

Sei la potente negromante Etlidam, Sovrana dei Regni di Lue e Chram e padrona dei destini del popolo delle Sette Terre Verdi. Non è stato facile arrivare dove sei ora, ovvero all'apice del potere, e diventare la padrona incontrastata di un territorio vasto quanto un intero continente. Hai dovuto fare patti con entità pericolose e ingannevoli, hai studiato incantesimi che potrebbero annichilire la mente di maghi meno preparati di te, hai dovuto compiere atrocità inenarrabili per soddisfare il volere dei tuoi mentori ultraterreni. Tutte cose che a lungo andare hanno messo alla prova la tua sanità mentale.

Ma in cambio hai ottenuto una mandria praticamente infinita di sudditi sottomessi tra cui prendere il materiale che più aggrada ai tuoi signori infernali per blandirli e per scalare ancora di più le vette del potere assoluto.

E pensare che una volta anche tu eri una semplice avventuriera che muoveva i primi passi incerti alla ricerca di gloria e di potere. E questo passato è tornato a bussare alle tue porte proprio ora: hai saputo che i vecchi compagni del gruppo di cui facevi parte anni fa si sono permessi di invadere le tue terre, cominciando dalle zone più periferiche con l'intenzione di espandersi fino a sottrarti tutto il tuo dominio! Potresti quasi sentirti lusingata: evidentemente hanno compreso il livello del tuo potere e quanto gli equilibri dell'universo possano pendere da una parte o dall'altra a seconda del tuo capriccio. Chissà, forse hanno azzardato un'azione così avventata in maniera tanto palese (azione destinata sicuramente al fallimento) per attirare la tua attenzione e cercare di riportarti dalla parte dei "buoni". Poveri illusi.

In ogni caso bisogna bloccare sul nascere i loro assurdi

propositi prima che questa sciocchezza ti allontani da questioni più importanti. Così, una volta individuati i punti in cui si sono insediati i primi invasori (che hanno l'ardire di proclamarsi pomposamente "liberatori") hai deciso di teletrasportarti prontamente e di eliminare il pericolo, per quanto assolutamente risibile, alla radice.

I tuoi incantesimi hanno individuato le tre zone su cui gli avventurieri hanno già piantato la loro bandiera: il paesello di Bistrinya, la culla del sapere Holy Cross e Sukyskin, un avamposto di frontiera. Questa vergognosa invasione è stata coordinata da tre dei tuoi vecchi compagni d'arme, ma giureresti che ce ne saranno altri ad attenderti. Ognuno dei tre si è posizionato nelle stanze di quegli edifici che contengono meccanismi magici di teletrasporto. Facendo mente locale ti ricordi i dettagli salienti delle loro vite:

VROZANDACK è un volgare ladro, un vagabondo che nella vita si è fatto strada con le sue doti di borseggiatore e di infingardo. E si è fatto strada piuttosto bene visto che già all'epoca della vostra frequentazione gli altri sostenevano che disponesse di somme ingenti ottenute con le sue abilità.

Comprensibilmente, Vrozandack ha lasciato trapelare ben poco sugli oggetti magici che ha raggranellato nel corso degli anni ma se l'intuito non ti inganna dovrebbe essere riuscito a impossessarsi di una calotta che gli permette di leggere nella mente, sottratta all'alto sacerdote di Gorm nel corso di una delle vostre primissime avventure. Questo ovviamente gli darebbe un gran vantaggio su di te permettendogli di conoscere le tue mosse e i tuoi pensieri se dovesse trovarsi a breve

distanza. Vrozandack ha preso possesso di Bistrinya.

LEON è un elfo che non condivide la sciocca allegria e l'indole buona dei suoi consimili. È un guerriero di ottimo livello ed ha anche studiato la magia. Gli riconosci un paio di buoni trucchi, ma non può certo competere con la tua levatura di negromante nel campo della magia.

Possiede una spada magica dagli straordinari poteri che si dice essere abitata nientemeno che da un demone. Qualunque sia la natura dell'arma, ti ricordi che Leon condivide con essa un forte legame empatico e per poterlo eliminare l'unico modo sarà quello di coglierlo di sorpresa. Troverai Leon a Holy Cross.

BORIS STARK è un rozzo guerriero e come tale predilige l'impeto al ragionamento. Una cosa di cui a suo tempo hai beneficiato con piacere, finché non lo hai più trovato alla tua altezza. Ricordi però che accanto a una mole imponente e a una grande abilità in battaglia dimostrava una mente strategica molto acuta (oltre che un interesse smodato per le pelli degli animali uccisi che scuoiava di persona).

Se lo dovessi incontrare, sarà imperativo affrontarlo a una distanza di sicurezza perché dato il suo valore in battaglia potrebbe avere facilmente la meglio su di te in uno scontro fisico, pur con tutti gli oggetti protettivi di cui sei munita.

Boris ti attende a Sukyskin.

COME GIOCARE

In questo librogame non dovrai tirare dadi per determinare

punteggi, segnare gli oggetti che trovi, ecc. L'unica cosa di cui dovrai prendere nota è il progressivo esaurirsi dei tuoi incantesimi. Quando userai un incantesimo dopo che il testo te ne avrà data l'opportunità dovrai spuntarlo dalla tabella che per comodità è riportata più sotto.

Ovviamente puoi usare qualsiasi altro metodo ti sia più comodo per prendere nota degli incantesimi consumati: l'importante è che ti ricordi di segnare ogni incantesimo già utilizzato perché non potrai più usarlo e non lo recupererai nel corso dell'avventura.

libro degli incantesimi

	BARRIERA MAGICA
	DARDO INCANTATO
	EVOCA DEMONE
	EVOCA NON-MORTI
	FULMINE MAGICO
	LEVITAZIONE
	RIVELA INVISIBILE
	RIVELA MAGIA
	SALTO
	SOTTERRARE
	TOCCO DI MORTE
	VOLO

Il libro degli incantesimi

Gli incantesimi sono la risorsa indispensabile per portare a termine questa avventura. Potrà capitare che un paragrafo ti dia come scelta l'uso di incantesimi di cui non disponi più e non preveda altre azioni: in questo caso si intende che non sei riuscita a far fronte alla situazione descritta in quel paragrafo e sei stata uccisa anche se il testo non descrive le circostanze della tua eliminazione. Puoi ricominciare la lettura dall'inizio.

BARRIERA MAGICA – questo incantesimo ti consente di erigere una barriera invisibile e istantanea dalla forma semicircolare a circa mezzo metro davanti a te, che si estende in un'area di 180° e si contrae e piega a seconda della necessità. Funziona in maniera infallibile contro proiettili (frece, dardi, bulloni per fionde, ecc.) anche di natura magica. È poco efficace contro le armi da mischia.

DARDO INCANTATO – puoi lanciare dalla punta delle dita un numero variabile di proiettili magici composti da energia mistica purissima. I danni dei singoli dardi non sono ingenti, ma l'incantesimo ha il vantaggio di non mancare mai il bersaglio designato.

Perché l'incantesimo abbia effetto devi vedere il bersaglio e al tuo livello disponi di ben 5 dardi che puoi indirizzare a tuo piacimento contro più bersagli nel raggio visivo, senza limiti di distanza. La tua incredibile abilità di maga ti ha permesso inoltre di sviluppare un uso collaterale dell'incantesimo: puoi lanciare i dardi su oggetti inanimati per danneggiarli o (se non sono sufficientemente resistenti) distruggerli.

EVOCA DEMONE – è uno degli incantesimi più ambiti, non solo dai negromanti: una volta lanciato strappa un demone alla sua dimensione infernale per renderlo momentaneamente tuo servitore.

Non hai facoltà di scelta su quale tipo di demone puoi invocare, ma trattandosi solitamente di esseri molto potenti questo non è certo un problema. Il breve lasso di tempo durante il quale il demone è sottoposto al tuo volere di solito è più che sufficiente per eliminare un avversario o risolvere la situazione per cui lo hai chiamato. Ricorda però che **EVOCA DEMONI** ha un limite: un demone invocato non potrà mai essere mandato ad attaccare un altro demone, direttamente o indirettamente.

EVOCA NON-MORTI – è l'incantesimo classico dei negromanti, una formula che ti permette di far comparire un mix di scheletri, zombi e ghoul da mandare contro i nemici o da usare per uscire dalle situazioni pericolose in cui ti potresti ritrovare.

I non-morti evocati da questo incantesimo sono sicuramente tra i meno potenti ma usandoli con creatività puoi trarne il massimo del vantaggio. Non hai controllo sulla quantità dei non-morti che compariranno, ma solo sul tipo o sui tipi che desideri: puoi invocare una media di una dozzina di scheletri o zombi oppure un massimo di 8 ghoul, o un qualsiasi misto in cui i ghoul saranno circa la metà rispetto agli altri due. I ghoul sono non-morti cannibali simili a zombi che possiedono un minimo di intelligenza e sono dotati di un tocco paralizzante.

