

SPETTROMANTE

PROLOGO

Gli Spettromanti sono una comunità di individui dotati di particolari poteri, acquisiti con esperienze di premorte: possono comunicare con gli spettri dei morti e entrare nel Regno delle Anime, un limbo tra il mondo terreno e l'aldilà.

Tu sei nato da due Spettromanti e da subito hai manifestato una grande abilità nel comunicare con gli spettri. Caratteristica ancora più particolare, fin dal giorno della tua nascita sei stato accompagnato da uno Spettro Guida.

A volte capita che tra uno Spettromante ed uno spettro si formi un legame particolare: ciò accade quando i due sono particolarmente legati nelle loro convinzioni, o hanno condiviso un episodio della loro vita. In questo caso si ha quello che è chiamato uno Spettro Guida. Il fatto che uno spettro scelga di seguire uno Spettromante è un evento che accade raramente, ma che uno Spettromante abbia una Guida fin dalla nascita è più unico che raro. Tuttavia, questo avvenimento ha mostrato un effetto collaterale: la tua Guida doveva essere morta in modo violento e, come tutti gli spettri che subiscono questo destino, i suoi ricordi sono frammentari e dolorosi. Nel cuore della notte ti svegli spesso urlando, dopo aver avuto visioni di fuoco e sangue. Sei nato diciotto anni fa, in un periodo di guerra per il regno di Weir: approfittando della debolezza del governo centrale, i barbari delle steppe settentrionali scesero dai monti Yaaneke e diedero inizio a quella che è chiamata l'Invasione. È molto probabile che la tua Guida abbia trovato la morte in una delle ultime battaglie, prima che i barbari fossero scacciati, ma è impossibile risalire a qualcosa di più preciso dalle frammentarie visioni.

Con il diciottesimo anno di età, ogni Spettromante partecipa ad una cerimonia di iniziazione, con quale diventa adulto agli occhi della comunità. Da quel momento egli è libero di lasciare da solo il villaggio per seguire la propria strada. Domani è il gran giorno: anche se sei triste che i tuoi genitori, partiti per un viaggio spirituale, abbiano avuto un contrattempo e non siano riusciti a tornare, sai che con l'aiuto di Anorax, l'anziano capo del villaggio, e della tua Guida, supererai brillantemente la prova.

Poi sarai finalmente libero di lasciare il villaggio. La prima cosa che farai sarà scoprire l'origine delle visioni che ti tormentano sin dall'infanzia e che legano indissolubilmente te e il tuo spettro Guida.

Leggi le regole e poi vai all'1.

REGOLAMENTO

SETTE ED ABILITÀ SPECIALI

Gli Spettromanti sono divisi in tre sette, a seconda di come vedono il loro ruolo nel mondo. Questa divisione influenza anche gli spettri con cui sono più in sintonia.

Gli Spiritomanti sono gli individui più caritatevoli della comunità. Hanno abbracciato pienamente i loro poteri, che vedono come un dono, ed hanno deciso di usarli per aiutare gli altri, viaggiando per il mondo e offrendo aiuto alle anime perdute che trovano lungo il loro cammino. Sono più in sintonia con le anime dei benefattori o dei sacerdoti che hanno trascorso la loro vita ad aiutare gli altri.

Altri Spettromanti, invece, hanno visto i loro poteri come una strana casualità e li utilizzano solo come un aiuto per il loro lavoro. Molti sono artigiani che forniscono alla comunità degli Spettromanti tutto ciò di cui ha bisogno; usano i loro poteri con parsimonia, in quanto non si trovano molto a loro agio con essi. Le anime perdute con cui sono più in sintonia sono quelle semplici, come quelle dei bambini, spesso imprevedibili. Sono comunemente chiamati Fantasmanti.

Infine vi sono gli Ombromanti, il braccio armato degli Spettromanti. Poco tollerati anche all'interno della loro comunità, sono considerati come guardiani necessari, esperti nelle arti marziali. Le anime con cui sono più in sintonia sono quelle di potenti guerrieri e signori della guerra, che sono anche le più difficili da controllare. Sono coloro che più odiano gli altri umani e che sono convinti della superiorità degli Spettromanti; i più fanatici pensano persino che il futuro appartenga agli Spettromanti e che pertanto gli umani vadano sterminati come una reliquia del passato.

Scegli a quale Setta appartenere; qui sotto trovi i poteri che ogni spettro ti concede, alcuni sono utilizzabili in ogni momento, altri (come si capisce solo dalla spiegazione) sono utilizzabili solo in combattimento.

Scegli a quale setta appartenere. Ciò stabilirà l'identità del tuo spettro Guida e le abilità magiche a cui potrai attingere. Non modificherà invece le tue seguenti caratteristiche base. Nota che i Punti Vita e i Punti Mana non possono mai superare i valori iniziali.

PUNTI VITA: 35	(Abbreviato nel testo con PV)
PUNTI MANA: 15	(Abbreviato nel testo con PM)
ATTACCO: 3	(Abbreviato nel testo con ATT)
DIFESA: 3	(Abbreviato nel testo con DIF)
DANNO BASE: 3	(Abbreviato nel testo con DAN)

SPIRITOMANTE

Il tuo spettro Guida è Aranna, una sacerdotessa della Santa Trinità, la religione più seguita nel regno di Weir. Aranna ti concede le seguenti abilità speciali:

GUARIGIONE: Recupera 3 Punti Vita al costo di 2 Punti Mana;

SIFONE: Finché il tuo mana è sotto i 5 punti, puoi spendere 1 Punto Vita per recuperare 2 Punti Mana;

SCUDO: Al costo di 4 Punti Mana, aumenta di 2 la tua Difesa per il resto del combattimento, può essere usato solo una volta per combattimento.

FANTASMANTE

Il tuo spettro Guida è Devis, un bambino sveglio e molto vivace, che ti concede le seguenti abilità speciali:

CONFUSIONE: Al costo di 4 Punti Mana, riduce di 1 la Difesa e l'Attacco del nemico per il resto del combattimento, può essere usato più volte per combattimento;

SECONDA POSSIBILITA': Al costo di 2 Punti Mana, permette di lanciare nuovamente il dado qualora non fossi soddisfatto del risultato, in qualsiasi occasione.

OMBROMANTE

Il tuo spettro Guida è Ghal-Kun, signore della guerra barbaro, un gigante d'uomo coperto da un'armatura nera: i suoi occhi ardono rossi dietro l'elmo. Ti concede le seguenti abilità speciali:

DARDO: Spende 3 Punti Mana per sottrarre 3 Punti Vita al nemico;

AURA DI SPINE: Al costo di 4 Punti Mana permette di infliggere al nemico lo stesso danno che ti è stato inflitto nell'ultimo round;

VAMPIRO: Al costo di 4 Punti Mana fa recuperare tanti Punti Vita quanti i danni inflitti al nemico nell'ultimo round.

Puoi portare con te una sola arma, ed un massimo di altri tre oggetti. Un oggetto a parte è costituito dal denaro: inizi il gioco senza alcuna moneta, ma potrai recuperarne nel corso del tuo viaggio.

COMBATTIMENTO

Il regno di Weir è casa di molti pericoli: uno Spettromante non deve solo affrontare i pericoli del Mondo delle Anime, ma ben più di frequente quelli del mondo terreno.

Dovrai quindi affrontare numerosi nemici in combattimento. I combattimenti si svolgono nel modo seguente.

1. Lancia un dado per te e uno per il nemico: il punteggio più alto decide chi comincia per primo.
2. Chi comincia lancia nuovamente il dado e aggiunge il risultato al suo punteggio di Attacco: questo è il suo valore di Attacco Totale
3. Il suo avversario lancia il dado e aggiunge il risultato al proprio punteggio di Difesa: questo è il suo valore di Difesa Totale.
4. Confronta i valori di Attacco Totale e Difesa Totale: se il primo supera il secondo, l'attaccante ha ferito il suo nemico. Sottrai ai punti vita di quest'ultimo un valore pari al danno dell'attaccante. Se la Difesa Totale supera l'Attacco Totale o i due valori sono uguali l'attacco è andato a vuoto e non vi sono effetti.
5. Ora riparti dal punto 2 invertendo di volta in volta i ruoli di attaccante e difensore, finché i Punti Vita di uno dei due avversari non raggiungono lo zero. Se sono i tuoi Punti Vita a giungere a zero, sarai morto e dovrai ricominciare da capo.
6. Ogni nemico ha un'abilità speciale che funziona nel modo seguente: il testo ti spiegherà quando questa abilità viene attivata (solitamente dopo che il nemico ti infligge danno). Una volta avveratasi la condizione, lancia un dado: il testo specificherà il punteggio con cui l'abilità del nemico andrà a segno, indicandone inoltre gli effetti. Alcune abilità saranno indicate con NC, ovvero Non Cumulabile: in questo caso, dopo che l'abilità speciale avrà avuto effetto anche una sola volta, non potrà più essere attivata.

ESEMPIO: Hai appena perso uno scontro con un Ragno Gigante, che ti ha inflitto danno. Poiché questa è la condizione perché si attivi la sua abilità speciale, lancia un dado: se il risultato va da 5 a 6 l'abilità RAGNATELA avrà effetto, e dovrai abbassare di 1 i tuoi punteggio di ATT e DIF per il resto del combattimento (poiché l'abilità è Non Cumulabile, la prossima volta che verrai ferito non dovrai più lanciare il dado); se dovesse uscire un altro numero, l'abilità non avrà effetto e proseguirai normalmente nel combattimento.

1

Una fitta nebbia si leva dal terreno paludoso, un odore di vegetazione marcescente ti riempie le narici. Fra la nebbia emerge l'imponente figura di un edificio di legno. Una locanda, o forse una stazione di posta, a giudicare dalla stalla che si trova accanto. L'edificio è ben protetto, con una palizzata tutt'attorno e delle feritoie al secondo piano, come se gli abitanti fossero preparati a sostenere un assalto. Canti e risa si sentono provenire dall'interno, ma paiono forzate. Mentre osservi la scena, delle nere figure appaiono fra la nebbia...

Acciaio contro acciaio, scintille e fiamme, urla... uomini che lottano contro altri uomini, coperti da armature nere...

Tavoli rovesciati, bottiglie infrante... Le urla di una donna e... Il pianto di un bambino... Un possente guerriero con un elmo nero... una spada alzata che scintilla fra le fiamme...

Ti svegli di soprassalto, avvolto in coperte madide di sudore. Ti passi le mani sul volto, in attesa che la respirazione torni regolare. La tua Guida appare accanto al letto e ti osserva preoccupata.

Se sei uno SPIRITOMANTE vai al [21](#).

Se sei un FANTASMANTE vai al [34](#).

Se sei un OMBROMANTE vai al [13](#).

2

Non appena ti avvicini i tre tizi in armatura si alzano in piedi. "Ehi, straniero, sarai mica uno Spettromante?" Abbaia il più alto. "Già, non ci piacciono quelli come te!" gli dà corda il tuo compagno. Ti guardi rapidamente attorno per vedere le reazioni degli altri avventori, ma sono come terrorizzati dai tre mercenari. Non puoi aspettarti alcun aiuto da parte loro. "Ti consigliamo di andartene da qui," interviene il terzo mercenario "o per te le cose si metteranno male!" Fai per replicare, quando ti accorgi che uno di loro si sta spostando alla tua destra, con l'intento di colpirti alle spalle. Fai appena in tempo a schivare il colpo e ad evocare la tua Guida che i tre ti sono addosso. Non hai intenzione di ucciderli: questo farebbe subito accorrere l'intera guarnigione di guardie del mercato, ma sicuramente dovrai dare loro una sonora lezione.

MERCENARI - PV 10, ATT 5, DIF 5, DAN 5;

quando ti infliggono danno lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il nemico usa ODIO, che aumenta di 1 il suo punteggio di ATT.

Se vinci ti avvicini al bancone andando al [47](#).

3

Mentre continui ad avanzare, l'aria della palude è attraversata da un grido di donna. Ti fermi subito e tendi le orecchie; il grido si ripete, a qualche centinaio di metri dalla tua destra. Sei indeciso sul da farsi. Dalle sue urla è chiaro che ha bisogno di aiuto, ma cosa ci fa una donna da sola in questo luogo?

Se sei uno SPIRITOMANTE, vai al [10](#).

Altrimenti puoi aiutare la donna al [44](#), o continuare per la tua strada al [30](#).

4

Al tuo fianco Devis rivive impotente la scena. Una donna che indossa un abito bianco scende di corsa dalle scale, tenendo per mano un bambino: riconosci in lui Devis. Proprio in quel momento, varca la soglia della locanda un possente guerriero con un elmo nero che, incurante della battaglia, si guarda attorno in cerca di qualcuno. Quando vede la donna, la raggiunge e le afferra una mano. "Ghal-kun!" esclama la donna sorpresa. "Sì, Aranna", risponde il guerriero, poi si volta con uno sguardo commosso verso Devis che si nasconde dietro la madre. "È... nostro figlio?" La donna annuisce ed il guerriero poggia dolcemente una mano sul capo di Devis. Ma non è questo il momento per i sentimenti. "Presto" esclama l'uomo, "dobbiamo andarcene da qui!" Conduce la donna con sé, facendosi largo con la forza fino all'uscio. Ma prima che possano uscire, compare sulla soglia un guerriero ancora più imponente, il cui volto è solcato da numerose cicatrici. "Ecco la famigliola riunita" ghigna orribilmente. "Gormonka!" Ghal-Kun sputa praticamente quel nome, mentre si getta alla carica del gigante. Le scimitarre dei due si scontrano facendo scintille: anche se Ghal-Kun si batte come un leone, la superiorità dell'altro guerriero, Gormonka, è evidente. In pochi istanti disarmo Ghal-Kun e gli squarcia la gola. Poi avanza verso Devis e la madre, entrambi tremanti, la scimitarra levata sopra il capo e con un ghigno orribile in volto...

