sua età. Sotto la lunga barba bianca qua e là emergono i bagliori fulgenti dell'armatura mithril.

"Vedo che ti sei imbattuto nei Barcaiolì" continua, accennando col capo alla canoa raffazzonata e sottolineando la cosa con un sorriso. "Dev'essere stata una trattativa piuttosto faticosa!"

"Proprio così" dici con un moto di sdegno, "e non scherzo proprio quando ti dico che mi taglierei un dito piuttosto che avere di nuovo a che fare con loro". Per continuare, cambi repentinamente argomento. "Ci sono notizie dei ribelli?"

"No, li stiamo ancora cercando. Sono riusciti a sfuggirci di nuovo e sarà molto difficile riprenderli, ora che sono rimasti in pochi. Mi sono fermato per avvertirti che i ribelli forse hanno ricevuto rinforzi e non è da escludere che essi ti tratteranno da nemico, se verranno a sapere della ricerca. Non abbassare mai la guardia".

"Ti sono grato, Cirdan" dici.

"Raccogli le tue cose" controbatte, "alla tua grande nave ci penso io". Inizi a riempire lo zaino mentre l'Elfo si

avvia verso la sponda del fiume. Inginocchiato davanti alla canoa, appoggia le mani sullo scafo e si mette a sussurrare, come se conversasse con l'imbarcazione!

Lo raggiungi con lo zaino in spalla proprio mentre egli si alza e scrolla i calzoni per pulirli delle foglie e della terra. "Ora la canoa andrà molto meglio" dice, "nessuno si era premurato di avvertirla dell'importanza della tua missione".

Lo ringrazi ancora una volta mentre, stupito, continui a riflettere sulla assurda conversazione di Cirdan con la canoa. Carichi lo zaino e ti infili con attenzione nella canoa. Con una spinta raggiungi il centro del fiume e, dopo un ultimo saluto agli Elfi, inizi a remare controcorrente. Vai al **358**.

494

Ti concentri e rifletti se ti convenga o meno partecipare alla missione.

Se hai preso la Decisione 1, vai al **409**.

Se hai preso la Decisione 2, vai al **411**.

Se hai preso la Decisione 3, vai al **415**.

Se hai preso la Decisione 4, vai al **419**.

Se hai preso la Decisione 5, vai al **428**.

Se hai preso la Decisione 6, vai al **433**.

495

"L'abbiamo beccato che curiosava intorno al campo" dice l'uomo con il viso segnato dalle cicatrici, "non viene dal castello".

"Tu chiedi lui, Cercatracce?" tuona il troll.

"No. Pensavo di lasciare questo piacevole lavoretto a te, Mogash".

"Sì, bene così" replica il troll con un ghigno che ti pare

l'unica smorfia che possa disegnarsi sul suo viso. L'orrenda creatura si avvicina a te e ti rifila un calcio con l'enorme artiglio che gli fa da piede. "Tu guarda me" ti dice e non puoi che obbedire. "Perché tu qui?"

"Mi ci hanno portato i tuoi uomini" rispondi ma lo sguardo tra l'infastidito e l'annoiato del troll ti sembra la minaccia più eloquente che tu abbia mai ricevuto.

"Perché tu non vai dentro castello?" insiste.

"Ho visto il fumo e non sapevo chi ci avrei trovato dentro".

Il troll sembra confuso. "Tu Elfo, dentro castello Elfi. Tu non sapevi?" Adesso finalmente capisci perché questi brutti ceffi se ne stanno nascosti sulle colline. Sono all'inseguimento dei Sindar ribelli che si sono fermati per una sosta dentro il castello. O meglio questa ti sembra essere l'unica spiegazione possibile.

"Non lo sapevo proprio".

"Mogash ha un'idea. Mogash fa buona marmellata. Noi finita marmellata ma se Mogash fa poltiglia di te noi abbiamo di nuovo buona marmellata". Gli Orchetti che circondano il troll si mettono a ringhiare e a sbattere gli scudi. Avverti sopra di te l'alito della morte. Non c'è pietà per te, non da parte di creature malvage come queste. La tua fine è orrenda perché l'agonia è lenta e dolorosa. **Fine**

Scende la notte, e per accamparti scegli la cima di un piccolo colle. Per non richiamare l'attenzione di chissà quali malintenzionati, eviti di accendere un fuoco, per sfamarti ti servi del cibo di scorta e poi, avvolto in una coperta, cerchi di prendere sonno.

Dopo un po' vieni svegliato dal tetro ululato di un lupo al

quale, dopo un attimo, segue un altro di risposta; poi un altro ancora di un terzo lupo. A grandi balzi i lupi si stanno avvicinando... ripercorrono i tuoi stessi passi seguendo il tuo odore. Cosa intendi fare?

Se vuoi restare dove sei e cercare di accendere un fuoco, vai al **260**.

Se preferisci cercare di scappare, vai al **475**.



497

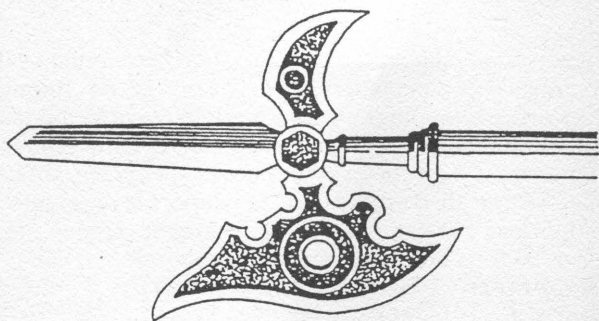
Ti guardi freneticamente attorno. Dev'esserci una via d'uscita da questa trappola! Non hai avuto tempo, finora, di osservare con attenzione il luogo dove ti trovi. È una grotta naturale, senza dubbio, ma è stata resa dai Lossoth più abitabile, per dirla così. Le pareti sono sgrezzate alla buona, e da queste emergono spuntoni mozzati ma non rifiniti; forse nelle intenzioni di chi ha lasciato quelle sporgenze esse servono a qualcosa di cui ora non comprendi il significato. L'alto soffitto è puntellato da colonne di sostegno e il pavimento è stato levigato e reso uniforme, ad eccezione delle fosse profonde da cui continuano a uscire, sempre più numerosi, i serpenti. Presto saranno su di te, e ancora non hai trovato una via d'uscita! Torni con lo sguardo su una delle pareti di lato. Se la vista non ti inganna, quella lieve protuberanza è stata ricavata dalla roccia probabilmente per sostenere un ponteggio

usato dagli operai per modellare le colonne. La sporgenza è veramente minuscola ma non hai altra scelta.

Con un balzo raggiungi la parete badando di evitare i serpenti che si sono già spinti fino a lì. Non c'è altro appiglio, la sporgenza basta appena per le dimensioni del tuo piede e dovrai restare in equilibrio precario con il piede posato sulla sporgenza come unico sostegno. Se cadi, verrai accolto dal groviglio di serpenti che striscia sotto di te. Un gran respiro e via! **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Abilità Generica (se sei uno Hobbit o un Nano aggiungi ancora un punto).

Se ottieni 2-6, vai al **209**.

Se ottieni 7-12, vai al **310**.



498

Per ben due volte rischi di essere raggiunto prima di esserti allontanato a sufficienza. Svolti verso la collina che si erge in lontananza e affretti il passo. Ad un certo punto devi però fermarti, perché rischi di incocciare in un gruppo di esploratori. Ti prende un sussulto al cuore: sono uomini vestiti di nero, i famigerati Cercatracce, e sono accompagnati da un gruppo di Orchetti!

Con movimenti agili e furtivi avanzi verso la cima della collina e poi ti lanci di corsa giù per l'altro versante. Ora puoi finalmente tirare un sospiro di sollievo e rilassarti. L'unico compito che ti resta è di mettere quanta più distanza ti è possibile tra te e gli Orchetti.

Ti chiedi cosa diavolo ci faccia una banda di Orchetti in questa regione e la risposta ti arriva in un baleno. Stanno tenendo d'occhio gli sconosciuti che si trovano dentro il castello! Non sarebbe il caso di avvertire i malcapitati del pericolo che incombe su di loro? O al contrario ti conviene andartene di gran carriera?

Se vuoi andare al castello, vai al **492**.

Altrimenti vai al **489**.

499

Ti lanci giù per il pendio e con un balzo ti arrampichi sulla sporgenza che avevi individuato. C'è una grotta! Impugni la tua arma e ti spingi all'interno della cavità, sperando di non imbatterti in qualche occupante poco contento della visita. La grotta è vuota; puoi così concentrare tutti i tuoi sforzi all'entrata. Il primo lupo ha raggiunto la sporgenza e allunga verso di te le lunghe zanne, che la luce della luna colora di un bianco spettrale.

(**Capobranco** BO:2 BD:2 Re:15)

(**Lupi 1-9** BO:1 BD:2 Re:10)

Affronta i lupi uno alla volta. Attenzione: non puoi scappare! Prima di ogni scontro lancia i dadi. Se il risultato è 10, 11 o 12, vieni attaccato dal Capobranco. Altrimenti il tuo avversario è uno degli altri nove lupi del branco. Se uccidi il Capobranco, tutti gli altri lupi se la danno a gambe. La sconfitta del Capobranco ti frutta 20 punti di Esperienza, mentre ne guadagni 10 per ognuno degli altri lupi che riesci ad abbattere.

Se sconfiggi i lupi, vai al **236**.

Se uno qualsiasi dei lupi ti sconfigge, vai al **274**.

I serpenti non mostrano alcuna reazione di fronte all'amuleto. Ti concentri in modo da aumentare l'intensità del suo bagliore. Funziona! I serpenti arretrano infastiditi dalla luce. È l'occasione buona?

Se vuoi usare l'amuleto per superare i serpenti, vai al **406**. Altrimenti vai al **497**.

Sei in viaggio lungo la Strada, la pista che porta a Bree; speri di trovare Thom Plowright, un vecchio amico e compagno di tante avventure. Hai saputo che Thom ha abbandonato la banda di mercenari che guidava per spingersi nell'Eriador Settentrionale. Hai intenzione di seguirlo e di mettere a sua disposizione la tua spada della quale egli, forse, ha ancora bisogno.

Quando arrivi a Bree, scopri che Thom è già partito; dagli abitanti del villaggio vieni a sapere che, incamminatosi sulla Strada, se n'è andato il giorno prima diretto a nord. Di gran carriera ti lanci al suo inseguimento, sperando di raggiungerlo quanto prima.

Il viaggio sul principio non presenta difficoltà fino a quando da un contadino vieni a sapere che Thom e la sua compagna si sono diretti al Crocevia. Torni indietro e raggiungi il punto in cui devi deviare dalla Strada per riprendere le tracce di Thom. Il viaggio si fa più difficile. Le piogge primaverili non sono ancora terminate anche se il calore della luce pomeridiana è già presagio dell'estate imminente piuttosto che della primavera che volge al termine.

Al Crocevia ti dirigi ad ovest. Alcuni villici ti confermano che sei sempre sui passi di Thom, prosegui risalendo la sponda settentrionale del Brandywine. Alla sera del quar-

to giorno sei nei pressi delle rovine di Annúminas. Ancora prima di raggiungere il Lago di Evendim scorgi i resti della città; riesci già ad intravedere le grandi rocce che furono un tempo le sue mura e che ora sono ridotte a un ammasso di macerie annerite e polverizzate dal fuoco che distrusse la gran parte della città.

