

LA VORAGINE DELLA MORTE - REGOLAMENTO

IL TUO PERSONAGGIO

In quest'avventura vestirai i panni del Barone di Toran, governatore di una delle città più importanti di tutta Sommerlund. Spirito avventuroso e irrequieto, hai affiancato all'addestramento militare previsto dal tuo ruolo una costante ricerca di conoscenza. Hai condotto studi di magia presso la Confraternita della Stella di Cristallo, la cui sede principale si trova nella stessa Toran; e più volte hai viaggiato fino alla lontana Elzian, dove hai assorbito la conoscenza custodita dai Maghi Anziani di Dessi. Questi ultimi, depositari di una sapienza che risale fino alle prime civiltà umane del Magnamund, hanno scoperto in te delle capacità eccezionali, quasi sovrumane, e ti hanno aiutato a conoscerle e affinarle. Quale sia l'inclinazione naturale che hai meglio sviluppato, sta a te deciderlo.

Se hai perfezionato le **Arti della Caccia**, allora nessuno meglio di te può sopravvivere in luoghi selvaggi e ostili: sei in grado di mimetizzarti con l'ambiente circostante, sai trovare la strada migliore da seguire, non perdi mai l'orientamento, e hai la capacità di comunicare con gli animali.

Se ti sei dedicato alle **Arti della Mente**, sei in grado di manipolare il mondo materiale attraverso la tua mente. Puoi attaccare un nemico con la forza del pensiero, proteggere la tua mente da assalti psichici, percepire i pensieri altrui e muovere piccoli oggetti per brevi distanze senza toccarli.

Scegli il gruppo di Arti che preferisci, e prendine nota sul Registro di Guerra.

EQUIPAGGIAMENTO

Il viaggio che ti attende sarà breve e dovrai concluderlo in fretta, perciò non puoi permetterti l'ingombro di un ampio equipaggiamento. Tra il tascapane che porti alla cintura e il tuo abbigliamento di viaggio, hai spazio a sufficienza per trasportare due oggetti contemporaneamente. Non sei costretto a raccogliere un oggetto, a meno che il testo non ti dica diversamente. Se ti ritrovi a poter raccogliere un oggetto quando ne hai già due con te, dovrai abbandonarne uno.

All'inizio dell'avventura porti con te un mazzetto di foglie di Vigorilla, che se masticate ti permettono di recuperare 4 punti di Resistenza: segnale sul Registro di Guerra. Puoi utilizzarle in qualsiasi momento, anche mentre combatti, ma dopo averlo fatto dovrai cancellarle.

La tua arma principale è una magnifica spada dalla lama di acciaio blu, forgiata dai Maghi Anziani nelle fucine di Elzian. Non solo è perfettamente bilanciata, ma è anche dotata di poteri magici che ti permetteranno di affrontare qualunque avversario.

Insieme alla spada, hai con te un arco da caccia.

LA TABELLA DEL DESTINO

La Tabella del Destino simboleggia l'intervento del fato nella tua avventura. Si trova nell'ultima pagina del regolamento, e contiene una serie di numeri compresi tra 0 e 9. Quando ti viene detto di "estrarre un numero" dalla Tabella, chiudi gli occhi e punta la matita a caso sulla Tabella; il numero che hai toccato sarà quello estratto. Segui le istruzioni del testo per sapere quale sarà il tuo destino.

Se lo possiedi, puoi usare un dado a 10 facce al posto della Tabella.

LANCIO PREGIOCO

Prima di iniziare l'avventura, estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero è compreso tra 0 e 4, il tuo Lancio Pregioco è A; se è invece compreso tra 5 e 9, il tuo Lancio Pregioco è B. Prendine nota nel Registro di Guerra.

Il Lancio Pregioco influenzerà alcuni eventi nel corso della storia. Le conseguenze ti verranno elencate di volta in volta.

RESISTENZA E COMBATTIMENTI

Il tuo punteggio iniziale di Resistenza è di 25 punti. La Resistenza è l'energia vitale del tuo personaggio: se scende a zero sei morto, e l'avventura finisce. Perdite e recuperi di Resistenza sono specificati nel testo. Ricorda che inizi l'avventura con delle foglie di Vigorilla, che ti permettono di recuperare Resistenza quando le usi.

Nel corso della storia ti capiterà di combattere dei nemici. Ogni nemico ha un punteggio di Resistenza, e un Rapporto di Forza. Segna questi numeri nel Diario di Combattimento. Al numero del Rapporto di Forza corrisponde una tabella che troverai in fondo al regolamento. Ogni tabella ha due colonne: la prima indica un intervallo di numeri della Tabella del Destino, mentre la seconda indica le perdite di Resistenza che tu (BT) e il nemico (N) subite in base al numero estratto. Ogni scontro di combattimento si svolge dunque come segue:

- 1) Estrai un numero dalla Tabella del Destino
- 2) Trova la riga corrispondente a quel numero nella prima colonna della tabella di Rapporto di Forza
- 3) Guarda la casella corrispondente nella seconda colonna, e riduci la tua Resistenza e quella del nemico di conseguenza
- 4) Ripeti il procedimento finché la Resistenza di uno dei due combattenti non è scesa a zero.

Alcuni fattori modificano le perdite di Resistenza in ogni scontro. Se possiedi le Arti della Caccia, sottrai 1 da ogni perdita di Resistenza che subisci, poiché sei più agile del normale e il nemico ha più difficoltà a portare a segno i suoi colpi. Se invece hai le Arti della Mente, e il nemico *non* è immune agli attacchi psichici, ad ogni scontro gli infliggi 1 punto di danno in più. Inoltre, presso la Confraternita dei Maghi di Toran hai appreso l'incantesimo Mano di Fuoco, che puoi usare una volta sola in ogni combattimento. Quando vuoi usarlo, estrai un numero dalla Tabella del Destino: se esce 1, hai fallito il colpo, e il nemico ti toglie 3 punti di Resistenza; se esce 9 o 0, il nemico perde 8 punti di Resistenza, e al turno successivo puoi ignorare le perdite di Resistenza che lui ti infligge; se esce qualsiasi altro numero, il nemico perde 5 punti di Resistenza e il combattimento procede normalmente. Se Mano di Fuoco va a segno, per quello scontro puoi ignorare l'attacco del nemico, perché lo hai colpito dalla distanza e lui non può raggiungerti.

Infine, se il tuo Lancio Pregioco è A, puoi aggiungere 1 ulteriore punto di danno al tuo nemico ad ogni scontro. Altre evenienze ti verranno indicate nel testo.

REGISTRO DI GUERRA	
ARTI	CACCIA <input type="checkbox"/> MENTE <input type="checkbox"/>
OGGETTI	1) <input type="checkbox"/> 2) <input type="checkbox"/>
LANCIO PREGIOCO	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/>
RESISTENZA 25	NOTE

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA (BARONE)	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA (NEMICO)

RAPPORTI DI FORZA

1	
0	BT -0 N -8
9	BT -1 N -6
5-8	BT -2 N -4
2-4	BT -2 N -3
1	BT -3 N -1

2	
0	BT -0 N -7
6-9	BT -2 N -4
5	BT -2 N -3
2-4	BT -2 N -2
1	BT -3 N -0

3	
0	BT -0 N -6
7-9	BT -2 N -4
3-6	BT -3 N -3
2	BT -3 N -2
1	BT -4 N -0

4	
0	BT -0 N -5
7-9	BT -2 N -3
5-6	BT -3 N -3
2-4	BT -4 N -2
1	BT -5 N -0

5	
0	BT -0 N -5
8-9	BT -3 N -4
5-7	BT -3 N -3
3-4	BT -5 N -2
1	BT -6 N -0

TABELLA DEL DESTINO									
1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1

PROLOGO

Eri venuto a Ruanon, la città mineraria nel sud di Sommerlund, per una semplice visita di cortesia al tuo caro amico, il Barone Vanalund. Quella di Ruanon è una tranquilla provincia di periferia, e gli unici avvenimenti degni di nota sono i periodici passaggi di carovane di mercanti e saltimbanchi in occasione delle feste.

Ma questa volta il tuo soggiorno non è stato lieto. Al terzo giorno della tua permanenza, due soldati della guardia di Ruanon sono giunti dalla foresta circostante la città. Uno dei due era mortalmente ferito, ed è spirato poco dopo l'arrivo. L'altro è invece riuscito a raccontare la sua storia: di pattuglia con altri dieci uomini, lungo la strada che attraversa la foresta ha subito l'aggressione di un vasto gruppo di Giak. La cosa è piuttosto insolita, perché i Giak sono creature codarde, e ben difficilmente si azzardano ad attaccare una pattuglia di uomini ben armati. Cosa ancor più strana, il gruppo era numeroso: la provincia di Ruanon è assai periferica, lontana dalle principali roccaforti del confinante Regno delle Tenebre, e non ospita alcun bersaglio di interesse rilevante per il nemico. I pochi Giak che si avventurano in questa regione sono di solito dei disertori; viaggiano al massimo in gruppi di due o tre elementi, e si accontentano di vivere di selvaggina, troppo codardi per attaccare i soldati o le carovane.