La scena svanisce e ti ritrovi tra le pareti della locanda. "La mia mamma... il mio papà..." sussurra Devis sconvolto, mentre ricordi e parole si accavallano, "ora ricordo perché scappavo con la mia mamma... gli uomini cattivi ci inseguivano, mentre l'uomo con l'elmo era il mio papà... voleva aiutarci, ma non c'è riuscito...". In quel momento il suolo attorno a te trema, facendoti cadere a terra. Dal pavimento si alza un fumo nero che si condensa fino a prendere l'aspetto dello stesso guerriero che hai appena visto: Gormonka. "Finalmente!" Grida trionfante. Vedendo il tuo sguardo sorpreso, sogghigna. "Oh sì, vi stavo aspettando! Ti sei mai chiesto chi inviava quelle visioni, chi volesse condurti in questo luogo sperduto e dannato? Ho aspettato diciott'anni, ma finalmente l'ora è giunta!" "Perché" rispondi "Cosa vuoi da me?". "Io voglio lui" esclama l'energumeno puntando il dito verso Devis, che si nasconde dietro di te. Mentre scuoti il capo incredulo, Gormonka continua. "Vedo che non capisci... È normale, sei stato trascinato in qualcosa di molto più grande di te un qualcosa che si è messo in moto molto prima che tu nascessi!"

Lo spettro di Gormonka si muove su e giù per la stanza senza togliervi gli occhi di dosso: "Io sono stato uno dei più grandi capi dei Signori dei Cavalli. Rimasi impressionato dai poteri di uno Spettromante e li vollero per me: l'uomo mi rivelò ogni vostro segreto, compresa la Profezia dell'Animante. In tempi di sofferenza di centinaia di anime, colui che si fosse legato a tre delle diverse anime, a loro volta legate fra di loro, sarebbe diventato il più grande fra gli Spettromanti, in grado di dominare ogni spettro..." Le parole di Gormonka ti colpiscono vivamente. Ogni Spettromante ha sentito la profezia dell'Animante, che si narra fosse stata riportata dal primo fra di voi in seguito alla sua esperienza premorta: ma è passato così tanto tempo che non vi viene data più alcuna importanza, essa è diventata una sorta di filastrocca per bambini. E davanti a te vedi un pazzo che l'ha presa per vera!

"Quel potere sarebbe stato mio!" Continua lo spettro, "Avevo bisogno di tre anime legate fra di loro, e lo scatenarsi della guerra fu il momento perfetto per far sì che la profezia si avverasse... Ci vollero diversi anni, ma riuscii ad intrappolare qui le mie vittime ed in breve legai a me le tre anime, uccidendo l'intera famiglia! Ma mancava ancora un passo: per diventare uno Spettromante mi serviva un'esperienza di premorte. Bevvi pertanto del veleno e diedi ad un mio sgherro l'antidoto, ordinandogli di darmelo poco dopo che avessi perso i sensi." Una rabbia furente si manifesta in Gormonka. "Ma qualcosa è andato storto! Quando mi sono risvegliato ero uno spettro anch'io! Ho pensato che sarei riuscito comunque ad unirmi alle tre anime e diventare l'Animante, ma il fato non era dalla mia parte! Una delle tre anime non era più legata a questo luogo! Nello stesso istante in cui vibravo il colpo fatale su questo ragazzino, devi essere nato tu e, per uno strano scherzo del destino, la sua anima ha lasciato questo luogo per legarsi a te, mentre io ero intrappolato qui! Per anni ho inviato richiami in ogni angolo del mondo, grazie ai poteri ottenuti, per condurvi qui e finalmente ci sono riuscito!" esclama Gormonka esultante.

"Ma i tuoi sforzi sono vani" ribatti, "la leggenda dell'Animante non ha alcun fondamento, nessuno Spettromante la prende sul serio!" "Tu menti! Vuoi solo impedirmi di ottenere un simile potere!" esclama Gormonka. "Ora non mi resta che riprendermi l'anima che mi è stata rubata! Già che ci sono mi impossesserò anche del tuo corpo, così la mia trasformazione sarà completa!" Mentre dice così, vedi l'armatura del guerriero spezzarsi e comparire sulle sue spalle dei volti umani: uno è quello di un guerriero con un elmo nero e gli occhi rossi, l'altro è quello di una donna, visibilmente in preda ad un profondo dolore.

Devis scoppia a piangere: "Mamma, papà! Lasciali andare, mostro!" "E perché? Ho tenuto compagnia ai tuoi cari per tutto questo tempo!" sogghigna Gormonka, "Preparati a raggiungerli!"

GORMONKA (ARANNA E GHAL-KUN): PV 20, ATT 5, DIF 5, DAN 5,

quando ti infligge danno, lancia un dado: con un punteggio da 1 a 2, il nemico usa DARDO che infligge 2 danni extra; quando gli infliggi danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6 il nemico usa GUARIGIONE che gli fa recuperare 2 PV.

Se vinci vai al [50](#).

5

I tuo avversario si inchina e svanisce. Anorax ed il pubblico applaudono, il vecchio si avvicina e ti poggia le mani sulle spalle. "Complimenti, ora sei uno Spettromante a tutti gli effetti!"

Se hai prevalso sul tuo avversario, Anorax fa portare tre doni tra cui sceglierne uno. Il primo è una Pozione di Frenesia, che aumenta di 2 il tuo ATT per la durata di un combattimento; il secondo oggetto è una Pozione di Vitalità che ti permette di recuperare 6 PV; il terzo oggetto è una Pozione di Mana, che ti permette di recuperare 4 PM.

In ogni caso, ripristina interamente i tuoi PV e PM. La sera trascorre tra i festeggiamenti e, per la prima volta da tanto tempo, il tuo sonno non è tormentato dagli incubi. L'indomani ti rechi da Anorax per ottenere indicazioni su come capire l'origine tue visioni. Il vecchio ti fa sedere mentre ti illustra la situazione: "Ora che sei ufficialmente uno Spettromante, i tuoi poteri dovrebbero essere in grado di mostrarti con chiarezza l'ubicazione del luogo che continui a sognare. Tuttavia, per far questo è necessaria una trance particolare, che solo una pozione realizzata con il fiore della Calea Ternifolia è in grado di provocare. Sfortunatamente, al momento ho esaurito tutta la Calea, pertanto dovrai recarti a recuperare qualche fiore. La Calea cresce nel profondo della nostra foresta. Fai attenzione: da quelle parti spesso sono in agguato numerose creature ostili all'uomo. Riconoscerai la Calea dal colore bianco dei suoi fuori a grappolo".

Annusci e ti addenti subito nella foresta che circonda il villaggio. Un'ora dopo sei nel fitto del bosco: se continui sul sentiero principale, vai al [18](#); se preferisci deviare per piste meno battute vai al [36](#).

6

Osservi con attenzione gli occhi del vecchio soldato, cercando di capire se nascondano una minaccia. Alla fine, decidi ad aiutarlo. L'uomo ti ringrazia profusamente mentre lo conduci alla carovana. Gli dici che per entrare nel Mondo delle Anime dovrai passare attraverso i suoi sogni, pertanto lo accompagni a letto e aspetti che si addormenti. Dapprima il respiro dell'uomo è regolare, ma quando inizia ad agitarsi e a lamentarsi nel sonno, capisci che le visioni sono cominciate. Chiudi gli occhi per concentrarti e cerchi di proiettare la tua anima nella sua mente.

Vai al [28](#).

7

Nonostante i pochi contatti da te avuti con il mondo esterno non siano stati piacevoli, Anorax ti ha detto che le praterie del nord sono un luogo pericoloso, battuto da venti freddi, bestie ostili e bande di fuorilegge. Pertanto opti per la relativa sicurezza di un viaggio in carovana. Anorax ti accompagna ai confini della foresta; qui sorge una stazione di posta dove si ferma la carovana che una volta a settimana porta a Forlorn Hope. Saluti lo Spettromante e lui ti augura buona fortuna, consegnandoti un borsello con del denaro. Attendi solo un'ora all'arrivo della carovana. Il capo carovana ti riconosce subito per uno Spettromante, ma quando gli mostri le monete per pagare il viaggio, non sembra dare troppo peso alla cosa. Una volta pagato il

biglietto ti restano altre 17 monete. Sfortunatamente non tutti i viaggiatori sono così inclini a chiudere un occhio. Ti sei appena seduto su una delle carrozze, quando vieni apostrofato da un mercante. L'uomo accusa gli Spettromanti di essere solo dei ciarlatani che sfruttano la credulità della gente per arricchirsi. Decidi di restare in silenzio, sperando che l'uomo smetta presto di insultarti: purtroppo non è così.

Se sei un OMBROMANTE vai al [45](#); altrimenti, vai all'[11](#).

8

Ti aggiri fra le bancarelle, chiedendo ai mercanti se abbiano informazioni sulla palude di Auber e su una locanda che vi si trovava ai tempi della guerra. Nessuno sa nulla a riguardo, ma hai l'occasione di acquistare utili articoli, se hai il denaro necessario.

Giubba di Cuoio Rinforzato: riduce di 1 ogni danno subito, 15 monete;

Pozione di Frenesia: aumenta di 2 il tuo ATT per la durata di un combattimento, 2 monete;

Pozione di Vitalità: fa recuperare 6 PV, 2 monete;

Pozione di Mana: fa recuperare 4 PM, 2 monete.

Stai per abbandonare l'infruttuosa ricerca, quando un mercante ti dice di provare dal vecchio Ahmed, il mercante più anziano. Individui la sua bancarella piena di cianfrusaglie. Quando ti avvicini, il vecchio barbuto dal capo avvolto in un turbante ti accoglie, ansioso di mostrare le sue merci. Ti fingi interessato e porti il discorso sulla locanda nella palude. Il vecchio accenna con il capo ed afferma di saperne qualcosa, ma quando lo inciti a proseguire, afferra un ciondolo e te lo mostra, dicendo che si tratta di un antico amuleto che sarebbe perfetto per te. Capisci che è solo una scusa per venderti qualcosa, ma che se non acquisterai questo oggetto per 5 monete il vecchio non ti darà le informazioni che cerchi.

Se lo compri vai al [49](#), altrimenti prova in biblioteca (26), dai mendicanti ([32](#)) o alla locanda ([29](#)).

9

Decidi che la cosa migliore da fare è evitare rischi inutili, pertanto lasci la caverna il più in fretta e silenziosamente possibile. Ti accampi in pianura, ma non c'è alcun riparo dal freddo vento che inizia a spirare durante la notte. Ti svegli di soprassalto e ti ritrovi ad ascoltare l'urlo del vento, che ti pare essere un triste presagio per la tua missione. Quando sorge il sole, non hai quasi chiuso occhio. *Lancia un dado: perdi PV pari al risultato.* In pochi minuti, selli il tuo cavallo e riprendi il viaggio, ormai manca poco alla città. Vai al [25](#).

10

Aranna appare al tuo fianco: "Hai sentito? C'è qualcuno in pericolo, presto!". Avvertendo la tua esitazione aggiunge "Seguimi, ti guiderò io!" Decidi di ascoltare la tua Guida e ti dirigi in direzione del grido. Scorgete una figura che arranca nella nebbia e gridi: "Ehi, siamo qui? Tutto a posto?", ma la tua unica risposta è un altro grido. Un istante dopo la nebbia è lacerata dal balzo di una figura umanoide ma che nell'aspetto ha ben poco di umano. Il suo volto ti ricorda il muso di un lupo, ed il corpo è ricoperto di peli ispidi, le lunghe braccia arrivano all'altezza delle ginocchia. Riconosci la creatura per un Ulalume, una bestia in grado di imitare la voce umana per attirare i viaggiatori in trappola. "No," esclama Aranna, "mi ha ingannato!". Ma non c'è tempo per le chiacchiere, mentre l'Ulalume balza su di voi.

ULALUME: PV 10, ATT 5, DIF 4, DANNO 5;

quando ti viene inflitto danno, lancia un dado: con un punteggio da 3 a 6, il nemico usa INFEZIONE, che abbassa di 1 i tuoi punteggi di ATT, DIF e DAN per il resto del combattimento; N.C.

Se vinci prosegui l'avanzata al [30](#).

11

Cerchi di far ragionare il mercante, ma l'uomo ti mette le mani addosso. Mentre vi azzuffate, gli altri passeggeri richiamano l'attenzione del capo carovana. Il convoglio si ferma e venite divisi dagli altri viaggiatori. "Non tollero piantagrane nella mia carovana, non mi importa che diavolo vi è saltato in mente, ma avete due alternative" dice il capo carovana. "O pagate una sanzione di 10 monete oppure vi lasciamo qui e continuate il viaggio a piedi: scegliete voi". Mentre il mercante paga senza batter ciglio l'ingente somma, ti accorgi che le tue finanze in seguito a quest'incidente si sono molto ridotte... *Sottrai dieci monete dal tuo totale.* Sistemata la questione, tu e il mercante venite fatti salire su carrozze diverse e la carovana può ripartire. Il viaggio trascorre senza altri problemi. Vai al [43](#).

12

Hai scelto di attraversare il muro di fuoco. Quando lo raggiungi chiudi gli occhi, fai un profondo respiro e ti getti con un balzo fra le fiamme, con le mani davanti al volto. Emergi dall'altra parte, ma senti la mente annebbiate. Il tuo mana è stato prosciugato: *perdi 5 PM.* Non hai neppure il tempo di riprenderti, che ti accorgi di avere di fronte una presenza ostile: un costrutto metallico, forgiato direttamente da innumerevoli lame di spade. La testa della creatura è sormontata da una corona di lame e due bagliori rossastri sono la parodia degli occhi. Il golem alza le lame che ha per mani ed avanza minaccioso verso di te.

ANIMA DEL METALLO: PV 10, ATT 2, DIF 3, DAN 3;

quando gli infliggi danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il nemico usa INDURIMENTO che aumenta la sua DIF

di 2. N.C.

Se esci vittorioso dal combattimento, vai al [23](#).

13

Ghal-Kun si erge in piedi accanto al tuo letto, la sua figura nera si fonde con le ombre della notte. Solo gli occhi rossi brillano. "Ancora una volta quelle visioni... Oggi ancora più vivide... Scene di battaglia, acciaio contro acciaio..." "È stata la tua ultima battaglia?" chiedi al guerriero. "Temo di sì," risponde "ma non ricordo chi fu il nemico che mi diede il colpo di grazia: per sconfiggermi doveva trattarsi di un guerriero eccezionale..." "Non crucciarti troppo, presto lo scopriremo." "Già: sospira Ghal-Kun, "oggi è il giorno della tua iniziazione vero? Poi finalmente potremo lasciare questo miserabile villaggio ed avrò la mia vendetta". "Esatto", rispondi "oggi è il gran giorno: mi raccomando, non tollererò una sconfitta nella prova odierna!" "Lo stesso vale per me!" dice il guerriero stringendo minacciosamente la mano attorno all'elsa della spada. Ciò detto scompare.