Nemmeno il ponte di pietra che collegava le sponde del Brandywine è sopravvissuto alla devastazione tanto che a stento si distinguono i punti in cui il ponte toccava terra e i pochi piloni di sostegno rimasti in piedi sono scheggiati e smussati fino a sembrare vecchi denti spezzati. Un pescatore ti dice di aver traghettato soltanto un'ora prima un uomo dalla corporatura possente e una donna. Lo paghi per farti portare fino all'altra sponda e, una volta a terra, entri nella città.

I danni all'interno della città sono proprio quelli che le macerie delle mura facevano già presagire. Gli edifici ridotti a cumuli di macerie e qua e là le macchie di terreno brunito dalle fiamme ricordano la dura sorte a cui furono destinati gli eleganti palazzi e i giardini fantasiosi che un tempo sorgevano ai lati delle grandi strade della città. Il tempo ha fatto piazza pulita anche dei segni della battaglia ma sulla città aleggia un'aria di disperazione, un senso di tragedia incommensurabile che non puoi non avvertire.

Incedi tra le macerie badando a non inciampare e punti ad una collina su cui si ergono i resti di una torre. L'hai quasi raggiunta quando senti una voce alle tue spalle.

"Fermo là, amico!" Vai al 397.

La scia si ingrossa e si gonfia sempre più, ormai ti ha quasi raggiunto. Di soprassalto scorgi il profilo di un

mostro di incredibile lunghezza; lo colpisci con l'unica arma che possiedi, badando di non farti ingannare dalla rifrazione e di mirare giusto.

Incredibile! Una fortuna davvero sfacciata! La lama penetra profondamente nella testa del mostro. L'elsa ti sfugge dalle mani a causa della violenta reazione della bestia, che contorcendosi e dimenandosi scuote l'acqua fino a renderla schiumosa. Aspetti che il fiume torni al suo scorrere naturale e sulla superficie dell'acqua emerge la carcassa del mostro. È un serpente gigantesco!

Ti avvicini remando e recuperi l'arma, estraendola con forza dal teschio del mostro. Osservi stupefatto le dimensioni dell'animale e puoi così farti un'idea un po' più precisa della grande fortuna che hai avuto. Dalla bocca spalancata emergono le innumerevoli file di denti acuminati che la riempiono, e giureresti che quella cosa che vedi incastrata tra due denti sia una fibbia di cintura. Con un brivido di orrore, riprendi a remare per allontanarti.

Vai al 302.



503

Per un attimo interminabile Gandalf non parla e invece corre con lo sguardo su ognuno dei presenti seduti attorno a lui. Poi, quando tutti si sono zittiti, inizia.

"Per coloro di voi che non mi conoscono, il mio nome è Gandalf il Grigio e in quanto a voi non vi presenterò uno

all'altro e vi ammonisco a fare altrettanto adesso, qui, e anche in seguito. Il motivo vi sarà chiaro tra poco. Ognuno di voi è qui per un motivo particolare. Alcuni di voi sono stati chiamati, altri sono semplicemente comparsi". Con uno sguardo carico di significato osserva alcuni di voi.

"Ho deciso di rendere onore a ciascuno di voi, indistintamente" prosegue, "è inutile tentare di nascondere il ruolo che il fato giocherà, e che già sta giocando, nel grande scontro che si sta approssimando. Dato che siete tutti qui, io sono convinto che ognuno di voi non potesse fare altro che essere qui.

Nel racconto che sto per farvi udirete cose che appartengono agli albori della storia di questa terra e perciò vi chiedo di avere pazienza perché tutto ciò che dirò servirà soltanto a spiegare il motivo per cui ho convocato questo consesso.

Il Re degli Uomini venne nell'Eriador più di tremila anni fa e fondò i Reami dell'Esilio: Arnor, con la capitale qui ad Annúminas, e Gondor a sud. Fin da quel tempo le potenze delle tenebre hanno incessantemente tentato di abbattere quei regni. Le guerre sono state terribili e grandi furono le sofferenze che esse causarono. La torre, questa torre ove voi ora sedete, fu abbattuta nel corso di una di queste guerre. Eppure, in tutti questi anni il Signore Tenebroso non è mai riuscito a sottomettere i Popoli Liberi dell'Eriador. Abbiamo finora sempre vinto, seppure solo alla fine di tremendi combattimenti e ad un prezzo altissimo. Ma le Tenebre non sono state distrutte, si sono solo ritirate per leccarsi le ferite e, sotto una nuova forma, hanno cominciato nuovamente a crescere.

I Re avevano armi, grandi strumenti di potere e potenti alleanze che li sostenevano. Oggi siamo lontani mille anni dal giorno in cui scomparve l'ultimo re e la forza e la potenza di quella dinastia sono andate perdute, forse

dimenticate. La Terra di Mezzo sta conoscendo una nuova intrusione delle Tenebre e dobbiamo prepararci ad affrontare ancora una volta il Nemico. Ma questa volta non avremo potenti mezzi dalla nostra parte, poiché essi sono perduti, né ci saranno a sostenerci le vecchie alleanze perché esse sono ormai una forma senza sostanza.

I Re fecero costruire molte grandi e magnifiche cose, ma niente ispirò così tante leggende quanto i Palantíri, le antiche Pietre Veggenti. Ne furono costruite sette; furono opera di Fëanor dei Noldor che le terminò nei Giorni Antichi e le diede agli Uomini di Númenor molto prima della rovina. Esse furono la tela che tenne assieme le trame benigne dei Reami dell'Esilio. La Pietra di Osgiliath, la Pietra Suprema, andò perduta nell'Anduin durante la Guerra della Dinastia. Il Palantír di Minas Ithil è caduto in mano al Nemico e, in quanto agli altri Palantír, il nostro interesse è limitato alle Pietre del Nord.

Erano tre. Agli Elfi ne fu concessa una, che essi ancora oggi custodiscono sui Colli Torrioni. Le altre due, la Pietra di Annúminas e quella di Amon Sûl, furono consegnate agli Uomini. In seguito la Pietra di Annúminas fu trasportata a Fornost Erain, la capitale di Arthedain al tempo in cui Arnor venne divisa. Erano i giorni del regno del grande Arvedui quando il Re Stregone di Angmar mosse guerra ad Arthedain distruggendola prima che da Gondor giungessero i soccorsi. Re Arvedui con alcuni seguaci riuscì a scappare e a rifugiarsi sulle Montagne Azzurre portando con sé il Palantír per impedire che cadesse nelle mani del Nemico.

L'esercito del Re Stregone li inseguì e li costrinse a riparare sempre più a nord tanto che il Re e i suoi fedeli raggiunsero i Deserti di Ghiaccio di Forochel dove furono raccolti dal Popolo della Neve, i Lossoth. Là Re Arvedui trovò protezione e rifugio dalle insidie mortali dell'inverno mentre, intanto, gli eserciti alleati degli Elfi e degli

Uomini di Gondor sconfiggevano le forze di Angmar costringendo alla fuga il Re Stregone.

Venne la primavera e gli Elfi di Lindon inviarono al nord un vascello per far tornare il Re ma, nel viaggio di ritorno, quando dalla baia il vascello stava per immettersi in mare, sulla nave si abbattè una delle ultime tempeste che l'inverno regala alla primavera. Re Arvedui e il Palantír scomparvero con la nave tra le acque e i ghiacci e là la pietra riposò per più di un millennio.

Alcuni anni or sono venni a sapere che tra i Lossoth era tornata in auge un'antica credenza, il Culto dell'Orso. Oltre a ciò, queste voci dicevano che il culto era assurto a nuova e grande potenza per mezzo di un immenso tesoro segreto.

Non che mi interessino simili dicerie, anzi, eppure se avviciniamo questa storia ad un'altra, piuttosto strana, che si racconta a Lindon, la cosa diventa di una certa importanza. Pare che la Pietra di Elostirion, custodita sui Colli Torrioni, agisca in modo molto insolito, pare che il suo carattere si trasformi anche quando essa non viene risvegliata. Questo comportamento mi incuriosì non poco e decisi perciò di studiare le carte della Biblioteca Reale di Fornost Erain per vedere se tra i documenti che sono sopravvissuti alla distruzione si facesse menzione di un fatto simile.

Per caso mi sono imbattuto nella storia della creazione dei Palantíri, o meglio nella traduzione del racconto che si pensa fu scritto dallo stesso Fëanor. In essa si parla di un comportamento simile a quello della pietra di Lindon e la spiegazione è molto chiara: quando una delle Pietre Supreme sta tornando alla vita, le pietre minori reagiscono come per simpatia. Non c'è dubbio che, anche nel nostro caso, le cose stiano così".

"Ma non avevi detto che la Pietra Suprema andò perduta nell'Anduin?" sbotta una voce nell'oscurità.

"L'ho detto, infatti, Thom Plowright" risponde Gandalf, "e credo sia impossibile recuperare dall'Anduin la Pietra di Osgiliath. La cosa fu per me un vero enigma fino a quando arrivai ad un passo successivo del racconto di Fëanor, dove egli descrive nei minimi particolari ognuna delle pietre. A quanto ho capito dalla descrizione, una o forse due delle altre pietre possono anche agire come Pietre Supreme. E una di queste è proprio la Pietra di Amon Sûl".

"Pensi che i Lossoth abbiano recuperato i Palantíri?" chiede Thom Plowright. "E allora la soluzione mi sembra piuttosto semplice. C'è qui tra noi il grande Aragorn. Mandalo nel Forochel con qualcuno dei suoi tanto decantati Esploratori e fagli riprendere la pietra".

Gandalf, guardando con aria furibonda Thom, allunga un braccio verso Aragorn per trattenerlo dal reagire. "Qui non usiamo fare le cose in questo modo e tu dovresti saperlo bene" sbotta, "inoltre la situazione è ben più complicata di quanto tu pensi. Non sono il solo ad aver concluso che i Lossoth hanno ritrovato le Pietre del Nord. Nell'ultimo inverno uno dei sapienti degli Elfi di Lindon ragionò su questi fatti giungendo alla stessa conclusione. Egli fa parte di una famiglia del nord molto potente. È un Sindar, ma uno di quelli non proprio fedeli a Cirdan. La famiglia era in guerra con un altro clan dei Sindar di Forlindon e lo è stata fino a quando i Noldor tornarono nella Terra di Mezzo. Le due famiglie sono troppo potenti perché Cirdan riesca a sottometterle senza causare nel contempo anche la distruzione di Lindon. Siccome nessuna delle famiglie ha interesse a farlo, la guerra finora non è scoppiata apertamente ma il risultato è che tra spie e controspie, agguati notturni e cose simili, ormai il confronto tra le due famiglie si è trasformato in un gigantesco intrigo che si estende a tutta la vita di Lindon. La comparsa dei Palantíri minaccia di alterare quest'equili-

brio, il possesso delle pietre darebbe ad una delle parti quel vantaggio che le consentirebbe di prevalere e distruggere la parte avversa. /

"Quando uno dei due clan venne a conoscenza della possibilità di recuperare i Palantíri del Nord, una spia, così credo, informò immediatamente il clan nemico. In breve tempo furono approntate due bande che dovevano spingersi alla ricerca delle pietre. Cirdan venne a sapere dei preparativi ma le famiglie elusero i suoi controlli e riuscirono comunque a far uscire da Lindon le bande dirette a Numeriador".

"E perciò il problema si risolverà da solo, Gandalf" la voce rauca di Thom Plowright interrompe il racconto del mago. "Quando gli Elfi prenderanno la pietra, la porteranno a Lindon e la useranno per distruggersi a vicenda. Ma così almeno non cadrà in mano a Mordor e, se ho capito bene, è questo che vuoi".

