



**NELLA
GIUNGLA**

FERMATI, AVVENTURIERO, E LEGGI QUESTE PAROLE PRIMA DI PROSEGUIRE!

Stai per intraprendere un viaggio. Verso dove puoi dirlo solo tu. Non si tratta di un viaggio come gli altri, in cui inizi a pagina uno e continui dritto sino ad arrivare alla fine. Al contrario, qui, strada facendo, in molte occasioni ti verrà chiesto di fare una scelta. Ogni volta che dovrai scegliere, decidi quale preferisci tra le alternative proposte e quindi segui le indicazioni per proseguire. Quando la tua ricerca giungerà alla fine, sia essa favorevole o – come temo si verificherà in alcune circostanze – orribile, torna all’inizio o alla scelta precedente e ricomincia.

Questo non è un viaggio adatto a chi preferisce starsene in disparte e lasciare che siano altri a prendere le decisioni più spinose. Questo è un viaggio per un leader, per un vero eroe. Che non ha paura di conversare con i giganti, esplorare la giungla buia e pericolosa, o affrontare i non morti. Se non ti riconosci nella descrizione, torna sui tuoi passi e dimentica di essere capitato da queste parti. Ma se il profumo dell’avventura ti ha stimolato l’appetito, procedi impavido, amico mio. E buona fortuna!

DUNGEONS & DRAGONS®

ENDLESS QUEST®



NELLA GIUNGLA

MATT FORBECK

CHULT



Dopo numerose settimane da voltastomaco in mare, a bordo del veliero Brazen Pegasus, arrivi infine a Porto Nyanzaru, sulla sponda settentrionale del lontano continente di Chult. Il viaggio da Baldur's Gate è stato la settimana più lunga della tua vita. Nonostante le rassicurazioni del capitano Ortimay – uno gnomo astuto dal losco passato – non sei riuscito a prendere l'andazzo del marinaio e hai trascorso tutto il tempo penzolando avanti e indietro sul ponte della nave. A tuo parere, i nani non erano fatti per andare per mare e non ti saresti mai aspettato che il tuo ruolo di sacerdote ti portasse sull'acqua. Non c'era già abbastanza lavoro sulle rive di casa?

Hai passato la maggior parte del viaggio pregando Clangeddin Silverbeard, il dio nano della battaglia onorevole a cui hai dedicato la tua intera esistenza, sperando che fosse in grado di liberarti dal mal di mare, ma questo non è accaduto. Tu sei fatto per i solidi pavimenti di pietra della tua dimora ancestrale, Mithral Hall, e ti chiedi se sia stato saggio lasciarla.

Il resto del tempo l'hai trascorso imprecaando contro gli Harpers, l'organizzazione religiosa semisegreta per cui lavori, cercando di fare del bene in questo mondo pericoloso. Dopotutto, è stato per loro ordine che sei andato nel Chult. Non fosse stato per loro, non avresti mai messo piede su una barca né ti saresti ritrovato così lontano dalle comodità di casa.

Però adesso sei lì e hai una missione: trovare Artus Cimber e l'Anello dell'Inverno. Cimber è un esponente

degli Harpers divenuto leggendario, un uomo che non invecchia e che ha fatto un mondo di bene. Tuttavia è scomparso, assieme al suo anello, un potente manufatto che, se finisce nelle mani sbagliate, potrebbe far precipitare il mondo in un inverno perenne.

Non puoi consentire che questo accada.

Percorri barcollando la passerella che ti fa scendere dalla Brazen Pegasus e cadi in ginocchio sul primo pezzo di terra ferma che trovi. Lo baci senza vergogna e poi rivolgi preghiere di ringraziamento a Clangeddin per averti fatto arrivare lì vivo, anche se non proprio comodamente.

«Salute, buon nano, e ben trovato!» ti accoglie un tale che intanto ti aiuta ad alzarti. «Mi chiamo Volothamp Geddarm, ma tu puoi chiamarmi Volo, come fanno tutti i miei amici».

«Ti conosco?» chiedi sospettoso.

«Ovviamente no», replica lui con un ampio sorriso disinvolto. «Ma so riconoscere un collega intrepido viaggiatore con la rapidità di un gigante. Io per vivere scrivo guide turistiche, e la mia casa editrice – la Tym Waterdeep – mi ha mandato qui come parte di un tour che contribuisce a pubblicizzare il mio ultimo volume, la *Guida dei Mostri di Volo*. Ma c'è da augurarsi che un animo virtuoso e assennato come te non abbia mai la necessità di possederne una copia». Ti lancia un'occhiata dubbiosa.

«Sono qui per lavoro», gli spieghi. «Quello che mi serve è una guida in carne e ossa».

