

Questo racconto è una fanfiction senza alcuno scopo di lucro, basata sull'universo narrativo di Lupo Solitario, di Joe Dever, pertanto nessuna norma sul copyright è stata violata.

## LA LACRIMA DI NYXATOR

### Molto indietro nel tempo...

Il tuo mondo è triste e avvolto nelle tenebre di una notte eterna.

Vivi su un pianeta buio e pericoloso dove la pioggia scende incessantemente e venti gelidi sferzano la superficie distruggendola. Hai perso il conto degli anni da cui non vedi il sole e ti senti spesso solo e angosciato. Questo mondo, che un tempo hai amato come te stesso, si chiama Magnamund ed è la tua casa da 7000 anni!

Tu sei Nyxator, il grande dragone inviato sul Magnamund da Kai, il dio del sole, per tentare di sbilanciare il delicato equilibrio tra il Bene e il Male nel tuo pianeta ma hai fallito la tua missione e ora sei vecchio e stanco. Il Magnamund è l'unico mondo non ancora schierato del tuo universo, chiamato Aon. Tutti gli altri pianeti sono stati assegnati al dominio di Naar, il dio del Male, o alla luce di Ishir, la dea del Bene.

Hai combattuto contro le tenebre per tutta la tua lunghissima vita senza mai arrenderti e c'è stato un momento in cui hai creduto di passare alla storia come l'ago della bilancia ma poi gli eventi hanno preso una piega ben diversa: hai visto la torre della sapienza di Cynx crollare fragorosamente al suolo quando i dragoni marini di Naar distrussero la città; hai sofferto quando tutti i tuoi amici e fratelli sono morti tra fiamme e sofferenze seguendo un ineluttabile e amaro destino; ti si è spezzato il cuore quando il grande dragone Vaxagore uccise la tua compagna con l'inganno tipico dei figli di Naar, ma soprattutto eri a Naaros il giorno in cui Agarash il Dannato fu inviato su questo mondo dal Piano d'esistenza delle Tenebre. Questo campione del Male regna nella città-fortezza di Naaros, nel Magnamund meridionale, e ha creato un esercito di mostri deformi chiamati, in suo onore, agarashi. Queste orrende creature vagano ovunque sul Magnamund e rappresentano la principale forza combattente delle legioni del Male.

La tua vita non è stata però solo tenebre e tormento. Hai ottenuto anche grandi vittorie che hanno permesso al Magnamund di rimanere in equilibrio e di non soccombere alla rovina ma per te ogni ferita, fisica ed emotiva, si è accumulata e durante l'Età della Notte Eterna il tuo essere ha ceduto e il tracollo che ti ha colpito ti ha tolto per sempre tre delle sei Caratteristiche che ti contraddistinguevano.

Mancano 4907 anni alla creazione della Pietra di Luna, l'evento focale dal quale parte il conteggio degli anni sul Magnamund, e da una settimana il tuo innato Sesto Senso Kai ti sta scambussolando insinuandoti nella mente oscuri pensieri. Qualche entità malvagia deve essere all'opera nei pressi del tuo rifugio attuale: le rovine della torre della sapienza, a Cynx.

Sei costantemente in fuga da Agarash il Dannato che ti dà la caccia e per sette mesi ti sei sentito al sicuro ma ora hai deciso: devi andartene.

Hai già scelto il luogo del tuo prossimo rifugio: la fortezza di Exintia.

Non la visiti da migliaia di anni quando la utilizzasti come roccaforte e quartier generale nella guerra dei dragoni, il grande conflitto tra i draghi della tua comunità fedeli a Kai e i dragoni marini di Naar. La guerra, che durò 1021 anni, finì con un'ecatombe da entrambe le parti. La città di Cynx fu completamente distrutta e la fortezza di Exintia cadde in rovina.

I due luoghi distano sette giorni di cammino o quattro di volo e credi di ricordare bene la via.

Dopo aver scelto le tre Caratteristiche che ti sono rimaste e aver letto la seguente scheda del grande dragone vai al p.1 per iniziare la tua avventura.

### Scheda del grande dragone Nyxator

**Nome:** Nyxator

**Età** (stimata): hai almeno 7.843 anni ma la tua vita iniziale negli Oceani si perde nella notte dei tempi e non ci permette di sapere con certezza la tua età. Neppure tu la ricordi più dato che il tuo Sistema Nervoso Centrale si è danneggiato negli anni e la memoria ne ha risentito. Vivi in un mondo ostile non più sotto il tuo controllo, ti senti spesso solo e non parli mai.

**Specie animale:** sei probabilmente l'ultimo dragone presente sul Magnamund. Hai tre corna sul capo, una centrale e due laterali. Sei dotato di ali, coda bicuspidata e pelle a scaglie. Hai cinque dita artigliate sulle quattro zampe e i tuoi occhi brillano di un intenso verde smeraldo.

Quando gli dei ti crearono sul Piano d'esistenza della Luce ti plasmarono la ruvida pelle in bianco, come segno di purezza estrema e candida saggezza. Il passare dei secoli ti ha reso biancastro e sciupeato e la mancanza del sole ti ha tolto la brillantezza. Vai invece molto fiero del ciuffetto di barba verde che ti è cresciuto negli ultimi anni.

**Resistenza** (chiamata **Energia di Nyxator**): possiedi dieci punti di resistenza ai quali dovrai sottrarre le eventuali penalità specificate nel testo. Non dovrai servirti di matite, appunti elettronici o similari ma terrai tutto a mente. Se non sei in grado di farlo non sei degno di rappresentare il sapiente Nyxator. Se giungi a zero sei morto e l'avventura è finita.

Se non ricordi il punteggio con precisione durante la missione la tua mente è insufficiente per sopportare le fatiche del grande dragone e la tua avventura finisce.

Ovviamente sei troppo vecchio per sperare di recuperare punti di resistenza quindi scegli bene la strada da prendere e cerca di fare le scelte giuste riducendo così le penalità.

**Combattività:** esprime le tue doti tattiche, la capacità di offesa quando affronti un nemico e l'aggressività in battaglia. In questo momento buio della tua vita la tua combattività è molto bassa e tendi a evitare scontri e combattimenti. Sei in fuga perenne da anni e lo scopo della tua vita è diventato quello di procrastinare l'inevitabile morte e tenere al sicuro le sette Pietre della Sapienza.

**Equipaggiamento:** tu sei Nyxator, il grande dragone! Figuriamoci se hai bisogno di oggetti o similari. Possiedi già tutto ciò che ti serve per completare la missione, anche se attualmente sei nella fase senile della tua esistenza e dunque risulti fortemente penalizzato rispetto agli anni in cui eri giovane. Le Pietre della Sapienza rappresentano l'unico oggetto in tuo possesso e puoi trasportarle in una qualsiasi delle pieghe della tua pelle o in qualche incavo profondo tra le tue scaglie, oltre che con una zampa ovviamente.

**Sesto Senso Kai:** il tuo dio creatore Kai ti ha instillato nell'anima un sesto senso molto potente in grado di farti percepire pericoli imminenti. Ti permette di capire la vera natura di uno sconosciuto, o di un oggetto strano incontrato sul tuo cammino. Questa tua innata qualità non potrà mai essere persa perché è intimamente e direttamente collegata con il Piano d'esistenza della Luce.

#### **Caratteristiche mentali:**

##### **1) Sapienza**

E' la tua Caratteristica più nobile. Conosci i segreti dello spazio e del tempo; ti permette di comunicare con gli dei e con altri esseri viventi. Ti conferisce saggezza, cultura, bontà di cuore e intelligenza. E' il dono più prezioso che ti ha fatto il dio Kai. La utilizzasti millenni fa per creare sette pietre uniche al mondo in cui riversasti la tua infinita saggezza.

##### **2) Preveggenza**

Sei il più potente animale veggente mai esistito su Magnamund. La dea Ishir in persona ti ha donato la capacità di prevedere il futuro con grande nitidezza. Tra le circonvoluzioni dei tuoi emisferi cerebrali Ishir ti ha posto una ghiandola altamente vascolarizzata che ti permette di leggere il futuro anche senza l'aiuto di oggetti o esseri viventi ma solo con la tua volontà. Inoltre puoi comunicare direttamente con Ishir e chiedere il suo aiuto se necessario.

##### **3) Psiche**

La celebre Psiche di Nyxator è conosciuta anche a Dazganon, la fortezza di Naar. Rappresenta il nucleo della tua energia mentale ed è costituita da una sezione difensiva e da una offensiva. L'onda d'urto creata da un tuo attacco potrebbe far crollare un palazzo ma non è solo potenza ciò che possiedi. La Psiche di Nyxator può influenzare altri esseri, spostare oggetti, creare illusioni, manipolare la materia e produrre barriere fisiche. L'hai utilizzata insieme alla Sapienza per tramandare la saggezza e la forza divina di Kai attraverso la creazione di sette pietre denominate Pietre della Sapienza.