È tutto pronto per la tua iniziazione. Quasi tutto il villaggio è riunito nella Grande Sala stasera. Anorax ti si avvicina e ti dà le ultime istruzioni. "Ora evocherò uno degli Spettri degli Spettromanti defunti che si sono offerti di aiutarci nella cerimonia di iniziazione. Comunichi perfettamente con la tua Guida, quindi la prova verterà sul combattimento: è infatti necessaria una perfetta sintonia per riuscire a collaborare con lo Spettro Guida nella frenesia di uno scontro. Non temere per il risultato, questa lotta non sarà in alcun caso mortale. Che tu vinca o perda è di poca importanza, anche se devo rivelarti che ho pensato di farti un piccolo regalo in caso di vittoria," così dicendo, il vecchio maestro strizza l'occhio. "Lo Spettro che evocherò è stato scelto per contrastare i tuoi poteri, pertanto utilizzali al meglio cercando di sfruttare il momento giusto. Non preoccuparti di esaurire il mana o di stancarti troppo, al termine della prova sarai come nuovo. Bene, non ho altro da aggiungere se non in bocca al lupo! Fai veder di cosa sei capace!" Annuisci con convinzione mentre Anorax prende il suo posto dal lato opposto della Sala. Ghal-Kun compare al tuo fianco, la sua espressione nascosta dall'elmo. Al centro della Sala vedi formarsi l'immagine di uno Spettromante. Avvolto da una tunica e con i capelli rasati, lo riconosci come un monaco Spiritomante. Non ti sorprende: gli Spiritomanti si offrono spesso di ad aiutare i loro fratelli anche dopo la morte. I suoi poteri difensivi metteranno a dura prova la forza di Ghal-Kun.

SPIRITOMANTE: PV 10, ATT 3, DIF 5, DAN 4;

quando gli infliggi danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il nemico usa GUARIGIONE, che gli fa recuperare 2 PV. Al termine dello scontro, vai al [5](#).

14

La voce di Aranna ti risuona nella mente. "Riesco ad avvertire la sofferenza di quest'uomo: sta dicendo la verità. Sento su di lui la maledizione degli spettri delle battaglie: è nostro dovere aiutarlo. Non temere per la tua incolumità, non vuole farti del male". Ti fidi della tua Guida e quando dici all'uomo che accetti, il suo volto si riempie di gioia. Gli dici che per entrare nel Mondo delle Anime dovrai passare attraverso i suoi sogni, pertanto lo accompagni a letto e aspetti che si addormenti. Dapprima il respiro dell'uomo è regolare, ma quando inizia ad agitarsi e a lamentarsi nel sonno, capisci che le visioni sono cominciate. Chiudi gli occhi per concentrarti e cerchi di proiettare la tua anima nella sua mente.

Vai al [28](#).

15

La bestia si capovolge e contorce le zampe emettendo strilli acuti. Infine giace immobile. Asciugandoti il sudore dalla fronte, noti una grande fossa nel terreno accanto al luogo del combattimento. Al suo interno rinviesti resti animali ed anche una SPADA: se decidi di usarla il Danno che infliggi è di 4. Prosegui lungo il sentiero. La fortuna è dalla tua stavolta: individui facilmente diversi fiori bianchi e ne riempi un borsello. Il viaggio di ritorno non presenta altri pericoli. Tornato al villaggio ti rechi da Anorax che si complimenta con te. Si mette al lavoro ed in breve la pozione è pronta. Vieni fatto sdraiare sul tuo letto e bevi la pozione. L'effetto è istantaneo: cadi in un sonno profondo. Nel sogno, ti accorgi di essere un uccello e di stare volando in alto sopra il villaggio, con accanto a te la costante presenza della tua Guida. Stai volando verso nord ed in breve hai superato il confine della foresta: sotto di te si estende la pianura battuta dai venti gelidi. Il viaggio continua finché non individui i contorni di una città, dietro cui scorgi le estremità di una palude. Superi la città e ti dirigi verso la palude, ma non appena stai per raggiungerla, un dolore improvviso ti esplose nella testa. Un urlo pieno d'odio riempie le tue orecchie e le ormai familiari visioni di fuoco e sangue coprono la palude, facendoti svegliare con un grido.

La visione è stata molto vivida, e ti ha lasciato molto scosso: *lancia un dado e sottrai il risultato ai tuoi PV*. Anorax ti porge subito una tisana. Gli racconti in breve il tuo sogno, ed egli ti spiega la visione. "Quella che hai visto deve essere la città di Forlorn Hope: accanto ad essa che si è svolta una delle battaglie decisive per respingere i barbari, proprio quando sei nato. Stai attento se vuoi intraprendere questo viaggio, l'odio che hai avvertito potrebbe essere rivolto contro di te." Ringrazi Anorax, ma ormai hai deciso: non solo vuoi liberarti di queste visioni, ma vuoi anche scoprire come è morta la tua Guida. Anorax ti dice che hai due alternative per raggiungere Forlorn Hope. Puoi andare alla stazione di posta fuori dalla foresta e prendere la carovana che conduce alle città del nord, con tutto ciò che la compagnia degli uomini comporta (vai al [7](#)), oppure, per evitare il contatto con loro, puoi prendere un cavallo e raggiungere Forlorn Hope da solo, conscio del fatto che le pianure sono battute da banditi e bestie feroci (vai al [31](#)).

16

Devis appare e con una risata sottrae nuovamente il tuo borsello al ragazzino e te lo riconsegna. Il ladruncolo, vedendo il

borsello lasciare le sue mani e muoversi per l'aria da solo, emette un urlo di paura e se la dà a gambe levate. Quando raggiungi il vecchio mendicante gli chiedi se sa qualcosa su una locanda nella palude. "Certo che lo so giovanotto" esclama, "anche se non ci crederai sono stato uno dei soldati che ha partecipato a quella battaglia! Sì, ora sono solo un vecchio zoppo, ma da giovane ero un soldato delle Guardie di Confine. Il nostro capitano si era disimpegnato dalla battaglia ed aveva seguito le tracce lasciate da un drappello di barbari. Quando le abbiamo seguite abbiamo capito che stavano andando in direzione della locanda usata dai torbaioli. Siamo andati più veloci che potevamo, ma quando siamo arrivati era troppo tardi: i barbari avevano già ucciso tutti i profughi! Oh, ma gliel'abbiamo fatta pagare, non hanno avuto speranze contro di noi!" Gli chiedi se sappia indicarti la posizione della locanda ed il vecchio scarabocchia su un pezzo di carta che ti consegna. Gli lasci una moneta d'oro e ti dirigi verso la palude.

Vai al [20](#).

17

Decidi di cercare informazioni dai mercanti girovaghi: qualcuno di loro deve sicuramente ricordarsi del posto che stai cercando. Il mercato di Forlorn Hope è molto variopinto, con mercanti provenienti da ogni parte del regno di Weir e oltre i suoi confini. Osservando il mercato, però, ti vengono in mente altre opzioni che non avevi considerato: infatti, ai lati della piazza, sono inginocchiati dei vecchi mendicanti. Forse qualcuno di loro ha assistito direttamente o ha avuto conoscenza degli eventi salienti dell'Invasione e potrebbe essere in grado di aiutarti. Di fronte a te, all'estremità opposta della piazza, sorge inoltre una taverna, l'Ultimo Boccale: forse qualcuno fra gli avventori può avere notizie anche della locanda che stai cercando.

Chiedi ai mercanti andando all'[8](#), ai mendicanti al [32](#), e nella locanda al [29](#).

18

Ti incammini lungo il sentiero più battuto. Diverse centinaia di metri più avanti, cogli con la coda dell'occhio un movimento in alto, fra le cime degli alberi. Alzando lo sguardo, vedi con orrore che un enorme ragno, grande come un cane di grossa taglia, sta per gettarsi su di te! Riesci ad evitare gettandoti di lato l'attacco della bestia, che atterra sul sentiero davanti a te. Mentre si volta facendo sferragliare la affilate mandibole, ti prepari a lottare contro questo disgustoso avversario.

RAGNO GIGANTE: PV 8, ATT 3, DIF 3, DAN 3;

quando ti infligge danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il nemico usa RAGNATELA, che riduce di 1 il tuo punteggio di ATT per il resto del combattimento; N.C.

Se vinci vai al [15](#).

19

Una breve salita lungo il fianco della collina ti conduce alla caverna. E' più grande di quanto pensassi e più che una caverna sembra essere una vera e propria galleria che conduce all'interno della collina. Fatti pochi passi però avverti un forte odore selvatico: capisci che non sei l'unico abitante della caverna, ma che essa è anche la tana di chissà quale animale. Non sei in grado di capire se al momento esso si trova nella caverna.

Se sei un FANTASMANTE vai al [22](#).

Altrimenti, puoi decidere di uscire ora senza ulteriore pericolo vai al [9](#), oppure decidere comunque di passare la notte nella caverna incurante del suo proprietario vai al [38](#).

20

Quando scendi dalla barca con cui sei stato accompagnato alla palude di Auber, il paesaggio che ti trovi di fronte non è piacevole. Davanti a te si stende una terra selvaggia, di alberi contorti e fanghiglia puzzolente, coperta dalla foschia. Saluti il traghettatore che aspetterà qui il tuo ritorno. Srotoli la mappa che hai recuperato e che indica la posizione della Locanda della Torba. Due sono le strade che potresti seguire: una, più breve, taglia attraverso il campo di battaglia dove si è tenuta una delle più sanguinose battaglie dell'Invasione. Un luogo pericoloso per uno Spettromante, forse infestato da anime perdute, ma temi che anche l'altra strada non sia priva di rischi. Si tratta di una pista più lunga, in cui sarai costretto a lasciare la solida terra per attraversare zone acquitrinose.

Se vuoi passare per il campo di battaglia vai al [24](#); se preferisci la strada per la palude vai al [48](#).

21

Aranna si siede sul bordo del letto, il lungo abito bianco che si staglia nella penombra della camera. "Mi dispiace tormentarti con i miei ricordi..." sussurra "Non importa", le dici "Non è colpa tua." "Stanotte le visioni erano ancora più vivide... tra le fiamme ho sentito anche il pianto di un bambino... Ho visto un guerriero in armatura, con uno spaventoso elmo... ha alzato la spada e poi... non ricordo più niente!" esclama disperata la sacerdotessa. "Credi di... essere stata uccisa da lui?" mormori. "Sì, sicuramente! Dev'essere stato uno dei Barbari, è per forza così!", vedi lo sguardo di Aranna farsi serio. "Non temere, presto lo scopriremo... Sai che oggi è la mia iniziazione, e poi sarò libero di lasciare il villaggio." La consoli "Lo so" annuisce Aranna, "Ma non sappiamo ancora dove ci possa condurre questo viaggio e quali pericoli ci aspettino, non vorrei sia un rischio inutile..." "Ti preoccupi sempre troppo per me, non è vero?," Le chiedi con un sorriso. "Non è il caso, ormai ho deciso: i nostri sogni sono indissolubilmente legati, e se posso aiutarti, lo faccio più che volentieri". "Ti ringrazio" sussurra Aranna chinandosi per sfiorarti la fronte con le labbra. Un istante dopo, svanisce.

È tutto pronto per la tua iniziazione. Quasi tutto il villaggio è riunito nella Grande Sala stasera. Anorax ti si avvicina e ti dà le ultime istruzioni. "Ora evocherò uno degli Spettri degli Spettromanti defunti che si sono offerti di aiutarci nella cerimonia di iniziazione. Comunichi perfettamente con la tua Guida, quindi la prova verterà sul combattimento: è necessaria una perfetta sintonia per collaborare con lo Spettro Guida nella frenesia di uno scontro. Non temere per il risultato, questa lotta non sarà in alcun caso mortale. Che tu vinca o perda è di poca importanza, anche se devo rivelarti che ho pensato di farti un piccolo regalo in caso di vittoria," così dicendo, il vecchio maestro strizza l'occhio. "Lo Spettro che evocherò è stato scelto per contrastare i tuoi poteri, pertanto usali al meglio e al momento giusto. Non preoccuparti di esaurire il mana o di stancarti troppo, al termine della prova sarai come nuovo. Bene, non ho altro da aggiungere se non in bocca al lupo!" Annuisci mentre Anorax prende il suo posto dal lato opposto della Sala.

Aranna appare al tuo fianco, un'espressione concentrata sul volto. Al centro della Sala vedi formarsi l'immagine di uno Spettromante. Coperto da una pesante armatura, con una spada fra le mani, lo riconosci essere un Ombromante. Un'occorrenza rara che un Ombromante abbia accettato di restare in questo mondo per aiutare i suoi successori: forse ritiene che affinando le abilità degli altri Spettromanti, possa favorire il loro espandersi nel mondo. Tuttavia non hai tempo per questi pensieri: mentre l'Ombromante solleva la spada, capisci di dover usare tutti i tuoi poteri difensivi per resistere ai suoi attacchi.

OMBROMANTE: PV 8, ATT 5, DIF 3, DAN 5;

quando ti viene inflitto danno, lancia un dado: con un punteggio da 1 a 2, il nemico usa DARDO, che ti fa perdere altri 2 PV.

Al termine dello scontro, vai al [5](#).

22

Devis compare accanto a te visibilmente eccitato, "Wow, hai visto che grotta enorme? Chissà che animale ci abita qui dentro!" Prima che tu possa fermarlo, scompare dietro l'angolo. Mentre ti metti ad inseguirlo, senti echeggiare un ruggito e l'urlo di Devis: deve avere incontrato l'abitante della caverna. Quando raggiungi Devis vedi che si trova davanti ad un enorme Orso della Notte. Brandendo la tua arma ti fai avanti contro la bestia, prima che possa disperdere l'essenza di Devis.

ORSO DELLA NOTTE: PV 12, ATT 4, DIF 4, DAN 5

quando ti viene inflitto danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il nemico usa LACERAZIONE, che ti fa perdere 1 PV extra ogni turno, vinto o perso; N.C.