Vanalund ha deciso di rinforzare la sorveglianza e di svolgere indagini sulla faccenda, ed è chiaro che la tua presenza qui sarà solo d'intralcio. Prendi dunque commiato dal tuo amico e ti prepari a tornare a Toran, ancora scosso al ricordo del racconto del soldato e dell'orribile spettacolo di quei due uomini feriti che si trascinarono verso la caserma, appoggiandosi l'uno all'altro, uno dei due ormai in fin di vita. Ennesime vittime degli sgherri dei Signori delle Tenebre, hanno compiuto il loro dovere fino in fondo.

Il Barone ti stringe la mano un'ultima volta, e ti guarda salire in sella. "Sii prudente, amico mio" si raccomanda. Annuisci, gli rivolgi un ultimo cenno di saluto e sproni il cavallo lungo la strada che porta a nord.

LA VORAGINE DELLA MORTE

1

Mentre cavalchi attraverso la Foresta di Ruanon, rifletti sui recenti avvenimenti. Sommerlund è da sempre oggetto di scorribande da parte delle creature di Naar, e un aumento della loro attività in questo territorio di confine non significa necessariamente che si prospetti un attacco su larga scala. Nelle province di Toran e Holmgard non è stata segnalata alcuna attività Giak anomala. Eppure... non sei tranquillo. La provincia di Ruanon non è mai stata un bersaglio preferenziale per il nemico. Senti che sotto queste ceneri potrebbe covare qualcosa di terribile.

All'uscita dalla foresta la luce del sole ti riscalda, ma non riesce a dissipare le nubi dal tuo cuore. Ti fermi alcuni istanti per riflettere. Potresti dirigerti verso la vicina città di Eshnar: il Duca è tuo buon amico, e un aggiornamento sulla situazione della zona potrebbe aiutarti a comprendere meglio gli avvenimenti. Se decidi di andare a Eshnar, vai al **5**.
Se invece preferisci non perdere tempo e continuare il viaggio verso Holmgard, vai al **12**.

2

Nella polvere della strada giace il cadavere di un soldato di Sommerlund, con una nera spada seghettata piantata nel petto. Smonti da cavallo e ti avvicini: è morto da poco, probabilmente meno di un'ora. La spada è indiscutibilmente di origine Giak, e tutt'attorno sono ben visibili i segni di un violento scontro. Vedi le tracce di un carro che escono dalla strada per dirigersi verso i campi, affiancate dalle impronte di un gruppo di Giak. Non riesci a stabilire quanti fossero, ma puoi capire che insieme a loro c'era anche un guerriero Drakkar.

È piuttosto inconsueto che gruppi di Giak si spingano ad attaccare fino sulla strada principale... a meno che non abbiano ricevuto ordini particolari. La faccenda è assai sospetta, e decidi di indagare. Esci dalla strada e cavalchi verso ovest, in direzione dei Monti Durncrag, seguendo le tracce per alcuni minuti. Presto la vegetazione ti impedisce di proseguire a cavallo. Leghi la tua cavalcatura a un albero e prosegui nel fitto della foresta.

Se il tuo Lancio Pregioco è A, vai al **16**.

Se invece è B, vai al **19**.

3

L'Helghast lancia un acutissimo grido di morte e crolla al suolo. Il suo corpo evapora in una nube di vapore acre, lasciando solo le variopinte vesti del diplomatico che il mostro impersonava.

Re Ulnar ti si avvicina, e per un attimo restate in silenzio a contemplare la scena, mentre da fuori della sala cominci a sentire accorrere le guardie reali. Dopo aver chiarito la situazione, il Re si ritira con te per un'udienza privata.

"Non capisco, Barone" ti dice. "Le Guerre degli Helghast sono finite da tempo, e i Signori delle Tenebre sembravano aver rinunciato a usare quelle creature contro di noi. Perché mai ora tentano nuovamente, e come hanno fatto ad infiltrarsi fino alla mia corte?"

Rapidamente spieghi al Re quello che hai scoperto nel tuo viaggio. Un'ombra cala sul volto del tuo sovrano. "Ahimé, dunque è per questo che i nostri nemici hanno attentato direttamente alla mia vita. Una guerra...! Speravo di non dover vedere mai questo giorno. Abbiamo molto da fare, e certamente ci sono altri Helghast in procinto di attaccare gli altri nobili e sovrani dei regni del nord. Barone, conto su di voi e sulla Confraternita della Stella di Cristallo per scoprire ed eliminare ogni possibile spia dei Signori delle Tenebre. Io chiederò immediatamente l'aiuto di Durenor. Non abbiamo molto tempo; l'intero regno deve prepararsi a questa guerra."

"Contate su di me, Sire" esclami, e ti congedi. Devi tornare immediatamente a Toran e approntare tutte le difese per il conflitto imminente. Riporta la tua Resistenza al punteggio iniziale, e vai al **30**.

4

Eliminati tutti i Giak, prosegui nella direzione verso cui hai visto volare il corvo. Poco dopo giungi in vista di una radura. Il carro Sommerliano che cercavi è lì, sorvegliato da un guerriero Drakkar ben armato. Non vedi altri nemici. Ti mimetizzi meglio che puoi nella boscaglia e ti posizioni al di fuori della visuale del Drakkar. Quando ritieni che sia giunto il momento migliore, balzi rapidamente fuori dal fitto degli alberi e attacchi il guerriero, cogliendolo di sorpresa.

Drakkar (colto di sorpresa): Rapporto di Forza 2 Resistenza 20

Se vinci, vai al **32**.

5

Il Duca ti accoglie con la consueta cortesia, ma non si sforza di nasconderti una certa preoccupazione. Vedendo il tuo buon amico di un umore tanto simile al tuo, ti premuri immediatamente di chiedergli che cosa lo turba.

"Stanno succedendo cose strane nella mia città, amico mio. Sono sparite delle persone... bambini, anche... e non abbiamo trovato di loro alcuna traccia. La milizia cittadina ha raccolto alcune testimonianze di cittadini impauriti. Dicono che nei campi intorno alla città hanno avvistato creature mostruose, ma nessuno si è avvicinato tanto da vederle chiaramente. E in un certo quartiere giurano di sentire strani rumori, e strane grida, la notte... Ho ordinato di indagare su questi eventi, ma finora non si è scoperto nulla. La gente ha paura."

Mentre rifletti su queste inquietanti notizie, il valletto entra a portare una lettera al Duca. Questi la legge, e batte ferocemente il pugno sul tavolo lanciando un urlo di soddisfazione.

"Finalmente! Pare che i miei soldati abbiano individuato la probabile origine degli strani rumori notturni. È una casa nel quartiere sud di Eshnar. Stanno per mandare una pattuglia a indagare!"

Senza esitare, gli chiedi il permesso di unirti alla pattuglia. Gli spieghi brevemente dei recenti attacchi delle forze delle Tenebre nella provincia di Ruanon, e della tua necessità di raccogliere tutte le informazioni possibili su attività sospette in questi paraggi. Il tuo intuito ti dice che ciò che sta succedendo a Eshnar potrebbe essere collegato agli eventi di Ruanon.

"È così, dunque? Molto bene, amico mio. So che possiedi delle doti particolari, e potresti scoprire qualcosa che ai miei uomini rischierebbe di sfuggire. Ma temo per la tua vita. Ti prego, sii cauto".

Vai all'**11**.

6

La Pergamena che hai trovato nel tuo viaggio è stata di grande aiuto durante la guerra. I Maghi Anziani hanno avuto il tempo di preparare una polvere velenosa, che i loro emissari hanno sparso nell'aria sopra le Paludi di Maaken. La polvere ha ucciso un gran numero di Gurgaz e ha gravemente indebolito i sopravvissuti, impedendo ai Signori delle Tenebre di usare i grandi rettili di questa regione come guide per le truppe Giak.

Ma l'esercito del Male ha molte altre risorse. Perciò i sovrani di Sommerlund e Durenor hanno dato ordine ai loro migliori combattenti di occuparsi dei comandanti delle truppe nemiche, senza la guida dei quali, i Giak non riescono a mantenere l'ordine nei propri ranghi. Tale è il terrore che queste creature nutrono per i propri superiori, che privarle di una guida in una battaglia di queste proporzioni le manda completamente allo sbaraglio.

Dall'alto della tua cavalcatura ti fai strada tra le file nemiche, travolgendo i piccoli Giak che cercano di fermarti. Poi, d'improvviso, vieni colpito da un familiare dolore alla testa: un attacco psichico. Tuttavia la sua intensità è ben più lieve di quello dell'Helghast che hai affrontato a Holmgard: nel cuore dell'immensa battaglia, il tuo assalitore deve avere difficoltà a concentrare tutta la sua potenza sulla tua mente.

Cerchi di focalizzare le tue facoltà in mezzo al tumulto, e finalmente individui il tuo silenzioso assalitore: è un Vordak, un non-morto creato con la magia nei laboratori di Helgedad. Il cappuccio della sua tunica rossa è calato a rivelare il volto scheletrico, nelle cui orbite risplendono gelidi occhi di fiamma blu. Devi affrontarlo.

Vordak: Rapporto di Forza 4 Resistenza 28

Questo nemico è immune agli attacchi psichici, e ti attaccherà con i suoi. Se non indossi una Calotta di Tela, ad ogni scontro perdi 1 punto di Resistenza in più oltre a quelli normalmente subiti.

Se vinci, vai al **7**.

7

Quando il tuo colpo finale lo trapassa, il Vordak lancia un grido che alle tue orecchie risuona più forte della battaglia che ti circonda.