#### **Caratteristiche fisiche:**

##### **4) Forza**

La potenza e l'energia di un drago non hanno eguali al mondo. Sei stato creato nel Piano d'esistenza della Luce, dove dimorano gli dei del Bene Kai e Ishir. Hai scelto tu di assumere la forma di un drago e gli dei, nella loro infinita saggezza, ti hanno accontentato. Hai tre corna, una sulla fronte e due laterali. La tua pelle bianca ti ricopre e protegge per tutta la tua lunghezza e i muscoli striati del tuo corpo possono rigenerarsi se lacerati.

##### **5) Fuoco**

Quando sei stato creato nel Piano d'esistenza della Luce avevi cinque Caratteristiche. Gli dei non ritennero opportuno donarti il fuoco, da sempre elemento di distruzione utilizzato dalla progenie di Naar ma giunto sul Magnamund lo chiedesti in cambio dei sacrifici effettuati per creare le Pietre della Sapienza. Feci bene perché ti servì molto durante la successiva guerra dei dragoni.

##### **6) Volo**

Le tue possenti ali possono farti raggiungere velocità impensabili per qualsiasi altro essere su Magnamund. Nessuno ti ha mai battuto in velocità finché eri giovane e in forze. Ora però vivi in un'età difficile e tendi a volare raramente.

Ricorda che stai vivendo il crepuscolo della tua esistenza e non puoi sfruttare al massimo livello le tre Caratteristiche che possiedi.

### **La Saggezza Kai**

Tu sei il primo guerriero Kai della storia.

Verrai ricordato per sempre nel Magnamund. La tua saggezza discende direttamente dal dio Kai e ti contraddistinguerà per l'eternità indipendentemente dall'esito di questa missione.

Sei alla fine del tuo percorso su questo pianeta cruciale e gli dei ti chiedono un'ultima prova di forza: salvare le Pietre della Sapienza dal nuovo campione di Naar, Agarash il Dannato. Sei consapevole che una nuova era di oscurità sta sorgendo e non è solo la tua vita che è al tramonto ma un'intera epoca della storia del tuo pianeta. Il nuovo impero del Male istituito da Agarash è già sorto e si sta consolidando sempre più. Senza un diretto intervento divino la sua dittatura è destinata a sbilanciare definitivamente l'equilibrio del Magnamund verso Naar.

In quest'epoca di tenebra sei stato scelto per portare a termine il salvataggio delle Pietre della Sapienza. Sii fedele alla tua causa perché il tuo innato valore può porre rimedio agli squilibri che minacciano il tuo mondo. Non dubitare delle tue decisioni né della tua forza perché dentro di te brucia una fiamma che può accendere le speranze delle anime pure in ogni tempo a venire.

Nyxator, il futuro del Magnamund dipende da te e dal successo della tua missione!

Sul tuo cammino vegliano la forza e la saggezza degli dei del Bene, Kai e Ishir.

## LA LACRIMA DI NYXATOR

### 1

Vieni svegliato all'improvviso dal crollo di un tetto nella parte meridionale della città.

Ogni giorno qualche edificio o parte di esso crolla al suolo rimbombando per decine di chilometri nell'assoluto silenzio che avvolge la spettrale città di Cynx. Colonne sfregiate e obelischi spezzati, un tempo punti di riferimento, si ergono ora nell'oscurità, come tanti silenziosi signori delle tenebre, proiettando cupi presagi e ombre minacciose.

Ciò che veramente terrorizza di questo posto è il silenzio opprimente che esprime meglio delle parole l'angoscioso verdetto che aleggia tra la polvere e le macerie: il Male ha vinto a Cynx.

Il tuo respiro provoca un rumore sordo mentre giaci su un fianco con le membra attorcigliate e le ali raccolte.

Sbatti le palpebre ripetutamente per togliere la sporcizia che si è depositata sulle tue ciglia cispose mentre dormivi e ti alzi srotolando la lunga coda e appoggiando tutto il peso sulla zampa anteriore destra ma una fitta lancinante di dolore ti blocca. Soffri di una forma d'artrite molto comune nei draghi della tua specie che tende ad acutizzarsi negli arti. Rimani immobile per dieci minuti in attesa che il dolore passi, poi lentamente ti sposti verso l'unica finestra esistente nella sala comune: la sola sezione rimasta intatta dell'antica torre della sapienza di Cynx. Scruti all'esterno con ancora addosso quella sensazione di disagio che ti accompagna da una settimana ma non noti nulla.

Vicino all'uscita della sala, sulla sinistra, un ammasso di detriti copre quasi totalmente un recipiente di marmo bianco di piccole dimensioni. Dentro ci sono le Pietre della Sapienza che naturalmente porterai con te.

Accanto alla finestra vedi un sacco di lino che puoi utilizzare al posto del pesante contenitore di marmo.

Se hai la Caratteristica della Sapienza e vuoi usarla vai al **44** altrimenti, dopo aver scelto con cosa trasporterai le preziose gemme, puoi iniziare il tuo viaggio attraverso la città imboccando il grande Viale dei Dragoni (vai al **17**) oppure, se non te la senti di esporti così apertamente, puoi scendere nel dedalo di tunnel sotterranei che si estende sotto Cynx per chilometri e chilometri (vai al **32**).

Comunque, se possiedi la Caratteristica del Volo e vuoi utilizzarla, puoi evitare entrambe le vie andando al **37**.

### 2

Avanzi cautamente avvolto da una fastidiosa umidità che ti penetra nelle ossa indolenzendotele prima di imbatterti in un lago sotterraneo di grandi dimensioni adagiato in una spelonca così enorme che potresti attraversarla volando. Uno sgretolare di massi sulla sinistra attira la tua attenzione e copre per un attimo il ticchettio dell'acqua che echeggia ritmico e costante: la grotta è certamente tempestata di infiltrazioni.

Le acque scure sono davvero poco invitanti ma hai assolutamente bisogno di bere dopo la traversata infernale che hai dovuto affrontare e dunque ti avvicini alla sponda e immergi la lingua nodosa assaggiando l'acqua che risulta calda e dal forte sapore muschiato ma non velenosa.

Dopo esserti dissetato decidi cosa fare.

Se costeggi la sponda destra vai al **22**

Se costeggi la sponda sinistra vai al **39**

Se hai la Caratteristica del Volo e vuoi sfruttarla per attraversare la spelonca vai al **9**

### 3

Tu sei Nyxator, il potente dragone di Kai. Non ti fai certo intimidire da questi immondi esseri che vivono negli abissi della terra! Lanci un ruggito assordante come un vulcano in eruzione e ti scagli su di loro squartandoli con gli artigli e stritolandoli tra le zanne. La tua coda sibila nell'aria come una frusta e colpisci i loro corpi molli appiattendoli sulle pareti. Nel giro di pochi minuti hai annientato il nido e la tua pelle bianca è macchiata dell'icore verdastro dei ragni giganti.

Grazie alla Caratteristica della Forza le lacerazioni dei tuoi muscoli, provocate dai morsi dei ragni, iniziano a rimarginarsi, anche se non velocemente come un tempo. Comunque la lotta ha esatto il suo tributo: perdi un punto di Energia di Nyxator prima di proseguire nel dedalo.

Vai al **47**

### 4

Maledicendo Naar e la sua progenie sfoghi la tua rabbia contro Krakenrash incenerendolo con una fiammata purificatrice. Hai sacrificato questo essere su un altare di fuoco nella speranza che la sua anima malvagia non finisca tra i dannati nella Pianura della Disperazione ma abbia una seconda opportunità in un'altra vita, in chissà quale tempo o spazio.

Stanco ma soddisfatto vai al **50**

### 5

Alzi e abbassi le ali ritmicamente fluttuando nell'aria e tradendo un'eleganza impensabile per un essere della tua stazza. Volteggi da una caverna all'altra con il pallido ventre rivolto verso oscuri abissi e inquietanti pozzi neri. Non incontri né pericoli né esseri viventi, tranne quelli creati dalla tua fervida immaginazione e dalla tua mente turbata da troppe orrende esperienze, fino alla grotta che si affaccia sull'uscita. Dormi qui al sicuro e la mattina seguente prosegui il viaggio verso la fortezza di Exintia.

Durante la giornata attraversi una zona desertica sopra la quale sta iniziando lentamente una tempesta. Il chiarore dei primi fulmini è così intenso da proiettare la tua ombra sulla sabbia sottostante. Sei in volo in queste condizioni da circa due ore quando la situazione precipita. La pioggia ti sferza pesantemente, hai la visuale completamente oscurata e non sai in che direzione stai andando: la furia del vento ti fa sbandare paurosamente e ti senti completamente in balia degli elementi.