La stanza si riempie di un silenzio greve e carico di tensione. Gandalf fissa Thom con uno sguardo che incenerirebbe persino la roccia ma alla fine è Aragorn a prendere la parola.

"Per quanto mi faccia male essere d'accordo con lui, devo ammettere che è così, Gandalf. I Sindar hanno dimostrato fin troppo chiaramente quanto poco rispetto abbiano per le antiche alleanze".

"Tutto questo non riguarda noi, Aragorn, è una questione che spetta solo a Cirdan di risolvere" replica il mago, distogliendo lo sguardo da Thom, "e sono certo che egli punirà questi insolenti non appena essi faranno ritorno a Lindon. Su questo puoi e devi fidarti della mia parola. Ma il pericolo che si cela in questi fatti è più grande di quanto voi pensiate. Se i Sindar torneranno a Lindon con la pietra, la conseguenza sarà una guerra civile, un fratricidio tremendo che finirà per sfinire gli Elfi proprio nel momento in cui avremo bisogno di tutta la loro forza.

E in agguato c'è un pericolo ancora maggiore. Le attenzioni del Signore Tenebroso sono già su Eriador. Al confine occidentale sono già state avvistate bande di Orchetti. Non si tratta di grandi spostamenti ma ce n'è abbastanza per capire che il Nemico, o uno dei suoi servi, ha deciso di soddisfare la sua curiosità sui fatti che accadono qui.

Può anche darsi che lo stesso comportamento della Pietra di Elostirion sia visibile, seppure in grado inferiore, anche nella Pietra di Minas Ithil, che è nelle mani del Signore Tenebroso. Se questo corrisponde al vero, l'uso delle pietre, qualsiasi esso sia, rivelerà che il recupero delle Pietre del Nord è avvenuto. Per i disegni di conquista del Signore Tenebroso, esse non hanno prezzo. Con il potere delle pietre, egli sarà in grado di forgiare immani macchine di distruzione".

Le parole di Gandalf si spengono fino a lasciare la stanza in un silenzio glaciale. Ancora una volta è Thom Plowright ad intervenire. "Comincio ad apprezzare le tue preoccupazioni, Gandalf, ma se le cose stanno così perchè non chiedi a Strider, che è così contento di avere a che fare con gli Elfi, di cavalcare fino là per convincerli a farsi consegnare le pietre?"

Gli occhi di Gandalf si infiammano, le sopracciglia si inarcano e sembrano rivolgersi direttamente a Thom. "Mi prendi per uno sciocco? In assenza di Strider ho inviato io un gruppo di Esploratori per intercettare i Sindar nel punto nel quale sapevo essi avrebbero attraversato il Fiume Lûhn. È stato un disastro. Gli Esploratori, andando oltre l'autorità che avevo loro conferito, hanno cercato di impedire che uno dei due clan raggiungesse la sponda orientale del fiume. Sono volate minacce e insulti che sono finiti nel sangue. Gli Esploratori sono stati attaccati e i Sindar, questi in particolare, sono guerrieri possenti e di grande esperienza. Ben pochi sono stati i sopravvissuti.

Il clan avversario capitò sul luogo della battaglia proprio quando essa volgeva al termine e si gettò addosso al clan nemico senza alcun preavviso. La lotta fu tremenda e molti Elfi, di entrambe le parti, vennero uccisi. Elfo contro Elfo, senza sosta e senza pietà, sangue e ancora sangue; solo quando i due gruppi furono ridotti a un manipolo di sopravvissuti, la battaglia cessò e uno dei due clan riuscì a raggiungere la sponda e a lanciarsi in fuga inseguito dagli avversari. Non sappiamo dove si trovino ora; abbiamo perso le loro tracce, ma sono certo che entrambe le bande sono ancora alla ricerca delle pietre. E arriviamo finalmente al motivo per il quale noi tutti ci troviamo qui riuniti. Ho intenzione di inviare al Nord quelli di voi che vorranno andarci per scoprire dove sono adesso le pietre e per metterle al sicuro, lontane dalle mani dei Lossoth e del Signore delle Tenebre".

Il silenzio è totale. Nessuno osa aprire bocca, tranne il solito Thom Plowright che all'improvviso inizia a ridere, prima sommessamente e poi sempre più sguaiatamente. Il suono fastidioso delle risa è insistente ma non coinvolge nessuno dei presenti. Ad un certo punto la risata si spegne, lasciando Thom ad asciugarsi dagli occhi col dorso della mano le lacrime provocate dal riso.

"E così è per questo che ci hai chiamato. Ero sicuro che si trattasse di uno dei tuoi piani strampalati ma non avrei mai immaginato che tu potessi arrivare a tanto! Pensi seriamente di mandare questa allegra brigata a recuperare le pietre? All'infuori di me e di Mera, tra di loro non ce n'è uno che possa chiamarsi un guerriero. I pericoli che dovrebbero affrontare sono così grandi che non credo riuscirebbero nemmeno a raggiungere Forochel. Se non li ucciderà l'insidia di quelle terre, saranno gli Orchetti o gli Elfi a farlo. Non ha senso nemmeno stare qui a parlarne. Strider? Pensi di servirti di Strider? Pensavo tu avessi un po' più di buonsenso, Gandalf".

"Stai parlando di questa gente come se tu non ne facessi parte, Thom Plowright. È questa quindi la tua decisione?" chiede Gandalf con voce tenue, ma fredda e distaccata. Ancora una volta la mano del mago si posa sulla spalla di Aragorn per frenarne la rabbia.

"Certo che ho deciso, e non mi farai certo cambiare idea, mago. Io non ho bisogno dei tuoi piani. Ho in mente di morire in modo diverso da quello che ci suggerisci" dice Thom alzandosi. "Non starò ancora qui ad ascoltarti. Me ne vado e invito gli altri a fare lo stesso. Andiamo, Mera" intima l'uomo già diretto verso l'uscita.

Se hai segnato la Decisione 6, vai al **366**.

Altrimenti vai al **386**.

504

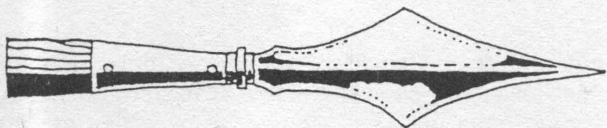
Al mattino seguente ti alzi di buon'ora e, dopo un'abbondante colazione, passi il fiume e ti incammini lungo il tracciato della pista che riprende il percorso interrotto sull'altra sponda. La strada è vecchia e spesso scompare per riapparire qualche metro più in là, ma ti sembra che mantenga, pur con qualche piccola deviazione, la direzione verso occidente. Decidi di continuare a seguire questa pista per un giorno ancora, sperando che essa più avanti svolti verso nord.

Verso mezzogiorno sei nei pressi di un antico castello, arroccato su un rilievo che domina la confluenza del fiume che hai appena passato con un altro ben più largo. Il castello si erge con cupi colori contro il sole a picco; ti pare che le intemperie si siano accanite su di lui con furia particolare. Ti avvicini e scopri che, dei due grandi cancelli che formavano l'ingresso, di uno non c'è più traccia, mentre l'altro è stato quasi del tutto divelto.

Se vuoi entrare nel castello, vai al **487**.

Altrimenti vai al **460**.

Quando la giornata arriva alle prime ore del pomeriggio, il pendio inverte l'inclinazione. Cominci finalmente a scendere, segno che stai per uscire dalle colline. Il paesaggio è tristemente desolato, privo persino di ciuffi d'erba. Per tutto il giorno non ti sei imbattuto in nulla che ti abbia anche solo ricordato una forma vivente. Ma a dire il vero c'è qualcosa di vivo intorno a te, o meglio, sopra di te: è un corvo ed è già un bel po' di tempo che ti svolazza sopra la testa. Hai ottenuto il Risultato H; prendine nota e poi vai al **478**.



Per non attirare Orchetti o altre ancora più temibili creature, preferisci evitare di accendere il fuoco. Devi accontentarti anche per oggi di un misero pasto freddo. Vai al **220**.

Ti pare che non valga più la pena di continuare ad occuparsi di questa faccenda. La tragedia è già stata compiuta, purtroppo, ed eventi di questo genere diventeranno comuni se tu dovessi fallire. Vai al **480**.

Somma il tempo che hai impiegato per viaggiare fino a questo punto.

Se il viaggio è durato più di 8 giorni, vai al **511**.

Se il viaggio è durato 8 giorni o meno, vai al **512**.

Ci vuole quasi una settimana per raggiungere Annúminas. Il viaggio è sul principio agevole ma non appena devii dalla Strada per prendere la pista che porta al Crocevia incedi con maggiore difficoltà. Le piogge primaverili non sono ancora finite, tutt'altro, anche se il calore del sole pomeridiano già annuncia l'arrivo dell'estate.

Giunta al Crocevia, svolti verso ovest e prosegui lungo la sponda settentrionale del Brandywine; alla sera del quinto giorno sei nei pressi di Annúminas. Ancora prima di raggiungere il Lago Evendim riesci già a scorgere le rovine della città, circondate dai grandi cumuli di pietre che furono un tempo le sue mura ora ridotte a un ammasso di macerie, annerite dal fuoco che distrusse la gran parte della città.

Nemmeno il ponte di pietra che collegava le sponde del Brandywine è sopravvissuto alla devastazione tanto che a stento si distinguono i punti in cui il ponte toccava terra. I pochi piloni di sostegno rimasti in piedi sono scheggiati e smussati fino a sembrare vecchi denti spezzati. Sulla riva un solitario pescatore sta badando alla sua barca. Thom a suon di denaro lo convince a traghettarvi sull'altra sponda. Una volta dall'altra parte del fiume, vi inoltrate nella città.

I danni visibili all'interno della città sono dell'entità che le macerie delle mura facevano già presagire: gli edifici ridotti a cumuli di macerie e qua e là le macchie di terreno

brunite dalle fiamme ricordano la dura sorte a cui furono destinati gli eleganti palazzi e i giardini fantasiosi che un tempo sorgevano ai lati delle grandi strade della città. Il tempo ha fatto piazza pulita anche dei segni della battaglia ma sulla città aleggia un'aria di disperazione, un senso di tragedia incommensurabile che non puoi non avvertire.

Badando a non inciampare, segui Thom che si fa strada tra le macerie diretto ad una collina su cui si trovano i resti di una torre. Ti racconta che quello che vedi è tutto ciò che resta della Torre della Luce, la Torre Stellata dove gli antichi Re di Annúminas cercavano consiglio nei giorni più lieti del regno di Arthedain. È la prima volta, da quando siete partiti, che Thom ti rivolge la parola. All'improvviso dalla cima del colle odi un grido e vedi un vecchio uomo che si dirige verso di voi per accoglier-vi. Curvo e canuto, il viso coperto da una lunga barba bianca, l'uomo ti sembra, dal modo in cui incede, piuttosto irritato. Vai al **235**.



510

Somma il tempo che hai impiegato per viaggiare fino a questo punto.

Se il viaggio è durato più di 21 giorni, vai al **511**.

Se il viaggio è durato 21 giorni o meno, vai al **512**.