Poi il corpo si disfa sotto i tuoi occhi in una melma verdastra, e la veste rossa, ora vuota, si accascia al suolo come un pallone sgonfiato.

In mezzo ai lembi della veste intravedi un luccichio: è un grosso cristallo a forma di uovo, grande come il tuo pugno. Si tratta di una Gemma Vordak, il gioiello in cui è racchiusa la magia che anima il corpo scheletrico dei Vordak. Se lo desideri, puoi prenderla.

Adesso vai al **33**.

8

Stai perlustrando la stanza in cerca di indizi, quando improvvisamente avverti una profonda vibrazione che ti attraversa tutto il corpo. Ti guardi attorno, e vedi che uno dei soldati si sta chinando ad esaminare uno strano luccichio sul pavimento. Avverti nuovamente la sensazione, e istintivamente ti lanci in direzione del soldato per fermarlo, ma non fai in tempo. L'uomo viene proiettato contro la parete opposta da una forza invisibile, come se fosse una bambola di stracci; e tu, che ti stavi avvicinando, vieni investito da una violenta ondata di potere psichico...

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungi 2 se il tuo Lancio Pregioco è B. Se fai 0-6, l'attacco ti fa crollare a terra in preda a un dolore spaventoso. Perdi 4 punti di Resistenza, e quando riesci a rialzarti senti le braccia e le gambe come se fossero di piombo: segna la parola *scossa* sul Registro di Guerra.

Se fai 7 o più, perdi 2 punti di Resistenza, ma eri ancora abbastanza lontano da non subire in pieno la forza dell'attacco.

Lo sfortunato soldato è morto: urtando contro la parete a quella velocità, si è frantumato il cranio. Mentre il capitano si accerta delle sue condizioni, noti che nel punto che il soldato stava esaminando si è aperto un passaggio nel pavimento, e vedi una scala che scende in un sotterraneo. Comunichi la tua scoperta al capitano, e decidete di proseguire con altri tre soldati, mentre i due restanti riporteranno in caserma il loro sventurato commilitone.

Vai al **26**.

9

Il tuo attacco manca il bersaglio. Vashna non si è minimamente accorto di te, e ora spicca un balzo dal ciglio del burrone verso il tuo re, atterrandogli addosso e maciullandolo sotto il suo enorme peso. Il Signore delle Tenebre ruggisce di trionfo e getta la Spada del Sole nell'abisso. Poi impala il corpo di Re Ulnar sulla punta della sua enorme ascia e torna sul campo di battaglia, esponendo il suo macabro trofeo. A quella vista, gli uomini di Sommerlund e Durenor sono sopraffatti dal terrore e dalla disperazione. La battaglia è perduta. L'esercito di Helgedad ben presto ha il sopravvento, e il massacro di tutta la tua razza è inevitabile. Continui a battersi valorosamente per alcuni minuti, uccidendo innumerevoli avversari, ma alla fine non puoi evitare la disfatta. Naar, il Re delle Tenebre, ha finalmente vinto la sua eterna lotta contro gli dèi Ishir e Ramas per la conquista del Magnamund.

La tua vita e quella di tutti gli uomini delle Terre Libere finiscono qui.

10

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se esce 0-4, trovi delle foglie di Alether, un'erba che aumenta la tua abilità in battaglia. Usandole potrai ridurre di 1 il Rapporto di Forza di un nemico a tua scelta.

Se invece ottieni 5-9, trovi una pozione di Calacena, estratta dai funghi omonimi. Questa pozione incrementa di molto le tue capacità psichiche: se hai le Arti della Mente, quando vorrai usarla, potrai aumentare di 1 il danno già inflitto dai tuoi attacchi magici e mentali, per la durata di un combattimento.

Anche se possiedi le Arti della Caccia, per un intero combattimento potrai usufruire del bonus che spetta alle Arti della Mente (aumenta di 1 punto il danno inflitto al nemico ad ogni turno). In questo caso, però, il normale danno degli attacchi psichici e di Mano di Fuoco non verrà aumentato.

Inoltre, quando usi la Calacena i tuoi poteri superano ogni scudo mentale e potrai attaccare con la mente anche nemici normalmente immuni agli attacchi psichici, a meno che il testo non ti dica diversamente.

Ora torna al paragrafo da cui provieni per continuare il tuo viaggio.

11

Insieme a una pattuglia di sei soldati, ti rechi alla casa da cui sembra che provengano i rumori e le grida che hanno terrorizzato la popolazione di Eshnar nelle notti di queste ultime settimane. È una catapecchia pericolante a due piani, apparentemente abbandonata da molto tempo. Il quartiere è povero, e in questo pomeriggio è praticamente deserto. Sembra che la paura abbia contribuito ad un rapido sgombero delle vicinanze.

Il capitano apre la vecchia porta marcia senza alcuna difficoltà, e tu e i soldati entrate nell'unica stanza al pianterreno. Sparsi tutt'attorno ci sono frammenti di assi del pavimento del piano superiore, resti di vecchi mobili, cocci di vasellame e brandelli di stracci. Il pavimento è impolverato, ma assai meno di quanto ci si aspetterebbe da un luogo completamente abbandonato: a quanto pare, di recente c'è stata una certa attività... e non si tratta certo dei topi che vedi sgattaiolare dentro e fuori attraverso le pareti rotte.

Se hai le Arti della Mente, vai al **21**.

Se hai le Arti della Caccia, vai all'**8**.

12

Per un giorno interno cavalchi senza sosta verso nord, senza incontrare altro che guardie di pattuglia e carrozzoni di mercanti. Poi, verso mezzogiorno del dì seguente, mentre sei solo a un'ora di cavalcata dalla città di Moytura, qualcosa ti induce a fermarti.

Se sei esperto nelle Arti della Caccia, vai al **2**.

Se invece sei padrone delle Arti della Mente, vai al **34**.

13

Il corridoio finisce davanti ad una grossa porta a due battenti. La aprite: dà su un ampio ambiente, di cui nel buio non riuscite a definire le dimensioni. Nell'oscurità senti risuonare degli uggiolii, e ora sei molto meno convinto che possa trattarsi di gemiti umani.

A poco a poco la tua vista comincia ad adattarsi alla scarsissima illuminazione, e scorgi dei puntini luminosi che fanno cerchio intorno a voi. Cautamente, con la spada sguainata, ti avvicini: la tua torcia illumina delle sbarre, e dietro le sbarre, gli occhi di brace e il muso feroce di un Tigerwolf, uno dei grossi lupi di Helgedad. Usate come cavalcature dai Giak, queste creature sono tristemente note tra i soldati di Sommerlund per la loro aggressività e per l'implacabile forza. Abbacinata dalla luce della torcia e eccitata dal vostro odore, la belva emette un ringhio gutturale e si mette in posizione di attacco. Solo le sbarre le impediscono di assalirti immediatamente.

Accanto alle sbarre della gabbia c'è una torcia infissa alla parete; la accendi, e dici ai tuoi compagni di fare altrettanto con le altre torce presenti. Ora che la sala è illuminata, vi potete rendere conto che ci sono una dozzina di gabbie in tutto. Un paio di Tigerwolf giacciono morti sul fondo delle loro prigioni... ma gli altri ora sono svegli, e ringhiano di rabbia e di fame.

Mentre rifletti sulla scoperta, un forte rumore metallico ti fa voltare di scatto. Delle pesanti sbarre d'acciaio sono calate davanti alla porta da cui siete entrati! Vi rendete subito conto che non riuscirete a smuoverle... e poi, la situazione si fa ancora peggiore. Le sbarre che vi separano dalle bestie stanno calando nel pavimento! Avete pochi istanti per disporvi schiena contro schiena in posizione di battaglia, mentre i Tigerwolf vi osservano famelici e si preparano a balzare. Poi le sbarre svaniscono del tutto, e le belve vi sono addosso.

Tigerwolf: Rapporto di Forza 3 Resistenza (vedi oltre)

Se hai segnato la parola *gelatina*, la Resistenza dei Tigerwolf è 30.

Altrimenti, la Resistenza dei nemici è pari a 35. Inoltre, se hai segnato la parola *scossa*, per i primi due scontri del combattimento devi ridurre di 1 le perdite di Resistenza degli avversari.

Aumenta di 1 punto tutti i danni che infliggi al nemico, grazie alla presenza dei tuoi compagni.

Se vinci, vai al **24**.

14

Improvvisamente tutti i tuoi sensi si acuiscono, e il tuo sguardo viene attratto da un'enorme fonte di potere in direzione del trono. In una panoplia appesa alla parete riposa la Spada del Sole, l'arma divina che viene tramandata nella famiglia reale di Sommerlund. La spada, normalmente di un opaco colore dorato, sta ora letteralmente sfolgorando di luce, e d'istinto sai che il suo potere contro l'Helghast sarebbe ben più grande di quello della tua arma.

Se possiedi le Arti della Mente, le tue capacità telecinetiche sono al massimo, e quasi senza alcuno sforzo fai volare la Spada del Sole nella tua mano.

Se possiedi le Arti della Caccia e vuoi usare la Spada del Sole, dovrai prima raggiungerla, e l'Helghast avrà l'occasione di colpirti. Se non vuoi rischiare, torna al **27** e combatti con la tua arma. Se invece vuoi tentare, scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se fai 0-4, l'Helghast ti colpisce piuttosto seriamente: perdi 5 punti di Resistenza. Se fai 5-8, il nemico ti ferisce solo di striscio: perdi 3 punti di Resistenza. Se però esce il 9, vai al **38**.