Se vinci, rimproveri Devis per la sua incoscienza e il ragazzino ti promette che in futuro farà più attenzione. Vedi che sul pavimento della caverna ci sono resti animali e pure quelli di un essere umano. Fra gli averi dello sfortunato, vedi una SPADA IMPERIALE: un'arma di ottima fattura con un danno di 7 punti, che aumenta di 1 il tuo ATT.

All'alba riprendi il viaggio al [25](#).

23

Il tuo nemico svanisce in uno sbuffo d'aria e ti senti improvvisamente rinvigorito: *recuperi 5 Punti Mana e 10 Punti Vita*. Lo scenario attorno a te cambia drasticamente: il cielo diventa di un blu acceso, e dell'erba verde spunta improvvisa dal terreno. Le infestazioni sono state cacciate. Un lampo di luce ti costringe a chiudere gli occhi; quando li riapri trovi davanti a te un bastone da battaglia, finemente decorato. È un BASTONE DELL'ANIMA, un'arma rara ottenuta dall'essenza di anime particolari. Essa aumenta i tuoi PM massimi di 5, il tuo ATT di 1 ed il danno da essa inflitto è di 5. Non appena stringi le mani attorno al bastone ti ritrovi nel mondo reale. Accanto a te il volto dell'uomo è sereno e rilassato, ogni traccia di sofferenza svanita. Ti allontani senza svegliarlo e vai al [25](#).

24

Decidi di attraversare il campo di battaglia. Anche se infestato dagli spettri, sai come affrontarli: non puoi dire altrettanto delle insidie di una palude. In un paio di ore raggiungi la radura dove si è consumata la battaglia. Vedi come la terra sia stata rivoltata, probabilmente sono state scavate delle fosse per seppellire tutte le persone che non sono state riconosciute. Una situazione simile e terreno fertile per i raggruppamenti di Anime Perdute. Attraversi velocemente la radura e con tua sorpresa, non avverti nessuna presenza... che fortunatamente tutte le anime dei caduti siano state in grado di compiere il Passaggio?

Se sei un OMBROMANTE vai al [40](#), altrimenti prosegui indisturbato al [3](#).

25

In tarda mattinata varchi le porte di Forlorn Hope. *Puoi recuperare 5 PV e 5 PM*.

Hai quasi raggiunto la tua meta: ora devi solo individuare il luogo preciso della palude in cui recarti. Da quanto hai appreso nelle tue visioni, l'edificio che stai cercando è probabilmente una locanda od una stazione di posta che pare sia stato teatro di un massacro durante le Invasioni. Un episodio simile deve aver suscitato molto scalpore, e forse è possibile trovare qualche dettaglio specifico nella biblioteca cittadina (vai al [26](#)). Ti sovviene anche un'altra ipotesi: alcuni fra i mercanti che visitano da tempo la città potrebbero avere alloggiato in quella locanda prima della guerra e quindi avere informazioni più precise sulla sua ubicazione (vai al [17](#)).

26

Decidi di cercare informazioni nella biblioteca: le indicazioni presenti in città ti permettono di trovarla in breve tempo. Una volta entrato, chiedi ad un uomo seduto nell'ingresso dove sia possibile consultare i libri che parlano di quanto accaduto

durante l'Invasione. "Bella domanda!", esclama l'uomo, "Il bibliotecario è malato e lo sostituisco! Solo lui sa come sono disposti i libri in questa dannata biblioteca! Altri mi hanno già chiesto di dar loro una mano, ma non sono stato in grado di farlo!" Incredulo che non ci sia alcuna indicazione scritta sulla disposizione, proprio nel caso in cui il bibliotecario sia assente, l'uomo ti mostra dei fogli stropicciati. "Ci sono gli appunti del bibliotecario, ma quel pazzo li ha riempiti di scarabocchi e numeri, guarda tu stesso!" Chinandoti sui fogli, vedi che sono pieni di numeri e simboli: il bibliotecario deve avere usato un codice per disporre i libri. Individui la voce *Invasione*, e subito sotto una serie di numeri: forse il numero che completa la sequenza è quello che indica lo scaffale con i libri che cerchi.

5, 10, 17, 26

Se lo risolvi vai al paragrafo indicato alla soluzione, altrimenti ti rechi al mercato andando al [17](#).

27

"Aspetta!", urla Devis comparendo al tuo fianco. "Mi ricordo di essere passato di qui, mi hanno detto di fare un gioco, saltare su queste pietre per arrivare dall'altra parte..." Guardando con attenzione vedi dei massi affiorare fra il fango: capisci che il terreno fangoso potrebbe nascondere delle sabbie mobili e qualcuno ha convinto Devis a camminare solo sulle rocce. Mentre segui il suo consiglio facendo attenzione a non scivolare, chiedi a Devis chi ci fosse con lui. "Ricordo solo un lungo abito bianco, e una voce di donna... credi sia la mia mamma?" "È probabile", gli dici, mentre raggiungi finalmente un lembo di solida terra, "lo scopriremo presto".

Continua al [3](#).

28

Riapri gli occhi per trovarti davanti uno spettacolo angosciante: ti trovi su un fazzoletto di terra rossa, con il cielo infuocato e delle nuvole che lo attraversano senza sosta. Davanti a te si snodano due sentieri: uno termina dinanzi ad un muro di fuoco, l'altro è formato da una strada interamente composta da chiodi con l'estremità appuntita rivolta verso l'alto. Le due strade si ricongiungono più avanti, di fronte a quello che sembra essere un altare votivo: la tua destinazione. Fai un passo avanti e vedi formarsi delle parole nell'aria sopra la strada di ferro: *Il ferro prosciuga il sangue*, mentre sopra il muro di fuoco appare la scritta: *Il fuoco consuma la volontà*. Dietro di te, il vuoto di un nero abisso impedisce ogni ritirata: devi percorrere uno dei due sentieri.

Attraversi il muro di fuoco? Vai al [12](#).

Percorri la strada di ferro? Vai al [46](#).

29

L'Ultimo Boccale si rivela essere una locanda discretamente frequentata. Quando apri la porta, gli sguardi di tutti si voltano verso di te. Per un istante il mormorio si interrompe, sostituito da dei sussurri allarmati. Cerchi di individuare qualcuno che ti possa illuminare sulla precisa locazione della locanda nella palude. Due opzioni ti sembrano più promettenti: un gruppo di mercenari, armati fino ai denti, che ti fissano da sopra i boccali, oppure l'oste, che dopo averti guardato ha subito riabbassato lo sguardo e pare assai impegnato nelle sue mansioni. Se ti dirigi dai mercenari vai al [2](#), se parli col taverniere vai al [47](#).

30

I tuoi piedi toccano finalmente della terra solida e puoi tirare un sospiro di sollievo. Tra la nebbia si erge quella una grande costruzione: pare che tu abbia finalmente raggiunto la tua destinazione. Distingui i contorni dell'edificio solo quando sei a pochi metri di distanza: si tratta di una grande abitazione in legno, di due piani, circondata da una robusta palizzata che, tuttavia, è stata abbattuta in diversi punti. Più che una locanda ti pare un piccolo fortino. Tuttavia non hai dubbi, e questo il luogo che stavi cercando. La tua Guida appare accanto a te, dandotene conferma: "E questo il luogo, siamo arrivati, finalmente." Avanzi con circospezione ma non senti nessun suono provenire dalla locanda, che sembra abbandonata dai tempi della guerra. La porta d'ingresso giace a terra e entri senza problemi. Un odore di legno marcio ti assale le narici, mentre vedi subito che la locanda è stato teatro di una violenta lotta. Le sedie e i tavoli sono rovesciati a terra, le bottiglie fracassate, i vetri delle finestre infranti. Sono evidenti anche i segni di un incendio, che ha consumato quasi interamente un parete. Mentre ti dirigi al centro della sala, avverti l'inquietante presenza di numerosi spettri, ma nessuno di essi si manifesta: è come se fossero terrorizzati da qualcosa, ma non da te... All'improvviso un suono assordante ti colpisce le orecchie, mentre delle visioni si imprimono nella tua mente, facendoti cadere a terra. I tuoi dintorni sono mutati, ora la locanda è di nuovo integra, piena di persone. Vedi degli uomini tentare di sbarrare la porta di ingresso; un istante dopo la porta cede e diversi guerrieri in armatura nera si fanno strada falciano i poveretti. Una lampada si rovescia, facendo divampare un incendio e la visione si contorce per un istante. "Ora ricordo tutto", sussurra la tua Guida.

Se sei uno SPIRITOMANTE vai al [39](#).

Se sei un FANTASMANTE vai al [4](#).

Se sei un OMBROMANTE vai al [33](#).

31

Decidi di viaggiare da solo. Anche se, a detta di Anorax, un viaggio a cavallo attraverso le terre del nord non è impresa facile, lo preferisci alla fastidiosa compagnia degli uomini: i pochi contatti avuti con loro non sono stati piacevoli. Anorax fa

preparare subito un cavallo e ti consegna un borsello contenente 13 monete d'oro. Poco dopo sei già in viaggio. Rapidamente attraversi la foresta e quando cala la notte, seguendo le indicazioni fornite dal tuo maestro, hai già percorso quasi metà della distanza che ti separa da Forlorn Hope. La stanchezza si fa sentire però, e decidi di fermarti per la notte. Vedi lungo il fianco di una collina una caverna che potrebbe fungere da ottimo rifugio (vai al [19](#)); oppure potresti accamparti qui all'aperto (vai al [42](#)).

32

Individui fra i mendicanti un vecchio dalla barba bianca e, dato che ti pare possa essere in grado di darti più informazioni degli altri, fai per andare da lui, quando una persona ti urta. Vedi un ragazzino scusarsi frettolosamente e poi filarsela: un presentimento ti fa portare la mano alla cintura e vedi che il ragazzo ti ha rubato il borsello!

Se sei un FANTASMANTE, vai al [16](#); altrimenti vai al 35.

33

Al tuo fianco Ghal-Kun rivive impotente la scena. Una donna che indossa un abito bianco scende di corsa dalle scale, tenendo per mano un bambino. Proprio in quel momento, varca la soglia della locanda un possente guerriero con un elmo nero che, incurante della battaglia, si guarda attorno in cerca di qualcuno: riconosci in lui Ghal-kun. Quando vede la donna, la raggiunge e le afferra una mano. "Ghal-kun!" esclama la donna sorpresa. "Sì, Aranna", risponde il guerriero, poi si volta con uno sguardo commosso verso il ragazzino che si nasconde dietro la madre. "È... nostro figlio?" La donna annuisce ed il guerriero poggia dolcemente una mano sul capo del bambino. "Si chiama Devis" dice la donna. Ma non è questo il momento per i sentimenti. "Presto" esclama Ghal-Kun, "dobbiamo andarcene da qui!" Conduce la donna con sé, facendosi largo con la forza fino all'uscio. Ma prima che possano uscire, compare sulla soglia un guerriero ancora più imponente, il cui volto è solcato da numerose cicatrici. "Ecco la famigliola riunita" ghigna orribilmente. "Gormonka!" Ghal-Kun sputa praticamente quel nome, mentre si getta alla carica del gigante. Le scimitarre dei due si scontrano facendo scintille: anche se Ghal-Kun si batte come un leone, la superiorità dell'altro guerriero, Gormonka, è evidente. In pochi istanti disarmo Ghal-Kun e gli squarcia la gola. Poi avanza verso madre e figlio, entrambi tremanti, la scimitarra levata sopra il capo e con un ghigno orribile in volto...

La scena svanisce e ti ritrovi tra le pareti della locanda. "Aranna," sussurra Ghal-Kun sconvolto, mentre ricordi e parole si accavallano, "io la amavo... abbiamo avuto un figlio... lui gli dava la caccia, io ho cercato di aiutarli... ma ho fallito... quel bastardo ci ha uccisi tutti...". In quel momento il suolo attorno a te trema, facendoti cadere a terra. Dal pavimento si alza un fumo nero che si condensa fino a prendere l'aspetto dello stesso guerriero che hai appena visto: Gormonka. "Finalmente!" Grida trionfante. Vedendo il tuo sguardo sorpreso, sogghigna. "Oh sì, vi stavo aspettando! Ti sei mai chiesto chi inviasse quelle visioni, chi volesse condurti in questo luogo sperduto e dannato? Ho aspettato diciott'anni, ma finalmente l'ora è giunta!" "Perché" rispondi "Cosa vuoi da me?". "Io voglio lui" esclama l'energumeno puntando il dito verso Ghal-Kun, che ringhia di rabbia. Mentre scuoti il capo incredulo, Gormonka continua. "Vedo che non capisci... È normale, sei stato trascinato in qualcosa di molto più grande di te un qualcosa che si è messo in moto molto prima che tu nascessi!"

Lo spettro di Gormonka si muove su e giù per la stanza senza togliervi gli occhi di dosso: "Io sono stato uno dei più grandi capi dei Signori dei Cavalli. Rimasi impressionato dai poteri di uno Spettromante e li volli per me: l'uomo mi rivelò ogni vostro segreto, compresa la Profezia dell'Animante. In tempi di sofferenza di centinaia di anime, colui che si fosse legato a tre delle diverse anime, a loro volta legate fra di loro, sarebbe diventato il più grande fra gli Spettromanti, in grado di dominare ogni spettro..." Le parole di Gormonka ti colpiscono vivamente. Ogni Spettromante ha sentito la profezia dell'Animante, che si narra fosse stata riportata dal primo fra di voi in seguito alla sua esperienza di premorte: ma è passato così tanto tempo che non vi viene data più alcuna importanza, essa è diventata una sorta di filastrocca per bambini. E davanti a te vedi un pazzo che l'ha presa per vera!