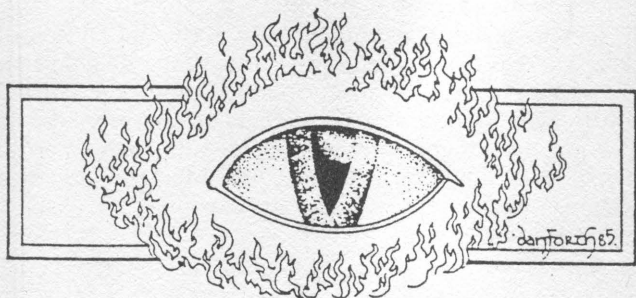
511

Il villaggio è deserto. Ci sono i segni di una festa che dev'essere avvenuta non molto tempo addietro, ma dei Lossoth non c'è più traccia alcuna. Devono essere già ripartiti verso le terre che ogni famiglia possiede. Ti pare di ricordare che ad ovest deve esserci un altro villaggio.

Sei già stanco, ma decidi ugualmente di provare a trovarlo.

Se hai ottenuto il Risultato J, vai al **300**.

Altrimenti vai al **416**.



512

La giornata è quasi al termine quando vedi uno sbarramento per la pesca nel fiume, senza però che vi sia alcuno dei Lossoth che ci sta lavorando. Da lontano ti giunge l'eco del rullo di tamburi: aumenti l'andatura. Davanti a te, ad un certo punto, scorgi la ragione per la quale i tamburi stanno tuonando: sei arrivato al villaggio proprio mentre è in corso il Muldak, la grande festa dell'estate in occasione della quale tutte le famiglie Lossoth si ritrovano per cantare, ballare, fare qualche affare e combinare matrimoni. In genere, durante il Muldak, i Lossoth sono un po' più affabili con gli stranieri. Non potevi arrivare in un momento migliore.

Se hai ottenuto il Risultato J, vai al **432**.

Altrimenti vai al **226**.

"No" replichi, "sono soltanto uno Hobbit lontano, tanto lontano da casa".

"Ah, è così! Facevi meglio a restarci, là a casa tua! Il fiume non è posto per tipi come te. Volta la tua canoa e tornatene indietro".

"Non posso tornare indietro" dici.

"E sei pure testardo, per tutte le ossa di Clamper il Rosso! Bah! Vai, vai allora, se proprio ci tieni, ma quando raggiungi l'isola dietro l'ansa, prendi il ramo che corre a sinistra. Quello di destra è abitato da un enorme serpente d'acqua che t'inghiottirebbe assieme alla canoa, per lui saresti solo un minuscolo insetto". Mentre riprendi a remare, l'uomo si alza e torna alla capanna.

Vai al 446.

Dopo un po' di tempo il dolore comincia ad attenuarsi. Ti senti già molto meglio. Con gesti lenti e misurati cerchi di sentire in quale punto della schiena la freccia ti ha colpito. Qualcuno l'ha già estratta e al suo posto, a coprire la ferita, senti sulle dita una sostanza gelatinosa. Passi le dita su questa strana sostanza e poi ti porti la mano davanti agli occhi. I polpastrelli sono neri e puzzano tremendamente. Nonostante l'aspetto, la sostanza sembra che funzioni. Senti le forze tornare lentamente a fluirti in corpo. Vai al 149.

Mentre raggiungi il centro dello spiazzo, la folla si fa da parte per farti passare e per osservare le tue fattezze. Ti fermi di fronte all'assemblea degli anziani e cerchi di individuare chi tra loro sia il più importante. La tua

attenzione viene attratta da un vecchio le cui rughe e la cui canizie rivelano un'età molto avanzata; il suo sguardo penetrante e fiero ti sembra quello di un capo. Mentre ti avvicini, egli si alza come se avesse capito di essere stato scelto come interlocutore.

"Salve" dici sollevando la mano destra col palmo aperto.

"Salve" replica l'altro senza scomporsi, con le mani posate sul petto. "Che genere di creatura sei?"

"Sono uno dei Primogeniti" rispondi, e il mormorio che senti levarsi dalla folla è chiaramente di paura, "ma non ho intenzione di farvi del male".

"Cosa ti porta nelle nostre terre?"

"Non è cosa che possano sentire tutte le orecchie" repli-
chi, "si tratta di segreti che diventerebbero un'arma mor-
tale nelle mani sbagliate". Noti che le tue parole hanno
colpito nel segno esattamente come speravi. L'uomo fa
un cenno d'intesa e ti invita a seguirlo. Ti indica una
grande tenda a un angolo dello spiazzo e poi ti fa entrare.
Devi prendere un'importante decisione: se fidarti di que-
sto capo Lossadan o se cercare di carpirgli le informazioni
che ti servono senza rivelargli nulla della missione.

Se ti fidi di lui, vai al **322**.

Altrimenti vai al **147**.

516

Decidi di seguire lo sciamano che sospetti essere Mal-
kath. Molto probabilmente egli sa qualcosa dei Palantíri
e magari è lui stesso a possederli.

Non hai alcuna difficoltà a seguirlo; deve trattarsi di un
uomo anziano, pensi, perché spesso si ferma per riposarsi
e riprendere fiato. **Lancia i dadi** e somma al risultato il
bonus di Percezione.

Se ottieni 2-6, vai al **368**.

Se ottieni 7-12, vai al **108**.

Non intendi accettare neanche per un attimo i soprusi di queste canaglie: molto meglio combattere! Dopo che gli uomini della carovana hanno versato quanto i banditi richiedevano, ti fai strada verso la sommità del passo e dici al capo dei banditi che intendi superare il passo che lui lo permetta o meno.

I banditi puntano contro di te le loro armi. Gli altri sembrano piuttosto male in arnese, ma il capo dall'aspetto potrebbe rivelarsi un avversario pericoloso. Con l'arma sollevata, continui ad avanzare. Non ti resta che combattere.

(**Bandito 1** BO:2 BD:1 Re:20)

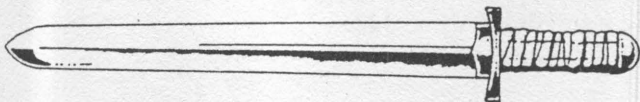
(**Bandito 2** BO:1 BD:0 Re:12)

(**Bandito 3** BO:1 BD:0 Re:12)

Se sconfiggi i banditi, vai al **222**.

Se vieni sconfitto, vai al **377**.

Se riesci a scappare, vai al **438**.



Sei quasi arrivato in cima quando senti uno scricchiolio. Ti volti ma, prima che tu riesca a metterti in salvo, la scala crolla. **Lancia i dadi** per due volte di seguito, somma i due risultati e aggiungi il totale al punteggio del tuo Danno.

Se a questo punto il Danno è maggiore della Resistenza, vai al **280**.

Altrimenti vai al **110**.

Tempo: un giorno

Al termine della giornata raggiungi le colline. Se quel che Gandalf ti ha detto è vero, dovrebbe esserci più di un passo che ti permetta di superarle in direzione nord-est. Il mago non ti ha detto però come fare per trovarne uno in particolare, dato che, secondo lui, non c'era ragione di prevedere un'ardua arrampicata perché le valli ai piedi delle colline sarebbero state una via assai più facile da percorrere. Scegli quella che ti sembra la valle più estesa e ti incammini.

Dopo qualche centinaio di passi ti trovi su una pista già battuta da un piccolo gruppo di guerrieri. Il sole sta calando ma le tracce impresse sulla terra smossa di fresco sono inequivocabili. Accanto alle orme dei piedi ci sono segni di aste di lancia, molte aste usate certamente come sostegno dai guerrieri in marcia. Ma non è la sola cosa che noti: a un esame più attento, le tracce si rivelano un gran brutto presagio! Quasi tutte le impronte dei sandali mostrano in cima il segno di unghie affilate. Orchetti! E sono almeno in sei! Hai ottenuto il Risultato G.

Se intendi inseguire gli Orchetti, vai al **332**.

Se preferisci startene lontano e scegliere un'altra valle, vai al **277**.

Tempo: un giorno

Le prime ore di viaggio sono rinfrescate da una brezzolina fresca che soffia dal lago ma, più tardi, la giornata si fa calda e il sole splende per intero nel cielo assolutamente limpido. Sempre più spesso devi tergeti di sudore che ti bagna la fronte. A un certo punto ti fermi per riprendere

fiato e per berti un sorso d'acqua della borraccia e vedi un corvo appollaiato su ciò che resta di un albero morto. Sul principio non capisci perché il corvo abbia attirato in quel modo la tua attenzione, non sai se sia per le sue grandi dimensioni o per il modo in cui ti guarda. Ancora un paio di minuti di sosta e, disinteressandoti del corvo, riprendi la marcia.

Al termine della giornata ti ritrovi su di un pianoro che conduce a un gruppo di colli. Cerchi riparo per la notte ma non trovi niente di meglio della parete sottovento di un crepaccio. Perlomeno, sperì, qui sarai protetto dal vento straordinariamente freddo che arriva dal nord. Con sollievo noti che assieme al vento non s'avvicina alcun temporale. Nonostante la gelida temperatura, preferisci non accendere un fuoco, che ti esporrebbe a inutili rischi. Ti sistemi per la notte. Hai ottenuto il Risultato E. **Lancia i dadi** e somma al risultato il bonus di Percezione.

Se ottieni 2-6, vai al **371**.

Se ottieni 7-12, vai al **488**.

521

Entri e sulle prime il luogo, la Stanza dei Palantíri, nella quale si trovano due dei più meravigliosi e magici oggetti di tutta la Terra di Mezzo, sembra solo riempita alla rinfusa di pietre. Le pareti sono poveramente rivestite e danno una forma irregolare alla stanza. Nel punto in cui ti trovi, il soffitto è basso, ma man mano che si avvanza verso il centro della stanza esso si alza e nel punto in cui le pietre sono posate raggiunge il culmine e forma una volta, costruita con migliaia e migliaia di pietre dalle forme irregolari, grandi non meno di un ciottolo e non più del tuo pugno e unite così saldamente una all'altra da impedire che la luce della luna vi filtri attraverso. Il pavimento consiste di un'unica lastra nera e lucida dove

sottili venuzze di marmo verdemare si intrecciano a disegnare schemi ipnotici. La stranezza della stanza non ti lascia sbalordito visto il tesoro che contiene.

Il centro della stanza è dominato dai due Palantíri; una delle pietre è così grande che ci vorrebbe almeno un carro per portarla via, ma l'altra è più piccola, e una persona robusta è più che sufficiente per trasportarla. Entrambe sono posate su concavità circolari scavate in una spessa lastra di marmo e questa a sua volta poggia su altre due lastre disposte ortogonalmente, come se tutto il complesso dovesse formare un enorme altare.

Malkath se ne sta immobile di fronte alla pietra più grande, fuori dalla tua portata, e fissa il nucleo del Grande Palantír, ammaliato dal suo potere. Eccola la Pietra di Amon Sûl, il grande cristallo scuro al cui interno, se ti concentri, puoi riuscire a vedere una debole fiamma che riscalda il suo punto più recondito, il nucleo. Ma è tempo di occuparsi di Malkath. Vai al 119.



Creare un personaggio

Non creare un personaggio prima di leggere il Prologo e prima che ti venga indicato l'elenco dei personaggi tra cui scegliere il tuo. A quel punto, se non vuoi creare il tuo personaggio, usa uno di quelli elencati riportando le caratteristiche relative sul Foglio d'Identità.

Se invece decidi di crearne uno per conto tuo, segui le indicazioni di questo capitolo. Annota ogni variazione del tuo personaggio sul Foglio d'Identità che troverai alla fine del libro. È consigliabile annotare le variazioni e le informazioni in matita, così quando sarà necessario potrai cancellarle e aggiornarle. Se vuoi puoi copiare o fotocopiare il Foglio d'Identità.

Caratteristiche

Dopo aver letto il Prologo e il paragrafo in cui ti si dice di scegliere un personaggio, riporta sul Foglio d'Identità i punteggi che otterrai come indicato qui di seguito. Le regole che seguono ti servono solo se hai deciso di creare un nuovo personaggio e di non usare quelli già indicati nel testo.