Sollevi la Spada del Sole e vieni investito da un'ondata di energia benefica. L'Helghast riconosce la lama divina, e nei suoi occhi scorgi il terrore. Ciononostante, il mostro deve compiere la sua missione, e ti attacca con la sua spada di metallo nero.

Helghast: Rapporto di Forza 4 Resistenza 30

Raddoppia tutti i punti di Resistenza perduti dall'Helghast, grazie ai poteri della Spada del Sole. La creatura è immune agli attacchi psichici, e durante la battaglia userà i suoi contro di te. Se hai le Arti della Caccia e non indossi una Calotta di Tela, ad ogni scontro perdi 1 punto di Resistenza in più oltre a quelli normalmente subiti.

Se vinci, vai al **3**.

15

Stravolto dagli orrori e dalle battaglie che questo covo sotterraneo del Male ti ha riservato, fai appello a tutto il tuo addestramento per mantenere i nervi saldi. Il capitano è ferito ed esausto, ma vedi che anche lui fa del suo meglio per non cedere. Insieme, vi dedicate a esaminare le pergamene, a cominciare da quelle che il Nadziran stava consultando sulla scrivania. Presso i Maghi Anziani hai studiato la lingua del Regno delle Tenebre, e ben presto riesci a far luce sulla situazione. Oltre ai resoconti degli agghiaccianti esperimenti condotti in questi luoghi - chissà se riuscirai mai a dimenticarli? - trovi anche lettere di corrispondenza tra le basi Drakkar di Kaag e un distaccamento che, a quanto pare, sta conducendo dettagliati sopralluoghi di questa regione. Si fa accenno più volte ad una grande operazione imminente; tra le altre cose, questi laboratori si trovano in questa zona per testare il potenziale delle creature al di fuori dell'atmosfera del Regno delle Tenebre, e per sperimentarne possibili mutazioni, ancora più letali degli originali.

Ora sei certo che i Signori delle Tenebre stanno organizzando un attacco di proporzioni assai più vaste di quanto mai visto finora. I sovrani di Sommerlund e Durenor devono esserne informati al più presto. Hai giusto il tempo di frugare ancora la stanza: vai al **10** per sapere che cosa trovi, poi torna a questo paragrafo.

Tu e il tuo compagno raccogliete quanti più documenti riuscite a portare, e dopo qualche minuto di esplorazione trovate un'uscita che vi conduce nei campi fuori città, al limitare della foresta. Da qui tornate a Eshnar, dove immediatamente fate rapporto al Duca sulle vostre orribili scoperte. Senza perdere altro tempo, il Duca ti affida una scorta armata che ti accompagna fino a Holmgard. Vai al **27**.

16

Il forte gracchiare e il frullio d'ali di un corvo che si alza in volo ti fanno sobbalzare. Grazie alle tue facoltà speciali sei in grado di comprendere il verso dell'animale, e rabbrivisci rendendoti conto che si tratta di un grido d'allarme: l'uccello era una sentinella degli agenti delle Tenebre, e segnalerà la tua posizione al gruppo che stai seguendo.

Prendi nota della direzione presa dal corvo, poi ti arrampichi su un albero vicino. Ti nascondi come meglio puoi tra le fronde, e aspetti. Pochi minuti dopo senti rumori tra la vegetazione, e il concitato vociare dei Giak. Al riparo tra i rami, spii i loro movimenti e conti in tutto cinque nemici. Avvalendoti delle tue capacità di mimetismo, riesci a non essere visto e attendi il momento propizio per attaccare. Ad un certo punto due Giak vengono a trovarsi proprio sotto di te. È il momento: balzi giù dal ramo e atterri sul Giak più vicino, trapassandolo con la spada. Mentre il secondo cerca ancora di capire che cos'è successo, gli mozzi il capo di netto con un rapido fendente.

Ora gli altri tre Giak si sono accorti di te, e ti attaccano. Devi combatterli.

Tre Giak: Rapporto di Forza 1 Resistenza 27

Se vinci, vai al **4**.

17

Rimani sconvolto alla vista dell'essere che ti sta affrontando. Benché orribilmente sfigurato da qualche magia oscura, e probabilmente anche da un lungo periodo di tortura fisica, un tempo era indubbiamente un uomo. Il suo aspetto ti è vagamente familiare...

Poi, con orrore, capisci di chi si tratta. Quest'uomo era un membro della Confraternita della Stella di Cristallo; lo hai visto più volte nelle tue visite alla sede della Gilda. Il suo nome era Artal, ed era uno dei maghi più intelligenti e capaci della Confraternita. Non riesci a immaginare che cosa possa averlo convinto a passare dalla parte del Male, ma di certo il suo nuovo potere gli deve essere costato molto.

L'essere che un tempo chiamavi Artal ti fissa con occhi pieni d'odio, e senti il suo potere psichico scandagliarti la mente. Solleva le mani, e capisci che si sta preparando ad attaccarti con gli incantesimi appresi dagli stregoni Nadziranim. Questa sarà una battaglia di magia: Artal è protetto da una barriera che respinge ogni genere di arma, anche quelle magiche.

Artal: Resistenza 35

Ignora le normali regole di combattimento. Artal possiede un attacco del tutto analogo al tuo Mano di Fuoco, ed è con questo incantesimo che vi attaccherete. Ad ogni turno, scegli un numero dalla Tabella del Destino per te e uno per Artal, e determina i danni inflitti seguendo le istruzioni relative a Mano di Fuoco; l'incantesimo di Artal infligge 4 punti di Resistenza se esce un numero da 2 a 8, e 8 punti se esce 9 o 0. Chi fa 1 fallisce il colpo, ma non viene automaticamente ferito: l'avversario deve comunque portare a segno il proprio attacco con successo.

Artal è un mago potentissimo, ed è immune ad ogni attacco psichico. Se possiedi una pozione di Calacena, puoi raddoppiare il danno inflitto da *uno* dei tuoi attacchi, ma non riceverai nessun altro bonus.

Se vinci, vai al **35**.

18

Finite in una grande stanza illuminata da torce. Due delle pareti laterali sono occupate da grandi scaffali, ricolmi di pergamene. Sulla parete opposta alla porta c'è una scrivania; in piedi davanti ad essa, con le spalle rivolte verso di voi, sta una creatura di dimensioni umane, avvolta in un mantello con cappuccio.

L'essere pare consapevole della vostra presenza, e quando entrate si volta ad affrontarvi. Il suo aspetto ti lascia sconvolto: sotto le ombre del mantello e del cappuccio non scorgi alcun viso, ma solo una massa di fumo multicolore, nella quale vorticano innumerevoli piccole luci. A quella vista, il soldato di Eshnar perde il controllo: lanciando un urlo stridulo, che gli si rompe a metà nella gola serrata dal panico e dall'orrore, si lancia contro la creatura. Questa gli scaglia contro un cubo nero, che colpisce in pieno petto lo sfortunato soldato. C'è una silenziosa esplosione, e del tuo compagno non rimane alcuna traccia.

Non hai più dubbi: questo essere è un Nadziran, un mago malvagio evocato dal Pianeta delle Tenebre. Alchimisti, scienziati e stregoni, possono assumere molte forme... e quello che hai davanti sta mutando proprio in questo momento! Il mantello si strappa, e dalle sue pieghe comincia a erompere una massa ancora informe, ma nella quale già distingui peli, artigli, una grossa coda... e un muso simile a quello di un grosso pipistrello.

Se hai uno Zejar-Dulaga, puoi usarlo adesso. Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungi 2 se possiedi le Arti della Caccia; ancora 1 se hai almeno 15 punti di Resistenza. Se il totale è almeno 7, la freccia trova il bersaglio: la creatura lancia un grido spaventoso e si accascia al suolo contorcendosi, e nel giro di qualche istante si dissolve in una nuvola di fumo.

Se hai un Fischiello d'Argento e vuoi provare a usarlo, vai al **37**.

Altrimenti, non puoi impedire la mostruosa trasformazione. Davanti a voi ora si erge, retto sulle zampe posteriori, un grande pipistrello, alto due metri, dotato di denti lunghi come coltelli e di sottili zampe che terminano in artigli affilatissimi. Dovete combatterlo.

Nadziran (sotto forma di pipistrello gigante): Rapporto di Forza 4 Resistenza 28

Grazie all'aiuto del capitano, puoi aumentare di 1 punto tutte le perdite di Resistenza che infliggi al nemico.

Se vinci, vai al **15**.

19

Il tuo sesto senso ti avvisa che qualcuno ti sta osservando. Guidato dall'istinto, sollevi gli occhi e ti accorgi di un grosso corvo appollaiato sul ramo di un albero. Grazie alle tue facoltà speciali, scandagli la sua mente e resti scioccato al capire che si tratta di una vedetta degli agenti delle Tenebre. Avvalendoti della tua affinità per le creature animali, cominci a comunicare con il corvo, e nel giro di pochi minuti riesci a plagiare la mente. Gli ordini di dirigersi dai suoi padroni, e di comunicare loro una falsa posizione perché vengano a certarti ben lontano da dove ti trovi attualmente. L'uccello si alza in volo e tu lo segui fino a una radura, dove, ben riparato dagli alberi, osservi la scena. Cinque Giak e un Drakkar con la maschera di morte sono appostati accanto al carro Sommerliano che hanno attaccato sulla strada. Vedi il corvo planare sul tetto del carro e fare rapporto al Drakkar. Il guerriero annuisce e ordina qualcosa ai cinque Giak, che sguainano le armi e si avviano in direzione opposta a quella da cui provieni.