Se decidi di atterrare nonostante non vedi più nulla sotto di te vai al **43**

Se continui a volare facendo ricorso alle tue energie residue vai al **24**

Se hai la Caratteristica della Preveggenza e vuoi farti aiutare da essa vai al **48**

### 6

Ansioso di rispedire quest'essere immondo nel regno di terrore dal quale proviene azzanni con tutta la tua forza la coda viscida e untuosa mozzandola di netto e facendo sgorgare un flusso di icore nero dal moncone dell'agarashi. Gli hai inflitto una ferita mortale e l'urlo acuto di disperazione e dolore emesso dalla creatura t'infastidisce i timpani. Accecato dall'ira che precede la morte Krakenrash si getta su di te con tutto il male che possiede nel suo freddo cuore.

Se hai tre punti o meno di Energia di Nyxator vai al **14**

Se hai quattro punti o più vai invece al **49**

### 7

Nonostante il tempo abbia inesorabilmente riscosso il suo tributo alla fortezza, tentando di trasformarla in un castello di morte e tenebra, Exintia rimane un luogo affascinante.

Numerosi archi rampanti sveltano uno affianco all'altro verso quello spazio lasciato vuoto dalle pareti crollate da tempo, rovinati e semidistrutti come tante dita mozzate, indicano ormai soltanto la via per la casa degli dei.

Dai cardini arrugginiti di alcuni ingressi penzolano enormi portali di quercia argentata, albero tenace e millenario, come se si ostinassero ancora a recitare il loro ruolo di difesa dalle empie forze del Male.

Molte torri di guardia sono miracolosamente in piedi e sugli architravi si possono notare i bassorilievi scolpiti con maestria, raffiguranti i momenti di vita negli oceani prima dell'esodo sulla terraferma.

Tutto è proporzionato a misura di drago e percorrendo le vie d'ingresso molti bei ricordi ti giungono alla mente.

Senti un'emozione simile alla felicità quando entri nel grande cortile interno e rimani perciò sorpreso nel vedere un agarashi solitario che ha scelto Exintia come rifugio prima di te!

Egli è Krakenrash, un agarashi dalla forma di lucertola alata di un colore misto nero-verdastro. E' più piccolo di te e possiede una testa triangolare con cinque corna affilate come daghe e una coda lunga dotata di artigli prensili sulla punta. Ha fiutato il tuo odore grazie ai suoi sensibili recettori nasali e ti è venuto incontro per assalirti. Devi affrontarlo!

Se hai nascosto le Pietre della Sapienza nel sacco di lino vai al **16**

Altrimenti vai incontro al tuo destino al **12**

## 8

La potenza della Psiche di Nyxator rappresenta uno dei punti più alti della creazione divina del cosmo e Naar invidia da sempre il suo rivale Kai per come sia riuscito ad assemblare una tale meraviglia.

Le interconnessioni cerebrali del tuo encefalo sono un mistero insondabile e imperscrutabile ai più e i tuoi neuroni e astrociti sono fitti e intrecciati come liane nella giungla.

Ti sollevi sulle zampe posteriori e allarghi le ali concentrando la tua mente sull'essere terrorizzato e prossimo all'oblio che hai di fronte.

Gli artigli affondano nel terreno sotto il selciato del cortile come ancore sul fondale marino mentre dalla tua mente esce un flusso energetico che hai scelto a forma di drago. In pochi secondi Krakenrash non esiste più, polverizzato in miriadi di particelle corpuscolari.

L'utilizzo della tua Psiche in modo così intenso, considerate le tue condizioni fisiche e l'età avanzata, ti ha sfiancato: perdi sette punti di Energia di Nyxator.

Se sei ancora vivo puoi andare al **50**

Altrimenti ti accasci lentamente al suolo come un relitto depositato sulla spiaggia dalla mareggiata dopo la tempesta e posi il tuo enorme cranio a terra chiudendo gli occhi. L'ultimo pensiero va alla tua compagna, l'amore della tua vita. Poi inizi il viaggio verso il Piano d'esistenza della Luce lasciando sul selciato la tua vita mortale, oltre alle Pietre della Sapienza.

Forse t'interesserà sapere che a un anno circa di distanza i tuoi resti saranno trovati dal Gagadoth, il Destriero di Agarash il Dannato, che li consegnerà al suo padrone insieme alle sacre Pietre.

Agarash, mentendo, si vanterà di averti ucciso e il suo dominio continuerà indisturbato.

La tua vita sul Magnamund finisce qui, a Exintia.

## 9

Credendo di essere solo e al sicuro ti alzi in volo e ti dirigi verso l'estremità opposta del lago sotterraneo, che vedi appena essendo molto lontana. Le acque scure sotto di te gorgogliano e rilasciano vapori acri che ti irritano gli occhi e ti rendono difficoltosa la traversata. Sei a circa metà percorso quando accade un evento inaspettato: dalla sottostante acqua melmosa esce un enorme dragone marino che si lancia su di te con velocità formidabile e ti azzanna le zampe posteriori trascinandoti in acqua. Inizia uno scontro mortale contro questo maestoso esemplare, unico superstite di una razza estinta da tempo. Lotti come puoi ma la sua mole, superiore alla tua, risulta decisiva e tu vieni trascinato verso il fondo del lago. Ti agiti convulsamente finché le sue fauci non si chiudono attorno al tuo collo tranciandoti lo sternocleidomastoideo e la giugulare: muori all'istante.

Purtroppo la tua missione finisce qui, in questo antro della paura.

## 10

Dopo due curve tortuose ti ritrovi davanti alla visione spettacolare e terribile delle segrete di Exintia. Enormi celle scavate nella pietra costeggiano i muri perimetrali della prima di cinque enormi grotte che costituiscono le vecchie prigioni.

La maggior parte delle celle furono appositamente studiate per imprigionare i dragoni marini di Naar che devastarono la superficie del Magnamund e perciò sono enormi. Lunghe catene di ferro giacciono ancora lungo la roccia come serpenti morti di fame e d'inedia. La distruzione è talmente profonda da far impallidire i Signori della Rovina Kunae!

Durante la salita noti numerosi ciuffetti di Vigorilla cresciuti attorno a diversi fori da dove zampilla dell'acqua.

Queste piccole bacche rosse riescono ugualmente a svilupparsi in questo luogo avaro di vita e di sole, robuste e tenaci come vivi pianeti di calore dispersi nel vuoto dell'universo.

Sai che queste bacche sono molto nutritive ma non ti fermi a rosicchiarle per pigrizia.

Le scale e i pianerottoli si sgretolano sotto le tue possenti zampe mentre balzando da un livello al successivo raggiungi la sommità ed entri nella fortezza vera e propria.

Vai al **7**

## 11

Ti sembra di aver dormito un'eternità quando apri gli occhi e osservi incredulo ciò che ti circonda. La grotta è scomparsa e la tua vista può spaziare su un enorme cratere che circonda una città-fortezza che non conosci dove alti torrioni di vetro e platino si stagliano verso il cielo scuro e minaccioso.

Ti trovi su una piattaforma semicircolare che sporge da una delle tante torri luminose e osservi incredulo il paesaggio pensando "*sono morto finalmente*" quando da un'arcata alla tua sinistra escono due esseri strabilianti.

Un guerriero umanoide muscoloso con la testa completamente calva porta in braccio un essere umano dalla pelle verdastra grande come un bambino ma con un cranio oblungo ed enorme.

I suoi occhi penetranti ti fissano mentre ti parla telepaticamente: "Benvenuto grande dragone!"

La sua voce nella tua testa è forte e decisa.

"Non sei morto. Sei nel Daziarn, un corridoio astrale tra i vari Piani d'esistenza. Sei qui perché *ho bisogno* che tu concluda la tua missione. L'essere che mi ha ridotto così non ha intaccato la mia infinita sapienza perciò so che un giorno molto lontano da

oggi un guerriero potente verrà da me in cerca di risposte sulle Pietre della Sapienza e affinché ciò accada tu devi riuscire nella tua impresa. La mia unica possibilità di recuperare le antiche sembianze è legata a questo potente guerriero.”

Fatichi a seguire il ragionamento dello strano essere. “Prendi la via delle prigioni e segui il tuo istinto e tutto andrà bene”.

Ti senti vuoto e stanco mentre formuli pensieri mentali che dirigi verso la strana creatura: “*Chi sei?*” domandi telepaticamente “*Hai un nome? Come mi hai portato qui?*”.

Mentre il tuo interlocutore ti risponde noti una certa compassione nei suoi occhi. “Definirmi è impossibile da comprendere anche per una mente eccezionale come la tua ma un semplice nome l’ho ed è Sinay, anche se molti amano definirmi l’Osservatore di Yanis, la città splendente in cui ti trovi.”

Così dicendo alza l’esile braccio sinistro e compie un gesto circolare nell’aria “Anche se sono prigioniero di un tempo che non ho scelto e di un corpo che non merito conosco molte vie Nyxator e non sei l’unico a ricevere le attenzioni di Kai”.