FULMINE MAGICO – è un incantesimo d’attacco molto potente che genera una folgore che puoi fare partire da un punto fino a dieci metri dalla posizione in cui ti trovi, e che colpisce tutti i bersagli in una linea retta fino a una distanza massima di 50 metri. Il fulmine si sviluppa in un raggio d’effetto dalla larghezza di circa due metri.

I danni cagionati da FULMINE MAGICO sono ingenti e pochi mostri ne sono immuni.

LEVITAZIONE – questo incantesimo ti permette di sollevarti nell’aria in verticale alla velocità che desideri. Non ti permette di muoverti liberamente in orizzontale ma se nelle vicinanze ci sono degli appoggi (alberi, colonne, ecc.) puoi usarli per spostarti a mezz’aria. Se ti trovi in una zona chiusa di cui puoi toccare il soffitto sei addirittura libera di spostarti per tutta l’estensione del soffitto facendo perno con le dita.

RIVELA INVISIBILE – non tutti i maghi scelgono come specializzazione la negromanzia: tra i più spregevoli e vili ve ne sono alcuni che prediligono la scuola dell’illusione, una disciplina a te proibita che permette di creare dal nulla immagini o suoni inesistenti, oppure di rendere invisibile un uomo o un oggetto. Grazie a RIVELA INVISIBILE potrai smascherare queste illusioni qualora ti trovassi al loro cospetto.

RIVELA MAGIA – incantesimo basilare ma molto utile che permette di sapere se oggetti e creature nel tuo campo visivo sono magiche; una maga della tua esperienza e intelligenza riesce a usarlo al massimo dell’efficacia e non solo vedi se

sono presenti delle radiazioni magiche ma puoi anche dire di che tipo e di che intensità sono. Ad esempio, nel perlustrare un'armeria potresti risalire a quale sia l'arma più potente e quali poteri generici possieda.

Con RIVELA MAGIA puoi anche cogliere brevemente l'aura di un incantesimo di invisibilità ma non potrai vedere il bersaglio invisibile.

SALTO – è un incantesimo che aumenta drasticamente le tue capacità fisiche per il breve lasso di tempo in cui lo lanci: ti di raggiungere un'altezza di cinque volte il tuo limite normale in orizzontale, oppure di fare un salto in avanti con cui coprire dieci volte la normale distanza. Questa distanza può aumentare ulteriormente se prima prendi la rincorsa e siccome hai una certa libertà di manovra e la possibilità di determinare la parabola del salto puoi anche usarlo per raggiungere un luogo sopraelevato altrimenti irraggiungibile.

L'incantesimo SALTO è istantaneo e, oltre alla possibilità di determinare indicativamente la parabola del balzo, non ti permette di muoverti con facilità a mezz'aria durante il balzo: ostacoli improvvisi potrebbero rivelarsi fatali.

SOTTERRARE – questo incantesimo crea una fossa o un buco sotto i piedi o le zampe del bersaglio, dalla profondità che desideri (ma sempre entro il metro e mezzo) e che subito dopo si richiuderà attorno a lui. Se il bersaglio non muore stritolato è molto probabile che finisca soffocato, e in ogni caso rimane intrappolato.

È un incantesimo molto utile da usare contro quei nemici che

sono immuni alla magia, poiché gli effetti generati da SOTTERRARE non sono propriamente magici: si tratta solo di normale terra o roccia che ricopre il bersaglio. Un nemico molto agile potrebbe evitare di essere seppellito con un balzo, ma deve essere veramente molto agile ed esperto.

TOCCO DI MORTE – con questo potentissimo incantesimo tipico della negromanzia trasformi la tua mano in un condotto verso il Piano Negativo della Materia, prosciugando la vittima di ogni energia vitale. Nessuna armatura o protezione magica che non sia stata ideata appositamente può contrastare questo effetto. L'incantesimo non funziona su mostri che sono per loro natura privi di vita: non-morti, golem, ecc.

Inoltre per poter usare TOCCO DI MORTE devi appunto toccare il bersaglio e quindi esporti fisicamente: se lo fai mentre sei impegnata in un combattimento corpo a corpo è molto probabile che sarai colpita dall'avversario. Come regola generale è meglio non usare TOCCO DI MORTE contro un bersaglio che sai essere più abile o versato nel combattimento di te.

VOLO – questo incantesimo ti permette di volare per un lasso limitato di tempo. Puoi librarti in qualsiasi direzione e fino a qualsiasi altezza, ma l'incantesimo non ti fornisce protezione contro gli effetti del gelo alle quote più alte.

DUE NOTE PRIMA DI COMINCIARE

Per prima cosa, questo Corto si basa molto come atmosfera e come regole generali sulla cosmologia e le dinamiche dei

giochi di ruolo classici *Dungeons & Dragons* e *Advanced D&D*. Se ti sono familiari potrai riconoscere nella storia alcune situazioni tipiche o nomi di incantesimi presi proprio da lì. Ma la conoscenza dei giochi non è fondamentale ed è anzi opportuno segnalare che non devi fare affidamento sulle tue conoscenze pregresse perché, come forse avrai già avuto modo di vedere leggendo gli effetti degli incantesimi, alcuni aspetti della magia sono stati modificati. Leggi quindi con attenzione il testo degli incontri confrontandolo con la descrizione degli incantesimi e valuta senza pregiudizi se una certa azione sia effettivamente possibile o conveniente.

Seconda nota: non sei del tutto in possesso delle tue facoltà mentali. Le asperità e i traumi della vita hanno avuto il loro effetto sulla tua psiche. Per riflettere questa condizione potrai trovare in alcuni paragrafi delle parti non congruenti con quanto ti aspettavi di leggere, oppure quelli che ti sembreranno dei veri e propri errori. Inutile portarti degli esempi: quando li vedrai te ne accorgerai sicuramente. Si tratta appunto di espedienti per meglio rappresentare lo stato parzialmente indebolito (e un po' allucinato) della tua mente.

Ora puoi cominciare a giocare partendo dal paragrafo 1.

1

Dal tuo splendido palazzo puoi teletrasportarti nei pressi di una delle tre località invase e da lì riprendere possesso degli edifici che ti sono stati sottratti, collegati a loro volta da una rete di meccanismi di teletrasporto.

Puoi cominciare la tua opera di eliminazione dei nemici e fermare la loro invasione da Bistrinya, dove si trova il ladro

Vrozandack (vai al **55**) oppure da Holy Cross, in cui troverai l'elfo Leon (vai al **16**) o ancora iniziando da Sukyskin, attualmente presidiata dal condottiero Boris (vai al **7**).

2

Vrozandack ha riarredato questa stanza secondo il suo particolare gusto. Non solo l'ha depredata come il resto del complesso ma ha reso la cima del municipio, una volta sede del conestabile di Bistrinya e quindi ornata di scranni e altra mobilia, la classica trappola a specchi.

Attorno a te ci sono infatti una dozzina di specchi che ti rimandano la tua immagine: una visione decisamente migliore rispetto al volto arcigno e mal rasato di Vrozandack, che faceva bene a celare sempre sotto un cappuccio.

La porta da cui sei entrata e che richiudi alle tue spalle è a sua volta uno specchio e nel complesso l'effetto di vederti attorniata dalle tue immagini rifleeeeeeeesse ti lascia scossa per un momento. I dieci metri di diametro di questa stanza sembrano molti di più con questo strano effetto. Ma ci vuole ben altro per spaventarti.

I tuoi sensi acutizzati dal contatto con il Talismano Felino ti sussurrano che al di là degli specchi qualcuno si sta muovendo e sei pronta a giurare che i rumori metallici che senti non sono frutto della tua immaginazione. Quale incantesimo lanci? **DARDO INCANTATO (37)**, **EVOCA DEMONE (26)**, **EVOCA NON-MORTI (54)** o **RIVELA MAGIA (5)**. In alternativa, se non disponi di nessuno di questi incantesimi, vai al **12**.

3

La grandezza di un mago si misura anche dalla sua creatività. Ordini alla ventina abbondante di zombi che hai evocato di unirsi a formare una struttura improvvisata con le loro membra rigide come metallo: un ponte traballante, putrido e fetido ma perfettamente adatto allo scopo. Arrivi dall'altra parte.

Riconosci l'interno dell'antica roccaforte con molta fatica: le stalle e i recinti dove venivano allevati gli splendidi cavalli bianchi sono stati rasi al suolo e della struttura originaria rimangono solo due edifici che sembrano non essere stati abbandonati: il corpo centrale a un centinaio di metri da te (dove sai che all'ultimo piano troverai Boris) e la torre di avvistamento ancora più lontana.