Il tuo personaggio parte con alcune Caratteristiche fisiche e mentali ben determinate: Forza (Fo), Agilità (Ag) e Intelligenza (In). Prima di iniziare questa avventura devi determinare i valori di queste Caratteristiche. Lancia i

dadi 3 volte, assegna ad ognuna delle tre Caratteristiche uno dei tre risultati e riporta questi valori sulla colonna "Punteggio" del Foglio d'Identità.

Bonus delle Caratteristiche

Ogni caratteristica (Fo, Ag e In) può produrre un bonus, quando la impieghi in una determinata attività. Ricorda che questi bonus possono avere valore negativo, nullo o positivo.

Ogni Caratteristica con punteggio 2-4 dà un bonus di -1.
Ogni Caratteristica di 5-8 dà un bonus di 0 (cioè nessun bonus).

Ogni Caratteristica di 9-10 dà un bonus di +1.

Ogni Caratteristica di 11-12 dà un bonus di +2.

Prendi nota di questi bonus nella colonna "Bonus" accanto a quella del "Punteggio" nella sezione "Caratteristiche" del Foglio d'Identità.

Come applicare i Bonus delle Caratteristiche alle Abilità

Nella sezione "Abilità" del Foglio d'Identità c'è anche la colonna dei "Bonus delle Caratteristiche". Ogni casella ha accanto l'abbreviazione di una Caratteristica. Registra in ogni casella il bonus corrispondente all'abbreviazione.

Resistenza

La tua Caratteristica di Forza determina la *Resistenza* del tuo personaggio. Durante i combattimenti subirai dei danni dovuti allo shock, al dolore, alle ferite, ecc. Se il Danno supera la tua *Resistenza* svieni (ovvero perdi i sensi).

La tua *Resistenza* equivale a:

20 + il doppio del tuo Punteggio di Forza.

Riporta questo dato sul Foglio d'Identità.

Abilità

Le seguenti otto "Abilità" influiscono sulle probabilità di realizzare certe azioni durante l'avventura.

1) **BO corpo a corpo:** rispecchia la tua capacità di attacco in un combattimento corpo a corpo. BO sta per "Bonus di Offesa".

2) **BO a distanza:** rispecchia la tua capacità di attacco con un'arma da lancio, come ad esempio un arco o una lancia. BO sta per "Bonus di Offesa" (non è usato nel Sistema di base).

3) **Abilità Generica:** la userai quando ti si dirà di eseguire azioni generiche, come ad esempio: arrampicarsi, inseguire, cacciare, cavalcare e nuotare.

4) **Astuzia:** userai questa Abilità quando dovrai muoverti senza farti vedere né sentire (ad es. strisciando), quando cercherai di rubare o prendere qualcosa che è in mano a un avversario, scassinare una serratura, liberarti, e in altre situazioni difficili.

5) **Percezione:** rispecchia il grado di consapevolezza che riesci ad ottenere grazie alla tua capacità di osservazione e di esplorazione. Riflette anche la tua abilità nel parlare e nel trattare con le persone che incontri nelle tue avventure.

6) **Magia:** riguarda la tua familiarità con incantesimi e magie. Userai questa Abilità quando cercherai di fare un incantesimo oppure quando te lo dirà il testo.

7) **Corsa**: riguarda le tue probabilità di sfuggire al pericolo.

8) **BD**: rispecchia la tua abilità nell'evitare attacchi. BD sta per "Bonus di Difesa".

Bonus di Abilità

Per ciascuna di queste Abilità ti viene assegnato un *Bonus di Abilità*, che usi quando devi intraprendere qualche azione di particolare importanza. Ad esso devi sommare di volta in volta il risultato del lancio dei dadi. Attenzione però! Questi bonus possono essere sia positivi che negativi.

Stai creando il tuo personaggio? Bene, allora hai a disposizione 6 bonus positivi da assegnare alle tue Abilità; sta a te scegliere. Questi bonus però **non** possono essere **assegnati** al BD o alla Corsa.

Puoi assegnare più di un bonus ad una particolare Abilità ma mai più di tre ad un'unica Abilità. Semplificando, se assegni due bonus da +1 ad una Abilità, hai un bonus +2; se assegni tre bonus +1 ad un'altra Abilità hai un bonus +3. Devi registrare tutti i bonus nello spazio accanto alla Abilità prescelta sul Foglio d'Identità.

Se ad una Abilità non assegni nessun bonus, allora devi registrare -2 nello spazio apposito. Le Abilità di BD e di Corsa **non** ricevono questo bonus -2.

Bonus Totali

A questo punto dovresti aver riportato un bonus in ogni casella, sia nei Bonus delle Caratteristiche che nei Bonus delle Abilità; ricordati che questi bonus possono essere sia negativi che positivi. Per ogni Abilità fai la somma dei due bonus e riporta il totale nello spazio apposito del "Bonus Totale".

Quando il testo ti dirà di "sommare il tuo bonus", sappi che si riferisce a questi Bonus Totali.

Durante il gioco può capitarti di entrare in possesso di oggetti di equipaggiamento, o di acquisire delle abilità in grado di influire sui tuoi bonus; questi bonus li devi riportare nella colonna "Bonus Speciali"; naturalmente quando ciò si verifica dovrai ricalcolare i relativi Bonus Totali.

Incantesimi

Puoi anche decidere di usare le *Regole Facoltative* che riguardano gli Incantesimi. Se lo fai, per ogni bonus +1 che non assegni a una Abilità, puoi "imparare" due incantesimi di cui potrai servirti in seguito durante il gioco (consulta le *Regole Facoltative* degli Incantesimi, più avanti).



Sistema avanzato

Se vuoi usare il Sistema di base non occorre che tu legga questo capitolo.

Il Sistema di Gioco avanzato è simile a quello di base in molti punti ma permette una maggiore varietà e scelta delle azioni da realizzare.

Tempo

Calcolare il passare del tempo rende più emozionante e avvincente questo gioco ma è necessario che tu ne tenga nota continuamente. Se invece preferisci affrontare l'avventura in modo più semplice, usa il libro così com'è e ignora le parti del testo e le regole che si riferiscono al tempo (vedi il Sistema di base).

Il passare del tempo è indicato con un'abbreviazione all'inizio del paragrafo nel modo seguente: Tempo: x, dove x sta per numero di giorni. Man mano che leggi i vari paragrafi, somma questo numero al tuo totale di tempo.

Equipaggiamento

Puoi portare con te soltanto un'armatura completa, un pugnale (alla cintura), un mantello, uno zaino, una cintura e una borsa.

Inoltre puoi portare con te un numero di oggetti di equipaggiamento pari al tuo Punteggio di Forza: questo ammontare può includere al massimo 3 armi. Se perdi lo zaino questo numero si riduce alla metà (arrotondato per difetto), e insieme allo zaino perdi anche ogni capo di equipaggiamento in eccesso.

Alcuni oggetti particolari indicati nel testo non sono soggetti a queste restrizioni.

Armi: Se provochi un danno a un avversario, la tua arma può consentirti di provocare un **danno aggiuntivo**, che si realizza solo nel caso in cui tu abbia ottenuto in precedenza un danno di 1 o più.

Spada	+1	
Mazza	+2	(solo se l'avversario indossa una corazza o una cotta di maglia)
Lancia	0	
Pugnale	-1	
Martello	+2	(ma -1 al BO corpo a corpo)
Ascia da combattimento	+2	
Asta	+1	
Spadone a due mani	+3	(ma -1 al BO corpo a corpo)
Mani nude	-3	(e -2 al BO corpo a corpo)

Esempio. Dopo aver guardato sulla Tavola di Combattimento, infliggi 8 punti di danno al tuo avversario. Se stai usando una spada (+1 di danno aggiuntivo) lui in realtà subirà 9 punti di danno (8+1). Se invece stai usando un pugnale (-1) ne subirà 7 (8-1).

Armi da lancio: Le seguenti armi possono essere usate una sola volta durante un combattimento come armi a distanza (le modificazioni del BO a distanza sono indicate

in parentesi): lancia (-1), pugnale (-1), martello (-2), spada (-3), mazza (-3), ascia da combattimento (-4). In tal caso l'arma non può essere utilizzata nel corpo a corpo, e può essere recuperata solo se sconfiggi l'avversario.

Un **arco** può essere usato solo in combattimento con armi a distanza (vedi il paragrafo **Combattimento**), e non in combattimenti corpo a corpo.

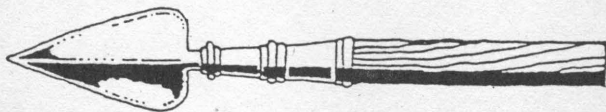
L'**armatura** ha i seguenti effetti sui tuoi bonus di Abilità.
Corazza: aggiunge + 3 al BD; - 3 ai bonus di Astuzia, di Corsa e di Magia.

Cotta di Maglia: aggiunge + 2 al BD; - 2 ai bonus di Astuzia, di Corsa e di Magia.

Corpetto di Cuoio: aggiunge + 1 al BD; - 1 ai bonus di Astuzia e di Corsa.

Scudo: aggiunge + 1 al BD; - 1 al bonus di Magia.

Uno **scudo** non può essere usato insieme a queste armi: arco, ascia da combattimento, asta o spadone a due mani.



Combattimento

Il combattimento consiste in una serie di "scontri": durante ogni scontro tu attacchi il tuo avversario, oppure cerchi di scappare ed è il tuo avversario ad attaccarti.

Se decidi di affrontare un avversario, oppure il testo ti dice che "devi combattere", il combattimento procede nel modo seguente:

1) Se sei colto di sorpresa, vai direttamente al punto 4; altrimenti vai al punto 2.

2) Se sei in grado puoi sferrare un attacco con arma a distanza (vedi più avanti le spiegazioni su come avviene l'attacco). Se il tuo avversario non viene colto di sorpresa (cioè si accorge di te), allora - se può farlo - tenterà un attacco contro di te con arma a distanza. Il testo specificherà la sua Abilità nell'effettuare questo tipo di attacco. Con ciò viene completato uno scontro di combattimento.

3) Per il resto del combattimento nessuno viene colto di sorpresa. Il tuo avversario cercherà di provocare un corpo a corpo. Se vuoi continuare a sferrare attacchi con armi a distanza, lancia i dadi e somma al risultato il tuo Bonus di Corsa. Se il risultato è 10 o più di 10, procedi al punto 2; altrimenti al punto 4.

4) Vieni coinvolto in un corpo a corpo. Sferri un attacco contro il tuo avversario e lui fa lo stesso con te. Se invece sei colto di sorpresa, l'ordine dell'attacco è invertito. Con ciò è completato uno scontro di combattimento.

5) Ripeti gli scontri finché si verifica una delle seguenti condizioni:

a) Uno di voi due è **ucciso** (un risultato "U" sulla Tavola di Combattimento) oppure:

b) Uno di voi ha un Danno maggiore della Resistenza. Quel combattente **perde i sensi** ed è sconfitto (ciò può anche avvenire in seguito ad un risultato "S" sulla Tavola di Combattimento) oppure:

c) Riesci a **disimpegnarti**. All'inizio di ogni scontro puoi scegliere di non attaccare per quello scontro. Dopo che il tuo avversario ha attaccato, puoi lanciare i dadi e sommare al risultato il tuo bonus di Corsa:
- se il risultato è 9 o più, riesci a *fuggire* in una dire-

zione a caso (segui le indicazioni del testo);

- altrimenti sei ancora impegnato nel combattimento e devi cominciare un altro scontro al punto 4. Ad ogni modo puoi cercare nuovamente di disimpegnarti.