Inizi a sentirti assonnato e confuso e stai per chiudere gli occhi quando senti la voce tonante dell’Osservatore per l’ultima volta: “Tu hai vinto nel momento in cui hai scacciato la paura dalla tua anima...”.

Per svegliarti vai al **23**

## 12

Capisci subito che non puoi permetterti di lasciar fuggire il tuo nemico, egli avviserebbe altri agarashi ed Exintia non sarebbe più un luogo sicuro. Sei dunque di fronte ad uno scontro mortale!

Raccogli le forze e ti lanci a fauci spalancate sulla tua preda facendo la prima mossa ma l’isolamento non ha certo rallentato i riflessi di quest’essere spregevole che schiva il tuo morso letale e ti sferza violentemente il capo con la lunga coda. Ricevi uno schiaffo che ti tramortisce il cranio e nei pochi secondi di confusione che seguono Krakenrash ti morde due volte al torace.

Il dolore ti penetra nell’essere facendoti reagire con rabbia: tu sei Nyxator! Il guerriero di Kai! Emetti un ruggito terrificante che immobilizza il tuo avversario e sbatti pesantemente la possente coda sul terreno facendo tremare il suolo talmente tanto che Krakenrash viene sollevato da terra di qualche centimetro. Puoi colpire con le tue zanne in due punti: la coda viscida o il lungo collo.

Se azzanni Krakenrash alla coda vai al **6**

Se invece lo mordi al collo vai al **36**

## 13

Afferri tra la mascella e la mandibola il corpo molle di Krakenrash e stringi fino a spezzarlo in due. Rivoli d’icore nero ti scivolano addosso macchiandoti la pelle biancastra come fosse un virus in espansione ma nessun contagio mortale potrà intaccarti questa volta perché hai vinto la tua battaglia potente Nyxator!

Vai al **50**

## 14

L’epica lotta mortale tra Nyxator e Krakenrash non sarà ricordata nei secoli e se ne perderà la memoria perché nessuno ha assistito all’abbraccio fatale di questi potenti esseri del passato.

Krakenrash è ferito mortalmente ma tu sei troppo debole per resistere alla sua furia assassina.

Entrambi perirete in questa stretta letale sul selciato del cortile interno di Exintia mentre un’aria gelida porterà lontano calore e ricordi disperdendoli nel nulla del tempo.

Forse t’interesserà sapere che a un anno circa di distanza i tuoi resti saranno trovati dal Gagadoth, il Destriero di Agarash il Dannato, che li consegnerà al suo padrone insieme alle Pietre della Sapienza.

Agarash, mentendo, si vanterà di averti ucciso e il suo dominio continuerà indisturbato.

Il tuo corpo mortale sarà conservato nei millenni dalle forze del Male a imperitura memoria finché, 3192 anni dopo la creazione della Pietra di Luna, il Signore delle Tenebre Vashna, per festeggiare la sua incoronazione ad Arcisignore delle Tenebre deciderà di scuoiarti e con la tua pelle e il tuo cranio rivestirà la porta meridionale della città-fortezza di Kaag, nel Regno delle Tenebre.

La tua vita mortale termina qui, sul freddo selciato del cortile interno di Exintia.

## 15

L’istinto t’induce ad attaccare il terribile nemico, anche fosse una crociata dedita alla morte, ma la tua sapienza infinita discende dal dio Kai in persona e non ti deluderà mai. Ragioni freddamente e giungi alla conclusione che non puoi battere Vaxagore perché non è di questo mondo mortale ma trae energia direttamente dal suo dominio di fuoco nel Piano d’esistenza delle Tenebre. Egli è stato inviato da una settimana sul Magnamund con il solo scopo di ucciderti e possiede energie fisiche e mentali notevolmente superiori alle tue. Il tuo sarebbe un sacrificio inutile quindi devi fuggire in fretta!

Giri il possente corpo a sinistra e affondi profonde zampe nel fango facendo tremare il terreno. Nella frenesia fracassi con la spalla un balcone decorato che stava in equilibrio precario da millenni. Appena vedi un pozzo distendi le ali e balzi con il muso

in avanti spingendo sulle forti zampe posteriori ma Vaxagore ha già scatenato la sua fiamma bluastro devastatrice e vieni ustionato sulla coda e su gran parte del tuo lato destro: perdi due punti di Energia di Nyxator prima di calarti nel dedalo sotterraneo di Cynx.

Per sapere dove ti porta la tua via vai al **20**

## 16

Krakenrash distende il lungo collo squamoso puntando il tuo lato destro con la testa triangolare ma mentre alzi la zampa e l'ala per difenderti dai suoi denti piccoli ma affilati egli srotola velocissimo la coda viscida e ti sfilta il sacco di lino contenente le Pietre della Sapienza utilizzando gli artigli prensili che possiede sulla parte finale. Tutto ciò accade così istantaneamente che l'unica cosa che percepisci è la lentezza delle tue membra. Hai davanti un nemico astuto e abbastanza intelligente da individuare la potente aura benigna delle Pietre della Sapienza. Cali pesantemente le zampe anteriori sul tuo avversario e i tuoi artigli penetrano nel torace morbido facendogli sgorgare un fiotto d'icore nero. Krakenrash emette un urlo raccapricciante mentre striscia lontano da te lasciando sul selciato una scia nera e fumante. Poi apre le ali diafane e spicca il volo fuggendo da te e da Exintia.

Hai completamente fallito la tua missione. Krakenrash ti ha sottratto le Pietre della Sapienza e le sta portando da Agarash in persona, il quale sarà informato del tuo nuovo rifugio! Ti senti mancare le forze quando ti metti in cammino in cerca di un nuovo asilo e ti assale la terribile sensazione che la fine del grande Nyxator sia imminente.

La tua avventura finisce mestamente qui.

## 17

La camminata spavalda di un tempo è un lontano ricordo. Le ampie falcate che i tuoi compagni t'invidiavano hanno lasciato il posto a un andamento lento e a tratti claudicante che non ti permette una completa agilità dei movimenti.

I tuoi muscoli, avendo perso tonicità, sono abbastanza flaccidi ed è più che altro grazie alla tua mole imponente che incuti ancora un certo timore. Giri continuamente la testa a destra e a sinistra proiettando lo sguardo verso le rovine di una città un tempo maestosa di cui sei stato signore per secoli. Sotto una pioggerellina fitta e insistente osservi gli edifici ancora in piedi lungo il Viale dei Dragoni: sono rarissimi e solo quando giungi nel quartiere sacro osservi qualche vecchio tempio parzialmente intatto che ti permette di ammirare quell'antica arte raffinata ormai persa per sempre.

Hai quasi raggiunto il famoso tempio di Kai, settanta metri avanti sulla destra.

Se hai la Caratteristica della Preveggenza vai subito al **45**

Altrimenti continua il tuo cammino andando al **30**

## 18

Ti concentri e indirizzi il tuo flusso psichico su ogni singolo ragno che ti ubbidisce e rimane immobile respirando lentamente. Riesci a vedere ogni singolo encefalo e noti una macchiolina nera in espansione: è il male di Naar che ha conquistato la mente di questi esseri che una volta erano originari di Magnamund, né buoni né malvagi, ma ora si stanno trasformando in creature delle tenebre attraverso un filo diretto con Naar.

Rattristato da questa scoperta cadi in una profonda depressione e ti senti solo e sconfitto. Pensi che la tua vita sia stata inutile e che il Male alla fine trionferà e non ci sarà un'alba per i discepoli di Kai. Sei emotivamente distrutto e perdi due punti di Energia di Nyxator prima di proseguire il tuo cammino nel dedalo.

Vai al **2**

## 19

Dopo qualche giorno di assoluto riposo decidi di tentare di scrutare il futuro usando la tua Caratteristica della Preveggenza.

Ti servi della ritrovata energia giovanile per concentrare e caricare al massimo la ghiandola di Ishir e aiutato dalle eccezionali Pietre della Sapienza inizi il rituale.

I colori delle sacre Pietre prendono vita e si trasformano in immagini nitide nella tua mente: inizialmente vedi un giovane essere umano mai visto prima correre in una foresta verde da cui si alza del fumo. Anche se palesemente spaventato il giovane emana quella determinazione necessaria per andare incontro al proprio destino anche quando quest'ultimo ha le vesti di un nemico insormontabile. Poi i colori si rimescolano a formare lo stesso essere, cresciuto e più robusto, intento a camminare in una cripta buia. Percepisci in lui un coraggio e una forza d'animo simili ai tuoi e ne sei orgoglioso come fosse una tua creatura. Le immagini scorrono via veloci e fai molta fatica a rimanere concentrato. Per un attimo percepisci un'ombra scura di morte che ti soffia sul viso e ti senti di nuovo triste.