È proprio quest'ultima a far scattare la tua Runa d'Allarme: grazie al contatto con la Gemma della Visione riesci a visualizzare con facilità che in cima alla torre si sta sporgendo da uno spioncino una figura bassa e tarchiata, in cui riconosci il tuo vecchio compagno Oliver, un nano amante del sidro ma dalla mira infallibile! I sensi acuti dal Talismano Felino ti dicono che Oliver sta armando la sua balestra con un dardo dalla punta dorata. Con cosa reagisci? **BARRIERA MAGICA (36)**, **DARDO INCANTATO (49)**, **FULMINE MAGICO (45)**, **VOLO (8)**. Se non disponi di nessuno di questi incantesimi Oliver, pur con la lentezza che caratterizza il vecchio nano, ti uccide.

4

Decidi che per il tipo di demone che stai affrontando vada bene una piccola truppa di Ghoul.

Purtroppo queste creature non sono che un antipasto per il demone dalla testa di toro, che con un'agilità ammirevole ti dà una prova di quanto siano acuminati le sue corna squarciandoti il petto. Speravi di farcela e questa illusione ti ha ucciso. FINE

5

Con la coda dell'occhio percepisci una luminescenza flebile sotto un tappeto, esattamente dove ti ricordavi che si trova il meccanismo di teletrasporto. Ma gli specchi non hanno nulla di magico. Non riscontri nulla di magico nemmeno quando esplodono in mille pezzi a seguito dell'azionamento di un meccanismo che ti lancia addosso un nugolo di dardi. FINE

6

Il demone riluce di un'aura magica. Logico, dato che si tratta di una creatura sovrannaturale. Eppure il tipo di luce che emana è diverso da quello che ti aspettavi, e non è nemmeno quello prodotto dagli incantesimi che alterano la forma delle persone. È un'illusione! Il demone altro non è che una volgare illusione! Il tuo disprezzo verso quella scuola di magia, usata solo dai vili e dai dilettanti, non fa che aumentare. Con uno sforzo di concentrazione inferiore a quello che ti richiede sbattere le ciglia togli dalla tua vista e dalla tua mente l'immagine del demone, e con essa elimini del tutto il nemico. Per quanto totalmente irreali le illusioni, soprattutto quelle ben costruite come quella che avevi davanti, giocano con la mente di chi le vede e illudendolo di avergli inflitto dei danni finiscono per ucciderlo sul serio con lo choc.

Entri nella Torre del Municipio e vedi che Vrozandack ha ben

pensato di modificarla secondo il suo gusto, cioè spogliandola di ogni oggetto, fosse o meno di valore! Vecchio granaio convertito in sede di uffici amministrativi, il piano terra di questa torre sembra ancora più grande ora che non ci sono suppellettili e coi suoi oltre 80 metri di diametro appare ancora più vasto. La scalinata per raggiungere la cima della Torre è sin troppo visibile e ti sembra quasi una tagliola aperta in attesa che tu ci passi sopra.

Come al solito sono vestiti di azzurro chiaro. Il Manto della Visione non sta fremendo e la Runa d'Allarme rimane silenziosa: questo dovrebbe indicare che non ci sono pericoli imminenti ma tu sai bene che un mago potrebbe essersi nascosto in qualche modo, e sicuramente Vrozandack (un volgare ladro) deve essersi servito dell'aiuto di un mago per generare l'incontro che hai appena affrontato. Provi a dare un'occhiata con RIVELA INVISIBILE (33)? O con RIVELA MAGIA (62)? Oppure, se preferisci conservare questi incantesimi per dopo o non ne disponi più vai al 31.

7

Giungi nei pressi della radura dove anni fa viveste quella che forse fu l'avventura più importante del gruppo. L'ambiente è spoglio come te lo ricordi e ormai il bosco ha lasciato il posto alle coltivazioni di cereali e ai frutteti. Rimpiangi gli alti pini da cui spesso hai fatto penzolare cittadini che si erano ribellati ai tuoi voleri o che hanno semplicemente avuto la sfortuna di subire la tua giusta collera, ma trovi che nel complesso il paesaggio ne abbia guadagnato.

Mentre ti avvicini a Sukyskin non puoi fare a meno di lodare la

mente militare e strategica di Boris Stark: ha ben pensato di scavare intorno all'avamposto un fossato circolare senza alcun apparente punto di ingresso. La staccionata è invece aperta e il pesante cancello di tronchi che anni fa impediva l'accesso è stato eliminato del tutto, quasi a sfidare la tua inventiva e il tuo potere magico.

I bordi del fossato distano circa 10 metri dall'altopiano dove si trova l'avamposto e non devi sporgerti più di tanto oltre il bordo del fossato per vedere chiaramente che sul fondo, a circa una ventina di metri, è stato riempito di pali acuminati e spuntoni metallici vari. Alcuni portano iscritte delle rune (nell'illusione di limitare la tua magia) mentre non hai dubbi sul fatto che sia stato sparso veleno su molti altri. Quale strategia adotterai per superare il fossato?

Puoi lanciare **EVOCA DEMONE (15)**, **EVOCA NON-MORTI (3)**, **LEVITAZIONE (58)**, **RIVELA INVISIBILE (63)**, **SALTO (71)**, **VOLO (60)**, se non disponi più di nessuno di questi incantesimi vai al **74**.

8

Speri che Oliver ti veda mentre gli sorridi e lo saluti ironicamente con la mano. Il dardo si infilza nel selciato del cortile e tu penetri senza problemi nell'edificio centrale di Sukyskin. Vai al **68**.

9

Sei fortunata: in uno sbuffo di fumo e odore pestilenziale compare davanti ai tuoi occhi, tra te e il demone avversario, uno Zywrwth: un'entità dalle forme cangianti brulicante di

tentacoli e appendici bulbose velenosissime.

O, per meglio dire, *saresti stata* fortunata se non fosse che l'incantesimo EVOCA DEMONE non può obbligare il demone che hai invocato di attaccarne un altro. Lo Zywrwth rimane fermo mentre l'altro demone prende la rincorsa e ti impala sulle sue corna affilate. Speravi di farcela e questa illusione ti ha ucciso. FINE

10

In circostanze normali l'incantesimo SOTTERRARE potrebbe essere stato la soluzione migliore. Ma tu adesso stai lottando contro un guerriero molto preparato, un veterano dai riflessi pronti e con un intuito particolare per gli attacchi a sorpresa. E che, nonostante l'età non più giovanissima, è dotato di una destrezza invidiabile. Come un atleta salta la fossa che gli avevi destinato e la punta della sua spada si conficca nella tua fronte. FINE

11

I paramenti sacri difensivi che Lexif mostra con tanto orgoglio assolvono alla loro funzione: l'incantesimo gli si rifrange addosso senza che il potente chierico accusi il colpo. Con una rapidità incredibile ti è addosso e ti frantuma il cranio con la sua mazza. FINE

12

Ti interroghi sul da farsi e su dove possa essere nascosto Vrozandack cercando di rintracciarlo con i tuoi oggetti magici quando un'esplosione seguita da un rumore cristallino ti riporta

alla realtà: gli specchi sono andati in frantumi e i meccanismi che si trovavano dietro di loro ti hanno sparato addosso dei dardi micidiali. Come se 12 proiettili non bastassero a uccidere una maga, puoi sentire mentre cadi nell'incoscienza un torpore progressivo che si impossessa di te, a testimonianza del veleno che si sta diffondendo nel tuo organismo. FINE

13

Dopo una rapida evocazione compaiono tra te e Lexif vari non-morti. Hai deciso per un mix di varie creature, per distrarlo e rallentarlo e magari danneggiarlo ma rimani basita nel vedere la facilità con cui il Sommo Sacerdote (che evidentemente è tale non a caso) si libera dei tuoi servi non-morti con un semplice scongiuro. Per lo meno sei riuscita a rallentarlo un po' e puoi decidere quale altra tecnica adottare, se disponi ancora di qualche incantesimo:

DARDO INCANTATO (11), EVOCA DEMONE (67),
FULMINE MAGICO (73), SOTTERRARE (44)

L'alternativa è la morte per mano di Lexif.

14

Ti avvicini il più velocemente possibile per ghermire Leon. Egli però non è soltanto un buon conoscitore della magia ma anche (anzi: soprattutto) un ottimo spadaccino. Ti sembra quasi di vedere il riflesso di un volto demoniaco sogghignante mentre la lama della sua spada ti taglia il braccio con cui stavi cercando di toccarlo. Chissà, forse se fossi riuscita a coglierlo di sorpresa avresti avuto qualche possibilità. Ma ormai è troppo tardi per recriminare. FINE

15

Davanti a te compare una Sifling, demone dalle fattezze di una donna obesa dal corpo flaccido e dal colorito bluastro. Le Sifling non hanno solo arti che terminano con potenti mazze e un volto costituito da tentacoli urticanti, ma possiedono anche un solido paio di ali. Senza sforzo la Sifling ti porta dall'altra parte del fossato dove entri nello spiazzo della roccaforte di Sukyskin.