Gli attacchi individuali avvengono come indicato nel Sistema di base: guarda la Tavola di Combattimento alla fine del libro e confronta la differenza tra BO e BD con un numero uscito dal lancio dei dadi. Usa il BO a distanza del tuo personaggio per gli attacchi con arma da lancio, e il BO corpo a corpo per gli attacchi ravvicinati.

Danno e Risanamento

Prendi nota del **Danno** come indicato nel Sistema di base. Se il Danno supera la tua **Resistenza** (vedi il tuo Foglio d'Identità), allora perdi i sensi. Se ciò avviene nel corso di un combattimento, sei **sconfitto** e devi procedere secondo le indicazioni del testo. Se ad esempio è scritto che "*ti risvegli*", riduci il Danno rendendolo pari alla tua Resistenza.

Non servirti delle regole del Sistema di base per il risanamento. Ogni volta che leggi un paragrafo in cui non ti si richiede di **lanciare i dadi** o di **combattere** hai la possibilità di:

- 1) ridurre, dato che ti stai riposando, il Danno a 1, *oppure*
- 2) "riposare per un giorno intero" e portare a 0 il Danno, ma aumentare di 1 giorno il tempo totale trascorso.

Regole facoltative

Queste sono regole aggiuntive che ti consentono di sviluppare dei personaggi più completi, e di aggiungere qualche tocco realistico alle tue avventure.

Come fare un incantesimo

Per ogni bonus da "+1" che non assegni ad una determinata Abilità, quando crei il tuo personaggio, puoi "imparare" due degli incantesimi elencati e descritti qui sotto. Una volta "imparato" l'incantesimo, il tuo personaggio è in grado di padroneggiarlo e di usarlo, sempre nei limiti specificati.

Se vuoi lanciare un incantesimo, getta i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Magia. Se il risultato è uguale o superiore a 7, sei riuscito pienamente nel tuo intento (per quanto riguarda gli effetti, vedi la descrizione dei singoli incantesimi). In caso contrario la magia non ha alcun effetto; devi conoscere bene un incantesimo per poterlo fare.

Ogni volta che lanci con successo un incantesimo, il tuo Danno aumenta del numero indicato tra parentesi nella descrizione dell'incantesimo; fare magie è un'attività molto faticosa, purtroppo!

Se sei impegnato in combattimento puoi tentare un incan-

tesimo solo se sei nelle condizioni in cui normalmente lanceresti un'arma a distanza. È impossibile infatti fare incantesimi se si è impegnati in un corpo a corpo.

A meno che non si sia specificato diversamente, gli effetti di un incantesimo durano per il tempo di una singola azione, attività o combattimento.

Descrizione degli incantesimi

1) **Analisi** (3). Quando il testo te lo suggerisce, puoi lanciare questo incantesimo e "analizzare" un oggetto (segui le indicazioni fornite dal testo).

2) **Equilibrio** (2). Quando, restando al paragrafo in cui ti trovi, devi tentare un certo movimento, questo incantesimo aumenta il tuo Bonus Generico di +2.

3) **Calma** (5). Può essere fatto solo su un animale o un essere normale (un Uomo, un Elfo, un Nano, uno Hobbit, un Orco, un Troll, ecc.) Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Magia. Se il risultato è uguale o superiore a 8, il nemico "si calma", cosicché puoi automaticamente *fuggire*. Altrimenti il confronto contro la creatura procede normalmente. Se un confronto non prevede la possibilità di fuga, l'avversario non può essere "calmato". Questo incantesimo non può essere effettuato se devi affrontare più di un nemico.

4) **Travestimento** (3). Questo incantesimo aumenta il tuo bonus di Magia di +2 ed è operante solo per la durata dell'azione che stai compiendo.

5) **Incantesimo animale** (6). Puoi effettuarlo contro qualunque animale ostile "normale" (orsi, lupi, serpenti, ecc.). Procedi come se lo avessi sconfitto. L'animale ti seguirà (prendi nota del suo BO, BD e della sua Resistenza) e combatterà contro qualsiasi nemico. Ma dopo aver

combattuto per te una volta, l'animale se ne andrà. Ricorda che puoi "stregare" un solo animale alla volta.

6) **Chiaroveggenza** (5). Quando hai la possibilità di scegliere tra due o più paragrafi, puoi leggerne due e poi spostarti a quello che preferisci.

7) **Fulmine di fuoco** (6). Puoi usare questo incantesimo durante un combattimento ma solo se normalmente effettueresti un attacco a distanza. Lancia i dadi e somma al risultato il doppio del tuo bonus di Magia: il risultato rappresenta il danno che infliggi a un tuo avversario a scelta.

8) **Risanamento** (0). Riduce il tempo necessario per risanare 3 punti di danno da 60 minuti a soli 20 minuti. L'incantesimo, assieme ad una "notte" di riposo guarisce tutte le ferite.

9) **Fortuna** (5) Quando lanci questo incantesimo subito dopo aver gettato i dadi, puoi ignorare il numero uscito e tirare di nuovo i dadi. L'incantesimo non può essere effettuato più di una volta per paragrafo.

10) **Protezione dalla Magia** (4). Puoi usarlo quando il testo ti indica che un avversario sta facendo un incantesimo; però dal numero che ti esce ai dadi devi sottrarre il tuo bonus di Magia.

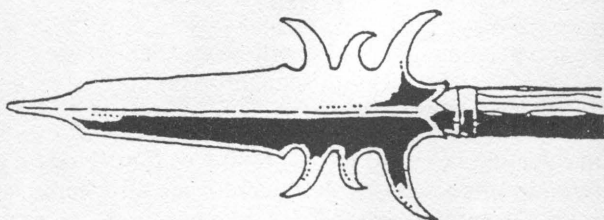
11) **Scudo** (4). Se effettuato all'inizio di un combattimento questo incantesimo aumenta il tuo bonus di Difesa di +2. Non può essere realizzato se durante il combattimento usi uno scudo normale.

12) **Velocità** (3). Questo incantesimo può essere effettuato ogni volta che cerchi di **fuggire** o di **disimpegnarti** da un combattimento. In questi casi il tuo bonus di Corsa aumenta di +2. Questo è l'unico incantesimo che puoi

effettuare anche se sei impegnato in un corpo a corpo.

13) **Vigore** (6). Se effettuato all'inizio di un combattimento, questo incantesimo raddoppia i danni che procuri con attacchi corpo a corpo per tutto il resto del combattimento. I risultati "S" e "U" restano inalterati da un incantesimo di Vigore.

14) **Sostentamento** (2). Questo incantesimo ha lo stesso effetto di un ricco pasto.



Punti di Esperienza

All'inizio di alcuni paragrafi vedrai scritto **Pti di Esp:x**; si tratta del numero di "Punti di Esperienza" che ricevi. Prendi nota costantemente di questi punti nella apposita casella del Foglio d'Identità; per ogni paragrafo puoi ricevere solo una volta dei Punti di Esperienza. Questi punti non influiscono subito sulle capacità del tuo personaggio; hanno effetto quando hai completato con successo questa avventura e vuoi cominciarne un'altra con lo stesso personaggio.

Se stai usando un personaggio creato con il Sistema di base o con il Sistema avanzato, per ogni 150 Punti di Esperienza puoi scegliere una di queste possibilità:

1) Assegna un bonus aggiuntivo +1 a una delle Abilità a piacere (vedi *Creare un personaggio*), oppure

2) Puoi cambiare tutti i bonus di Abilità da "-2" in "+1", oppure

3) Puoi scegliere altri due incantesimi da effettuare, oppure

4) Puoi lanciare i dadi e aumentare il numero uscito, che corrisponde alla tua Resistenza, di 2.

Se usi il GiRSA, 150 punti di Esperienza equivalgono a circa 5000 Punti di Esperienza GiRSA.

Razza

Per il tuo personaggio puoi scegliere una delle razze della Terra di Mezzo ottenendo i seguenti risultati:

Umano: Il tuo Bonus Generico aumenta di 1.

Elfo: Quando sei sotto terra, i bonus di *Percezione* e di *Magia* diminuiscono di 1. Quando sei all'esterno gli stessi bonus aumentano di 1.

Nano: Il tuo bonus di *Corsa* diminuisce di 1. Quando ti trovi sotto terra il tuo bonus di *Percezione* aumenta di 1 e il bonus *Generico* di 1. I Nani non possono imparare gli incantesimi n.7 e n.11.

Hobbit: Il tuo bonus di *Astuzia* aumenta di 2. Il tuo BO corpo a corpo diminuisce di 2. Gli Hobbit non possono apprendere gli incantesimi n.3, n.5, n.7 e n.11.

Formula di combattimento alternativa

Per chi alle tabelle preferisce le formule, qui di seguito viene illustrata una formula di combattimento che si avvicina ai risultati della Tavola di Combattimento, anche se procura un danno leggermente maggiore.

Se il numero ottenuto è 2, automaticamente non ci sono danni.

Se il numero ottenuto è 12, si ha automaticamente un risultato "S" più il normale Danno.

Altrimenti il Danno subito dal difensore è uguale a:

numero uscito - 4 + BO dell'attaccante - BD del difensore;

e inoltre:

Se il Danno è uguale o superiore a 9 = "S"

Se il Danno è uguale o superiore a 11 = "U"

Numeri non modificabili

In molti casi ti si dice di lanciare i dadi e sommare al risultato uno dei tuoi bonus. Se hai un bonus molto alto (o molto basso), può essere che in certi casi ne risulti un successo (o un fallimento) automatico. Per evitare questo inconveniente, serviti della seguente regola:

ogni volta che ottieni ai dadi un 2 o un 12, non aggiungervi nessun bonus. Proprio così: i 2 e i 12 non vengono mai modificati, un 2 dà sempre un risultato 2 e un 12 dà sempre un risultato 12.



Usare le regole del Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli

Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli (GiRSA) - Middle-earth Role Playing (Merp) nella versione originale in inglese - è un gioco di ruolo le cui regole si possono applicare alla Terra di Mezzo di J.R.R. Tolkien. In questo capitolo, per ragioni di spazio, ci limiteremo a dare le indicazioni generali che ti permetteranno di usare questo librogame con un personaggio GiRSA.

Poiché GiRSA è un sistema generale di gioco, dovrai cercare di essere molto flessibile quando lo userai in questo librogame. Ma ti basterà un po' di buon senso e vedrai che sarai in grado di risolvere facilmente quasi ogni situazione. Eccoti le indicazioni per le situazioni più frequenti in questi librogame.

Uso dei Bonus

Durante il gioco ti si dice spesso di lanciare i dadi e sommare al risultato il tuo bonus di xxx, dove xxx sta per Corsa, Generico, Astuzia, Percezione o Magia. A seconda del risultato totale, ti viene poi detto di andare ad uno dei due o più paragrafi indicati.

Quando usi GiRSA, serviti dei seguenti "Bonus delle Abilità" al posto dei soliti bonus:

Bonus delle Abilità

Corsa = Manovra in Movimento in base all'armatura indossata

Generico = Arrampicarsi, Cavalcare, Nuotare o Seguire tracce

Astizia = Cogliere alle spalle, Muoversi silenziosamente/Nascondersi, Scassinare serrature, Disattivare trappole

Percezione = Percezione, Leadership e Influenza

Magia = Lettura rune, Uso di oggetti magici, o Tiro Resistenza

Di solito, quando prendi in esame le circostanze descritte nel testo, i bonus specifici GiRSA diventano ovvii (ad es., se il testo dice che stai cercando di nuotare, userai il tuo bonus di Abilità nel nuoto). Se invece la cosa non è così evidente, usa l'Abilità che ti sembra più consona.