"Quel potere sarebbe stato mio!" Continua lo spettro, "Avevo bisogno di tre anime legate fra di loro, e lo scatenarsi della guerra fu il momento perfetto per far sì che la profezia si avverasse... Ci vollero diversi anni, ma riuscii ad intrappolare qui le mie vittime ed in breve legai a me le tre anime, uccidendo l'intera famiglia! Ma mancava l'ultimo passo: per diventare uno Spettromante mi serviva un'esperienza di premorte. Bevi pertanto del veleno e diedi ad un mio sgherro l'antidoto, ordinandogli di darmelo poco dopo che avessi perso i sensi." Una rabbia furente si manifesta in Gormonka. "Ma qualcosa è andato storto! Quando mi sono risvegliato ero uno spettro anch'io! Ho pensato che sarei riuscito comunque ad unirmi alle tre anime e diventare l'Animante, ma il fato non era dalla mia parte! Una delle tre anime non era più legata a questo luogo! Nello stesso istante in cui vibravo il colpo fatale su questo perdente, devi essere nato tu e, per uno strano scherzo del destino, la sua anima ha lasciato questo luogo per legarsi a te, mentre io ero intrappolato qui! Per anni ho inviato richiami in ogni angolo del mondo, grazie ai poteri ottenuti, per condurvi qui e finalmente ci sono riuscito!" esclama Gormonka esultante.

"Ma i tuoi sforzi sono vani" ribatti, "la leggenda dell'Animante non ha alcun fondamento, nessuno Spettromante la prende sul serio!" "Tu menti! Vuoi solo impedirmi di ottenere un simile potere!" esclama Gormonka. "Ora non mi resta che riprendermi l'anima che mi è stata rubata! Già che ci sono mi impossesserò anche del tuo corpo, così la mia trasformazione sarà completa!" Mentre dice così, vedi l'armatura del guerriero spezzarsi e comparire sulle sue spalle dei volti umani: uno è quello di una donna, visibilmente in preda ad un profondo dolore, l'altro è quello di un bambino deformato dal pianto.

Ghal-Kun urla pieno di rabbia: "Bastardo! Che hai fatto?" "Ho tenuto compagnia ai tuoi cari per tutto questo tempo!" sogghigna Gormonka, "Preparati a raggiungerli!"

GORMONKA (ARANNA E DEVIS): PV 25, ATT 4, DIF 5, DAN 5;

quando gli infliggi danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6 il nemico usa GUARIGIONE che gli fa recuperare 2 PV; con un punteggio da 3 a 4 il nemico usa CONFUSIONE che abbassa di 1 i tuoi punteggi di ATT e DIF, N.C.

Se vinci vai al [50](#).

34

Devis è a carponi sul tuo letto. "Anche stanotte li ho visti, ancora più da vicino" dice tremante "uomini spaventosi tutti coperti di sangue, mi facevano paura... Specialmente uno con un elmo nero! Ma poi qualcuno mi ha stretto una mano, mi sono girato e l'ho vista: la mia mamma! Era... era... era..." Devis scoppia a piangere. "Non lo ricordo! Ci provo tanto, tanto a ricordarmelo, ma proprio non ci riesco!" "Ehi, non piangere! Vedrai, ci riuscirai!" Tenti di consolarlo, abbracciandolo. "Davvero?" chiede Devis, tirando su col naso. "Certo! Oggi è il giorno della mia iniziazione, ricordi? Poi partiremo per il mondo: vedrai quante cose ci sono da vedere!" "Sicuro?" esclama Devis balzando in piedi e battendo le mani. "Certo! E troveremo anche la tua mamma! Ora però ho bisogno di riposare per essere in forma..." "Sì, certo, ho capito!" esclama Devis annuendo. "Non vedo l'ora di partire!" Così dicendo scompare.

È tutto pronto per la tua iniziazione. Quasi tutto il villaggio è riunito nella Grande Sala stasera. "Ora evocherò uno degli Spettri degli Spettromanti defunti che si sono offerti di aiutarci nella cerimonia di iniziazione. Comunichi perfettamente con la tua Guida, quindi la prova verterà sul combattimento: è necessaria una perfetta sintonia per riuscire a collaborare con la Guida nella frenesia di uno scontro. Non temere per il risultato, questa lotta non sarà in alcun caso mortale. Che tu vinca o perda è di poca importanza, anche se devo rivelarti che ho pensato di farti un piccolo regalo in caso di vittoria," così dicendo, il vecchio maestro strizza l'occhio. "Lo Spettro che evocherò è stato scelto per contrastare i tuoi poteri, pertanto usali al meglio e al momento giusto. Non preoccuparti di esaurire il mana o di stancarti troppo, al termine della prova sarai come nuovo. Bene, non ho altro da aggiungere se non in bocca al lupo! Fai veder di cosa sei capace!" Annuisci con convinzione mentre Anorax prende il suo posto dal lato opposto della Sala.

Devis appare al tuo fianco, con un sorriso sul volto: sicuramente sta prendendo la prova come un gioco. Al centro della Sala vedi formarsi l'immagine di uno Spettromante. Vestito con abiti da boscaiolo, con un'ascia in mano, riconosci un Fantasmante. L'espressione bonaria del volto fa presumere una scarsa conoscenza di tattiche di combattimento, ma proprio l'imprevedibilità delle sue azioni lo rende un avversario non meno temibile.

FANTASMANTE: PV 10, ATT 4, DIF 4, DAN 4;

quando ti viene inflitto danno, lancia un dado: con un punteggio da 3 a 4, il nemico usa CONFUSIONE, che abbassa di 1 i tuoi punteggi ATT e DIF; N.C.

Al termine dello scontro, vai al [5](#).

35

Ti metti subito all'inseguimento del ragazzino, urlando "Al ladro, al ladro!". Le persone si scansano per lasciarti passare, ma il ragazzino corre come una lepre. Per tua fortuna, una guardia del mercato si trova sul suo cammino: lo acciuffa e ti riconsegna il maltolto. Tuttavia, quando fai per cercare il vecchio mendicante non lo vedi più, evidentemente ha lasciato la piazza. Se non l'hai già fatto, puoi andare in biblioteca al 26, dai mercanti all'[8](#), o alla locanda al [29](#).

36

Decidi di evitare il sentiero più battuto e di inoltrarti nel sottobosco. Nella relativa oscurità della foresta ti imbatti all'improvviso in una barriera che ti avvolge: si tratta di un'enorme ragnatela. Con qualche difficoltà riesci a liberarti dalla tela, nonostante lunghi frammenti ti restino attaccati alla vesti: così facendo, fai scendere dai rami degli alberi un enorme ragno, grande come un cane di grossa taglia! Riesci ad evitare l'attacco della bestia, che atterra sul sentiero davanti a te. Mentre si volta facendo sferragliare le affilate mandibole, ti prepari a lottare contro questo disgustoso avversario.

RAGNO GIGANTE: PV 8, ATT 3, DIF 3, DAN 2;

quando ti infligge danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il nemico usa RAGNATELA, che riduce di 1 il tuo punteggio di ATT per il resto del combattimento; N.C.

A causa dei filamenti che ti ostacolano, riduci di 1 il tuo ATT per la durata del combattimento.

Se vinci vai al [15](#).

37

Cerchi nello scaffale contrassegnato dal numero 37 e con sollievo riesci a recuperare un libro dal titolo *Storia recente di Forlorn Hope*. Sotto il capitolo dedicato alle ultime battaglie dell'Invasione trovi quella che viene definita la Battaglia della Palude. Lo storico racconta di come 18 anni fa un drappello dei barbari avesse aggirato il grosso delle forze del regno attraversando le paludi. Di particolare violenza è stato il massacro della locanda della Torba, una locanda usata dai tagliatori di torba. Questi ultimi si erano rifugiati nella grande locanda, insieme alle famiglie e ad alcuni profughi. Subito dopo averla fortificata, furono assaliti da un nutrito drappello di barbari. Nonostante la valorosa difesa dei rifugiati, i barbari riuscirono ad entrare nella locanda e a massacrare tutti coloro che erano all'interno. Tuttavia i barbari non poterono gioire a lungo del loro crudele trionfo: un battaglione di Guardie di Confine, disimpegnatosi dagli scontri principali, piombò sulle forze nemiche che stavano festeggiando, e le annientò completamente. Ora non hai dubbi: sai che la tua Guida è rimasta uccisa nella Locanda... ma quale è stato il suo ruolo negli eventi? Il libro presenta una rudimentale mappa che delinea la posizione in cui si trovava la Locanda, rimasta abbandonata da allora. Con queste informazioni sei pronto a partire per la palude.

Vai al [20](#).

Decidi di riposare all'ingresso della caverna, in modo da essere al riparo, ma senza disturbare l'abitante della grotta. Ti sei da poco coricato quando vieni svegliato di soprassalto da un ruggito. Balzi in piedi all'istante e vedi un'enorme figura che si staglia contro la luce lunare. Lo riconosci essere un Orso della Notte, creatura territoriale ed aggressiva: non ti resta che affrontarla. Poiché sei ancora assonnato devi sottrarre 1 al tuo punteggio di ATT per il combattimento.

ORSO DELLA NOTTE: PV 12, ATT 4, DIF 4, DAN 5;

quando ti viene inflitto danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il nemico usa LACERAZIONE, che ti fa perdere 1 PV extra ogni turno, vinto o perso; N.C.

Se vinci, ispezioni la caverna e, fra dei resti umani, trovi la SPADA IMPERIALE: un'arma di ottima fattura con un danno di 7 punti, che aumenta di 1 il tuo ATT.

All'alba, riprendi il viaggio al [25](#).

39

Al tuo fianco Aranna rivive impotente la scena. Una donna che indossa un abito bianco scende di corsa dalle scale, tenendo per mano un bambino: riconosci in lei Aranna. Proprio in quel momento, varca la soglia della locanda un possente guerriero con un elmo nero che, incurante della battaglia, si guarda attorno in cerca di qualcuno. Quando vede Aranna, la raggiunge e le afferra una mano. "Ghal-kun!" esclama la donna sorpresa. "Sì", risponde il guerriero, poi si volta con uno sguardo commosso verso il ragazzino che si nasconde dietro la madre. "È... nostro figlio?" La donna annuisce ed il guerriero poggia dolcemente una mano sul capo del bambino. "Si chiama Devis" dice la donna. Ma non è questo il momento per i sentimenti. "Presto" esclama l'uomo, "dobbiamo andarcene da qui!" Conduce Aranna con sé, facendosi largo con la forza fino all'uscio. Ma prima che possano uscire, compare sulla soglia un guerriero ancora più imponente, il cui volto è solcato da numerose cicatrici. "Ecco la famigliola riunita" sghigna orribilmente. "Gormonka!" Ghal-Kun sputa praticamente quel nome, mentre si getta alla carica del gigante. Le scimitarre dei due si scontrano facendo scintille: anche se Ghal-Kun si batte come un leone, la superiorità dell'altro guerriero, Gormonka, è evidente. In pochi istanti disarmo Ghal-Kun e gli squarcia la gola. Poi avanza verso Aranna e il figlio, entrambi tremanti, la scimitarra levata sopra il capo e con un ghigno orribile in volto...

La scena svanisce e ti ritrovi tra le pareti della locanda. "Ghal-Kun". sussurra Aranna sconvolta, mentre ricordi e parole si accavallano, "io lo amavo... abbiamo avuto un figlio... lui ha cercato di salvarci ma non c'è riuscito... quel mostro in armatura ci ha uccisi tutti...". In quel momento il suolo attorno a te trema, facendoti cadere a terra. Dal pavimento si alza un fumo nero che si condensa fino a prendere l'aspetto dello stesso guerriero che hai appena visto: Gormonka. "Finalmente!" Grida trionfante. Vedendo il tuo sguardo sorpreso, sghigna. "Oh sì, vi stavo aspettando! Ti sei mai chiesto chi inviasse quelle visioni, chi volesse condurti in questo luogo sperduto e dannato? Ho aspettato diciott'anni, ma finalmente l'ora è giunta!" "Perché" rispondi "Cosa vuoi da me?". "Io voglio lei" esclama l'energumeno puntando il dito verso Aranna, che si copre il volto. Mentre scuoti il capo incredulo, Gormonka continua. "Vedo che non capisci... È normale, sei stato trascinato in qualcosa di molto più grande di te un qualcosa che si è messo in moto molto prima che tu nascessi!"

Lo spettro di Gormonka si muove su e giù per la stanza senza togliervi gli occhi di dosso: "Io sono stato uno dei più grandi capi dei Signori dei Cavalli. Rimasi impressionato dai poteri di uno Spettromante e li volli per me: l'uomo mi rivelò ogni vostro segreto, compresa la Profezia dell'Animante. In tempi di sofferenza di centinaia di anime, colui che si fosse legato a tre delle diverse anime, a loro volta legate fra di loro, sarebbe diventato il più grande fra gli Spettromanti, in grado di dominare ogni spettro..." Le parole di Gormonka ti colpiscono vivamente. Ogni Spettromante ha sentito la profezia dell'Animante, che si narra fosse stata riportata dal primo fra di voi in seguito alla sua esperienza di premorte: ma è passato così tanto tempo che non vi viene data più alcuna importanza, essa è diventata una sorta di filastrocca per bambini. E davanti a te vedi un pazzo che l'ha presa per vera!

"Quel potere sarebbe stato mio!" Continua lo spettro, Avevo bisogno di tre anime legate fra di loro, e lo scatenarsi della guerra fu il momento perfetto per far sì che la profezia si avverasse... Ci vollero diversi anni, ma riuscii ad intrappolare qui le mie vittime ed in breve legai a me le tre anime, uccidendo l'intera famiglia! Ma mancava ancora un passo: per diventare uno Spettromante mi serviva un'esperienza di premorte. Bevi pertanto del veleno e diedi ad un mio sgherro l'antidoto, ordinandogli di darmelo poco dopo che avessi perso i sensi." Una rabbia furente si manifesta in Gormonka. "Ma qualcosa è andato storto! Quando mi sono risvegliato ero uno spettro anch'io! Ho pensato che sarei riuscito comunque ad unirmi alle tre anime e diventare l'Animante, ma il fato non era dalla mia parte! Una delle tre anime non era più legata a questo luogo! Nello stesso istante in cui vibravo il colpo fatale su questa sgualdrina, devi essere nato tu e, per uno strano scherzo del destino, la sua anima ha lasciato questo luogo per legarsi a te, mentre io ero intrappolato qui! Per anni ho inviato richiami in ogni angolo del mondo, grazie ai poteri ottenuti, per condurvi qui e finalmente ci sono riuscito!" esclama Gormonka esultante.