Dopo alcuni minuti, quando sei sicuro che i Giak siano ben lontani, balzi fuori dalla boscaglia e attacchi il Drakkar, cogliendolo di sorpresa.

Drakkar (colto di sorpresa): Rapporto di Forza 2 Resistenza 20

Se vinci, vai al **32**.

20

La macabra scoperta ti ha riempito d'orrore, ma le sorprese del laboratorio sono appena iniziate. Distogli lo sguardo dal tavolo di vivisezione, e ti si gela il sangue nelle vene alla vista di un vorticoso fumo nero che sta fuoriuscendo da un grosso alambicco. Il fumo diviene più denso man mano che sale, e poi si concentra in una massa sferica nera e untuosa nella quale vedi prendere forma delle creature simili a piccoli cervelli, dotate di corti tentacoli e di nere ali membranose. La vista riempie di orrore i tuoi compagni, che gemono in preda al panico. Uno ad uno, i mostri escono dalla sfera di fumo e vi attaccano.

Creature della Cripta: Rapporto di Forza 2 Resistenza 30

Se hai segnato la parola *scossa*, per i primi due scontri del combattimento devi ridurre di 1 punto tutti i danni che infliggi agli avversari.

Se vinci, vai al **22**.

21

Le tue facoltà psichiche rilevano la presenza di un sigillo di natura magica in un punto del pavimento presso un angolo della stanza, lontano dalla porta. Ti avvicini a quel punto, e segui con le mani le linee di potere fino a definire i contorni del sigillo. Non sembra trattarsi di una magia molto potente. Concentri brevemente le tue facoltà mentali e crei un'ondata di energia psichica, che poi scagli contro il sigillo. L'aura di potere svanisce immediatamente, e nel pavimento si apre un passaggio prima invisibile.

Ma nello stesso momento, i sei soldati che ti accompagnano cadono a terra contorcendosi, stringendo la testa tra le mani e gridando in preda a un intenso dolore. Capisci ben presto che cosa è successo: l'energia del sigillo, evidentemente, doveva rispondere ad un ben preciso comando magico. Infrangendolo senza conoscere quel comando, hai fatto scattare una trappola: un attacco psichico che ha risparmiato te in virtù dei tuoi poteri, ma ha colpito i tuoi compagni indifesi.

Poco dopo i sei soldati sembrano riprendersi, ma sono ancora visibilmente scossi e indeboliti. Segna la parola *gelatina* sul Registro di Guerra. Spieghi loro brevemente quello che è successo, e poi, insieme a loro, ti avvii giù per le scale che scendono nel passaggio segreto. Vai al **26**.

22

Il pavimento è ricoperto di poltiglia fumante e puzzolente. Ti guardi rapidamente attorno e vedi che con te sono rimasti soltanto il capitano e un soldato; gli altri sono periti nella battaglia. I due superstiti sono pietrificati dallo shock e dalla fatica; devi portarli fuori di qui prima che questo posto vi scagli addosso qualche altra minaccia. Corri alla porta, ma scopri che è chiusa saldamente e la serratura è svanita: una precauzione contro gli intrusi, a quanto pare. In preda al panico perlustri la stanza e trovi un'altra porta che prima, nel buio, non avevate visto. È aperta: con un grido riscuoti i tuoi due compagni, che ti raggiungono di corsa. Attraversate l'uscio e vi ritrovate in un altro laboratorio, più piccolo e meglio illuminato. Su un tavolo al centro della stanza, sospesa nell'aria tra due sottili raggi di energia, c'è una lunga freccia dall'asta filettata. I tuoi sensi ti dicono che i raggi non possono nuocerti; prendi la freccia e la esami. È uno Zejar-Dulaga, un'arma di enorme potere forgiata dai Nadziranim, gli scienziati-stregoni al servizio dei Signori delle Tenebre. Questa freccia è in grado di uccidere creature anche di grandi dimensioni, sebbene sia difficile da scagliare e pericolosa da maneggiare. Se lo desideri, puoi prenderla con te. Se il testo non parla di un suo utilizzo specifico, puoi usarla in qualsiasi combattimento per uccidere istantaneamente il tuo nemico.

Sulla parete opposta a quella da cui siete entrati, un'altra porta sembra potervi condurre lontano da qui. La aprite: dà su un lungo corridoio, al fondo del quale si vede una luce. Non avete altra scelta, e vi incamminate lungo il passaggio. Vai al **18**.

23

Il giovane druido crolla morto ai tuoi piedi. Frughi il cadavere, ma non trovi nulla. La sua asta è rotta, e il pugnale non ha alcuna caratteristica speciale.

Oltrepassi la porta da cui è sbucato il tuo nemico, e trovi una stanza che in un unico ambiente riunisce uno studio, un laboratorio e un tempio. In terra è disegnato un pentacolo, da cui irradia una terribile aura malvagia. Te ne tieni ben lontano ed esami il tavolo e gli scaffali: ci sono libri, pergamene e varie erbe, liquidi e altri ingredienti, probabilmente usati per preparare pozioni.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se ottieni 0-4, trovi delle foglie di Alether, un'erba che aumenta la tua abilità in battaglia. Usandole potrai ridurre di 1 il Rapporto di Forza di un nemico a tua scelta.

Se invece estrai 5-9, trovi una pozione di Calacena, estratta dai funghi omonimi. Questa pozione incrementa di molto le tue capacità psichiche: quando vorrai usarla, potrai aumentare di 1 il danno già inflitto dai tuoi attacchi magici e mentali, per la durata di un intero combattimento.

Esaminando i libri capisci che il tuo nemico era un druido della setta dei Ceneresi, maghi e alchimisti dediti alla creazione di veleni e pestilenze. Ma è una pergamena aperta sul tavolo ad attirare maggiormente la tua attenzione: è un comunicato dell'Arcidruido a tutti i membri della setta. Pare che i Signori delle Tenebre abbiano offerto all'Arcidruido enormi ricompense, in cambio dell'aiuto dei Ceneresi... nell'imminente attacco a Sommerlund!

L'Arcidruido ha rifiutato, non fidandosi delle promesse dei tuoi mortali nemici, ma questo ora non ha importanza. I tuoi sospetti hanno trovato conferma: i campioni di Naar stanno per muovere guerra al tuo paese. Devi informare immediatamente il Re.

Ripercorri i tuoi passi fino all'uscita della caverna, balzi in groppa al tuo cavallo e lo sproni al galoppo in direzione di Holmgard. Vai al **27**.

24

Un Tigerwolf spicca un balzo verso la tua gola, ma tu ti scansi fulmineo e giri su te stesso, vibrando un colpo che taglia a metà la creatura. Ti ripulisci gli occhi dal sangue e ti guardi attorno: solo il capitano e un altro soldato sono ancora con te. Gli altri vostri compagni sono stati dilaniati dai lupi di Helgedad.

Noti solo ora che sul retro di una delle gabbie, che era vuota quando siete entrati, c'è una porta chiusa con un lucchetto. Evidentemente, un passaggio di sicurezza... o l'ingresso per le prede che venivano fornite ai Tigerwolf. Animali, speri... ma poi ricordi le parole del Duca di Eshnar.

Non puoi e non vuoi soffermarti a pensare alle atrocità che si sono consumate in questo posto. Segnali l'uscita ai tuoi compagni, e quelli, sebbene ancora sotto shock per la battaglia e la perdita dei commilitoni, ti raggiungono. Spezzi il lucchetto con la tua arma, e mentre cade a terra noti che nella paglia davanti alla porta c'è un Fischietto d'Argento. Se vuoi puoi prenderlo.

La porta dà su un lungo corridoio, al fondo del quale intravedete una luce. Non avendo altra uscita da questo luogo di morte, vi incamminate lungo il passaggio. Vai al **18**.

25

Uno sciabordio proveniente da un angolo rompe il silenzio del laboratorio e vi risveglia dall'orrore delle macabre scoperte. Vi avvicinate cautamente alla fonte del rumore: è una grande vasca dalle pareti di vetro, alta almeno due metri da terra, ed è colma di acqua torbida. Non è facile esserne certi in questa fioca luce, ma giurerei che la superficie del liquido è increspata... ma che cosa può averlo agitato?

La risposta giunge un istante più tardi. Con un tonfo fortissimo, un grosso tentacolo colpisce la parete della vasca. Ad un paio di soldati di Eshnar sfugge un grido di sorpresa e di paura, e tu stesso senti i capelli rizzarsi in testa. Il colpo ha incrinato la parete del contenitore, e dalle crepe cominciano a filtrare rivoli d'acqua nerastra. A quanto pare il cristallo è rinforzato... ma sembra non esserlo più abbastanza per contenere la creatura al suo interno.

Un altro colpo, e questa volta, con l'aiuto della pressione dell'acqua, il vetro si spacca. Litri d'acqua fetida si riversano sul pavimento, e lottate per rimanere in piedi mentre dalla vasca avanza strisciando un enorme polpo. Alcuni tentacoli si avventano verso di voi, e vedi che ciascuno reca in punta un grosso aculeo affilato. Ma non appena si avvicinano al fuoco delle torce, le disgustose appendici si ritraggono tremando: questa creatura ha paura del fuoco! Rapidamente avverti i tuoi compagni di disporsi in cerchio puntando le fiamme contro il mostro per limitarne il raggio d'attacco, mentre tu e il capitano sguainate le spade e vi preparate ad affrontarlo.