L'ultima immagine che vedi prima di crollare per la stanchezza e addormentarti è sempre l'essere solitario, in età più avanzata, che in piedi sulla torre più alta di un monastero tra gli alberi sta sorridendo. Al suo fianco c'è un guerriero più giovane dal volto sereno, vestito di verde. Sembra che i due guerrieri ti guardino e senti rispetto, comprensione e tanto affetto.

Sei commosso e per la prima volta dopo millenni ti scende una lacrima che ti riga la guancia. Poi ti addormenti e ti godi il

meritato riposo.

## 20

Segui il tortuoso tunnel per una settimana mangiando muffe e credendo di andare nella direzione giusta ma alla fine ti rendi conto di non sapere che strada hai preso. Ti senti improvvisamente vecchio e rincitrullito. In passato hai guidato innumerevoli spedizioni sotterranee per ripulire il dedalo dai ragni giganti che infestavano caverne e cunicoli ma ora ti sei perso.

Depresso e demotivato entri in una nuova caverna molto larga dotata di tre uscite oltre a quella da cui sei entrato. Avverti subito una presenza inquietante, molto potente e malvagia. Davanti ai tuoi occhi si materializza dal nulla una nebbia scura e densa che in pochi attimi ricopre l'intera parete ovest della grotta. Il tuo innato Sesto Senso Kai ti avverte che sei alla presenza di una manifestazione di Naar, il dio delle Tenebre e della Disperazione. Per un attimo tutte le tue difese crollano, perdi il controllo della vescica e una paura agghiacciante ti afferra il cuore ma poi ti concentri e raccogli le forze per affrontare la terribile realtà. Poi Naar, il dio del Male, ti parla: "Ti conosco Nyxator, e so chi sei meglio di te stesso. Sei un futile tentativo di portare la luce di Ishir su questo mondo". La voce è cupa, irosa e profonda, come se arrivasse da un altro Piano d'esistenza.

"Ingenuo fossile vivente...in tutti questi anni non hai capito la legge fondamentale del mondo: il Male trionfa sempre, indipendentemente da ogni scelta o condizione e l'unica cosa veramente saggia che avresti dovuto fare era il tradimento! Potevi passare nelle mie schiere quando te lo proposi. Ora un nuovo tempo è giunto ed io ti distruggerò, essere insignificante!". Striature rosso sangue screziano la nera superficie nebbiosa e tu devi concentrarti per non impazzire.

"Noi dei dovremmo starcene fuori dai giochi di questo mondo ma rispettare le regole è una prerogativa del Bene, non certo del Male. Comunque non volendo sentire le lagnanze di quella sguadrina di Ishir ti proporrò una via d'uscita: una delle tre arcate che vedi in questa grotta conduce fuori dal dedalo e alla tua salvezza ma per sapere qual è dovrai risolvere il mio quesito. Ascolta attentamente grande dragone che ti reputi così saggio e fai la tua scelta!".

Non ti sei ancora mosso dalla tua posizione iniziale quando Naar inizia a raccontarti la sua storia.

Per ascoltare il racconto di Naar vai al **34**

## 21

Purtroppo ti accorgi immediatamente di aver commesso un errore mortale. Le uova di ragno gigante sono altamente infiammabili e non volendo hai creato una fornace ardente! Tra i fumi e le fiamme vai incontro a una fine atroce ma forse ti consolerà sapere che questo nido era l'ultimo dell'intero dedalo. Finalmente hai estirpato questa piaga dalla tua terra, anche se il prezzo da pagare è stato molto alto: la tua vita.

Il viaggio con le Pietre della Sapienza finisce tragicamente qui, nel nido dei ragni giganti.

## 22

Guardando dove posi le zampe avanzi con le ali raccolte lungo la sponda rovinata ma larga abbastanza da permetterti di passare. Millenni or sono vivevi nelle acque degli oceani con i tuoi compagni, poi Naar, il dio del Male e del Tormento, inviò i suoi dragoni marini a combattervi. Erano animali malvagi, agenti spietati e bucanieri sanguinari e non si dettero per vinti nemmeno quando tu e la tua stirpe vi trasferiste sulla terraferma, dove fondaste Cynx, la città più grande mai esistita su Magnamund.

Il tuo Sesto Senso Kai ti rende inquieto e vigile e perciò sei preparato quando da un'apertura scura sulla destra escono all'improvviso due agarashi orribili. Hanno entrambi le sembianze di un toro e, camminando su due zampe, trasportano ciascuno una cassa piena di resti putridi e sanguinolenti non più riconoscibili. Rimangono esterrefatti nel vederti e totalmente impreparati al tuo attacco. Mentre li stritolli tra le zanne con ferocia dallo stesso anfratto da cui sono usciti compare un terzo agarashi armato di una lunga lancia che rapidamente ti trafigge sul fianco destro aprendoti uno squarcio profondo: perdi quattro punti di Energia di Nyxator. Accecato dal dolore e dalla rabbia lasci partire un colpo mortale con la tua coda scaraventando l'agarashi nelle acque melmose del lago.

Scosso e ferito prosegui lungo la sponda fino all'estremità opposta da dove riprendi il cammino dell'ultimo tratto del dedalo.

Vai al **47**

## 23

Ti svegli di soprassalto con addosso una certa ansia. Il cuore ti pulsa esageratamente e ti fa male la testa. Ti metti subito in cammino per non pensare e tentare di scacciare dolori e solitudine. Mai avresti pensato di soffrire di solitudine, proprio tu, il potente Nyxator, adorato e rispettato come un eroe da ogni essere, ma la vecchiaia ti ha portato questo dono non richiesto.

Dopo un'ora giungi a un bivio che ricordi bene: è la diramazione che porta alle vecchie prigioni di Exintia. Il dedalo ti ha portato fino ai sotterranei dell'antica fortezza.

Sull'altro lato dell'antro in cui ti trovi parte invece il tunnel per le sale di deposito delle merci.

Se prendi per le sale di deposito vai al **40**

Se invece vuoi seguire la via delle vecchie prigioni vai al **10**



## 24

Ti concentri e non smetti di battere forte le ali cercando nella pioggia qualsiasi visuale. Dopo poco la tua tenacia è premiata perché sotto di te intravedi uno spiazzo a circa trenta metri di distanza. Scendi e ti adagi in un angolo abbastanza riparato. Sai di essere arrivato nel piazzale antistante al portale nord di Exintia.

Dormi come puoi in attesa che la tempesta si plachi. Poi, il mattino, inizi l'esplorazione della fortezza.

Vai al 7

## 25

Ti rendi subito conto di aver fatto la scelta sbagliata avendo imboccato il sentiero del lupo perché improvvisamente sotto le tue zampe non senti più il terreno: stai precipitando nel vuoto di un Cancellone dell'Ombra! Un portale dimensionale di collegamento tra i vari Piani d'esistenza!

Il tuo viaggio termina nella Pianura della Disperazione dove sei condannato a trascorrere il resto dell'eternità assieme alla massa ululante di spiriti tormentati.

La tua missione termina tragicamente qui, sul Piano d'esistenza delle Tenebre.

## 26

Con un'agilità che credevi perduta effettui una torsione del tronco verso destra bilanciandoti con la tua lunga coda e contemporaneamente azzanni il collo della prima coccatrice-agarashi che ti trovi davanti. Hai ancora quasi tutti i denti anche se giallastri e smussati e la pressione che eserciti è tale che stacchi la testa del volatile senza lasciargli il tempo di lanciare neanche uno starnazzo. Non ti fermi a guardare il corpo tozzo della coccatrice-agarashi fracassarsi al suolo perché hai subito addosso le sue compagne. Combatti furiosamente e le uccidi tutte riportando una brutta contusione all'occhio destro, la perdita di due denti e numerosi graffi e tagli: non hai più l'età per queste cose!

Lo scontro ti sottrae due punti di Energia di Nyxator.

Libero dalle temibili coccatrici-agarashi ti fermi a riposare appollaiandoti su un costone sporgente. Osservi con disgusto il fianco insanguinato della montagna e poi ti metti a smantellare con gli artigli gli spuntoni di granito per allargare il foro.

Per sapere cosa ti aspetta nel ventre della grande montagna vai al 5

## 27

Ti rendi subito conto di aver fatto la scelta sbagliata perché improvvisamente sotto le tue zampe non senti più il terreno: stai precipitando nel vuoto di un Cancellone dell'Ombra, un portale dimensionale di collegamento tra i vari Piani d'esistenza.

Il tuo viaggio termina dinanzi alla tetra città-fortezza di Naaros!

Alte torri nere tagliano letteralmente il cielo con le loro guglie affilate e dagli squarci creati fuoriesce lava nera che si riversa sulla fortezza distruggendola e donandole un aspetto ancora più terrificante. Tutto intorno a te una landa desolata di polvere e cenere, fuochi incandescenti che escono nell'aria soffocante e pochi alberi morti osservano i fulmini squarciare il cielo e istigare il loro padrone a continuare la violenza sulla terra fino alla fine del mondo.