Riconosci l'interno dell'antica roccaforte con molta fatica: le stalle e i recinti dove venivano allevati gli splendidi cavalli bianchi sono stati rasi al suolo e della struttura originaria rimangono solo due edifici che sembrano non essere stati abbandonati: il corpo centrale a un centinaio di metri da te (dove sai che all'ultimo piano troverai Boris) e la torre di avvistamento ancora più lontana.

È proprio quest'ultima a far scattare la tua Runa d'Allarme: grazie al contatto con la Gemma della Visione riesci a visualizzare con facilità che in cima alla torre si sta sporgendo da uno spioncino una figura bassa e tarchiata, in cui riconosci il tuo vecchio compagno Oliver, un nano amante del sidro ma dalla mira infallibile! I sensi acuti dal Talismano Felino ti dicono che Oliver sta armando la sua balestra con un dardo dalla punta dorata. Quale incantesimo lanci? **BARRIERA MAGICA (36)**, **DARDO INCANTATO (49)**, **FULMINE MAGICO (45)**, **VOLO (8)**. Se non disponi di nessuno di questi incantesimi Oliver, pur con la lentezza che caratterizza il vecchio nano, ti uccide con due colpi.

16

Arrivi senza problemi nel centro di Holy Cross, località periferica ma centro culturale piuttosto attivo: la cittadina evacuata offre un sacco di angoli bui e luoghi in cui nascondersi con le sue case dalle architetture contorte e irrazionali. La Runa d'Allarme che porti con te non rileva infatti alcuna minaccia.

Ti incammini verso il Tempio dell'Alto Sapere, che a dispetto del nome è una delle biblioteche più fornite e ricche del mondo conosciuto e una volta varcato il portone di quell'austero e monumentale edificio puoi sentire che la Runa si è attivata!

Ti trovi al piano terra: un insieme di sale di lettura, archivi e ovviamente biblioteche divise per argomento. Ognuna di queste stanze è cieca e non comunica con le altre, quindi per accedere agli uffici all'ultimo piano dove sicuramente si trova Leon devi passare per un salone da cui parte una scalinata. Oppure no... forse Leon non conosce la conformazione del Tempio dell'Alto Sapere e ha pensato che tu dovrai per forza passare dal salone (dove forse ti avrà preparato un agguato), ma tu sei a conoscenza di un passaggio segreto che si trova in una sala dedicata agli studi anatomici. Che strada scegli?

Se vuoi procedere per il salone, esponendoti eventualmente a una trappola, vai al **25**. Se vuoi provare a passare tramite il passaggio segreto che si trova dall'altra parte vai al **70**.

Prima di prendere ogni decisione puoi provare a verificare che non ci sia niente di invisibile tramite RIVELA INVISIBILE (**27**) o nulla di magico tramite RIVELA MAGIA (**61**).

17

Anche a una negromante con la tua esperienza la vita può riservare delle sorprese. Evochi un piccolo drappello di ghouls e rimani stupita nel vedere quella che ti sembra a tutti gli effetti una smorfia di terrore nel loro sguardo quando si accorgono di chi hanno di fronte.

Menando fendenti che hanno presto ragione dei non-morti Leon sembra essere invaso da un furore inumano mentre a ogni arto amputato e a ogni nemico smembrato la sua spada si illumina sempre di più. La prossima sei tu. FINE

18

«Come può vedere la nostra ospite preferita non dà ancora segni di miglioramento, Dottore. Si è a malapena accorta che siamo entrati. O forse non se n'è accorta nemmeno.»

«Il procedimento di guarigione, se mai ci sarà, è estremamente lento e ogni patologia come la sua fa purtroppo storia a sé. Seguirla fornirà dell'ottimo materiale per il suo dottorato, signorina.»

«Non sarebbe meglio toglierle le matite, i dadi e tutte le altre cose con cui potrebbe ferirsi?»

«No, sarebbe peggio. Le servono per mantenere vivo il suo mondo: ha visto che belle mappe ha disegnato? È al sicuro finché si trova in un ambiente, per quanto illusorio, che percepisce come familiare e su cui le sembra di avere il controllo.»

«Mio fratello ci gioca online con queste cose, ormai quei manuali che legge la nostra ospite saranno antiquariato... Proprio mio fratello mi raccontava che negli anni '80 avevano fatto delle campagne d'opinioni per bandire i giochi di ruolo!

Pensavano potessero avere influenze nefaste sulle giovani menti. Quando guardo la povera Matilde penso che forse un po' di ragione ce l'avevano!»

«Ma no... se uno è propenso alla pazzia troverà spunti per ammazzare la gente anche nei Fioretti di San Francesco. Tutto dipende dal vissuto e dall'ambiente in cui uno cresce. Certo, non aiuta il fatto che la nostra ospite fosse una vera... “nerd”? si dice così?»

19

Scansioni il luogo con scrupolo ma non rinviene nulla o nessuno di invisibile. A questo punto puoi provare a vedere che non ci siano trappole o oggetti magici con un RIVELA MAGIA (vai al 30) oppure, se non disponi di questo incantesimo o non lo vuoi usare in questo frangente, accedi al salone principale dove incontrerai Boris: vai al 34.

20

Ce l'hai fatta! Grazie a una mira precisissima (supportata, a onor del vero, dalla tua Gemma della Visione) sei riuscita a trovare l'angolazione giusta da cui generare una folgore che colpisse in sequenza tutti gli otto Forester! L'odore pungente di ozono e il fragore del fulmine non ti sono mai sembrati così piacevoli! Vai al 59.

21

Contro ogni logica, l'incantesimo SOTTERRARE non fa il suo dovere: apre un piccolo buco per terra che si riempie da solo immediatamente dopo. Ti viene il sospetto che forse le dicerie

sul fatto che la spada di Leon sia abitata da un demone siano vere: anch'essa infatti si trovava nell'area d'effetto. Non puoi comunque soffermarti troppo su questo pensiero visto che Leon ha già avuto ragione di te tagliandoti la testa. FINE

22

Ci sei riuscita! Hai liberato i tuoi domini periferici dall'orda dei tuoi vecchi compagni d'avventura! Lanci un grido di soddisfazione che scuote per un attimo l'uomo in azzurro (che poi, scuotendo la testa, torna alle sue carte). Adesso potrai tornare a tiranneggiare la zona e a punire i tuoi sudditi!
Questa sì che è vita. FINE

23

Approfittando del vantaggio che ti dà la sorpresa non perdi tempo e scarichi il tuo potente incantesimo addosso a Leon. La sua preziosissima cotta di maglia elfica non gli è di nessun aiuto nel contrastare il potente incantesimo.

È una fortuna che non avesse ancora preso in mano la sua arma, perché come ben sai è uno spadaccino di grande abilità oltre che un mago provetto.

Il corpo avvizzito che rimane di lui dopo il tuo trattamento non rimanda certo a un'immagine di potenza e invincibilità.

Con tua sorpresa, la sua spada sembra muoversi a sua volta anche dopo morto il suo padrone, finché non esala un ultimo rantolo e la sua lama diventa opaca.

Puoi teletrasportarti per l'ixbxexrxaxrxe altre zone dei tuoi domini. Se non lo hai ancora fatto puoi avventurarti a Bistrinya (vai al 55) oppure a Sukyskin (vai al 7). Ma se hai già ucciso

con successo Vrozandack e Boris Stark puoi avviarti trionfalmente al **22**!

24

Invochi una Retwenn'h, una demonessa con tre teste di serpente e corpo bulboso che termina con un'infinità di filamenti lunghissimi e urticanti: proprio il tipo di demone adatto per questa situazione! Il trambusto che genera è terrificante ma almeno riesci a tenere occupato Forester e le sue copie mentre sali di corsa la scala verso il passaggio segreto che si è dimenticato di chiudere. Vai al **59**.

25

Il salone è riccamente decorato e sugli scaffali dalle conformazioni deformi, eppure splendidamente ordinati, si vedono migliaia di libri. Panche e lunghi tavoli di lettura riempiono i 40 metri di laTo del salone.

Un luogo di cultura veramente imponente, e decisamente adatto all'ospite che in questo momento avanza lentamente verso di te. Sepolto sotto una coltre di paramenti sacri ed effigi del suo culto (sicuramente oggetti benedetti dal forte potere protettivo) l'ormai vecchio sacerdote Lexif che evidentemente ha raggiunto i livelli più alti nella gerarchia ecclesiastica ti scruta quasi con commiserazione (come si permette!) mentre apre la sua bocca incorniciata da una folta barba in cui il nero è ancora prevalente sul grigio.