Korozon: Rapporto di Forza 3 Resistenza 25

La creatura è immune agli attacchi psichici. Grazie all'aiuto del capitano, aumenta di 1 tutte le perdite di Resistenza che infliggi al tuo nemico.

Se NON hai segnato la parola *gelatina*, puoi ridurre di 1 tutti i danni che il mostro ti provoca.

Se hai segnato la parola *scossa*, per i primi due scontri del combattimento devi ridurre di 1 punto le perdite di Resistenza che infliggi all'avversario.

Se vinci, vai al **22**.

26

Vi avventurate lungo il tunnel sotterraneo, facendovi luce con l'aiuto di alcune torce. Tutti i tuoi sensi sono all'erta: è evidente che qui sotto è all'opera una potente forza malvagia. Evidentemente i seguaci dei Signori delle Tenebre hanno stabilito un covo nel sottosuolo di una città pacifica come Eshnar... ma per fare *che cosa*?

Mentre sei assorto in questi pensieri, giungete a un bivio. A destra, in lontananza, scorgi una fioca luce verdastra. A sinistra, invece, il corridoio si perde nel buio, ma da quella direzione provengono dei flebili suoni somiglianti ai lamenti di una creatura sofferente... prigionieri? Le persone scomparse di cui ti ha parlato il Duca, forse?

Se vuoi indagare il passaggio di destra, vai al **31**.

Se preferisci andare a sinistra, vai al **13**.

27

Giungi a Holmgard a metà di una pacifica mattinata (se la tua Resistenza è inferiore a 22, portala a questo punteggio). Le guardie del palazzo reale ti riconoscono e ti fanno entrare senza problemi. Velocemente ti fai strada tra i noti corridoi fino alla sala del trono... e qui capisci subito che qualcosa non va. Dove sono le guardie che dovrebbero piantonare la sala in ogni momento? E perché, in una mattina così tranquilla, la porta della sala è chiusa?

Colto da un oscuro presagio, sguaini la spada e irrompi nella sala del trono. Qui vieni accolto da uno spettacolo agghiacciante: quattro guardie e il Gran Cancelliere giacciono a terra, trapassati da brutali colpi di spada. Il re, arma in pugno, è minacciato da un uomo alto, che indossa vesti da diplomatico e brandisce una spada nera. Al tuo ingresso, l'assalitore si volta... e quel che vedi ti gela il sangue nelle vene. La testa non è altro che un cranio spellato, sul quale puoi vedere l'intreccio dei tendini e brandelli di carne scura. Lunghe zanne spuntano dalla mandibola, e nelle orbite scheletriche ardono due rosse braci incandescenti. Sei travolto da un'ondata di panico: questa creatura è un Helghast, una delle più letali creazioni dei Signori delle

Tenebre, in grado di assumere le sembianze di qualunque umano.

"Barone, aiuto!" grida il Re, e si allontana dalla portata dell'Helghast. Sai che questo nemico è immune alle armi comuni: solo le armi magiche possono ferirlo. Le guardie non ne erano dotate, e hanno pagato con la vita. Ma tu sei in grado di vincere questa battaglia: raccogliendo tutto il tuo coraggio, sfoderi la tua spada di acciaio blu e ti prepari allo scontro.

Se il tuo Lancio Pregioco è B, vai immediatamente al **14**.

Altrimenti, affronta questo letale emissario di Helgedad.

Helghast: Rapporto di Forza 4 Resistenza 30

L'Helghast è immune agli attacchi psichici, e durante la battaglia può utilizzare i suoi contro di te. Se hai le Arti della Caccia e non indossi una Calotta di Tela, ad ogni scontro perdi 1 punto di Resistenza in più oltre a quelli normalmente subiti.

Se vinci, vai al **3**.

28

È un tozzo rettile umanoide, eretto sulle zampe posteriori. Nelle mani palmate regge una grande ascia bipenne di acciaio nero. Sotto la pelle squamosa guizzano muscoli enormi e potentissimi. La creatura ti fissa con occhi quasi trasparenti, dotati di piccole, fredde pupille. È uno Xagash, una forma minore di Signore delle Tenebre, uno dei generalissimi dell'esercito del Male. Sarà una dura battaglia.

Xagash: Rapporto di Forza 5 Resistenza 30

Se vinci, vai al **35**.

29

Nell'oscurità non ti avvedi della porta semi-mimetizzata nella parete rocciosa a sinistra dell'altare. La porta si apre di uno spiraglio: quel tanto che basta, all'uomo nascosto dietro di essa, per sporgere la punta di un'asta nella tua direzione. I tuoi sensi ti avvertono appena in tempo, un istante prima che dall'asta erompa una scarica di elettricità. Con mossa fulminea sguaini la tua spada di metallo blu e intercetti la folgore con la lama. Hai evitato il pieno impatto dell'attacco, ma vieni comunque attraversato da una parte della scarica, e dopo un breve ma intensissimo istante di dolore, fatichi a controllare i tremiti che scuotono il tuo corpo. Perdi 6 punti di Resistenza.

La porta di pietra si spalanca del tutto, e da dietro di essa emerge un giovane avvolto da una tunica nera, che lascia cadere in terra l'asta magica e si lancia su di te sguainando un pugnale dalla lama ricurva. Devi affrontarlo.

Druido: Rapporto di Forza 2 Resistenza 18

A causa dei postumi della scossa elettrica, per i primi 3 scontri devi ridurre di 1 punto le perdite di Resistenza che infliggi al nemico.

Se vinci, vai al **23**.

30

Un mese dopo...

Nubi nere ricoprono il cielo sopra le rovine di Maaken.

L'esercito dei Signori delle Tenebre ha raso al suolo la città, facendone il suo ultimo avamposto nell'ingloriosa ritirata dopo la battaglia del Passo di Moytura. Gli eserciti di Sommerlund e Durenor hanno inflitto una sonora disfatta alle milizie di Vashna, ma nonostante i vostri eroici sforzi, il numero dei nemici è tale che nemmeno quella carneficina ha potuto renderne insignificante la minaccia. Le forze delle Tenebre si sono ritirate per giorni, sempre più a sud, in un susseguirsi di continue scaramucce, fino oltre Ruanon, preventivamente evacuata in vista della guerra.

Ora è giunto il momento dello scontro decisivo. Le armate delle Tenebre non possono più indietreggiare: alle loro spalle c'è la Gola di Maaken, una profondissima voragine che separa il sud di Sommerlund dalle Terre Tormentate. Qui, sull'orlo dell'abisso, si deciderà il destino del Magnamund.

Osservi l'esercito nemico sotto il cielo pieno di nubi color del piombo. Le nere file di Giak e Drakkar si estendono quasi a perdita d'occhio. Ne avete massacrati a decine di migliaia... ma i Signori delle Tenebre ne avevano preparati di più. Questo

doveva essere l'assalto finale che avrebbe spazzato via i regni alleati del Magnamund del Nord, da sempre i difensori dell'uomo contro i campioni di Naar. Vashna non si fermerà fino alla sconfitta totale... o alla vittoria.

Guardi Re Ulnar, che cavalca al tuo fianco. La Spada del Sole pende dalla sua cintura. L'arma divina sarà veramente in grado di uccidere un Signore delle Tenebre, se ne giungesse l'opportunità? Preghi in cuor tuo il Dio Ramas che sia davvero così. Per quanto uno solo dei vostri soldati valga dozzine di Giak, la sproporzione di numero tra le vostre forze e quelle nemiche è incolmabile. Solo la morte del comandante supremo fermerà la nera armata.

Alle tue spalle, le milizie di Sommerlund sono pronte all'ultimo assalto. Per alcuni lunghissimi secondi, tutto è silenzio. Poi, sulla pianura risuona l'oscura nota del corno da guerra nemico. Un attimo dopo, la fiumana di Giak prorompe in un grido agghiacciante e si lancia all'attacco.

Per un istante il tuo sguardo incontra quello del Re... e poi tocca alle squillanti trombe di Sommerlund annunciare la vostra carica. "All'attacco!" urla il Re, e sproni il tuo cavallo alla testa del vostro esercito. La battaglia finale è cominciata!

(NB: se avevi già usato le tue foglie di Vigorilla, puoi averne un'altra dose, ma solo se hai spazio sufficiente nell'inventario)

Se hai preso nota della parola *piano*, vai al **6**.
Altrimenti vai al **39**.

31

Seguite la strana luce, e dopo alcuni minuti giungete ad una porta semichiusa. La spalancate, ed entrate in una stanza circolare, dall'alto soffitto che si perde nel buio. La luce verdastra è assai fioca e dà molto fastidio agli occhi, ma è comunque sufficiente per vedere gli ampi tavoli ricoperti di fornelli, provette e alambicchi, alcuni ancora fumanti, quasi tutti pieni di liquidi o gelatine di inquietanti colori e consistenze. L'aria è pregna di svariati odori, ora acri, ora rancidi, ora dolciastrì. Impallidisci, e non sei il solo, alla vista di un tavolaccio ricoperto di macchie di sangue rappreso e di frattaglie di varie dimensioni. Molte sembrano appartenere ad animali come cani, gatti e rospi... ma hai la netta sensazione che in questo laboratorio infernale si sia anche sperimentato su cavie umane!