L'ultima cosa che vedi prima di morire è Agarash il Dannato che in sella al suo destriero, il Gagadoth, ti punta contro l'Artiglio di Naar, un'asta contorta dotata di numerosi forellini nei quali sono state inserite le Pietre della Dannazione, forgiate da Agarash in persona in contrapposizione alle tue Pietre della Sapienza.

Dall'Artiglio di Naar si sprigiona un potere immenso che ti disintegra consegnandoti alla storia.

La tua vita mortale finisce terribilmente qui, davanti ai portali di Naaros.

## 28

L'intensità con la quale i tuoi occhi verde smeraldo fissano la stretta apertura nera è tale che non ti rendi conto di ciò che accade attorno a te. Ti lanci al massimo della velocità piegando le poderose ali solo all'ultimo istante: tu sei Nyxator! E niente ti può fermare! Distruggi gli spuntoni sulla destra ruggendo forte e facendo ricorso alla tua forza immensa per allargare l'apertura. Frammenti enormi e schegge di granito volano nell'aria infilzando la coccatrice-agarashi più vicina al varco. Ti senti potente e invincibile e i tuoi muscoli sono saldi come la pietra. Subito oltre l'entrata il tunnel si allarga e ti permette di volare via indisturbato.

Le lacerazioni che hai riportato sulla tua muscolatura striata iniziano a rimarginarsi rapidamente e sbuffando dalle froge volteggi spostando l'aria umida dell'interno della montagna.

Per proseguire vai al 5

## 29

Accecato dalla rabbia per il ricordo di come Vaxagore uccise la tua compagna secoli fa ti lanci sul suo lunghissimo collo con le fauci spalancate ma sei troppo lento. Egli schiva i tuoi denti ormai non molto affilati e ti azzanna il cranio cercando di maciullartelo senza pietà. Ti salvi grazie ad una violenta frustata con la tua possente coda che manda il tuo avversario a schiantarsi contro una gigantesca colonna di marmo. Alzandoti sulle zampe posteriori per sferrare un colpo micidiale con gli artigli della zampa destra scopri troppo l'addome alla veloce risposta di Vaxagore che ti taglia la fascia muscolare provocandoti un forte dolore e facendoti perdere molto sangue: sottrai quattro punti di Energia di Nyxator.

Ti senti debole e stanco. Non potrai mai vincere questo scontro, anche se la Caratteristica della Forza rimarginerà le tue ferite. Per evitare che la tua missione finisca tragicamente qui, nel Viale dei Dragoni di Cynx, fuggi dalla lotta gettandoti a capofitto nel primo grande pozzo di collegamento che trovi.

Scopri dove stai fuggendo andando al **20**

## 30

Un forte boato riempie l'aria: è il tempio di Kai che esplose! Davanti ai tuoi occhi si materializza un enorme dragone color bronzo di dimensioni simili alle tue ma senza ali: lo riconosci immediatamente, è Vaxagore, il comandante supremo dei dragoni di Naar. Capisci che è lui la fonte del disagio che hai percepito nella scorsa settimana, ti ha teso un'imboscata e ora ti blocca la strada!

Se hai la Caratteristica della Sapienza e vuoi usufruirne vai al **15**

Se hai la Caratteristica della Forza e vuoi affrontare il grande dragone bronzeo vai al **29**

Se hai la Psiche di Nyxator e vuoi usarla vai al **41**

Se hai la Caratteristica del Fuoco e vuoi usarla contro il Vaxagore vai al **33**

Altrimenti puoi fuggire velocemente *solo* se hai la Caratteristica del Volo andando al **42**

## 31

Un dolore profondo e devastante ti sale dalla zampa destra quando fracassi gli spuntoni di granito per allargare la fessura. La tua artrite è una patologia dolorosa e devi concentrarti per non svenire. Perdi quattro punti di Energia di Nyxator ma sei dentro la montagna e sei riuscito a fuggire dalle temibili coccatrici-agarashi.

Per proseguire il tuo volo vai al **5**

## 32

Cynx possiede 103 grandi pozzi di collegamento tra la superficie e il dedalo sotterraneo. Furono costruiti sotto la tua direzione ancor prima degli edifici perché, nella tua infinita saggezza, avevi previsto la necessità di un rifugio sicuro. Purtroppo la tua lungimiranza non salvò la città dalla distruzione totale.

Saluti senza pena il cielo plumbeo sopra di te e ti avvii tra le macerie in cerca di un camino ancora agibile.

Il tuo fisico ti ha tradito da tempo e non puoi più farci affidamento. Solo nell'intimo del tuo cuore puoi trovare ancora la forza per vedere l'aspetto entusiasmante e solare della vita. Anche se non rimpiangi le scelte fatte sai bene che immane sofferenza può essere vivere sul Magnamund e a volte gli dei del Bene e della Consolazione sembrano molto lontani quando invece avresti bisogno di un abbraccio per scacciare la solitudine.

Sotto una pioggia sottile raggiungi la tua meta e ti cali nel camino ad ali spiegate e con i muscoli rigidi e pronti all'impatto con il terreno. Giunto alla base del pozzo inizi il tragitto che ti occuperà una settimana durante la quale non bevi e mangi solo le mufte commestibili attaccate ai muri.

Al termine dei sette giorni arrivi in un antro buio di cui non hai memoria e dal quale partono due corridoi da sotto due imponenti arcate, una alla tua destra e una alla tua sinistra. Osservi con attenzione e noti un leggero bagliore giallastro sotto l'arcata destra mentre percepisci un'aria umida e fetida arrivare dall'arcata sinistra.

Vuoi andare a destra? Avanza al **38**

Preferisci la sinistra? Cammina al **2**

## 33

Affondi i dieci artigli delle zampe anteriori nel terreno fangoso e gonfi il torace possente emettendo una vampata che incenerirebbe una foresta ma hai davanti Vaxagore, il signore di un regno di fuoco e zolfo! Egli raccoglie la tua fiammata in un bozzolo di energia e te la rimanda contro aggiungendovi la sua famosa fiamma bluastra devastatrice: vieni incenerito lentamente e insieme al bianco candido della tua pelle vanno in fumo anche le speranze di tramandare la sapienza di Kai.

La tua missione finisce qui, tra le fiamme del Vaxagore.

### 34

“Sul Piano d’esistenza dove regno con perfetta ingiustizia e terrore esiste Tzor, il Guardiano della Pianura della Disperazione, Custode delle anime malvagie.”. La voce cessa per qualche secondo e la nube nera che rappresenta Naar sembra espandersi verso il soffitto e tu non riesci a staccare gli occhi da essa. Poi riprende a parlare dicendo: “E’ un essere eccezionale e bellissimo, creato da me all’alba del mondo quando tu non eri nemmeno nei pensieri di Ishir. Egli si vanta di limitare l’accesso a Dazganon a chiunque non desideri e grazie ai numerosi occhi che gli ho forgiato ci riesce veramente!” Una cupa parodia di risata esce dall’informe mostruosità. “Possiede una frusta lunga e terribile che le anime della Pianura della Disperazione conoscono bene perché la assaggiano continuamente... ma se lo meritano!” urla Naar “sono esseri inutili e vergognosi: dovevano conquistare per me numerosi pianeti ma hanno fallito. E non avranno mai più pace.”

Ora l’ombra è meno indistinta e ti sembra di vedere due sottili fessure più chiare pulsare ritmicamente. “Si narra tra i corridoi della mia fortezza di Dazganon di una leggenda antica. Non si sa quanto ci sia di vero, ma sembra che in passato solo un essere sia riuscito a eludere la sorveglianza di Tzor sfruttando le proprie capacità. C’è chi dice sia un lupo, chi una civetta, chi un drago. Tu chi diresti?”. Improvvisamente senti una leggerezza nell’anima, come se ti avessero tolto un macigno dal torace. Naar non è più qui. Sei nuovamente solo e l’apertura dalla quale sei entrato nella grotta è scomparsa. Sopra le tre arcate sono tracciate nella pietra le immagini dei tre animali. Non puoi servirti delle tue Caratteristiche perché Naar le ha neutralizzate tutte. Hai solo il tuo Sesto Senso Kai che ti può aiutare a superare questa difficile prova. Ora devi fare la tua scelta e passare sotto l’arcata corrispondente.

Se scegli il lupo vai al **25**

Se scegli la civetta vai al **46**

Se scegli il drago vai al **27**

### 35

Reagisci alla minaccia dei ragni giganti attaccandoli con la massima ferocia. Abbassi con decisione la zampa artigliata destra su un corpo molle che non oppone resistenza ed esplose macchiando il terreno di fluidi verdastri. Contemporaneamente apri l’ala sinistra e con il dorso della zampa scagli contro la parete un ragno appeso a un filamento che scende dalla volta della caverna.