«Ripensa ai tuoi errori e a quello che hai fatto a questa povera gente che hai fatto vivere nel terrore, Etlidam. Non è troppo tardi per accogliere il messaggio di Gonta.»

Per tutta risposta, gli lanci un incantesimo: DARDO INCANTATO (11), EVOCA DEMONE (67), EVOCA NON-MORTI (13), FULMINE MAGICO (73), SOTTERRARE (44) Se non puoi lanciaarne nessuno Lexif ti salterà addosso e ti spiaccicherà il cranio con la sua mazza, per quanto a malincuore.

26

Non appena concludi la formula di invocazione una colonna di oscurità vorticoso si forma alla tua destra e subito dopo ne esce un Basjahi, un piccolo demone che ricorda un incrocio tra un nano e un troll, con le lunghe e sproporzionate braccia che terminano in magli puntuti. Sembra decisamente il meglio che potessi evocare per una situazione del genere e in effetti il Basjahi si dedica alla rottura degli specchi con fervore ed efficacia.

Quello che vedi dietro i primi vetri rotti ti riporta alla realtà: dietro i vetri in frantumi vedi che ci sono dei meccanismi simili a balestre automatiche che stanno per scoccare all'unisono. Non vedi Vrozandack ma lo puoi sentire mentre si sposta e ridacchia. Noti con un certo compiacimento che sulle punte dei dardi brillano delle sostanze liquide o delle rune mistiche, segno che evidentemente Vrozandack ha voluto impiegare anche veleni e magia per eliminarti, conscio del tuo immenso potere. In un attimo le balestre sparano tutte contemporaneamente proprio mentre ti trovi al centro della stanza, trafiggendoti mortalmente e ammazzando anche l'incolpevole Basjahi. FINE

27

Non c'è nulla di invisibile. Se vuoi procedere per la strada più ovvia, forse una trappola, vai al **25**. Se vuoi provare a passare tramite il passaggio segreto che si trova dall'altra parte vai al **70**. Ma eventualmente puoi provare a verificare che non ci sia nullo di magico tramite RIVELA MAGIA (**61**).

28

Non ti illudi che 5 proiettili magici possano uccidere da soli un guerriero nerboruto come Boris, ma l'impatto del colpo sembra essere stato accusato. Lo senti pronunciare una breve formula magica (*Sil-mar*) e il suo corpo si ricopre all'istante di una ragnatela di piccole folgori biancastre: ora ricordi che la sua spada magica aveva il potere di curare chi la portava e Boris ha appena pronunciato la formula di attivazione di quel potere! Almeno lo hai un po' rallentato e puoi provare con un'altra strategia: BARRIERA MAGICA (**72**), EVOCA DEMONE (**42**), EVOCA NON-MORTI (**75**), FULMINE MAGICO (**35**), SOTTERRARE (**10**), TOCCO DI MORTE (**78**)

29

La fortuna sembra averti girato le spalle. Al tuo fianco si manifesta una Shai'atan, un tipo di demone di second'ordine con il corpo di serpente e la testa di donna.

Ma si tratta solo di un'impressione: con la rapidità tipica della sua razza la Shai'atan si getta sul corpo di Emirical e gli bacia la fronte. È l'attacco tipico di questo tipo di demone, che inocula un veleno potentissimo nella vittima. A Emirical rimane solo il tempo di guardarti con occhi ormai vitrei prima

di crollare al suolo come una marionetta a cui abbiano tagliato i fili. Vrozandack è tuo. Vai al **2**.

30

Scruti l'area con l'incantesimo ma non trovi nulla di magico. Se vuoi provare a verificare la zona anche con un RIVELA INVISIBILE vai al **63**, in alternativa dovrai accedere al piano superiore dove ti attende Boris Stark, andando al **34**.

31

D'un tratto senti una specie di energia ostile pervaderti, come un qualche oggetto pesante che poggiasse con violenza sul tuo fianco destro senza per fortuna provocarti dolore: ecco cosa si prova a essere colpiti da una raffica di DARDI INCANTATI quando è in funzione un Amuleto Schermante che blocca la prima salva di proiettili!

Ora che l'amuleto ha svolto il suo compito potresti essere alla mercé di questo assalitore invisibile. Come reagisci?

Ricambi con un DARDO INCANTATO (**57**)? Provi con EVOCA DEMONE (**39**)? Oppure con EVOCA NON-MORTI (**43**)? Puoi anche provare a lanciare un FULMINE MAGICO alla cieca nella zona da cui ti sembra sia partito l'attacco (**47**) ma forse la soluzione migliore sarebbe usare un RIVELA INVISIBILE (**33**). Se non possiedi nessuno di questi incantesimi il tuo destino è segnato e l'avversario invisibile avrà presto ragione di te.

32

Per un guerriero valente come Boris credi che un gruppo di

ghoul sia la soluzione più indicata: mentre le creature fameliche e dal tocco paralizzante si avvicinano a lui pregusti già la vittoria e scorri la stanza con gli occhi per individuare il meccanismo di teletrasporto. Hai poco da rimirare: con un gesto incredibilmente fluido ma altrettanto letale Boris ha spezzato i corpi di tutti i 5 non-morti che gli hai mandato contro!

Hai almeno ottenuto un po' di tempo in più per predisporre la tua prossima mossa: BARRIERA MAGICA (72), DARDO INCANTATO (28), EVOCA DEMONE (42), FULMINE MAGICO (35), SOTTERRARE (10), TOCCO DI MORTE (78)

33

Il tuo incantesimo rivela una figura che ti stava osservando un po' discosta: è Emirical, un mago dall'aspetto malaticcio che avevate preso con voi anni fa come cartografo. Avrà fatto un po' di strada nello studio della magia ma puoi scommetterci che non è nemmeno lontanamente al tuo livello.

Appena intuisce che lo hai individuato il suo volto emaciato si trasforma in una grottesca maschera di terrore, resa quasi comica da quei suoi strambi occhiali che nemmeno anni fa volevano saperne di stargli dritti in viso. Lo hai colto di sorpresa e zoppicando sulle sue gambette rachitiche Emirical fa un passo indietro. Con quale incantesimo lo affronti? DARDO INCANTATO (50), EVOCA DEMONE (29), EVOCA NON-MORTI (65), FULMINE MAGICO (46) o SOTTERRARE (51)?

Se non disponi di nessuno di questi incantesimi Emirical si

riprende dalla sorpresa e riesce ad avere la meglio su di te.

34

Boris ti stava aspettando e con fare nervoso si solleva dallo scranno che ancora resiste al tempo e ti rivolge uno sguardo pieno di odio. Indossa ancora oggi la pelle di lupo che scuoiò personalmente quando andaste a sterminare i goblin della tribù dei Lama Rossa: non c'è che dire, Boris è veramente legato al passato e te ne dà una dimostrazione urlandoti addosso la sua rabbia:

«Maledetta, cosa hai fatto a tutta questa povera gente? Adesso ho la conferma che nel tuo ventre scorre mestruo di sacerdotessa drow più di quando mi abbandonasti anni fa!»

In effetti hai usato Boris qualche tempo fa come tuo amante e sembra che lui abbia preso troppo seriamente quella storia. Uomini...

Bando ai ricordi: Boris si sta lentamente avvicinando a te, evidentemente ancora sopraffatto dalla bellezza delle tue forme e disperato al pensiero che non saranno mai più sue, e la sua spada bastarda sta fremendo nelle sue mani. Che incantesimo userai contro di lui? BARRIERA MAGICA (72), DARDO INCANTATO (28), EVOCA DEMONE (42), EVOCA NON-MORTI (32), FULMINE MAGICO (35), SOTTERRARE (10), TOCCO DI MORTE (78)? Se non possiedi più nemmeno uno di questi incantesimi il tuo destino è segnato.

35

Il tuo attacco crepitante colpisce in pieno il povero Boris. Un pungente odore di bruciato emana dai suoi resti carbonizzati e

potresti quasi dire che ciò che resta dei suoi occhi liquefatti ti mandi uno sguardo di terribile risentimento anche dopo la morte. Il meccanismo per teletrasportarti XXèXX poco distante, proprio dietro il vecchio arazzo di Sukyskin. Scegli la tua prossima destinazione tra quelle che ti mancano da bonificare: Bistrinya (55) o Holy Cross (16).

Ma se questa era l'ultima tappa della tua opera di riconquista puoi avviarti trionfalmente al 22!

36

Il dardo dalla punta d'oro arriva a pochi centimetri dal tuo petto quando l'effetto dell'incantesimo si manifesta vanificandone ogni velleità. Anche senza i sensi amplificati che ti donano i tuoi oggetti magici puoi vedere la disperazione nei gesti di Oliver e sentire gli improperi che ti lancia.

Ci metterò un po' prima di ricaricare, esattamente il tempo di cui hai bisogno per accedere alle vecchie stanze di Sukyskin!
Vai al 68.