Quando usi un bonus GiRSA, dividilo per 10 approssimando il risultato per difetto. Ad esempio, un bonus di Abilità nel Nuoto di 36 andrebbe usato in questo librogame, nelle situazioni adatte, come un bonus Generico di +3.

Combattimento

Quando il testo indica che devi combattere, usa semplicemente il normale sistema di combattimento GiRSA, con i punteggi di combattimento del tuo personaggio e del tuo avversario forniti dalla **Tavola GiRSA** che trovi più avanti.

Come nei normali combattimenti, i combattimenti che impiegano le regole di GiRSA di solito finiscono in tre

modi diversi: puoi essere sconfitto, puoi sconfiggere il tuo avversario o puoi riuscire a *fuggire*.

Sia tu che il tuo avversario siete sconfitti quando perdetevi i sensi, venite uccisi o resi inoffensivi.

Puoi fuggire se effettui una Manovra in Movimento "media" (aggiungi il tuo bonus di Manovra in Movimento) ottenendo un risultato di 100 o più. Questi risultati sono cumulativi man mano che si susseguono i Round, quindi potresti essere in grado di scappare dopo alcuni Round. Per fare un esempio, con un risultato di 60 nel primo Round e di 50 nel secondo, riesci a fuggire alla fine del secondo.

Danno

Spesso il testo ti dirà di *aumentare il tuo danno* di un certo numero. Ecco alcuni suggerimenti su come trasformare quel danno in Punti Ferita ("**lancia i dadi**" è indicato come "2- 12").

Danno	Punti Ferita
Un numero fisso	Lo stesso numero di Punti Stordimento
(2-12) una volta	Un colpo critico "A" + 1-10 punti
(2-12) due volte	Un colpo critico "C" + 1-10 punti
(2-12) tre volte	Un colpo critico "E" + 1-10 punti

Il tiro di "colpo critico" può essere determinato dalla situazione (ad es. per una caduta usa colpi critici da "impatto", per il fuoco usa quelli da "calore"). Quando sei in dubbio, usa colpi critici "da perdita d'equilibrio".

Tiri Resistenza

Di solito nel testo si usa il bonus di Magia per risolvere situazioni che richiederebbero *Tiri Resistenza* nel sistema

GiRSA. Quando ti trovi in queste situazioni segui la procedura dei Tiri Resistenza servendoti del bonus appropriato alla circostanza. Quando sei in dubbio riguardo agli incantesimi, immagina che siano incantesimi di Essenza. Se il Tiro Resistenza implica un avversario o una trappola, usa i livelli forniti dalla Tavola GiRSA per effettuare il Tiro Resistenza. Altrimenti usa un livello di attacco di 3.

Se fallisci un Tiro Resistenza, segui le istruzioni fornite per il raggio d'azione minore. Se resisti, segui le istruzioni per il raggio d'azione maggiore.

Se ti vengono date tre possibilità e riesci a resistere, usa la più alta. Se ti vengono date tre possibilità e fallisci il primo Tiro Resistenza, provane un secondo. Se fallisci anche questo, usa il raggio d'azione minore. Se il secondo Tiro Resistenza ha successo, usa il valore di mezzo.

Oggetti Magici

Un oggetto con un bonus di +1 nel testo dovrebbe avere un bonus +5 in GiRSA, e viceversa.



Foglio d'Identità					
Nome: <u>Pierre d'Amion</u>				Incantesimi (opzionali)	
Caratteristiche		Punteggio	Bonus	1	_____
Forza (Fo)		<u>11</u>	+ <u>2</u>	2	_____
Agilità (Ag)		<u>10</u>	+ <u>1</u>	3	_____
Intelligenza (In)		<u>12</u>	+ <u>1</u>	4	_____
Resistenza = <u>42</u> = 20 + (2 x Forza)				5	_____
				6	_____
				7	_____
Abilità					
	Bonus Totale	=	Bonus Abilità	+	Bonus Caratteristiche + Bonus Speciali
BO Corpo a corpo	<u>+3</u>	=	—	+	— Fo + _____
BO a distanza	<u>+2</u>	=	—	+	— Ag + _____
BD	<u>+1</u>	=	n.a.	+	— Ag + _____
Corsa	<u>+1</u>	=	n.a.	+	— Ag + _____
Generica	<u>+3</u>	=	—	+	— Ag + _____
Astuzia	<u>+20</u>	=	—	+	— In + _____
Percezione	<u>+22</u>	=	—	+	— In + _____
Magia	<u>+2</u>	=	—	+	— In + _____
Equipaggiamento					
Addosso (un oggetto per tipo)			Armatura _____		
Mantello _____			Pugnale _____		
Cintura & Borsa (denaro, gioielli, ecc.) _____					
Nello zaino/fodero/a mano					
1	<u>potioni (danno)</u>			7	_____
2	<u>cibo</u>			8	_____
3	<u>spada</u>			9	_____
4	<u>10 monete di rame</u>			10	_____
5	_____			11	_____
6	_____			12	_____
Danno		Tempo		Punti di esperienza	
1		Minuti Giorni			

Foglio delle Decisioni

☐ 1☐ 2☐ 3☐ 4☒ 5☒ 6☐ 7☒ 8☒ 9

Foglio dei Risultati

☒ A☐ B☒ C☐ D☐ E☐ F☐ G☐ H☐ I☐ J☐ K☐ L☐ M☐ N

Foglio degli Oggetti

☐ A☐ B☐ C☐ D

Foglio d'Identità

Nome: Diana

Incantesimi
(opzionali)

Caratteristiche

Punteggio Bonus

Forza (Fo)

10 + 1

Agilità (Ag)

12 + 2

Intelligenza (In)

9 + 1

Resistenza = 40 = 20 + (2 x Forza)

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____

Abilità

**Bonus
Totale**

**= Bonus
Abilità**

**+ Bonus
Caratte-
ristiche**

**+ Bonus
Speciali**

BO Corpo a corpo

+2

= _____

+ _____

Fo +

BO a distanza

+3

= _____

+ _____

Ag +

BD

+2

= n.a.

+ _____

Ag +

Corsa

+2

= n.a.

+ _____

Ag +

Generica

+3

= _____

+ _____

Ag +

Astuzia

+2

= _____

+ _____

In +

Percezione

+2

= _____

+ _____

In +

Magia

+2

= _____

+ _____

In +

Equipaggiamento

Addosso (un oggetto per tipo)

Armatura uo

Mantello _____

Pugnale _____

Cintura & Borsa (denaro, gioielli, ecc.) _____

Nello zaino/fodero/a mano

1 ARCO

7 _____

2 FARETTA (6 FRECCHE)

8 _____

3 7 PUGNALI

9 _____

4 10 MONETE D'ORO

10 _____

5 POTIONE = 0 DANNI

11 _____

6 SPADA

12 _____

Danno

4

Tempo

Minuti Giorni

**Punti di
esperienza**

Foglio delle Decisioni

☒	1	18
☒	2	
☐	3	
☐	4	
☐	5	
☐	6	
☐	7	
☐	8	
☐	9	

Foglio dei Risultati

☐	A	EFKJ
☐	B	
☐	C	
☐	D	
☐	E	
☐	F	
☐	G	
☐	H	
☐	I	
☐	J	
☐	K	
☐	L	
☐	M	
☐	N	

Foglio degli Oggetti

☐	A	Ambiente
☐	B	
☐	C	
☐	D	

TAVOLA GiRSA

(vedi la tabella GiRSA TS-2 per la spiegazione delle sigle)

Par.	Tipo	Liv.	Vel.	PF	T.A.	B.D.	Att.	Dim.	Crit.
165	Orchetto 1	3	ME	42	CG	15	30LO	M	Norm.
	Orchetto 2	2	ME	37	CG	10	40LO	M	Norm.
	Orchetto 3	2	ME	30	CG	5	45LO	M	Norm.
	Orchetto 4	1	ME	10	NA	5	10LO	M	Norm.
	Orchetto 5	1	LE	9	NA	0	5LO	M	Norm.
	Orchetto 6	1	LE	8	NA	0	5LO	M	Norm.
210	Lupi 1-9	2	MV	30	CG	30	30MO	M	Norm.
216	Usa i punteggi del 165								
217	Serpente gigante	3	VC	100	CG	35	85MO	G	Grandi
300	Lupo 1	4	MV	50	CG	30	50MO	G	Norm.
	Lupo 2	3	ME	40	CG	10	50MO	G	Norm.
	Lupo 3	3	MV	42	CG	20	40MO	G	Norm.
	Lupo 4	4	MV	55	CG	25	60MO	G	Norm.
362	Thom	5	ME	65	CG	20	45LO	M	Norm.
384	Capobranco	3	MV	35	CG	35	40LO	M	Norm.
388	Usa i punteggi del 384 e del 210								
391	Usa i punteggi del 362								
402	Usa i punteggi del 384								
416	Usa i punteggi del 300								
450	Barcaiolo	2	ME	44	NA	5	20LO	M	Norm.
455	Orchetto 1	2	ME	25	CG	5	25LO	M	Norm.
	Orchetto 2	2	ME	24	CG	15	20LO	M	Norm.
499	Usa i punteggi del 384 e del 210								
517	Bandito 1	3	ME	40	CG	10	40LO	M	Norm.
	Bandito 2	2	ME	26	CG	5	25LO	M	Norm.
	Bandito 3	1	ML	24	NA	0	20LO	M	Norm.

Tavola di combattimento

Numero uscito	BO dell'Attaccante					BD del Difensore*				
	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0
4	4	3	2	2	1	0	0	0	0	0
5	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0
6	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0
7	8	7	6	5	4	3	2	1	1	0
8	9	8	7	6	5	4	3	2	2	1
9	S	9	8	7	6	5	4	3	2	2
10	S	S	S	8	7	7	6	5	4	3
11	U	U	S	S	S	S	8	7	6	5
12	U	U	U	U	U	U	S	S	S	S

* Se la differenza BO-BD è maggiore di +5, somma quello che avanza al numero uscito; se la differenza è minore di -4, considerala come -4.

Risultati:

x = Un risultato numerico indica l'ammontare del Danno subito; se il Danno supera il punteggio totale di Resistenza, il personaggio perde i sensi.

S = Svenuto (fuori combattimento), ferito e fuori gioco; segui le indicazioni del testo per sapere cosa devi fare.

U = Ucciso; se questo risultato è ottenuto su di te, la tua missione è terminata!

Tavola numerica

6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6
7	5	6	9	8	5	7	3	6	11	8	9
3	12	7	2	10	8	4	11	7	4	10	6
4	8	5	6	9	7	10	8	9	6	5	7
6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6

Un mondo di avventure dove
il protagonista sei tu.

Librogame®

Un viaggio nella dimensione tempo, un
appuntamento con le tappe decisive
della storia dell'uomo.



**time
machine**

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5
LA SPADA DEL SAMURAI	6
LE SETTE CITTÀ D'ORO	7

Una banda di ragazzini scatenati è ben
decisa a ficcare il naso ovunque ci sia
qualcosa di losco!



**detectives
club**

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in
pattuglia con il fedele robot Tor-2!



**avventure
stellari**

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas ...