In pochi minuti li distruggi tutti, non senza riportare ferite: sottrai tre punti di Energia di Nyxator.

Continua il tuo cammino nel dedalo di Cynx andando al **47**

### 36

Il collo degli agarashi-lucertola come Krakenrash è protetto da un cilindro cartilagineo molto resistente e i tuoi denti si scontrano con esso senza riuscire a frantumarlo completamente. Ti ritrai e osservi la ferita comunque mortale che gli hai inflitto. Le tue zanne hanno lasciato un profondo squarcio irregolare su Krakenrash che, terrorizzato, spicca il volo immediatamente perdendo abbondanti quantità d’icore nero.

Hai fallito la tua missione perché Krakenrash informerà immediatamente Agarash il Dannato il quale ti sguinzaglierà dietro il suo intero esercito di agarashi.

E’ vero che Krakenrash potrebbe morire dissanguato da qualche parte ma non puoi certo rischiare.

Hai ancora le Pietre della Sapienza ma non sarai mai più al sicuro a Exintia e ci metterai mesi per far perdere nuovamente le tue tracce. Se ci riuscirai.

La tua avventura termina qui.

### 37

Volare non ti è mai piaciuto molto. Forse perché agli albori del Magnamund dimoravi negli oceani con i tuoi compagni o forse perché ti senti già abbastanza solo a terra e fai volentieri a meno di isolarti nel cielo vuoto sopra di te.

Le tue ali negli ultimi secoli sono diventate un fastidio più che un vantaggio: ti ostacolano nei movimenti e ti pesano negli spostamenti. In pratica ti fanno percepire meglio la tua età avanzata. Scruti verso l’alto e distendi le tue estremità con noiosa lentezza ma con la solita eleganza dei bei tempi andati; le articolazioni scricchiolano mentre inizi il ritmico movimento oscillante che ti solleva dalla bruna terra di Cynx.

L’aria umida ti soffia sul viso refole d’incertezza sulla via che hai scelto. Forse era meglio recarsi a Zaaryx, la città in rovina dove ti rifugiasti in passato con i tuoi compagni e non a Exintia, pensi tristemente. Ma ormai hai deciso e davanti a te hai come minimo quattro giorni di viaggio e chissà se tornerai un giorno a Cynx. Pregando Ishir di proteggerti continui a volare osservando sotto di te la città distrutta. Ma tale vista non ti rattrista, anzi, ti conforta perché ti porta alla mente quale risultato nefasto consegua la scelta del Male. Come tutti, hai avuto una sola vita a disposizione e l’hai utilizzata per difendere e ampliare

il Bene nel tuo mondo. Seguire questo sentiero ha comportato sacrifici e scelte dolorose ma dentro di te sei felice e sei certo che Kai ti ricompenserà nella prossima vita dopo la morte.

Dopo quattro giorni di volo in cui ti sei fermato solo per dormire e mangiare ti si presenta davanti un muro di nebbia spesso come la roccia. Continui ad avanzare sbattendo le ali con forza finché non esci dal banco e all'improvviso vedi con orrore che una muraglia di roccia granitica occupa l'intero spazio aereo davanti a te. Solo una fessura irregolare con spuntoni affilati di roccia sulla tua destra offre un passaggio entrando nel cuore della montagna ma sei troppo grosso e non ci passi! Stai per rallentare e decidere se fermarti e atterrare quando un nuovo pericolo esce allo scoperto: un gruppo di coccatrici-agarashi ti sta puntando dopo averti pedinato nella nebbia. Sono quattro esemplari affamati come non mai se rischiano di attaccare un drago della tua mole. Sono magre, dotate di becchi dentati e zampe artigliate e hanno perso molte penne per la malnutrizione ma nei loro occhi rossi leggi una furia mortale.

Se ti fermi a combattere vai al **26** ma sai cosa rischi, sei in volo e hai poco spazio di manovra avendo il muro a meno di cinquanta metri.

Se hai la Caratteristica della Forza e vuoi tentare di fuggire attraverso la stretta fessura nella muraglia vai al **28**

Se non hai la Caratteristica della Forza ma vuoi tentare ugualmente di sfondare gli spuntoni e inoltrarti nella montagna vai al **31**

### 38

Il tunnel è piacevolmente caldo e ben illuminato da piccole sfere membranose attaccate alle fessure nelle pareti. Ti avvicini per osservare meglio e capisci che sono uova di ragno gigante, un animale pericoloso e difficile da debellare. Quando governavi Cynx durante l'Età dei Dragoni hai tentato più volte di estirpare questa piaga, ricordi che la tua compagna era un'ottima cacciatrice di ragni giganti e insieme avete ripulito più volte il dedalo.

Più avanti entri nella tana vera e propria e le uova sono dappertutto. Cerchi di passare inosservato ma con la coda urti inavvertitamente una sezione pericolante che crolla fragorosamente facendo arrivare in pochi attimi numerosi ragni giganti: sei circondato e devi agire in fretta.

Se possiedi la Caratteristica del Fuoco e vuoi incenerirli vai al **21**

Se hai la Psiche di Nyxator e vuoi usarla vai al **18**

Se hai la Caratteristica della Forza e vuoi usarla per attaccarli vai al **3**

Se non possiedi queste Caratteristiche o non vuoi servirtene vai al **35**

### 39

La sponda sinistra del lago sotterraneo è pessima. Detriti e massi sono sparsi ovunque a testimoniare la costante attività sismica che caratterizza questo posto dimenticato da Kai.

Lo stretto sentiero tortuoso è la perfetta metafora della tua vita: con tenacia sei rimasto sul difficile sentiero del Bene mentre il mondo intorno a te andava in frantumi.

Sei quasi arrivato allo slargo finale quando la parete rocciosa ha un cedimento e ti crolla addosso: perdi due punti di Energia di Nyxator prima di uscire da questa inquietante spelonca.

Vai a **47**

### 40

Cautamente, zampata dopo zampata, arrivi al portale d'ingresso delle sale di deposito di Exintia, così chiamate per le enormi quantità di materiale depositato nei secoli in questi antri scavati nella roccia dai draghi della tua comunità.

Ora è tutto in rovina ma numerosi pilastri in pietra sorreggono ancora l'intera fortezza di Exintia perché le sale di deposito sono state scavate nelle profondità della roccaforte.

Oscillando paurosamente t'inoltri in questo magazzino scrutando nell'oscurità. Il tuo respiro pesante veleggia rauco e cupo per le sale buie come il tormentoso lamento del mare in burrasca. Tu e la tua comunità è in questo luogo che avete sostenuto l'assalto dei dragoni marini di Naar. Avevate bisogno di armi e nutrimento per resistere all'assedio che avete dovuto subire.

Avanzando in questa distruzione ti tornano alla mente le battaglie della tua esistenza e se c'è una lezione che hai dedotto dalla tua vita in prima linea è che la paura è la spada che Naar utilizza per attaccare mentre l'egoismo è lo scudo con cui si difende, la debolezza con la quale si nutre per sopravvivere.

Perso nei tuoi pensieri e stanco per la mancanza di zuccheri nel sangue, perdi le forze per un attimo e le zampe di destra ti cedono facendoti oscillare verso il pilastro accanto a te che nemmeno avevi notato. Purtroppo la colonna non regge il tuo peso e si frantuma come un veliero sugli scogli durante una tempesta.

Un'intera sezione della sala di deposito ti crolla addosso seppellendoti!

Rimani interrato per diverse ore prima di riuscire a liberarti e perdi quattro punti di Energia di Nyxator, poi prosegui ed esci all'esterno avviandoti per le strade di questa millenaria fortezza.

Vai al **7**

#### 41

In pochi secondi la ghiandola di Ishir è carica e puoi indirizzare un potente fascio di energia psichica verso il tuo avversario. Miri al primo bersaglio che vedi, i suoi occhi neri come un Cancellò dell'Ombra, e con gioia lo vedi soffrire e piegare il lungo collo. L'effetto del tuo attacco è devastante e Vaxagore impiegherà millenni a riprendersi dalla profonda ferita che gli hai inflitto. Approfitti del momentaneo vantaggio per fuggire tra le macerie sulla sinistra del Viale dei Dragoni e ti tuffi, distendendo le ali, nel primo grande pozzo che incontri entrando nel dedalo sotterraneo di Cynx.

Vai al **38**

#### 42

Capisci saggiamente che la situazione è disperata e ti alzi subito in volo ma non abbastanza velocemente da evitare che la fiamma bluastro devastatrice del Vaxagore ti ferisca: perdi due punti di Energia di Nyxator.