37

Approfittando della speciale implementazione che hai fatto dell'incantesimo DARDO INCANTATO usi 5 proiettili magici per infrangere altrettanti specchi. Dietro i vetri in frantumi vedi che ci sono dei meccanismi simili a balestre automatiche pronte a scoccare all'unisono. Non vedi Vrozandack ma lo puoi sentire mentre si sposta ridacchiando coperto dagli specchi ancora integri.

Noti con un certo compiacimento che sulle punte dei dardi brillano delle sostanze liquide o delle rune mistiche, segno che

evidentemente Vrozandack ha voluto impiegare anche veleni e magia per eliminarti, conscio del tuo immenso potere. In un attimo le balestre sparano tutte contemporaneamente proprio mentre ti trovi al centro della stanza, trafiggendoti mortalmente. FINE

38

Appena finisci di pronunciare la formula ti viene in mente che forse essendo le copie di Forester un prodotto della magia l'incantesimo SOTTERRARE potrebbe non avere effetto. Invece ottieni l'effetto desiderato, ma come da manuale hai lanciato l'incantesimo su una sola delle copie che sparisce. Forester e le copie rimanenti si avvicinano sempre di più.

Con quale incantesimo procedi l'incontro? DARDO INCANTATO (64), EVOCA DEMONE (24), EVOCA NON-MORTI (75), FULMINE MAGICO (20), LEVITAZIONE (40), SALTO (76), VOLO (66).

Se non disponi più di nessuno di questi Forester e le sue copie rimanenti ti raggiungono e ti uccidono.

39

Ti è toccata in sorte una Shai'atan, un tipo di demone di second'ordine con il corpo di serpente e la testa di donna. Maledicendo la sfortuna ti ricordi che queste creature sono dotate di una velocità incredibile e soprattutto di veleno potentissimo che inoculano nella vittima tramite il contatto con le loro labbra. Purtroppo, anche le Shai'atan devono vedere il bersaglio che vogliono colpire e non è certo questo il caso.

Il demone ti guarda con fare interrogativo ma l'imbarazzo dura

poco: una fiammata che sembra originarsi dal tuo stesso corpo ti manda all'altro mondo. FINE

40

Forester rimane di stucco mentre lentamente e con eleganza ti liberi in alto. Paradossalmente i coltelli, le spade e le altre lame messe sul soffitto si rivelano un aiuto indispensabile per muoverti visto che avvicinandoti lentamente non sono più un pericolo e ti offrono anche un ottimo appiglio per spostarti verso l'ingresso del passaggio segreto che, come avevi visto, Forester ha dimenticato aperto – ed è possibile aprirlo solo dall'altro lato!

Gli sguardi basiti dei FoRester ti seguono increduli e ti muovi con troppa velocità per permettere al tuo avversario di fare alcunché. Vai al **56**.

41

L'urlo osceno e lacerante del demone esprime tutto il suo dolore e la sua sorpresa nel venire vaporizzato dal tuo incantesimo.

Continui a ignorare gli sguardi dei due. Entri nella Torre del Municipio e vedi che Vrozandack ha ben pensato di modificarla secondo il suo gusto, cioè spogliandola di ogni oggetto, fosse o meno di valore! La scalinata per raggiungere la cima della Torre è sin troppo visibile e ti sembra quasi una tagliola aperta in attesa che tu ci passi sopra.

Il Manto della Visione non sta fremendo e la Runa d'Allarme rimane silenziosa: questo dovrebbe indicare che non ci sono pericoli imminenti ma tu sai bene che un mago potrebbe essersi

nascosto in qualche modo, e sicuramente Vrozandack (un volgare ladro) deve essersi servito dell'aiuto di un mago per generare l'incontro che hai appena affrontato. Provi a dare un'occhiata con RIVELA INVISIBILE (33)? O con RIVELA MAGIA (62)? Oppure, se preferisci conservare questi incantesimi per dopo o non ne disponi più vai al 31.

42

L'aria ribolle e sfrigola poco distante da Boris: ecco comparire un Hecknra, dalla forma che unisce l'aspetto di un rospo con quello di un uomo. Al vedere il veleno che fluisce dalle sue verruche purulente ti senti sicura della vittoria ma Boris non è ricordato come uno dei più grandi guerrieri del mondo conosciuto a caso: a malapena l'Hecknra riesce ad avvicinarsi prima che lui con un colpo elegante della sua spada bastarda gli tranci di netto la testa bulbosa.

Se non altro, l'apparizione fugace del demone ti ha dato un po' di tempo in più per decidere un'altra strategia: BARRIERA MAGICA (72), DARDO INCANTATO (28), EVOCA NON-MORTI (32), FULMINE MAGICO (35), SOTTERRARE (10), TOCCO DI MORTE (78)

43

Sguinzagli non-morti di tutti i tipi in giro per lo stanzone: non sai con cosa hai a che fare ed è meglio premunirsi per ogni tipo di nemico.

Scheletri e zombi rimangono passivi senza capire cosa fare e senza un obiettivo chiaro da colpire, mentre i ghoul utilizzando il loro odorato si dirigono decisi verso una zona dall'altra parte

dello stanzone. Una fiammata decisa li elimina però quasi subito, ma almeno hai guadagnato tempo per decidere la tua prossima mossa: lanci un DARDO INCANTATO (57), un EVOCA DEMONI (39) oppure un FULMINE MAGICO (47)? Se non disponi di nessuno di questi incantesimi a breve farai compagnia ai ghouls.

44

Ottima idea. L'incantesimo SOTTERRARE non agisce fisicamente in maniera diretta contro un avversario ma crea un ostacolo materiale contro cui la resistenza alla magia nulla può.

Lexif non ha nemmeno il tempo di spaventarsi ed è solo stupore quello che leggi nei suoi occhi subito dopo avergli creato una fossa sotto i piedi che si richiude su di lui di colpo. Non puoi giurare che sia morto sul colpo ma il filo di voce che lo abbandona sta senz'altro a indicare che non ne avrà ancora a lungo.

Puoi salire le scale con la consapevolezza di poter cogliere di sorpresa Leon. Vai al 56

45

Puoi far partire un FULMINE MAGICO da una distanza massima di dieci metri da te, e l'aria d'effetto complessiva non può superare i 50 metri. La folgore si manifesta a mezz'aria sfrigolando, ma Oliver è decisamente fuori portata.

Con la flemma che gli riconosci ancora oggi a distanza di anni dal vostro ultimo incontro ti lancia il dardo dorato che per fortuna viene neutralizzato dalla Collana di Protezione dalle armi da lancio. Devi però fare qualcosa, perché a dispetto delle

tue aspettative Oliver sta già incoccando un altro dardo, stavolta d'argento, e la Collana di Protezione ha esaurito le sue cariche con questo poderoso attacco.

Lanciare BARRIERA MAGICA è ormai fuori discussione, se ne disponi ancora puoi usare DARDO INCANTATO (49) oppure VOLO (8). Altrimenti sei spacciata.

46

Saturando di elettricità e di ozono lo stanzone il FULMINE MAGICO proietta per pochi metri Emirical indietro prima di scuoterlo come un giocattolo conteso da bambini capricciosi. Non ti attardi ad ammirare lo splendido lavoro che hai fatto coi suoi resti carbonizzati e procedi velocemente verso la stanza superiore, dove sicuramente Vrozandack ti aspetta. Vai al 2

47

Lanci l'incantesimo con la speranza di colpire almeno parzialmente il bersaglio invisibile. Non sei fortunata. O forse il nemico dispone di qualche protezione contro questi incantesimi. O forse è semplicemente al di là del raggio d'azione del fulmine date le dimensioni dello stanzone in cui ti trovi.

Non senti nessun gemito o altri rumori che potrebbero indicarti che l'avversario è stato colpito ma in compenso subito dopo il tuo attacco una fiammata che sembra originarsi dal tuo stesso corpo ti manda all'altro mondo. FINE

48

Un enorme Ghortral'l compare dal nulla in uno sbuffo di fumo

verdastro. Nonostante le dimensioni della stanza la creatura, un umanoide verdastro dotato di quattro muscolosissime braccia, è talmente grande da doversi piegare per poter stare qui.

Purtroppo tanto potenziale distruttivo rimane inespresso: il Ghortral'l non accenna ad attaccare Leon e rimane a guardare il filo affilatissimo della sua spada. Che quella spada fosse veramente un demone, dopotutto? Con quest'ultimo pensiero che le riverbera all'interno la tua testa ruzzola sul pavimento staccata di netto da Leon. FINE

49

I DARDI INCANTATI possono costituire un attacco di poco conto se presi singolarmente, ma nelle mani di una maga abile ed esperta come te si tramutano in una gragnola di distruzione. Cinque fiotti di energia partono velocissimi verso il volto di Oliver, tra le poche cose che riesci a vedere da questa distanza, e anche se il danno complessivo non basta a uccidere un nano coriaceo come lui è comunque sufficiente a ferirlo e a sbilanciarlo mandando il dardo della sua balestra a piantarsi altrove. In tutta tranquillità entri nell'edificio centrale di Sukyskin. Vai al **68**.