Se il tuo Lancio Pregioco è A, vai al **25**.
Se è B, vai al **20**.

32

Il tuo ultimo colpo prende il Drakkar in pieno volto, spaccando in due la maschera di morte e proiettando il guerriero contro la parete del carro. Rapidamente sali a bordo del veicolo, ma è troppo tardi per i suoi occupanti: sono stati massacrati dai Giak. Riconosci i corpi del portavoce del Duca di Moytura, e del capitano della legione di quella città. I Signori delle Tenebre hanno attaccato un importante bersaglio diplomatico, e perquisendo il carro ne scopri il motivo: il capitano portava con sé dei documenti dettaglianti un'anomala, intensa attività degli emissari dei Signori delle Tenebre nella regione. A quanto pare, il problema non era limitato alla provincia di Ruanon.
Sul carro trovi anche un altro oggetto: vai al **10** per scoprire quale, poi torna qui.

Ma è frugando il cadavere del Drakkar che trovi le definitive conferme dei tuoi timori. Una pergamena scritta in lingua Giak, a te nota, ti rivela il progetto di un imminente attacco su larga scala. Nel documento si fa anche menzione dell'intenzione di portare in battaglia i Gurgaz, i giganteschi rettili delle Paludi di Maaken, eccellenti guide per le truppe Giak e feroci combattenti essi stessi. Se i Signori delle Tenebre progettano di sfruttare i Gurgaz, significa che quella che si prospetta è una vera e propria guerra! Metti la Pergamena Drakkar bene al sicuro nel tuo tascapane, e segna la parola *piano* sul Registro di Guerra.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se è 6 o più, esaminando il Drakkar scopri che indossava una Calotta di Tela sotto l'elmo. Non ne conosci l'uso, ma se vuoi puoi prenderla: si indossa sulla testa, perciò non conta come un oggetto.
Se il numero uscito va da 0 a 5, il tuo colpo mortale ha distrutto la Calotta, rendendola inutilizzabile.

Purtroppo non hai il tempo di organizzare il recupero del carro e dei suoi occupanti: devi raggiungere Holmgard al più presto e informare il Re di quanto hai scoperto. Torni al tuo cavallo, balzi in sella e lo sproni a tutta velocità sulla strada che porta a Holmgard.

Vai al **27**.

33

Vedendo il loro condottiero sconfitto, i Giak intorno a te sono colti dal panico. L'impeto del loro attacco vacilla, e immediatamente vedi l'occasione di approfittare del loro smarrimento. Con un ampio gesto del braccio chiami a te i soldati più vicini, e al grido di battaglia della tua terra - "Per Sommerlund!" - vi lanciate all'assalto, avendo ben presto ragione del gruppo

di Giak che vi circonda.

Hai un attimo di respiro per osservare il luogo della battaglia. I generali di Sommerlund e Durenor hanno ottenuto successi simili al tuo, e sul fronte Giak il vostro esercito sta avendo la meglio. I Drakkar cercano come possono di rinserrare i ranghi dei Giak, ma non possono dedicare troppi uomini a questo compito, per non disperdere le loro truppe; e i Drakkar non sono numerosi come i Giak. L'esercito nemico sta perdendo coesione, e ciò riempie il tuo cuore di speranza.

Ma la speranza è di breve durata: una grande ombra oscura per un attimo la già non brillante luce di questa giornata. Alzi gli occhi al cielo, e piombi per un istante nel terrore più puro. Un'enorme bestia alata sorvola il campo di battaglia: è uno Zaldan Imperiale, la cavalcatura dei Signori delle Tenebre. Sul suo dorso si erge una figura impossibilmente grande e massiccia, che diviene via via più definita man mano che lo Zaldan plana verso terra. Alto quasi tre metri, ha la stazza di un enorme orso, ma è ricoperto di una lunga peluria rossiccia, e la testa ricorda quella di un leone, ad eccezione del lungo corno che spunta dalla fronte. Impugna un'ascia gigantesca, dalla lama dentellata... e dalla sua figura irradia un'aura di potere e di malvagità incomparabile, che getta nel panico i combattenti di ambo gli schieramenti. È Vashna. Il Signore dei Signori delle Tenebre è giunto a guidare personalmente la sua armata.

Accompagnato dal boato di gioia selvaggia dei suoi, Vashna scende dalla groppa dello Zaldan e urla qualcosa in un linguaggio a te incomprensibile. Immediatamente il suo esercito si riforma, e riattacca con rinnovato vigore.

Mentre la battaglia infuria intorno a te, hai il tempo di vedere Re Ulnar caricare brandendo la Spada del Sole. La lama dorata semina il panico tra le creature delle Tenebre, i cui ranghi si aprono di fronte al tuo re che cavalca contro il suo avversario. Ulnar sa che è il momento di giocare il tutto per tutto. Solo sconfiggendo Vashna, Sommerlund potrà vincere questa battaglia.

Uno dei raggi dorati riflessi dalla Spada del Sole ti tocca la pelle, e di colpo ti senti rinvigorito (recupera tutti i tuoi punti di Resistenza). Appena in tempo, perché uno dei più forti membri dell'esercito nemico ti ha scelto come suo prossimo avversario.

Se hai le Arti della Caccia, vai al **28**.

Se hai le Arti della Mente, vai al **17**.

34

Sei al limitare della foresta di Moytura quando improvvisamente percepisci la presenza di un forte potere magico e psichico in direzione ovest. Le tue facoltà ti permettono di individuare una scia di energia mentale, come se la creatura che l'ha generata fosse incapace di controllare completamente i suoi poteri, o non fosse in grado di cancellarne le tracce. Il carattere di questa energia è però indubbiamente malvagio.

Non vuoi lasciarti sfuggire una possibile pista collegata alle attività dei Signori delle Tenebre in Sommerlund, e così sproni il cavallo al trotto fuori dalla strada principale, seguendo quel residuo di energia psichica. Ti avventuri su per le pendici dei Monti Durncrag, finché, alcuni minuti dopo, giungi a una caverna. Qui la traccia è più intensa e concentrata: non hai dubbi che l'origine di quel potere si trovi là dentro.

Guardando nella penombra, scorgi una serie di scalini intagliati nella roccia, che scendono nelle viscere della montagna. Con il ramo di un albero fabbrichi una torcia, e scendi gli scalini, proseguendo poi nel budello roccioso che trovi in fondo alla gradinata. Seguendo la pista di potere mentale, trovi la strada giusta nel labirinto di passaggi e giungi infine ad una piccola grotta a fondo cieco. Davanti a te c'è un piccolo altare di pietra, incrostato di sangue rappreso. L'aria è fredda, e tutti i tuoi sensi ti urlano di stare all'erta: sei in presenza di un potere ostile.

Se il tuo Lancio Pregioco è A, vai al **29**.

Se è B, vai al **36**.

35

Abbatti il tuo avversario, e istintivamente volti il capo verso lo scontro tra Vashna e Re Ulnar. I due comandanti supremi stanno duellando vicino all'orlo della Gola di Maaken, in un punto che si affaccia sulla sporgenza rocciosa su cui sorge il tempio della città, ora in rovina. Il tuo Re si sta battendo valorosamente, ma la semplice stazza del Signore dei Signori delle Tenebre gli impedisce di avvicinarsi abbastanza da sferrare un colpo decisivo. Vashna, benché ferito, lo sta incalzando, e sembra avere la meglio.

Poi il Signore delle Tenebre vibra un colpo orizzontale con l'enorme ascia. Ulnar evita la lama, ma il violento spostamento d'aria lo proietta nel vuoto. Per un attimo il tuo cuore si ferma... e poi vedi che il sovrano è atterrato sulla sporgenza sottostante. Vashna lo osserva per un istante dall'alto, e poi si prepara a balzare per finirlo. Hai pochi secondi per intervenire.

Se possiedi uno Zejar-Dulaga, puoi scagliarlo contro Vashna. Scegli un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungi 2 se possiedi le Arti della Caccia. Se ottieni 6 o più, vai al **40**; in caso contrario, vai al **9**.

Se hai una Gemma Vordak, puoi usarla come proiettile. Scegli un numero dalla Tabella del Destino; aggiungi 1 se il tuo Lancio Pregioco è B, più 1 se hai toccato la Spada del Sole, e ancora 1 se hai almeno 5 punti di Resistenza. Se il risultato è almeno 8, vai al **40**; se è meno di 8, vai al **9**.

Se non hai queste opzioni, dovrai scagliare la tua spada di metallo blu di Elzian. Scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 1 punto, più 1 se il tuo Lancio Pregioco è A, e ancora 1 se hai almeno 5 punti di Resistenza. Se il totale è 7 o più, vai al **40**; altrimenti, vai al **9**.

Fai in fretta!