"Ma i tuoi sforzi sono vani" ribatti, "la leggenda dell'Animante non ha alcun fondamento, nessuno Spettromante la prende sul serio!" "Tu menti! Vuoi solo impedirmi di ottenere un simile potere!" esclama Gormonka. "Ora non mi resta che riprendermi l'anima che mi è stata rubata! Già che ci sono mi impossesserò anche del tuo corpo, così la mia trasformazione sarà completa!" Mentre dice così, vedi l'armatura del guerriero spezzarsi e comparire sulle sue spalle dei volti umani: uno è quello di un guerriero con un elmo nero e gli occhi rossi, l'altro è quello di un bambino deformato dal pianto.

Aranna si porta le mani alla bocca: "Mostro! Che hai fatto?" "Ho tenuto compagnia ai tuoi cari per tutto questo tempo!" sghigna Gormonka, "Preparati a raggiungerli!"

GORMONKA (DEVIS E GHAL-KUN): PV 25, ATT 5, DIF 4, DAN 5;

quando ti infligge danno, lancia un dado: con un punteggio da 1 a 2, il nemico usa DARDO che infligge 2 danni extra; con un punteggio da 3 a 4 il nemico usa CONFUSIONE che abbassa di 1 i tuoi punteggi di ATT e DIF, N.C.

Se vinci vai al [50](#).

40

Purtroppo il tuo presentimento è corretto. La temperatura cala improvvisamente e in un attimo ti trovi circondato da spettri che iniziano a lottare fra di loro. Riconosci soldati del regno di Weir e Barbari coperti da nere armature. Improvvisamente vedi Ghal-Kun correre verso gli spettri. "Ghal-Kun, che stai facendo?" Urli, ma la tua guida non risponde: sembra in preda alla furia, mentre mena fendenti agli spettri indistintamente. In quel momento, un gruppo di spettri barbari ti individua e si scaglia verso di te.

Dato che non puoi contare su Ghal-Kun dovrai lottare senza usare le tue abilità speciali.

SPETTRI DEI CADUTI - PV 12, ATT 4, DIF 4, DAN 6;

quando ti infliggono danno lancia un dado: con un punteggio di 6 il nemico usa BRAMA DI SANGUE che raddoppia il danno che hai appena subito.

Se vinci, Ghal-Kun ritorna in sé dopo che tutti gli spiriti sono stati dispersi, e potete continuare al [3](#).

41

Avanzi nell'acqua fangosa fino a quando ti accorgi che essa non è più in grado di sostenere il tuo peso. Cerchi di tornare indietro, ma il fango contrasta i tuoi sforzi. Riesci ad aggrapparti al tronco di un albero vicino e lo usi per issarti fuori. Prestando particolare attenzione sei in grado di evitare altre sabbie mobili, ma la fatica subita è notevole. *Perdi PV pari al risultato di un lancio di dado.*

Vai al [3](#).

42

Stai fissando il fuoco che hai acceso in attesa del sonno, quando senti i peli della nuca rizzarsi. Capisci che qualcosa non va non appena vedi il fuoco tremolare senza che vi sia un alito di vento. Un istante dopo lo vedi: delle figure spettrali in piedi in circolo, appena oltre il cerchio di luce gettato dal fuoco, che ti osservano con smorfie di dolore. Sono gli spettri dei viandanti che hanno trovato la morte in queste stesse praterie. Cerchi di rivolgerti a loro, ma capisci che ormai hanno già perduto la loro umanità e mirano soltanto a farti subire la loro stessa sorte. Mentre si avvicinano a te minacciosamente, le mani protese per strangolarti, ti prepari a combatterli.

SPETTRI DEI VIANDANTI: PV 10, ATT 4, DIF 4, DAN 4;

quando ti viene inflitto danno, lancia un dado: con un punteggio da 5 a 6, il tuo nemico usa SUCCHIAMANA, che ti sottrae anche un PM.

Se sopravvivi allo scontro, superi la notte senza altri inconvenienti e l'indomani giungi a destinazione. Vai al [25](#).

43

La carovana si ferma per la notte, e le carrozze vengono disposte in circolo attorno a diversi falò. Te ne stai in disparte, lontano dagli altri viaggiatori, quando vedi avvicinarsi un uomo. "Se non sbaglio sei uno Spettromante." dice. L'uomo pare in attesa di una conferma che non arriva. "Ho un problema che solo tu puoi risolvere." continua. "Ho partecipato a molte battaglie durante le Invasioni e... ho ucciso molti uomini. I loro volti mi perseguitano: di notte li rivedo tutti, e mi gridano che quando morirò sarò con loro a soffrire eternamente. So che voi siete in grado di scacciare gli spettri: vorrei mi liberassi da questo tormento, almeno per i pochi anni che mi restano." Guardi il volto dell'uomo: smunto, pallido, con delle enormi occhiaie, come se non dormisse da giorni. "Mi appello al tuo buon cuore, poiché non ho nulla per ricompensarti." Rifletti su ciò che ti chiede: per farlo dovrai entrare nel Mondo delle Anime, ma farlo richiede che tu cada in un profondo sonno, del tutto inerme. Le altre volte ti trovavi al sicuro nel villaggio, ora sei fra perfetti sconosciuti... Potrebbe essere una messinscena per attentare alla tua vita.

Se sei un OMBROMANTE, un verso di disapprovazione è la tua risposta. "Mi spiace, ma hai trovato la persona sbagliata. Quando non vi serviamo ci disprezzate, e quando invece avete bisogno di noi non ci date nulla in cambio. Mi hai preso per un idiota? Via di qui, prima che scateni i miei poteri!" L'uomo scompare in un attimo. Ti ritiri in carrozza per la notte; all'alba la carovana riprende il viaggio: vai al [25](#).

Se invece sei uno SPIRITOMANTE, vai al [14](#).

O, ancora, se sei un FANTASMANTE, puoi decidere se aiutare l'uomo (vai al [6](#)) o rifiutare il tuo aiuto e ritirarti in carrozza per la notte (vai al [25](#)).

44

Decidi di prestare aiuto alla misteriosa donna. Ti dirigi in direzione del grido. Sfortunatamente la nebbia è molto fitta e non ti accorgi di mettere il piede su una pietra molto viscida, cadendo rovinosamente a terra. *Lancia un dado, perdi PV pari al risultato.* Mentre ti rialzi senti un nuovo urlo, molto più vicino. Un istante dopo la nebbia è lacerata dal balzo di una figura umanoide ma che nell'aspetto ha ben poco di umano. Il suo volto ti ricorda il muso di un lupo, ed il corpo è ricoperto di peli ispidi, le lunghe braccia arrivano all'altezza delle ginocchia. Riconosci la creatura per un Ulalume, una bestia in grado di imitare la voce umana per attirare i viaggiatori in trappola.

ULALUME: PV 10, ATT 5, DIF 4, DANNO 5;

quando ti viene inflitto danno, lancia un dado: con un punteggio da 3 a 6, il nemico usa INFEZIONE, che abbassa di 1 i tuoi punteggi di ATT, DIF e DAN per il resto del combattimento; N.C.

Se vinci prosegui l'avanzata al [30](#).

45

Il fiume di imprecazioni del mercante si arresta all'improvviso quando si accorge di un'ombra che oscura l'interno della carrozza. Dapprima lo vedi scrutare fuori dal finestrino in cerca di nuvole, ma quando si accorge che l'ombra si trova in mezzo alla carrozza, spalanca tremante la bocca. L'immensa figura di Ghal-Kun è quasi piegata in due a causa del basso soffitto, ed in questo modo il volto del guerriero è a pochi centimetri da quello dell'uomo. La tua Guida si limita a fissarlo con i fiammanti occhi rossi, per poi emettere un sibilo: tanto basta per far perdere i sensi all'uomo, che si accascia svenuto sul sedile. Gli altri occupanti della carrozza si allontanano il più possibile da te, mentre richiami Ghal-Kun. Il resto del viaggio trascorre nel più assoluto silenzio.

Vai al [43](#).

46

Decidi di attraversare il pavimento di chiodi: fai un profondo respiro e corri più veloce. Superi l'ostacolo, ma giunto dall'altra parte crolli a terra: non hai nessuna ferita visibile, ma provi comunque il dolore di decine di tagli. *Perdi 10 Punti Vita*. Non fai in tempo a riprenderti che ti accorgi della presenza di un nemico. Davanti a te si erge una creatura che sembra nata dal fuoco stesso: un fantoccio umano avvolto dalle fiamme. Un ruggito ostile proviene dall'elementale, che si avvicina minaccioso.

ANIMA DEL FUOCO: PV 6, ATT 4, DIF 2, DAN 4;

quando gli infliggi danno, lancia un dado: con un punteggio da 3 a 6, il nemico usa BRUCIATURA che ti infligge 4 danni ulteriori.; N.C.

Se esci vittorioso dal combattimento, vai al [23](#).

47

Ti avvicini al banco, dove si trova l'oste, un individuo pingue e dall'aspetto benevolo. "Sei uno Spettromante?" ti chiede, "Non preoccuparti," continua senza lasciarti rispondere. "Ne ho già visti altri, uno mi ha aiutato con lo spettro di mio nonno, dicendomi dove aveva nascosto i soldi. Altri si lamentano di voi, ma io posso solo dire cose belle: la prima birra la offro io!" Mentre bevi vi mettete a chiacchierare. Quando chiedi se il taverniere conosca una locanda nella palude di Auber, lo vedi intristirsi. "La vecchia Locanda della Torba? Era un punto di ritrovo per tutti coloro che lavoravano nella palude in cerca di torba. Quei porci hanno evitato le truppe di Weir attraversando la palude: avrebbero potuto evitare anche la Locanda ma invece l'hanno attaccata, uccidendo tutti quelli che vi si erano rifugiati! Tuttavia non sono rimasti impuniti: una pattuglia di Guardie di Confine è piombato su di loro cogliendoli di sorpresa, uccidendoli. Ben gli sta!" Gli chiedi dove si trovava la locanda ed egli realizza una mappa approssimativa che ti consegna. "Ecco! Non so cosa vai a fare là, roba da Spettromanti credo, ma attento, chissà cosa ci troverai dopo così tanto tempo." Ringrazi il taverniere per l'aiuto e ti dirigi verso la palude.

Vai al [20](#).

48

Hai deciso di seguire il percorso più lungo, per evitare spiacevoli incontri nel campo di battaglia. Tuttavia, neppure queste zone della palude sono prive di pericolo: te ne rendi conto quando rischi di scivolare sul sentiero fangoso che si snoda nella palude. La nebbia avvolge le radici degli alberi come pigri serpenti, mentre il canto malinconico di un uccello risuona in lontananza. Nonostante la difficoltà di avanzare in mezzo al fango fin quasi alle ginocchia, sei convinto di avere ormai superato la metà del percorso.

Se sei un FANTASMANTE vai al [27](#), altrimenti vai al [41](#).

49

Non appena gli porgi il denaro, il vecchio sorride. "Molto generoso Sahib!" Dopo aver intascato le monete, il vecchio ti porge l'amuleto e continua. "Vecchio Ahmed sa bene di Locanda di Torba! Lui fermato molte volte in suoi viaggi ancora più a nord, prima che brutta guerra scoppiasse! Ahmed sa che posto stato distrutto in guerra: barbari avere aggirato truppe reali e attaccato Locanda, uccidendo tutti quelli dentro! Ma poi soldati del re arrivati e fatto giustizia!" Gli chiedi se sia in grado di indicarti l'esatta posizione della locanda ed il vecchio ti consegna (fortunatamente senza voler altro denaro) una mappa approssimativa della palude su cui scarabocchia la posizione della Locanda. Saluti il vecchio e lasci il mercato, in direzione della palude.

Vai al [20](#).

50

Quando disperdi l'essenza di Gormonka, un turbine di energie ti avvolge, e senti riversarsi dentro di te i ricordi di tutte le anime presenti. Centinaia di visioni ti passano davanti agli occhi: a fatica riesci a distinguerne alcune...

Un vecchio sale lungo una montagna, in compagnia di una donna con un lungo abito bianco. "Sei sicuro che sia una buona idea? I Barbari non sono famosi per la loro ospitalità..." dice preoccupata la donna. "Non temere," risponde il vecchio, "La misericordia della Vera Trinità toccherà tutti i cuori, è nostro dovere diffonderla ovunque. Non scordare che sono uno Spettromante, so badare a me stesso..."

Il vecchio è sdraiato su un letto di legno, in quella che ti sembra una camera delle torture. Un energumeno dal volto solcato di

cicatrici è chino su di lui: "Come ci sei riuscito? Parla!" Gira una manovella e le ossa del vecchio scricchiolano: "Voglio sapere tutto!"...

La donna è seduta su un letto di paglia, dietro delle sbarre. Davanti a lei è in piedi un guerriero con un elmo nero. La donna estrae dalle pieghe della veste un libro: "Ti dà fastidio se leggo ad alta voce?" chiede titubante. Il guerriero non risponde. La donna compie un respiro profondo: "La misericordia della Vera Trinità..." Il guerriero tende l'orecchio, come per ascoltare attentamente...

Notte, è completamente buio nelle segrete, si sentono solo dei gemiti. Ma non i gemiti dei prigionieri, dei gemiti di passione, due corpi si contorcono, preda del piacere...

L'uomo sfregiato sta parlando con un altro soldato: "E così la nostra prigioniera è gravida? Eh eh, quel Ghal-Kun deve essersi divertito con lei... Tutto ciò è magnifico: una sciocca sacerdotessa, un guerriero ed il loro innocente figlio. Tutto a portata di mano, basta solo aspettare qualche mese. L'Orda si sta radunando, presto verrò annunciata l'invasione e non appena quel bastardo nascerà, mi basterà sterminarli tutti e tre!"

"Come fuggita?" L'uomo dal volto coperto di cicatrici dà un pugno contro il muro. "Vi siete fatti fuggire una donna gravida?" Il soldato davanti a lui trema visibilmente "Mi dispiace signore" balbetta. "Come ha fatto a fuggire?" "È stato Ghal-Kun," signore, "l'ha aiutata lui. Ha ucciso molti dei nostri, ma siamo riusciti a catturarlo." "Quel maledetto!" ringhia lo sfregiato, "lo ucciderò! Anzi, no, forse il mio piano può ancora funzionare, devo accelerare i tempi ed iniziare l'invasione... mettetevi subito sulle tracce di quella sgualdrina. Imprigionare Ghal-Kun: divertitevi se volete, ma guai a voi se lo uccidete"...