L'aria umida ti soffia sul viso refoli d'incertezza, ti è dispiaciuto andartene perché volevi vendicare la tua compagna uccisa dal Vaxagore millenni fa. Speri che un giorno qualche anima buona punisca questo essere malvagio per tutto il male che ha fatto. Davanti a te hai come minimo quattro giorni di viaggio e chissà se tornerai un giorno a Cynx. Pregando Ishir di proteggerti continui a volare osservando sotto di te la città distrutta. Ma tale vista non ti rattrista, anzi, ti conforta perché ti porta alla mente quale risultato nefasto consegue la scelta del Male. Come tutti, hai avuto una sola vita a disposizione e l'hai utilizzata per difendere e ampliare il Bene nel tuo mondo. Seguire questo sentiero ha comportato sacrifici e scelte dolorose ma dentro di te sei felice e sei certo che Kai ti ricompenserà nella tua prossima vita dopo la morte.

Dopo quattro giorni di volo in cui ti sei fermato solo per dormire e mangiare ti si presenta davanti un muro di nebbia spesso come la roccia. Continui ad avanzare sbattendo le ali con forza finché non esci dal banco e all'improvviso vedi con orrore che una muraglia di roccia granitica occupa l'intero spazio aereo davanti a te. Solo una fessura irregolare con spuntoni affilati di roccia sulla tua destra offre un passaggio entrando nel cuore della montagna ma sei troppo grosso e non ci passi! Stai per rallentare e decidere se fermarti e atterrare quando un nuovo pericolo esce allo scoperto: quattro coccatrici-agarashi ti stanno puntando dopo averti pedinato nella nebbia. Sono esemplari affamati come non mai se rischiano di attaccare un drago della tua mole. Sono magre, dotate di becchi dentati e zampe artigliate e hanno perso molte penne per la malnutrizione ma nei loro occhi rossi leggi una furia mortale.

Se ti fermi a combattere vai al **26** ma sai cosa rischi, sei in volo e hai poco spazio di manovra avendo il muro a meno di cinquanta metri.

Se hai la Caratteristica della Forza e vuoi tentare di fuggire attraverso la stretta fessura nella muraglia vai al **28**

Se non hai la Caratteristica della Forza ma vuoi tentare ugualmente di sfondare gli spuntoni e inoltrarti nella montagna vai al **31**

#### 43

Hai fatto la scelta sbagliata perché non sei più sopra il deserto ma stai volando sopra le rocce affilate che circondano la fortezza di Exintia. Uno spuntone seghettato ti trapassa l'ala destra da parte a parte (perdi tre punti di Energia di Nyxator) e ti fa precipitare al suolo. Non potrai più servirti della Caratteristica del Volo in questa missione ma sei comunque arrivato a destinazione. Sei caduto infatti nel piazzale antistante la porta d'ingresso nord di Exintia mentre intorno a te infuria la tempesta e la visibilità è nulla.

Dormi come puoi fino al mattino successivo quando inizi l'esplorazione della fortezza.

Vai al **7**

#### 44

La tua infinita cultura ti permette di scegliere il recipiente di marmo bianco per il trasporto delle Pietre della Sapienza. Esso è infatti completamente rivestito internamente da korlinium, un minerale in grado di schermare la potente energia delle pietre tenendole così occultate da sguardi indiscreti. Inoltre, nonostante l'età avanzata, per un drago della tua stazza un piccolo contenitore di marmo non è certo un fardello da trasportare!

Torna all'**1** e inizia la tua storia.

#### 45

Sei in grave pericolo! Un essere spaventoso emana un'aura malvagia enorme da dietro il tempio di Kai, devi fuggire immediatamente! Affretti il passo facendo schizzare il fango delle pozzanghere e t'inoltri tra gli edifici sulla tua sinistra finché non ti trovi davanti a uno dei 103 grandi pozzi di collegamento di Cynx.

Mentre scendi nel dedalo sotterraneo attraverso l'enorme camino del pozzo ti rendi conto che l'aura malvagia che hai percepito è la stessa che ti ha tenuto vigile e preoccupato per tutta la settimana.

Per vedere dove conduce la tua strada vai al **20**

#### 46

La tua intelligenza e il tuo Sesto Senso Kai ti spingono giustamente a oltrepassare l'arcata con la civetta, che rappresenta saggezza e sapienza. La leggenda narra che essa riuscì a eludere la sorveglianza di Tzor studiando i suoi passi, i suoi movimenti e la direzione dello sguardo di ogni singolo occhio. Volò sopra la Pianura della Disperazione esattamente nel momento più opportuno ed entrò a Dazganon, dove fu poi corrotta dal Male. Essa riuscì dove la potenza del drago e l'astuzia del lupo fallirono.

Se non possiedi la Psiche di Nyxator non hai potuto erigere una barriera mentale per proteggerti durante la presenza di Naar quindi sottrai quattro punti di Energia di Nyxator per la fatica e la sofferenza che hai dovuto sopportare.

Vai al **47**

#### 47

Man mano che avanzi nell'oscurità percepisci un calo della temperatura e una leggera brezza gelida ti avverte che l'uscita, e dunque la tua meta, è vicina.

Le escrescenze fungine che ti hanno nutrito durante la difficile traversata nel dedalo sono scomparse ormai da tempo e nel silenzio del tunnel il tuo stomaco brontola come un tuono che rimbomba nella notte.

Hai le zampe rigide per l'accumulo di acido lattico nei muscoli e la stanchezza ti opprime come un mantello di granito. Pieghi le zampe, avvolgi la coda in spire e ti metti a giacere su un fianco. Allunghi il possente collo dolorante sul terreno rigido e abbassi le palpebre con tale enfasi che ti sembra di calare una cortina di tenebra sul mondo decretando la fine di tutte le cose.

Poi ti addormenti sbuffando leggermente e cadi in un sonno profondo.

Se possiedi la Caratteristica della Sapienza e della Preveggenza vai all'**11**

Se non possiedi *entrambe* queste Caratteristiche continua a dormire andando al **23**

#### 48

Sei in una situazione difficile. Ti concentri come puoi e cerchi di attivare il microcircolo cerebrale della ghiandola di Ishir per chiedere aiuto alla dea. Dopo qualche attimo avverti un calore innaturale diffondersi in tutto il corpo, una luce accecante ti costringe a chiudere gli occhi e la tempesta intorno a te scompare. Anche se stai continuando a volare in mezzo alla tempesta a te sembra di essere sospeso in un luogo mistico, come se fossi prigioniero del tempo che stai vivendo.

"Figlio mio ascolta la voce che ti guiderà alla salvezza". Non la vedi ma senti che è lei, la bella Ishir. "Non sentirti fallito! Hai dedicato la tua esistenza al Bene e verrai ricompensato dopo le tue fatiche. Devi proteggere le Pietre della Sapienza in questo tempo difficile. Un'alba d'oscurità è già sorta ma altri verranno a continuare la tua opera quindi allontana la paura e fidati di me. Il mondo muterà forma numerose volte sotto una moltitudine di stelle e innumerevoli esseri senzienti percepiranno emozioni in movimento verso nuove conquiste e porteranno il vessillo di Kai di generazione in generazione. Da te cominciano i ricordi, Nyxator, e tu non sarai dimenticato. Per la tua anima invece, una volta libera dai vincoli carnali ci sarà pace e ogni tua domanda avrà una risposta sul Piano d'esistenza della Luce."

La voce di Ishir cessa e in un attimo tutto svanisce: sei di nuovo nella tempesta!

Ti concentri e non smetti di battere forte le ali cercando nella pioggia qualsiasi visuale. Dopo poco la tua tenacia è premiata perché sotto di te intravedi uno spiazzo a circa trenta metri di distanza. Scendi e ti adagi in un angolo abbastanza riparato. Sai di essere arrivato nel piazzale antistante al portale nord di Exintia.

Dormi come puoi in attesa che la tempesta si plachi. Poi, il mattino, inizi l'esplorazione della fortezza.

Vai al **7**

#### 49

Respingi con la tua enorme ala l'attacco prevedibile e sconsiderato di Krakenrash che finisce sul selciato bagnato sempre più esangue.

Un vento gelido scende in picchiata dal cielo coperto di nuvole cariche di pioggia mentre ti sollevi sulle zampe posteriori e ti prepari al colpo finale.

Se hai la Caratteristica del Fuoco e vuoi utilizzarla contro Krakenrash vai al **4**

Se invece hai la Psiche di Nyxator e vuoi usarla vai all'**8**

Se ti mancano entrambe le Caratteristiche o non vuoi usarle per finire il tuo nemico vai al **13**

#### 50

Hai trionfato su un grande nemico e trovato un ottimo rifugio per chissà quanto tempo, ma soprattutto potrai continuare a proteggere le Pietre della Sapienza! Sei così entusiasta che per diversi giorni ti senti ringiovanito e rin vigorito.

Pregli Kai e Ishir per l'aiuto che ti hanno dato nella vita e in questa missione. Senti che la loro è stata una presenza costante sul tuo cammino.

Se hai la Caratteristica della Preveggenza vai al **19** altrimenti congratulazioni potente dragone! La tua missione finisce trionfalmente qui.