36

Il tuo sesto senso ti avverte di una presenza dietro la parete alla tua sinistra. Non riesci a vedere nulla, ma ti fidi del tuo istinto e ti nascondi dietro l'altare, lanciando la torcia dall'altra parte della grotta. Un attimo dopo, la parete di pietra si apre e lascia filtrare una luce nella quale vedi stagliarsi un giovane, vestito di una tunica nera. In una mano regge una corta asta. Si guarda intorno nervosamente, ma non riesce a vederti e si dirige verso la tua torcia. Non conoscendo le sue capacità, decidi di giocare d'astuzia. Concentri tutta la tua mente sulla torcia, e la fai levitare nell'aria davanti al giovane. Quello, sorpreso, solleva di scatto l'asta, dalla cui punta erompe una scarica di saette che inceneriscono letteralmente la tua fonte di luce. Approfittando della sua sorpresa, sguaini la spada e balzi sul ragazzo. Lui sente i tuoi passi e si gira brandendo un pugnale che ha estratto dalla cintura: riesce a parare il tuo colpo, ma la corta lama gli vola via dalla mano. Allora brandisce l'asta e ti affronta corpo a corpo.

Druido (con Asta Magica scarica): Rapporto di Forza 1 Resistenza 18

Se vinci, vai al **23**.

37

Ti porti alle labbra il Fischietto e soffi. Non senti alcun suono, ma immediatamente la metamorfosi del Nadziran sembra perdere coerenza: forme già solidificate ritornano ad essere fumo vorticoso, e sul muso della creatura appare un'espressione di panico. Evidentemente le onde emesse dal Fischietto, seppure a te inudibili, interferiscono con la magia del tuo nemico. La curiosità scientifica dei Nadziranim spesso li porta a creare strumenti in grado di distruggere i loro stessi inventori, e questo Fischietto sembra uno di questi.

Tuttavia, noti che la trasformazione, seppure rallentata e disturbata, continua. Forse il Fischietto non è ancora abbastanza perfezionato da opporsi alla magia che sta avendo luogo?

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Aggiungi 2 punti se possiedi le Arti della Mente, e 1 punto se hai almeno 10 punti di Resistenza. Se il risultato è 7 o più, il Fischietto emette la risonanza giusta: il potere del Nadziran viene annullato, e la creatura si dissolve in un fumo nero che poi si solidifica e precipita a terra come polvere simile a carbone. Vai al **15**.

Se il totale è 6 o meno, il mago del Regno delle Tenebre riesce a completare la trasformazione. Il vostro nemico ha ora l'aspetto di un grande pipistrello, alto due metri, dotato di denti lunghi come coltelli e di sottili zampe che terminano in artigli affilatissimi. Dovete combatterlo. Per vostra fortuna, il fischietto ha disturbato la metamorfosi quanto bastava per indebolire il mostro.

Nadziran (sotto forma di pipistrello gigante): Rapporto di Forza 4 Resistenza 22

Grazie all'aiuto del capitano, puoi aumentare di 1 punto tutte le perdite di Resistenza che infliggi al nemico.

Se vinci, vai al **15**.

38

La lunga cavalcata ti ha sfiancato, e la paura che provi di fronte al tuo avversario ti offusca i sensi. Mentre corri verso la Spada del Sole, inciampi nel cadavere di una delle guardie reali e cadi goffamente a terra. Prima che tu possa rialzarti, l'Helghast ti è addosso. L'ultima cosa che senti è la sua risata crudele mentre la lama della sua spada nera precipita verso il tuo collo.

La tua vita e tutte le speranze di Sommerlund finiscono qui.

39

In groppa al tuo cavallo, ti lanci contro le file nemiche. Il Re ti ha ordinato, come a tutti i suoi uomini migliori, di concentrare il tuo attacco sui comandanti delle truppe Giak. Benché numerosi e agguerriti, i Giak, nelle grandi battaglie, sono persi senza un leader di riferimento: la loro disciplina si basa sul terrore, e il terrore che provano per il nemico è nulla in confronto a quello

che nutrono per i propri superiori. Eliminando i loro comandanti, i Giak finiranno allo sbaraglio.

Purtroppo una brutta sorpresa attende gli eserciti di Sommerlund e Durenor. Alla guida di una falange Giak vedi un Gurgaz, un enorme rettile originario delle vicine Paludi di Maaken. Queste creature sono alte più di due metri e mezzo, e sono in grado di camminare sulle zampe posteriori e di brandire armi. Ma è un'altra la qualità ricercata dai Signori delle Tenebre: la pelle squamosa dei Gurgaz secreta una sostanza il cui odore eccita i Giak, aumentandone la frenesia e attenuandone la paura e il senso di autoconservazione.

Guardandoti intorno, vedi altri Gurgaz alla guida di varie truppe di Giak. Alcuni generali, tra cui scorgi il Barone Vanalund, si lanciano all'assalto: sanno che uccidere i Gurgaz sarà decisivo per le sorti della battaglia. Mentre i soldati del tuo paese affrontano coraggiosamente i Giak, tu isola il Gurgaz più vicino e lo sfidi. Il rettile brandisce un'enorme ascia, capace di mietere file di vittime umane come se fossero spighe di grano. Raccogli tutto il tuo coraggio e ti prepari ad affrontare la bestia.

Gurgaz: Rapporto di Forza 5 Resistenza 28

Il Gurgaz è immune agli attacchi psichici.

Se vinci, vai al **33**.

40

Il tuo proiettile colpisce il Signore delle Tenebre dietro il ginocchio. Vashna lancia un ruggito di dolore e si tocca la parte ferita per un istante; quel tanto che basta a Re Ulnar per riprendersi e impugnare la Spada del Sole. Vashna si volta di nuovo verso il suo avversario e, vedendolo armato, balza rapidissimo verso di lui, deciso a finirlo una volta per tutte. Ma il destino ha deciso diversamente; un raggio di sole filtra tra le nubi e tocca la punta della Spada del Sole, che si accende di luce dorata. Un raggio di energia sfolgorante parte dalla punta della spada e colpisce Vashna in pieno petto. Il Signore delle Tenebre lancia un urlo potentissimo, terrificante, e lascia cadere la sua arma. Sbilanciato, manca la sporgenza e precipita nell'abisso, continuando a gridare e gridare...

Corri in soccorso del Re, ma quando arrivi da lui vedi che non puoi salvarlo. Le sue ferite sono profonde, e la caduta gli ha tolto le ultime forze. Pochi istanti dopo spira tra le tue braccia, senza poterti dire una parola. Il grido di morte di Vashna accompagna la sua dipartita, e per un attimo ti sembra di udirvi una nota di scherno, come se quella vittoria compiacesse il Signore delle Tenebre anche dopo la morte.

Ma non lascerai che il suo piano si compia. La Spada del Sole pulsa ancora di luce dorata e, quando metti la mano sull'elsa, riprende vigore e si accende come un piccolo sole. Ti senti calmo, rinvigorito, potente; e, d'istinto, sai cosa fare. Tenendo alta l'arma divina, ti copri il volto e torni sul campo di battaglia. Al vederti ricomparire con la Spada del Sole in pugno, i membri di entrambi gli eserciti ti scambiano per Re Ulnar... e l'impatto sulle sorti della battaglia non potrebbe essere maggiore. Gli uomini di Sommerlund e Durenor prorompono in un grido di gioia che fa tremare l'aria della pianura, mentre le armate delle Tenebre vacillano e perdono ogni idea di ordine e disciplina.

Lo scontro volge rapidamente in vostro favore. Gli uomini delle Terre Libere sopraffanno le orde di Naar, e i corpi dei nemici vengono gettati nella Gola di Maaken insieme a quello del loro condottiero. L'urlo di Vashna sembra ancora risuonare nel vento che ruggisce nell'abisso, e pensi che probabilmente lo farà per sempre. Nessun uomo vorrà più abitare nei pressi della voragine in cui il più grande nemico di Sommerlund ha trovato la morte.

EPILOGO

Alcuni anni dopo...

Il Re, in piedi al tuo fianco, contempla ancora una volta il monastero, soffermandosi un po' più a lungo sull'imponente Torre del Sole. Poi sospira.

“Ciò a cui avete dato vita è straordinario. Questo monastero, e i valorosi Cavalieri che ospita, sono l'orgoglio di Sommerlund. Con voi qui, i Signori delle Tenebre non oseranno mai più invadere le nostre terre.”

“Era quanto pensavamo anche prima, Maestà” rispondi. “Eppure, sento anch'io di poter condividere il vostro ottimismo. I Cavalieri Ramas crescono di numero anno dopo anno, e alcuni di loro presto diventeranno anche più abili di me. Il Dio Ramas ci ha fatto dono di immensa sapienza e di straordinarie abilità, e io vi prometto che saranno sempre al servizio degli uomini liberi. Per Sommerlund e per Ramas!”

Un giovane iniziato vi raggiunge, tenendo il cavallo del re per le redini. “Ah, ti ringrazio, Falco della Runa” dici. Il ragazzo si inchina, e torna alle sue mansioni.

“Sommerlund non vi sarà mai abbastanza grata,” prosegue il Re. “Ci avete salvati dalla distruzione nella guerra contro Vashna, e ora ci avete donato l'ordine cavalleresco più nobile e potente che gli uomini abbiano mai conosciuto. Tutti noi vi dobbiamo la vita, Barone.”

Un lieve sorriso ti increspa le labbra. “Il mio nome non è più quello, Maestà.”

Il Re fa una breve risata mentre sale in sella. “Avete ragione... le abitudini di corte, sapete com'è.” Afferra le redini con la mano sinistra e ti porge la destra, che stringi con calore. “Arrivederci, allora... Grande Maestro Aquila del Sole.”

“Fate buon viaggio, Sire,” lo saluti, e lo guardi cavalcare verso la foresta del Fryelund dei Ramas.