50

Il gracile corpo di Emirical cade come una marionetta a cui siano stati tagliati i fili. Ti soffermi solo un attimo a vedere lo spettacolo patetico del mago scheletrico e sgraziato il cui corpo scomposto sembra essere passato sotto una mandria di bufali, per poi incamminarti decisa verso la cima del municipio dove sicuramente Vrozandack ti aspetta. Vai al **2**.

51

Come da manuale, una buca si apre sotto il corpo di Emirical (una buca peraltro molto stretta vista la sua corporatura) e dopo che il mago è affondato fino allo sterno la fai richiudere di scatto. Il rumore appena udibile di ossa stritolate ti dice che la spina dorsale di Emirical è partita. Ammesso che sia ancora vivo, non ne avrà per molto. Ti affretti verso la stanza al piano di sopra. Vai al 2.

52

L'energia purissima che sprigiona dalle dita sotto forma di fulmine si trasforma in un filo di luce fievole che va a confluire nella lama della spada di Leon. La lama brilla di una luce che non è di questo mondo e mentre si volta verso di te Leon sorride e i suoi occhi sembrano riempirsi di riflessi rossastri demoniaci. I suoi occhi sono l'ultima cosa che vedi. FINE

53

L'energia purissima che sprigiona dalle dita sotto forma di proiettili magici si trasforma in un filo di luce smorta che va a confluire nella lama della spada di Leon. La lama brilla di una luce che non è di questo mondo e mentre si volta verso di te Leon sorride e i suoi occhi sembrano riempirsi di riflessi rossastri demoniaci. I suoi occhi sono l'ultima cosa che vedi. FINE

54

Ghoul, scheletri e zombi sono la bassa manovalanza ideale per

un lavoro come questo: al termine del tuo incantesimo appaiono dieci tra zombi e scheletri e quattro ghouls: più che sufficienti per spaccare i dodici specchi.

In brevissimo tempo dei vetri non rimangono che i frantumi e scorgi per un attimo che dietro gli specchi erano stati posizionati dei meccanismi collegati tra loro simili a balestre, che sparano all'unisono attivati da Vrozandack: tu ti trovi al centro della stanza ma i tuoi servi non-morti assorbono l'impatto di tutti i dardi che originariamente erano destinati a te. Ci giureresti che su quei proiettili Vrozandack abbia messo del veleno o qualche altra diavoleria per avere la certezza di ucciderti, ma questo non tocca certo i tuoi servitori che come non-morti sono immuni al veleno.

Spostando la visuale noti Vrozandack stupefatto accucciato tremante in un angolo mentre i ghouls arrivano per primi a rendergli omaggio. Ti ricordi di quando anni fa Vrozandack venne salvato per miracolo dal tocco paralizzante di un ghouls, che ironicamente aveva voluto disarmare esponendosi quindi al suo tocco. Stavolta non c'è nessuno a prestargli soccorso.

x x x x x X X

Ora puoi precipitarti a liberare le altre terre che ti sono state sottratte: se vuoi continuare la tua opera a Holy Cross vai al **16**, se invece vuoi andare a Sukyskin vai al **7**. Ma se hai già liberato entrambi vai invece al **22**.

55

Bistrinya è una terra agreste che hai contribuito in maniera decisiva a rendere ancora più pittoresca e produttiva. Le periodiche rivolte che questi bifolchi hanno azzardato per

cercare di rovesciarti (ancora adesso il solo pensiero ti fa sorridere) ti hanno fornito del materiale di prima scelta per irrorare le viti e alimentare la terra. Si dice che anche le lacrime delle vedove e degli orfani abbiano contribuito sensibilmente a migliorare la qualità e la quantità della frutta e del vino prodotti a Bistrinya, e di certo le tue dimostrazioni di potere hanno sradicato l'idea di ribellarsi da quelle menti semplici.

Vrozandack sicuramente si è rintanato nella Torre del Municipio, l'edificio più importante di Bistrinya e quello in cui si trova il meccanismo di teletrasporto.

Rimani stupita nel vedere che, contrariamente a quanto avresti pensato si confacesse ai bravi ragazzi che erano i tuoi compagni d'avventura, Bistrinya non è stata evacuata del tutto.

Mentre cammini per gli edifici sprangati e le strade deserte alla volta del Municipio noti infatti una donna che ti si para davanti, senza mostrare alcun segno di paura. Anzi: senza mostrare proprio alcuna emozione. Questa strana apparizione svela la sua natura: sotto ai tuoi occhi la donna si trasforma in un DdDdDemone alto quasi tre metri e dalla testa di toro! Che incantesimo lanci? DARDO INCANTATO (vai al **69**), EVOCA DEMONE (**9**), EVOCA NON-MORTI (**4**), FULMINE MAGICO (**41**), RIVELA MAGIA (**6**), SOTTERRARE (**77**)

56

Arrivi quatta quatta al covo di Leon, forte del vantaggio della sorpresa che hai ottenuto. Di sicuro gli stivali elfici che indossi e che attutiscono i rumori mentre cammini si rivelano un grande aiuto. Ti fissano come sempre ma li ignori. La stanza è immersa nell'oscurità più profonda ma grazie all'Anello della

Notte ti ci vuole poco per vedere quasi come se fosse illuminata a pieno giorno.

Qui vengono conservati i tomi più antichi e preziosi, oltre ovviamente al meccanismo per il teletrasporto. Leon è inginocchiato davanti alla sua spada, in una posa che gli hai visto fare moltissime volte in passato quando eravate in gruppo insieme. Sta comunicando telepaticamente con la sua arma micidiale e probabilmente fino a poco fa stava raccogliendo informazioni sui tuoi progressi tramite una qualche forma di chiaroveggenza. Hai veramente pochissimo tempo per fare la tua mossa prima che l'elfo impugni la spada e la usi al massimo del suo potenziale.

Se gli lanci un **DARDO INCANTATO** vai al **53**, se opti per un **EVOCA DEMONE** vai al **48**, se preferisci un **EVOCA NON-MORTI** vai **17**, se invece lanci un **FULMINE MAGICO** vai al **52**; **SOTTERRARE** vai al **21**; infine, se provi con un **TOCCO DI MORTE** vai al **23**.

57

Per poter essere efficace l'incantesimo **DARDO INCANTATO** deve essere lanciato su un bersaglio visibile. E la creatura che ti ha attaccato decisamente non lo è. I polpastrelli delle tue dita sfrigolano di energia magica che attende solo di essere indirizzata verso un bersaglio che però non la colpirà mai. Il nemico invisibile non perde tempo: una fiammata che sembra originarsi dal tuo stesso corpo ti manda all'altro mondo. FINE

58

L'incantesimo **LEVITAZIONE** ti permette di spostarti solo in

verticale e non disponi di appigli con cui muoverti fino all'altra parte del fossato. Né sarebbe consigliabile scendere nel fossato visto che le punte intrise di veleno e decorate con le rune potrebbero rivelarsi letali.

Puoi lanciare EVOCA DEMONE (15), EVOCA NON-MORTI (3), RIVELA INVISIBILE (63), SALTO (71), VOLO (60), se non disponi di nessuno di questi incantesimi vai al 74.

59

La stanza è immersa nell'oscurità più profonda ma grazie all'Anello della Notte ti ci vuole poco per vedere quasi come se fosse illuminata a pieno giorno.

Qui vengono conservati i tomi più antichi e preziosi, oltre ovviamente al meccanismo per il teletrasporto.

Leon ti sta aspettando in piedi, silenzioso come te lo ricordi, con la spada sfoderata e pronta a contenere il tuo assalto. Con quale incantesimo lo attacchi? DARDO INCANTATO (53), EVOCA DEMONE (48), EVOCA NON-MORTI (17), FULMINE MAGICO (52), SOTTERRARE (21) o TOCCO DI MORTE (14)? Se non disponi di nessuno di questi incantesimi Leon ti mozza di netto la testa con un colpo solo.

60

Voli elegantemente dall'altra parte.

Riconosci l'interno dell'antica roccaforte con molta fatica: le stalle e i recinti dove venivano allevati gli splendidi cavalli bianchi sono stati rasi al suolo e della struttura originaria rimangono solo due edifici che sembrano non essere stati abbandonati: il corpo centrale a un centinaio di metri da te

(dove sai che all'ultimo piano troverai Boris) e la torre di avvistamento ancora più lontana.