«Ottima idea!». Volo ti assesta un'allegra pacca sulla schiena. «Sei quasi nel posto giusto. Ne puoi trovare di tutti i tipi che stazionano qui sui moli in attesa di clienti, ma se vai giusto un po' più avanti ed entri in città, posso indicartene io un paio di fiducia. Qawasha è il druido locale che lavora in collaborazione con un vegepigmeo che si chiama Kupalué».

Valuti l'uomo che hai di fronte. Sembra abbastanza innocuo, ma sarà affidabile? Lui percepisce la tua esitazione e si stringe nelle spalle.

«Ovviamente sentiti libero di ingaggiare qualcun altro o entra nella giungla da solo, gambe in spalla. Il Chult è una terra stupefacente per le avventure, ed è lì che ti aspetta!».



Trovi da te le tue guide.

Vai a pagina 6...

Ti dirigi nella giungla da solo.

Vai a pagina 9...

Ingaggi Qawasha e Kupalué.

Vai a pagina 17...

«**D**'accordo», dici a Faroul mentre gli allunghi il resto dei tuoi contanti. «Vada per Denti Cremisi. Vincente e piazzato, giusto?».

L'uomo ti rivolge un sorriso contagioso. «Amico mio, sei proprio un nano saggio e preciso», dice.

Butta i contanti in una borsa insieme a tutto quanto gli hai già dato in pagamento e si precipita sul gigantesco allosauro per correre a piazzare le tue scommesse.

Quando inizia la corsa sei pronto a esplodere per l'eccitazione. Sulla linea di partenza, i dinosauri scalpitano e raspano il terreno, come se venissero trattenuti a stento.

«È una corsa senza ferri», spiega Gondolo. «Le prime due sono molto più tranquille: i dinosauri sono più piccoli e hanno la museruola per evitare disastri. Questa, invece, è riservata ai corridori più grandi e pericolosi, e le cose possono farsi davvero cruento!».

Faroul vi raggiunge quando inizia la corsa, sul volto un largo sorriso. «Diventeremo ricchi da far schifo!».

Pregli Clangeddin perché porti alla vittoria Denti Cremisi e poi, con un gran frastuono, la corsa ha inizio. I dinosauri partono, scatenandosi nelle strade, e come speravi è in testa Denti Cremisi. Proprio mentre sta per superare per primo la linea dell'arrivo, però, Braccini arriva da dietro e lo stende a terra calpestandolo! Le corse di dinosauri sono durissime.

Con Denti Cremisi fuori gioco, ti rendi conto di avere appena perso tutti i tuoi soldi. E lo stesso vale per le tue guide. Ti volti per dirgliene quattro per avere mandato all'aria

i tuoi piani, ma quelli stanno già scappando via! Li insegui correndo pur sapendo che con le tue corte gambe da nano le speranze di raggiungerli sono pochissime.

«I soldi vanno e vengono!» grida Faroul mentre lui e Gondolo ti seminano tra la folla ancora festante.

Non riesci a ritrovarli e, dopo esserti calmato, capisci che dovrà essere qualcun altro ad andare in cerca di Artus. Intanto che tu ti trovi un lavoro per rimborsare gli Harpers.

FINE



«Grazie dell'aiuto», dici a Volo, «ma penso che le guide me le troverò da solo». Raduni i tuoi pochi effetti personali nello zaino e punti verso la città. Non fai molta strada e vieni avvicinato da un uomo di bell'aspetto dalla carnagione scura e da un mezz'uomo pallido e grassoccio.

«Si direbbe che tu stia cercando qualcosa», esordisce l'uomo con un sorriso amichevole. «E noi siamo proprio le persone giuste per aiutarti a trovarla. Io mi chiamo Faroul, e lui è Gondolo, il mio leale compagno. Siamo le migliori guide di tutta l'isola. Nessuno conosce le giungle del Chult meglio di noi!».

Per qualche ragione, ti danno l'idea di essere gente esperta. Forse a causa del triceratopo che Gondolo si porta dietro al guinzaglio. Pur avendo sentito parlare di quegli animali, mai in vita tua avevi visto una lucertola così grande. L'idea di usare come bestia da soma un simile mostro con tre corni e una spessa corazza ti entusiasma.

In breve tratti con Faroul e Gondolo il compenso per i loro servigi e li paghi quella che per essere un acconto sembra una cifra esagerata. Ringraziando Clangeddin, i soldi vengono dalle tasche degli Harpers e non dalle tue.

Intanto che infila nella borsa il tuo denaro, Faroul si

china e si rivolge a te in tono confidenziale.

«Naturalmente potremmo andare subito nella giungla lontano dalla civiltà, ma vedo che sei un





nano raffinato. Che ne diresti di passare prima alle corse di dinosauri?».