Un'enorme tenda è illuminata a giorno: il suo interno è affollato di guerrieri in armatura nera, che afferrano avidamente il cibo dai vassoi che consegnano loro schiave. All'estremità della tenda, l'uomo sfregiato sussurra qualcosa all'orecchio di un altro individuo, il cui corpo flaccido è abbandonato su un trono. L'uomo ascolta le parole del consigliere, poi tenta di alzarsi, ma visibilmente ubriaco e impedito dal suo peso ricade sul trono. Un gong risuona nella tenda, facendo zittire tutti i presenti. L'anziano capo inizia a parlare "E' giunta voce che il patetico regno di Weir è in preda a lotte interne e ha ridotto i soldati sul fronte dei monti Yaanek... Quale migliore occasione per colpire? L'Orda è nuovamente riunita fuori da questa tenda, domani inizieremo l'invasione! Per la gloria e il bottino!" Si alzano grida di giubilo mentre la festa riprende...

Un uomo con il volto coperto da un elmo segue appiedato un cavallo a cui è legato. Intorno a lui, un intero esercito in marcia. Si affianca a lui l'uomo dal volto sfregiato, invecchiato di qualche anno, che sogghignando gli dice: "Non sei contento, Ghal-Kun? Se le mie spie non si ingannano, presto ti riunirai a quella sgualdrina e al tuo bastardo, anche se per brevissimo te lo assicuro..."

La donna corre per le strade di una città in preda alla guerra, tenendo per mano un bambino che potrebbe avere cinque o sei anni. "Mamma, perché gli uomini cattivi ci inseguono?" mormora il piccolo col fiatone. "Non lo so amore!" Dice la donna voltando un angolo della strada e fermandosi un attimo a riprendere fiato. "Eccoli!" esclama una voce. I due si rimettono a correre...

E' scesa la notte sull'accampamento dell'Orda. I soldati si sono dati ai bagordi dopo le recenti e schiacciante vittorie sulle truppe reali. Una guardia solitaria e assonnata sorveglia il prigioniero... Questi si alza con passo felpato e fa passare la corda che gli stringe la mani attorno al collo del malcapitato, strozzandolo senza un grido. Poi si libera usando la spada della sua vittima e si dilegua nella notte...

Una lunga fila di carri prosegue lentamente su una stretta striscia di terra che si dirama attraverso un acquitrino. Siete stati fortunati, dice l'uomo che conduce un carro. "Siete riusciti a trovare l'ultimo carro che porta i rifugiati alla Locanda della Torba." Sul carro sono seduti la donna e il bambino, tremanti e intirizziti. "Vedrete, lì saremo al sicuro. A quei barbari non verrebbe mai in mente di passare di qui senza conoscere la pista. Rischierebbero solo di perdere quei bei cavalli di cui vanno fieri. Fidatevi di me." Madre e figlio non rispondono, lo sguardo perso a fissare la foschia che sale dal fango...

Rivedi le ormai familiari scene di lotta nella locanda, l'arrivo di Ghal-Kun e la morte della famiglia sotto i colpi di Gormonka. Il gigante sfregiato rinfodera la spada. Finalmente prende un attimo per osservare la scena che lo circonda: i suoi uomini hanno ucciso tutti i profughi e spento l'incendio. L'uomo sorride soddisfatto, ma sa di non poter perdere tempo. "Seguimi", ordina a un soldato mentre sale le scale. I due entrano nella prima stanza che trovano. Il guerriero si sdraia sul letto, poi estrae dal borsello una bottiglietta e ne ingurgita il contenuto. Consegnava una seconda bottiglietta al soldato dicendogli di somministrargli il contenuto non appena inizierà a delirare, mentre dal piano di sotto arrivano urla concitate...

"Eccoli," grida un uomo con la divisa di ufficiale di Guardia di Confine, mentre i suoi soldati entrano nella locanda, a sciabole sguainate. I Barbari cercano di reagire, ma sono stati colti di sorpresa: alcuni avevano già iniziato a svuotare le bottiglie che riempivano gli scaffali. In pochi istanti la battaglia è finita. Il capitano dà ordine di controllare se vi sono sopravvissuti e, salendo le scale al secondo piano, sente dei gemiti provenire da una stanza. Spalanca la porta e lo accoglie una strana scena. Un enorme barbaro è sdraiato sul letto, mentre al suo fianco un altro soldato armeggia con una strana bottiglietta. Mentre il contenuto sta per bagnare le labbra dell'uomo sul letto, il capitano si scaglia contro il soldato che non fa in tempo a estrarre l'arma; la bottiglia si infrange contro la parete, spargendone il contenuto. Una breve colluttazione e il barbaro giace morto. Il capitano si volta verso il guerriero sul letto, che è ormai preda delle convulsioni: pochi istanti dopo spira...

Le ultime immagini sono confuse, si fondono in una sorte di turbine che gira sempre più veloce, sempre più veloce... Infine, improvvisamente come sono iniziate, le visioni terminano. Ti ritrovi sdraiato sul pavimento della Locanda della Torba, con un forte mal di testa. Un bagliore al centro della stanza attira la tua attenzione: vedi tre figure ormai familiari. Aranna stringe fra le braccia il piccolo Devis, che piange di gioia. Dietro di loro, Ghal-Kun pone una mano sulle spalle della donna, mentre l'altra sale verso l'elmo. Quando lo toglie rimani sorpreso: il volto che ti osserva è quello di un ragazzo, poco più grande di te. Anche il guerriero sta sorridendo. I tre si voltano verso di te e sussurrano un ringraziamento. Stai per assistere al loro Passaggio: i tre spettri vengono avvolti da un raggio di luce che penetra l'onnipresente nebbia della palude ed un istante dopo, scompaiono. Ogni altra presenza nella locanda se ne è andata: ogni anima ha trovato il suo posto nell'aldilà, in un modo o nell'altro. Rimani da solo nella locanda, mentre i rumori della palude tornano a farsi sentire.

EPILOGO

Il viaggio di ritorno è stato privo di eventi. Più volte però ti sei trovato a parlare di quanto accaduto come se la tua Guida fosse ancora con te, solo per ricordarti poi del suo Passaggio: realizzi con malinconia che ti ci vorrà del tempo per abituarti. Il dolore della separazione, tuttavia, è lenito quando al villaggio vieni accolto da Anorax e dai tuoi genitori, che ti riabbracciano e si congratulano con te. Quella notte, per la prima volta nella tua vita, non sogni nulla.

È passato più di un mese dagli eventi accaduti nella palude di Auber e, un mattino di una tranquilla giornata di tarda primavera, mentre stai aiutando Anorax nella preparazione delle erbe mistiche, senti un brivido lungo la schiena. Vedi Anorax bloccarsi, e capisci che pure lui lo ha provato. Guidato dall'istinto, esci dalla casa e guardi nella piazza del villaggio. Dapprima non vedi nulla, e ti chiedi se non ti sia immaginato tutto, ma poi lentamente appaiono. Figure spettrali che si distendono a vista d'occhio, riempiendo ogni spazio possibile. Tutti gli Spettromanti interrompono le loro mansioni, e fissano a bocca aperta le migliaia di spettri che sono comparsi improvvisamente fra di loro. Vedi spettri di ogni tipo: uomini nel pieno delle forze, donne di ogni età, vecchi e bambini. Anche i loro abbigliamenti sono i più diversi: molti indossano gli abiti tipici del regno di Weir, ma alcuni sono talmente vecchi da portare abiti simili a quelli indossati dal tuo bisnonno nel ritratto di famiglia. Ci sono anche guerrieri barbari, spettri vestiti alla foggia orientale e, nascosti fra le ombre degli alberi al confine del villaggio, individui anche spettri coperti di pelli: gli antichi abitanti della foresta, prima che venisse colonizzata dai fondatori di Weir. Ti porti una mano alla fronte, sconvolto da quanto vedi: subito, le migliaia di spettri seguono il tuo gesto. Riabbassi la mano, e così fanno anche gli spettri. A bocca aperta, osservi una delegazione di anime avanzare di qualche passo: "Ti abbiamo aspettato a lungo, Animante... Quali sono i tuoi ordini?" Così dicendo tutti gli spettri si inginocchiano. Le parole che hai sentito si fanno strada nella tua mente, mentre ripensi agli avvenimenti della Locanda ed alla profezia dell'Animante: il destino di tre anime legate è stato deciso dalle tue azioni, insieme alla sofferenza di altre centinaia. Realizzi incredulo che senza saperlo hai avverato la profezia. Giri su te stesso per osservare le migliaia di spettri radunati, che sono tutti a capo chino intorno a te. "Cosa comandi?" ti chiedono all'unisono. Ciò che deciderai di rispondere, fa parte di un'altra storia.

APPENDICE

Storia degli Spettromanti di Anorax (estratto)

La storia degli Spettromanti è lunga e travagliata. Leggenda narra che il primo Spettromante, il cui nome si è perso nella storia, risale a cinquecento anni fa, un tempo in cui il Regno di Weir era ancora giovane. Stando a quanto si dice egli cadde come morto e rimase così per due giorni. Quando il becchino, però, era sul punto di chiudere la bara, egli si rianimò all'improvviso, lanciando un urlo. Iniziò a narrare di avere viaggiato in un luogo assai strano, dove aveva incontrato le anime dei suoi antenati e altri defunti. Dapprima si pensò fosse in uno stato delirante, ma in seguito dimostrò di essere pienamente lucido.

Quello non fu l'unico episodio bizzarro che gli accadde: spesso venne visto fermarsi all'improvviso ed iniziare a discutere come se parlasse ad un amico, anche se in realtà non aveva davanti alcuna persona. Ben presto questi segni fecero preoccupare la famiglia ed, incalzato, egli rispose che si fermava a parlare con le anime dei defunti rimasti in questo mondo.

Secondo le sue parole, quando una persona muore, non sempre la sua anima è libera di lasciare il nostro mondo e raggiungere l'aldilà: a volte, specie in caso di morte violenta o prematura, il trauma è talmente forte che l'anima non riesce a trovare la sua via ed è costretta a rimanere in questo mondo finché non scopra cosa ancora la lega ad esso.

Queste anime sono normalmente invisibili, ma le persone più attente potrebbero comunque notarne gli effetti: così come il vento non si vede ma lascia un segno tangibile, così fanno le azioni delle anime perdute. Un brivido improvviso è solitamente dovuto al passaggio di uno spettro; quando siamo sicuri di avere messo un oggetto in un tale posto ed, invece, questo non si trova più, è lo scherzo di uno spettro dispettoso; quando troviamo al contrario una sorpresa gradita, è l'aiuto dato da uno spettro che tiene a noi. Queste parole sconvolsero molto chi le aveva udite. Molti pensarono che egli fosse impazzito e tentarono di farlo rinchiudere. Qualcuno temette che chi era tornato dal mondo dei morti non fosse una persona, bensì uno spirito maligno mandato dal Demonio. Ancor meno presero sul serio le sue parole e cominciarono a interessarsi al suo caso.

Tuttavia la voce si sparse in fretta e, quando la sua vita cominciò a essere in pericolo, il primo Spettromante abbandonò il villaggio natio e raggiunse la foresta centrale di Weir, luogo quasi incontaminato, dove avrebbe potuto sfuggire sia la compagnia degli uomini che degli spettri, che tanti problemi gli aveva causato. Iniziò una vita da eremita nella foresta. Ma la voce di ciò che gli era accaduto si era sparsa in tutto il Regno e molti, con esperienze di premorte, si riconobbero nella sua storia. Non era l'unico a potere vedere gli spettri, ma gli altri avevano taciuto di questa loro capacità per timore. Questi individui si misero in viaggio per raggiungere la foresta e condividere le loro esperienze con l'eremita. Questi videro la foresta invasa da sconosciuti che chiedevano che fare con la loro abilità. Dapprima l'eremita vide con sospetto questa gente che lo importunava, ma la compassione ebbe il sopravvento. Decise di fondare un villaggio nella foresta, dove tutte le persone in grado di parlare con gli spettri e che non avrebbero potuto trovare accoglienza in altri luoghi fossero ben accette. Pochi anni dopo, nelle propaggini meridionali della foresta nacque un villaggio abitato da questi individui. Presto esso cominciò ad essere chiamato il villaggio degli Spettromanti, ovvero "coloro che dialogano con gli spettri". Questo nome non piacque molto ai diretti interessati, che preferivano chiamare i loro interlocutori anime perdute e non spettri, termine che ha una lieve connotazione negativa, ma il nome Spettromante prese il sopravvento, ed i termini anima perduta e spettro divennero sovrapponibili.

Quando la voce di questo strano villaggio giunse al re, venne inviato un messaggero. Il suo arrivo nel villaggio scatenò scompiglio, in quanto si temeva volesse imprigionarli e distruggere quanto avevano creato. Tuttavia Re Edgar I il Giusto si dimostrò di nuovo degno del suo epiteto: concesse il titolo di feudatario al primo Spettromante, insieme alla proprietà della foresta centrale. Così l'esistenza degli Spettromanti ebbe un riconoscimento reale che li metteva al riparo da eventuali

persecuzioni, anche da parte della fede della Santa Trinità che in quel periodo stava soppiantando le fedi pagane per affermarsi come unica religione(...)

Le tre sette

Gli Spettromanti si accorsero che non tutti avevano un'identica capacità. Infatti, anche erano in grado di vedere gli spettri, scoprirono di essere in grado di dialogare solo con alcuni di essi. Il primo Spettromante dedicò la sua vita ad analizzare le differenze fra gli Spettromanti e giunse a delle conclusioni che ancor oggi si sono rivelate corrette.

Egli vide innanzitutto una correlazione fra il modo in cui gli Spettromanti vedevano i propri poteri e gli spettri con cui si trovavano in sintonia. Infatti anche se gli Spettromanti formavano un'enclave unita, si potevano notare diverse correnti di pensiero al loro interno, riguardanti cosa fare con i poteri.

Alcuni avevano visto i loro poteri come un dono divino e che, pertanto, non usarli per aiutare gli altri fosse una grande mancanza. Pertanto queste persone erano quelle che più si allontanavano dai confini del villaggio per recarsi dovunque potessero portare aiuto, o alleviare le sofferenze di chi aveva perduto le speranze. Questi individui erano quindi in grado di comunicare con le anime di chi aveva dedicato la propria vita ad aiutare gli altri, come sacerdoti e benefattori in generale. Costoro presero a farsi chiamare gli Spiritomanti, in quanto sceglievano di seguire principalmente l'aspetto spirituale dei loro poteri.