**lupo
solitario**

I SIGNORI DELLE TENEBRE	1
TRAVERSATA INFERNALE	2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND	3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO	4
OMBRE SULLA SABBIA	5
NEL REGNO DEL TERRORE	6
IL CASTELLO DELLA MORTE	7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI	8
L'ANTRO DELLA PAURA	9
LE SEGRETE DI TORGAR	10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO	11
SCONTRO MORTALE	12
CONTAGIO MORTALE	13
IL PRIGIONIERO DI KAAG	14
LA CROCIATA DELLA MORTE	15
IL RITORNO DI VASHNA	16
IL SIGNORE DI IXIA	17

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.



oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO	1
LA CITTÀ PROIBITA	2
IL CANCELLO DELL'OMBRA	3
LA GUERRA DEI MAGHI	4

serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le
sue radici nell'incanto della
mitologia classica ...



**grece
antica**

IN VIAGGIO VERSO CRETA

1

ALLA CORTE DI MINOSSE

2

IL RITORNO

3

serie conclusa

Presenze ostili, misteriose forze
che pulsano al di là dei
confini del tempo ...



**oltre
l'incubo**

IL REGNO DELL'OMBRA

1

NEL VORTICE DEL TEMPO

2

serie conclusa

Fantastiche avventure ambientate in
uno dei luoghi mitici della letteratura
di ogni tempo ...



**alla corte
di re artù**

IL CASTELLO DI TENEBRA

1

CACCIA AL DRAGO

2

NEL REGNO DEI MORTI

3

VIAGGIO NEL TERRORE

4

IL REGNO DELL'ORRORE

5

IL REGNO DEL CAOS

6

LA TOMBA DEGLI INCUBI

7

LA LEGIONE DEI MORTI

8

serie conclusa

Una galleria di classici dell'horror,
una sfilata di mostri celebri nella
letteratura e nel cinema.



**horror
classic**

IL CONTE DRACULA

1

FRANKENSTEIN

2

serie conclusa

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.



**misteri
d'oriente**

- IL VECCHIO DELLA MONTAGNA**
- L'OCCHIO DELLA SFINGE**
- LE MINIERE DI RE SALOMONE**
- I SEGRETI DI BABILONIA**
- GLI ADORATORI DEL MALE**

- 1**
- 2**
- 3**
- 4**
- 5**

serie conclusa

Un sistema di gioco assolutamente innovativo, che ti consente di scegliere direttamente le singole mosse con cui affrontare gli avversari



ninja

- VENDICATORE!**
- ASSASSINO!**
- USURPATORE!**
- SIGNORE SUPREMO!**
- GUERRIERO!**
- INFERNO!**

- 1**
- 2**
- 3**
- 4**
- 5**
- 6**

serie conclusa

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!



**sherlock
holmes**

- OMICIDIO AL DIOGENES CLUB**
- LO SMERALDO DEL FIUME NERO**
- IL CASO MILVERTON**
- WATSON SOTTO ACCUSA**
- I DINAMITARDI**
- UN DUELLO D'ALTRI TEMPI**
- INTRIGO A BUCKINGHAM PALACE**

- 1**
- 2**
- 3**
- 4**
- 5**
- 6**
- 7**

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata...



sortilegio

LE COLLINE INFERNALI	1
LA CITTÀ DEI MISTERI	2
I SETTE SERPENTI	3
LA CORONA DEI RE	4

serie conclusa

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.



**dimensione
avventura**

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA	6
LA CASA INFERNALE	7
MISSIONE PER UN SAMURAI	8

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.



**Guerrieri
della strada**

VIAGGIO DISPERATO	1
AGGUATO IN MONTAGNA	2
LA ZONA OMEGA	3
VERSO LA CALIFORNIA	4

serie conclusa

Una formula di gioco
assolutamente rivoluzionaria,
quattro storie diverse da
giocare nello stesso universo,
il Mondo di Dorgan.



**partita
a quattro**

CAITHNESS L'ELEMENTALISTA

1

KELDRILH IL MENESTRELLO

2

PEREIM IL CAVALIERE

3

KANDJAR IL MAGO

4

Un librogame da giocare da soli,
o in due, o in tre, o in quattro:
una novità assoluta, un tuffo senza
fine nell'avventura...



**blood
sword**

I LABIRINTI DI KRARTH

1

IL REGNO DI WYRD

2

L'ARTIGLIO DEL DEMONE

3

VIAGGIO ALL'INFERNO

4

LE MURA DI SPYTE

5

serie conclusa

Una serie di turbinanti avventure,
basate sulle opere del più grande
scrittore di romanzi fantasy,
J.R.R. Tolkien, autore de *Lo Hobbit* e
de *Il Signore degli Anelli*, ti condurrà
in un mondo fantastico popolato di
creature straordinarie: Umani, Elfi,
Hobbit, Orchetti, Troll, Maghi.



**la terra
di mezzo**

UNA SPIA A ISENGARD

1

TRADIMENTO ALLA FORTEZZA

2

LE MINIERE DI MORIA

3

ALLA RICERCA DEL PALANTÍR

4

Una serie di avventure mozzafiato
basate sul *role-playing game*
più famoso nel mondo.



**advanced
D&D**

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS	1
LA TORRE FANTASMA	2
NEL CASTELLO DI QUARRAS	3
LA PROVA	4
NINJA!	5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT	6
LO SCETTRO DEL POTERE	7
LA CORONA DEL MAGO	8
MAGO CONTRO MAGO	9
NEL REGNO DI BABA YAGA	10
I SIGNORI DEL DESTINO	11
LA MALEDIZIONE DEL LUPO MANNARO	12

Il cacciatore ribelle che ruba ai ricchi per
dare ai poveri, l'uomo che ha fatto della
Foresta di Sherwood un piccolo mondo
felice dove regnano la voglia di vivere,
l'ardimento, la lealtà, la giustizia.



**robin
hood**

IL DEMONIO DEL RE	1
LA SPADA DEL TEMPLARE	2

serie conclusa

Dalle Terre Selvagge dei barbari alla
corte di Belgardium, Fire*Wolf il
Mago e la sua potente spada fatata
affrontano con astuzia e coraggio
la stirpe maledetta dei Demoni.



firewolf***

IL BARBARO RIBELLE	1
LE CRIPTE DEL TERRORE	2
NEL REGNO DEI DEMONI	3

Skyfall: un pianeta perduto, un mondo popolato tanto tempo fa dai pochi sopravvissuti di una missione spaziale: qui molte cose assomigliano a quelle che si trovano sulla Terra. Altre, però...



skyfall

I MOSTRI DELLA PALUDE

1

LA PIRAMIDE NERA

2

Il Giappone del XVII secolo: un mondo raffinato e crudele, in cui per sopravvivere hai adottato il codice d'onore dei samurai: *Il Bushido*.



samurai

LA MISSIONE

1

IL MONASTERO DIMENTICATO

2

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.



realità & fantasia

INTRIGO IN FM

1

TRANCE

2

L'ISOLA DEI MISTERI

3

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.



faccia a faccia

SFIDA PER IL TRONO

1

LA VALLE DEI SOGNI

2

Nel mondo dei giochi di ruolo,
un'esperienza creativa che unisce
il gusto del gioco
al piacere del racconto.

rolegame

Un gioco raffinato e affascinante,
di estrema semplicità ma
molto realistico
nei territori del mitico continente di
Atlantide. Si articola in:

volume **INTRODUZIONE
ALL'AVVENTURA FANTASTICA**

I primi passi nel continente di
Atlantide: tutte le emozioni
dell'avventura con un'estrema
semplicità di gioco.

scenari:

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE'	1
LA FORESTA SENZA RITORNO	2
I SETTE CALICI FATATI	3
LA FIGLIA DEL CALIFFO	4
NELLA FREDDA LUCE DEL NORD	5
LA PORTA DEI MONDI	6

volume **PERFEZIONAMENTO
DELL'AVVENTURA FANTASTICA**

Regole più dettagliate, nuovi
personaggi, una descrizione completa
di Atlantide, in più lo scenario
per una nuova avventura.

scenari:

IL VIAGGIO DELLA KORISANDE	1
IL LUPO DI WINHALL	2



uno sguardo
nel buio

Un gioco di straordinaria
ricchezza e fantasia in una
ambientazione mediterranea.

Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

scenari:

L'ISOLA DELLA PESTE



Kata Kumbas

1

Un sistema per trasformare
i grandi classici polizieschi
in macchine per giocare.

Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi.



Holmes & Co.

Un gioco di nuova concezione
che consente di giocare
con la Storia.

Il volume comprende:
le regole introduttive
le modalità di accesso nel Tempio
la creazione dei personaggi
varie modalità di combattimento
un'avventura introduttiva
un'avventura completa.

scenari:

LA VERIDICA HISTORIA DI CRISTOBAL COLON



**I Cavalieri
del Tempio**

1

librofantasy

1. *IL MASSACRO DEI RAMAS*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
2. *LA CITTÀ MALEDETTA*
"Gord il miserabile"
3. *L'INVASIONE*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
4. *IL MARE DELLA MORTE*
"Gord il miserabile"
5. *MISSIONE DISPERATA*
"Le avventure di Darkmane"
6. *LA SPADA DEL SOLE*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
7. *OLTRE IL DESERTO*
"Il mondo di Enwor"
8. *GLI DEI CHIAMANO*
"I custodi del destino"
9. *LA SCELTA FINALE*
10. *LA NOTTE INFINITA*
"Gord il miserabile"
11. *CACCIA SPIETATA*
"Le Leggende di Lupo Solitario"

Edizioni E. Elle

Finito di stampare
nel mese di ottobre 1992 dalla
Società Editoriale Libreria p.a. - Trieste



Amico lettore,

*se vuoi ricevere il catalogo completo dei **Librogame**[®], se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i **Librogame**[®] in libreria, se hai trovato degli errori... insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisce a questo indirizzo:*

Librogame[®]

Edizioni E. Elle S.r.l.
via San Francesco, 62
34133 TRIESTE



Mi chiamo

Nome e Cognome

Età

via/piazza N°

C.A.P. Città

La mia serie preferita è:

1.

2.

3.

*Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno
da parte mia il catalogo **librogame®***

☐ SI

☐ NO

*Vorrei che questo mio amico ricevesse il
catalogo*

Nome e Cognome

Età

via/piazza N°

C.A.P. Città

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

.....

.....

.....

ALLA RICERCA DEL PALANTÍR

Ecco davanti a te la Terra di Mezzo,
nata dalle affascinanti pagine del più
grande scrittore di fantasy,
J.R.R. Tolkien, l'autore de *Lo Hobbit*
e de *Il Signore degli Anelli*.

In questo libro il protagonista sei tu.

Negli abissi della Baia di Ghiaccio
giacciono i Palantíri, le Pietre Veggenti
che i Re degli Uomini crearono un
tempo a sigillare sacre alleanze contro
le forze del Male che minacciavano i
loro Regni. Ora questa minaccia rivive
nelle spoglie del Signore Tenebroso.

Se i millenari manufatti magici
finissero nelle sue mani sarebbe la
fine di tutta la Terra di Mezzo...

È un librogame, il protagonista sei tu.
Entra nei territori dell'immaginazione...

Opera creata da Iron Crown Enterprises, Inc. e prodotta con
l'accordo di Iron Crown Enterprises, Inc., Charlottesville,
Virginia, proprietario esclusivo della licenza del librogame
ispirato a *Lo Hobbit* e *Il Signore degli Anelli* di J.R.R. Tolkien.



copertina illustrata da Larry Elmore

ISBN 88-7068-504-7



9 788870 685046

4



la terra
di mezzo

70685047

librogame®
il protagonista sei tu