«Sono un'esperienza da non perdere», interviene Gondolo annuendo deciso. «Sulla Costa della Spada non avete niente di simile, ne sono sicuro. Per di più, abbiamo avuto una dritta su uno dei partecipanti alla terza corsa. Adesso che siamo ben riforniti, sarebbe un vero peccato perdere l'occasione».

Punti verso la giungla. Vai a pagina 12...

Alle corse! Vai a pagina 14...



Decidi che non ti puoi fidare delle guide, non quando si tratta di una missione così importante. Non si può sapere se le loro intenzioni siano oneste. E anche se così fosse, una volta saputo cosa stai cercando potrebbero facilmente farti condizionare dal potere che offre l'anello. Perciò acquisti l'attrezzatura migliore che riesci a trovare, incluso un anchilosauo come bestia da soma, e ti avvii nella giungla da solo. In fondo, quanto potrà mai essere ostica una giungla?

Segui la sponda ovest del fiume Soshenstar fin dentro la vegetazione più fitta che tu abbia mai visto. La volta di fronde diventa così compatta da oscurare la luce del sole, lasciando il terreno in una profonda penombra. È tutto tranquillo lì. Silenzioso in modo quasi insopportabile, in realtà.

Mentre ascolti con attenzione per cogliere il minimo segno di vita, il tuo naso percepisce un puzzo peggiore di quello di una palude putrida. Poi odi il rumore di un animale gigantesco che attraversa la giungla abbattendo gli alberi che vi dividono come fossero fili di paglia, e il terreno comincia a tremare.

Alzi gli occhi e lo vedi: un gigantesco dinosauro che cammina sulle zampe posteriori e ringhia al mondo attraverso denti lunghi quasi un metro. È un *Tyrannosaurus rex*.

Rivolgi una breve preghiera a Clangeddin e, con il potere da lui conferito, il fuoco ti sgorga dalle mani e ti risale le braccia. È in grado di bruciare i tuoi nemici ma il tuo dio ti protegge dalla sua intensa forza. Tendi le braccia e le agiti. Può non essere il più efficace degli attacchi, ma è una tecnica che hai già usato sovente per spaventare gli animali.

Quel mostro, però, non batte ciglio, e dopo un istante ne capisci il motivo: dalle sue carni lacere si vedono le ossa, numerose costole, parte della mandibola, un braccio completamente scarnificato. Nonostante ciò, cammina ondeggiando senza problemi. A un esame più ravvicinato, è subito evidente la gravità del pericolo in cui ti ritrovi già il primo giorno della tua avventura: quello che avanza verso di te a passo pesante è uno zombi!

Giri sui tacchi e ti metti a correre, lasciandoti dietro il tuo anchilosauo. Il povero animale emette un suono orribile quando il gigantesco dinosauro zombi lo fa a pezzi, poi cala di nuovo il silenzio. Non sai cosa sia peggio.

Corri per la giungla in preda a un panico assoluto fino a una radura. Ma non c'è tempo di riposare. Guardandoti intorno ti accorgi di essere andato a finire nel bel mezzo di un villaggio di goblin e che le piccole creature ti hanno circondato!

Mentre i goblin ti pungolano con le lance, noti un albero immenso curvo sul centro del villaggio e mantenuto in quell'insolita posizione da numerose funi. Te ne domandi il motivo finché non odi un tremendo fragore dal margine della radura.



I goblin si voltano e scappano via, e il tirannosauro viene dritto verso di te. Avendo ben poche alternative a disposizione, ti inginocchi e preghi Clangeddin con tutte le tue forze. «Per favore, liberami da questo mostro!» implori.

I goblin stanno facendo a pezzi qualcosa con le asce e tu ti impegni al massimo per evitare che il loro lavoro o il mostruoso animale ti distraggano dalla preghiera. Ma a quel punto il suolo sotto di te comincia a tremare, e non riesci più a mantenere la concentrazione. Cosa sarà quel nuovo pericolo?

Apri gli occhi e studi il terreno: la superficie è coperta da una sostanza vischiosa. Sconcertato, sposti lo sguardo sull'intera scena e capisci che il villaggio è costruito su un'immensa rete, attaccata all'albero. I goblin stanno tagliando le funi che tengono giù la pianta e tu, intuendo quello che sta per accadere, sgrani gli occhi in un terrorizzato stupore mentre l'ultimo cavo si spezza. Quando il gigantesco albero riprende la posizione verticale, la rete viene scagliata in aria, portando con se te e le capanne del villaggio, per depositare il tutto a quasi un chilometro di distanza.

Riesci a sfuggire al dinosauro ma non alle conseguenze della caduta. Il villaggio sopravvive, ma tu no.

FINE