Altri Spettromanti erano più restii a riconoscere i propri poteri, e pertanto cercavano di vivere la loro vita senza contare troppo su di essi. Tali persone vedevano i loro poteri come un avvenimento inaspettato, ma senza particolare rilievo, pertanto si accontentavano di utilizzarli solo per quanto fosse strettamente necessario. Questi individui erano quelli che più si diedero da fare nella costruzione del nostro villaggio, e sopperivano ai bisogni della popolazione: fra di loro vi erano contadini, conciatori, fabbri, vasai,, insomma tutti gli artigiani che contribuiscono alla vita di una comunità. Le anime con cui essi si trovavano in sintonia erano quelle di persone che, come loro, avevano svolto lavori umili con costanza e passione, convinti che una vita onesta fosse di per se stessa una ricompensa, e quelle dei bambini di cui condividevano la semplicità. Queste persone presero a farsi chiamare Fantasmanti, dal termine che significa "apparizione improvvisa".

Infine, altre persone, che erano quelle che avevano subito la persecuzione più forte e che spesso erano sfuggite all'esecuzione per un soffio, ritenevano che i loro poteri dimostrassero la superiorità degli Spettromanti sugli uomini comuni. Tali individui sceglievano di seguire la via militare, e si addestravano per diventare ora guardie del villaggio, ora mercenari prezzolati. Anche se il resto della comunità non li vedeva di buon occhio, essi erano consapevoli della necessità della loro esistenza. Infatti, anche se re Edgar aveva riconosciuto l'esistenza degli Spettromanti, questo non era stato sufficiente a far terminare i soprusi nei loro confronti, che continueranno anche nei secoli a venire. Questi individui comunicavano con le anime dei guerrieri e condottieri, che avevano dedicato la loro vita a combattere. Presero il nome di Ombromanti, in quanto sceglievano di seguire il sentiero più oscuro dei loro poteri.

Queste differenze sopravvivono ancora oggi ed hanno fatto nascere tre sette all'interno della comunità degli Spettromanti: anche se non tutti concordano sul ruolo che dovremmo ricoprire, la fedeltà ai fratelli Spettromanti viene prima di tutto. Infatti, anche se il mondo si è fatto più civilizzato, ignoranza e discriminazione sono sempre tra noi. Per gli uomini comuni è assai facile riconoscerci, perché la presenza di uno Spettromante lascia tracce simili a quella di uno spettro. Dovunque passiamo facciamo scorrere un brivido lungo la schiena degli uomini; inoltre i nostri occhi hanno una lucentezza particolare, da cui deriva la nostra vista extrasensoriale. Molti uomini, nonostante i secoli trascorsi dalla fondazione del nostro villaggio, hanno diffidenza istintiva nei nostri confronti. Uno degli obiettivi che mi sono preposto quando sono stato eletto Anziano è quello di aumentare il dialogo fra noi e loro, dimostrando come i nostri poteri non siano né un trucco da prestigiatori, né una maledizione. Il cammino è ancora lungo: nonostante io abbia da tempo proibito agli Spettromanti di richiedere un compenso obbligatorio per i loro servizi, so che comunque questa è una pratica ancora molto diffusa. Altro discredito è causato anche da quegli Ombromanti (per fortuna la minoranza) che ritengono gli Spettromanti siano destinati a diventare la civiltà dominante e predicano persino lo sterminio di chi non possiede i nostri poteri. Anche se ho sempre usato ogni mezzo necessario per mettere a tacere queste voci, esse periodicamente tornano a farsi sentire (...)

Sulle anime perdute

Molti Spettromanti si sono interrogati sulla natura degli spettri, in particolare sulla loro sostanza e su l perché esse restino nel nostro mondo. Nonostante gli sforzi profusi molto rimane inspiegato. Innanzitutto la materia di cui essi sono composti è invisibile a chi non è Spettromante: tuttavia, vi sono delle eccezioni. Spettri particolarmente potenti possono scegliere di manifestarsi e rendersi visibili a chiunque, esattamente come accade nelle vecchie leggende popolari su castelli infestati e morti viventi. La loro materia è inoltre incorporea; gli spettri infatti sono in grado di attraversare le superfici solide senza problemi. Tuttavia, anche in questo caso ci sono delle eccezioni. È stato osservato che uno spirito acquista tangibilità in due casi opposti: in seguito ad una degenerazione bestiale causata dal restare bloccati troppo a lungo nel nostro mondo, oppure al contatto prolungato con noi Spettromanti. Un'altra caratteristica degli spettri è l'impossibilità, spesso, di lasciare il luogo della loro morte: anche in questa circostanza, ci sono differenze molto marcate. Alcuni spettri non possono neppure lasciare l'edificio in cui hanno perso la vita, per altri il luogo della loro prigionia si potrebbe estendere per l'intero feudo. Uno Spettromante è in grado di spezzare questo legame con i luoghi e di permettere allo spettro di superare questa sua condizione. Non va taciuto che, purtroppo, gli spettri possono diventare anche un pericolo per gli uomini. Dopo aver subito la degenerazione, essi perdono i legami con la loro umanità, non avendo altro scopo se non quello di arrecare sofferenze alla gente, spesso anche ai propri cari. In questi casi l'unica alternativa è la dispersione dell'essenza dello spettro: essa può avvenire anche ad opera degli uomini comuni, tramite l'uso di armi convenzionali, ma si tratta di un'azione pericolosa, dato che gli uomini mancano delle protezioni naturali degli Spettromanti. Questi ultimi sono in grado di disperdere spettri con un rischio meno elevato. Tale dispersione non è sufficiente per far compiere allo spettro il Passaggio, ma è solo un rimedio temporaneo; infatti, dopo un certo intervallo di tempo, che può andare da qualche giorno a decine di anni, la materia dello spettro si

riformerà. Gli Spettromanti più abili però sono in grado di eseguire una perfetta dispersione, che costringa lo spettro ad un Passaggio forzato e la scomparsa dal nostro mondo.

Gli spettri non necessariamente lasciano il nostro mondo per raggiungere direttamente l'Aldilà. Tra questi due mondi esiste un limbo, chiamato Mondo delle Anime o Mondo degli Spettri. Contrariamente a quanto si crede, infatti, nessuno Spettromante ha mai compiuto un viaggio nell'aldilà: chi subisce esperienze di premorte visita solo questo Mondo delle Anime. Da quanto siamo riusciti a comprendere questo luogo è dove le anime che sono in attesa di entrare nell'aldilà si riuniscono. E' un luogo incomprensibile per noi che ancora viviamo: lì le leggi della natura non hanno alcun potere. Montagne possono sorgere e crollare in un solo giorno, possono esservi oceani di puro fuoco e luoghi in cui regna una notte eterna. Per questo motivo i viaggi nel Mondo delle Anime sono sempre molto pericolosi. Per uno Spettromante è possibile entrare nel mondo delle Anime, tramite il sonno: l'antica leggenda secondo cui sonno e morte sono fratelli è più vera di quanto sembri. In presenza di possessioni provenienti dal Mondo delle Anime, infatti, lo Spettromante può entrare in questo mondo attraverso il sonno del posseduto. Poiché tale pratica richiede che anche lo Spettromante cada in un sonno profondo è consigliabile prestare la massima attenzione non solo a cosa si va incontro nel Mondo delle Anime, ma anche alle condizioni in cui si lascia il proprio corpo fisico. Inoltre non bisogna mai dimenticare che, dato che lo Spettromante invia la propria anima nel Mondo degli Spettri, una morte in questo mondo equivale ad una morte nel mondo terreno (...)

Spettri Guida

Una relazione particolare può nascere fra uno Spettromante ed uno spettro. Gli spettri mantengono le personalità e convizioni che avevano in vita, sono i loro ricordi a farsi confusi, specialmente in caso di morte violenta; pertanto, proprio come avviene nelle relazioni di amicizia fra gli uomini, a volte può accadere che fra uno Spettromante ed uno spettro sorga un vincolo particolarmente forte. In questo caso, lo Spettromante ottiene uno spettro Guida, da cui non si separa mai. Questa vicinanza ha un effetto sorprendente: permette allo Spettromante di compiere quelle che la gente chiama stregonerie. Infatti, grazie all'aiuto del proprio spettro, questi Spettromanti acquisiscono poteri straordinari, che variano a seconda dello spettro. Alcuni permettono di avere maggiore resistenza agli sforzi, altri donano una forza sovrumana, altri sono in grado di influenzare la mente umana. Non siamo ancora stati in grado di comprendere da cosa derivino tali capacità e come possano trasferirsi da spettro a Spettromante, uno dei più grandi misteri ancora irrisolti (...)

Gli anni recenti

Nei primi anni del nostro villaggio, come è normale, si formarono delle famiglie di Spettromanti, i cui figli non avevano i poteri dei genitori: pertanto, si riteneva che l'unico modo per acquisire questi ultimi fosse quello di avere un'esperienza premorte. Coloro che nascevano senza poteri erano liberi di restare al villaggio o cercare fortuna nel mondo: il fatto che molti di loro scelgano tutt'ora di fermarsi qui, mi rende orgoglioso del forte senso di comunità che siamo riusciti a creare. Tuttavia, negli ultimi anni, è avvenuto qualcosa di particolare: alcuni fra i figli di Spettromanti hanno dimostrato di avere anch'essi i poteri dei genitori, senza aver subito alcuna esperienza di premorte. Tutto ciò è assai strano e mette in crisi una delle poche certezze sull'acquisizione dei nostri poteri (...)

Profezia dell'Animante

Ricercando la maggiore completezza possibile per questa mia modesta opera ho ritenuto necessario inserire anche alcune delle credenze diffuse tra gli Spettromanti. Di queste la più antica è la cosiddetta "Profezia dell'Animante", che leggenda vuole tramandata dal primo Spettromante in persona. La profezia recita così,

*"Anni di sangue e tormento,
sofferenza e pianto,
indicano ora l'avvento
di un potente incanto.
Tre diverse anime
indissolubile legame,
unite con lacrime,
a loro unito con lame.
All'Animante che nascerà,
ancora incerto quando,
ogni spettro il capo chinerà
in attesa di comando"*

Nel corso degli anni sono state date numerose interpretazioni a questa "profezia": la più diffusa la interpreta nel modo seguente. Un periodo di grandi tragedie e sofferenza annuncerebbe un avvenimento straordinario. Le "tre diverse anime" sarebbero tre anime che seguono le vie delle tre sette degli Spettromanti. Queste tre anime devono essere unite fra di loro, ed a sua volta, uno Spettromante deve unirsi ad esse. Ciò lo renderebbe questo misterioso "Animante", che dovrebbe essere in grado di comunicare con ogni spettro presente nel nostro mondo.

Tuttavia, tale interpretazione soggiace a numerose obiezioni: innanzitutto nessuno Spettromante, neppure il più abile, è mai stato in grado di comunicare con ogni anima perduta, pertanto essere in grado di compiere quanto narrato nella profezia pare impossibile. Inoltre, il regno di Weir ha certo attraversato numerosi periodi di "sangue e tormento", in seguito ai quali non è accaduto alcun "incanto". Con il passare dei secoli, questa "profezia" ha quindi perduto ogni rilevanza ed ora è semplicemente una filastrocca che i bambini del nostro villaggio ripetono mentre giocano (...)

Approfittando del fatto che il nuovo re avesse solo dodici anni, i signori feudali del Parlamento avanzarono richieste di maggiore autonomia, subito osteggiate dal governo centrale. Questo fece nascere non pochi dissapori che, in breve, portarono timori di una guerra civile. Il re, pertanto, richiamò quasi tutto l'esercito alla capitale, compresi numerosi drappelli di Guardie di Confine che avevano il compito di pattugliare la frontiera nord del regno, formata dai monti Yaanek, oltre i quali giacciono le fredde steppe del nord, patria dei barbari o, come essi si fanno chiamare, Signori dei Cavalli. Le spie dei barbari non si fecero sfuggire questo avvenimento, ed in breve, i barbari iniziarono a compiere delle incursioni all'interno del regno. Non si trattava certo di una novità, in quanto tale abitudine non era mai venuta meno, ma se prima queste incursioni erano effettuate da pochi rinnegati, ora il numero di invasori si faceva sempre più elevato. Presto fu chiaro che l'Orda, come veniva chiamata l'unione di tutte le tribù sotto un solo Gran Khan, era stata ricreata. Le fortezze del nord che difendevano i passi resistettero altri due anni difese dalle Guardie di Confine rimaste, che non potevano contare su rinforzi. Nel regno infatti era accaduto quanto temuto: alcuni membri del Parlamento si erano rivoltati contro il re, scatenando una guerra civile. Cadute le fortezze del nord, i barbari si riversarono come cavallette fameliche nelle terre settentrionali del regno. La difesa di Weir spettava ora agli eserciti dei signori feudali del nord, la cui fedeltà al re non era venuta meno e che si unirono in un lega per respingere l'invasore. La disciplina e superiorità tattica dei nostri eserciti furono decisive in diversi scontri campali e, presto, fu chiaro ai barbari che, nonostante la superiorità numerica, non avrebbero potuto avere la meglio in campo aperto: pertanto essi ricorsero all'utilizzo di tattiche di guerriglia, con rapide azioni tese ad impedire rifornimenti e collegamenti fra i diversi feudi. Per almeno tre anni gli eserciti del regno riuscirono comunque ad impedire un dilagare incontrollato del nemico, che giunse a lambire il cuore del regno: la grande foresta centrale. Tuttavia, poiché la guerra civile era terminata con una schiacciante vittoria delle truppe reali, i rinforzi furono subito inviati a passo forzato verso nord. Inoltre anche i regni vicini risposero alla chiamata del re, e in breve, i barbari furono respinti sempre più indietro. Il colpo decisivo avvenne nella battaglia di Forlorn Hope, una cittadina che sorge poco distante dalla palude di Auber: il Gran Khan stesso perse la vita, causando lo scioglimento dell'Orda. Le truppe dei barbari in rotta fuggirono il più rapidamente possibile e ben presto furono scacciate oltre le montagne. Da allora le fortezze del nord non sono mai più state lasciate sguarnite (...)