È proprio quest'ultima a far scattare la tua Runa d'Allarme: grazie al contatto con la Gemma della Visione riesci a visualizzare con facilità che in cima alla torre si sta sporgendo da uno spioncino una figura bassa e tarchiata, in cui riconosci il tuo vecchio compagno Oliver, un nano amante del sidro ma dalla mira infallibile! I sensi acuiti dal Talismano Felino ti dicono che Oliver sta armando la sua balestra con un dardo dalla punta dorata. Che incantesimo usi? **BARRIERA MAGICA (36)**, **DARDO INCANTATO (49)**, **FULMINE MAGICO (45)**, **VOLO (8)**. Se non disponi di nessuno di questi incantesimi Oliver, pur con la lentezza che caratterizza il vecchio nano, ti uccide con due colpi.

61

Ovviamente data la natura del luogo la magia scorre con grande impeto un po' d'ovunque tra pergamene, tomi e manuali. Quello che per un mago alle prime armi potrebbe essere un ostacolo per una strega esperta come te è comunque fonte di importanti informazioni: percepisci che dalla porta che conduce al salone proviene un concentrato di magia molto potente, di natura protettiva e sacra. Oltre la porta della sala dedicata all'anatomia non senti alcunché.

Puoi verificare che non ci sia nulla di invisibile con **RIVELA INVISIBILE (27)**, altrimenti non ti rimane che procedere verso Leon: Se vuoi prendere per la strada più ovvia, forse una trappola (a maggior ragione ora che ne hai percepito la forte aura magica), vai al **25**. Se vuoi provare a passare tramite il

passaggio segreto che si trova dall'altra parte vai al **70**.

62

La stanza è stata effettivamente spogliata di tutto quanto potesse esserci, di valore e non, quindi figuriamoci se Vrozandack non ha provveduto a intascarsi gli oggetti magici che c'erano!

Eppure... forse è solo una tua impressione, o forse il residuo di qualche rito che è stato compiuto in passato, ma ti sembra di aver visto per un breve istante balenare qualcosa in movimento. La traccia appartiene senza dubbio alla scuola dell'illusionismo.

Se disponi di RIVELA INVISIBILE e vuoi usarlo vai al **33**, altrimenti vai al **31**.

63

Purtroppo l'incantesimo non rivela nulla che possa esserti d'aiuto nell'attraversare il fossato: non c'è nessun ponte o corda invisibile.

Puoi lanciare EVOCA DEMONE (**15**), EVOCA NON-MORTI (**3**), LEVITAZIONE (**58**), SALTO (**71**), VOLO (**60**), se non disponi di nessuno di questi incantesimi vai al **74**.

64

L'incantesimo DARDO INCANTATO ti permette di creare solo 5 proiettili magici, che eliminano altrettante copie illusorie di Forester. Quest'ultimo sembra divertito dalla situazione e brandendo la sua spada magica ne invoca il potere urlando la formula di attivazione: *Shu-Du*. Puoi provare ancora ad

affrontarlo se possiedi alcuni incantesimi: EVOCA DEMONE (24), EVOCA NON-MORTI (75), FULMINE MAGICO (20), LEVITAZIONE (40), SALTO (76), SOTTERRARE (38), VOLO (66).

Altrimenti Forester e le sue copie rimanenti ti raggiungono e i uccidono.

65

Pensi che un buon mix di non-morti sia la cosa più indicata per una situazione come questa. Privato del fattore sorpresa datogli dall'invisibilità, Emirical tiene a bada come può i lenti zombi e i deboli scheletri, ma poco o nulla può contro i ghouls che dopo averlo paralizzato cominciano a divorarne le carni. Sorridi tra te e te pensando di doverti sentire in colpa per aver dato in pasto ai ghouls una preda così magra e insapore! Adesso puoi salire al piano superiore dove sicuramente Vrozandack ti aspetta. Vai al 2.

66

Non prendi nemmeno un minimo di rincorsa: ti liberi in aria con eleganza e sicurezza mentre Forester e le sue copie ti guardano a bocca aperta: non si aspettava certo una mossa del genere! Rapida e silenziosa ti avvii verso la porta socchiusa del passaggio segreto e Forester non ha nemmeno il tempo di inveirti contro, figurarsi lanciare un incantesimo. Vai al 56.

67

Lo spazio tra te e Lexif sembra riempirsi di una strana nebbia traslucida che dà su altri mondi e da lì esce un potente Opilkad.

Anche un chierico di indubbio potere come Lexif ne avrà per un po' mentre tu ti lanci sulle scale per affrontare Leon accompagnato dai rumori furibondi della lotta che sta avvenendo quaggiù. Vai al **59**.

68

Le aule in rovina di Sukyskin ti ricordano i tempi gloriosi in cui insieme al manipolo di avventurieri oggi tuoi nemici avete portato la pace nelle zone circostanti. Proprio in questo salone rinveniste il vecchio arazzo dimenticato che vi permise di individuare la Valle Nascosta e inaspettatamente fu proprio in un vecchio magazzino abbandonato del complesso che trrrrrrrrrrrrovasti lo stivale mancante per fare il paio con il tuo altro Stivale Elfico. La punta della matita si è spezzata, poco male.

Lasci perdere i ricordi e ti concentri sulla missione: apparentemente non c'è nulla di strano, ma non si sa mai. Puoi sondare la zona con un RIVELA INVISIBILE andando al **19** oppure verificare la presenza di magia attiva con RIVELA MAGIA al **30**. In alternativa, se non disponi di questi incantesimi o preferisci non usarli adesso, procedi al **34** per incontrare Boris.

69

Cinque dardi di pura energia magica schioccano dalle tue dita e colpiscono il bersaglio, ma per quanto riescano a scalfirlo quello che hai di fronte è un mostro troppo robusto per poter essere eliminato con tanta facilità. Il demone barcolla, se non altro sei riuscita a rallentarlo: adesso devi dargli il colpo di

grazia. Quale incantesimo usi? EVOCA DEMONE (9), EVOCA NON-MORTI (4), FULMINE MAGICO (41), RIVELA MAGIA (6), SOTTERRARE (77)

70

La sala dedicata all'anatomia non è mai stata ricca e sfarzosa come il resto del complesso ma adesso sembra avere del tutto perso la sua funzione originaria visto che a decorare il soffitto alto cinque metri ci sono spuntoni acuminati, lame e sbarre di ferro!

È evidente che Leon e gli altri erano consapevoli del fatto che ci fosse un passaggio segreto in questa stanza e che tu te lo ricordassi, e per questo avranno voluto renderti più difficile raggiungerlo, come se non fosse già poco accessibile posizionato in alto e raggiungibile solo con una scala che serve a fare ricerche tra gli scaffali più alti – e con le lame poste sul soffitto sarà ancora più complicato.

Di colpo avvertitititititit una sorta di pizzicore al fianco sinistro, segno che il tuo Anello Catastale ha riscontrato qualche modifica all'architettura originale: ricevi una visione istantanea ma molto precisa della nuova planimetria dell'edificio e scopri che i tuoi vecchi compagni hanno modificato il passaggio rendendolo accessibile solo da un lato, che non è quello in cui ti trovi tu. Stai valutando se tornare sui tuoi passi oppure se trovare un sistema per proseguire da qui (immaginandoti impossibilitata a procedere da questa stanza Leon non si aspetterà certo un assalto proprio da qui) quando il passaggio si apre e a scendere dalla scala è una tua vecchia conoscenza. Anzi: otto vecchie conoscenze! Forester, un uomo dei boschi

addestrato dagli elfi, scende i gradini seguito da sette sue copie identiche che ne ripetono perfettamente i gesti: mago dilettante, ha sempre prediletto questo volgare incantesimo dell'illusione che genera copie di se stessi e che, per le regole imperscrutabili della magia, impedisce sempre al vero bersaglio di essere colpito per primo eliminando di volta in volta una delle copie in più. Mezzucci da ciarlatani e illusionisti (che poi sono la stessa cosa), decisamente indegni di un mago vero come un negromante.

Accarezzandosi la barba rossiccia Forester ti saluta a modo suo, mentre il suo buffo simbolo sacro a forma di albero sbatte sulla sua corazza: «Ci rivediamo, Etlidam» dice una cacofonia di otto voci identiche. È talmente sicuro di sé che non ha nemmeno chiuso il passaggio segreto alle sue spalle.

Quale incantesimo usi? DARDO INCANTATO (64), EVOCA DEMONE (24), EVOCA NON-MORTI (75), FULMINE MAGICO (20), LEVITAZIONE (40), SALTO (76), SOTTERRARE (38), VOLO (66)

Se non disponi più di nessuno di questi incantesimi sei facilmente preda degli otto Forester.

71

Prendi una breve rincorsa: le dimensioni del fossato sembrano quasi essere state studiate apposta per permetterti l'accesso con questo incantesimo! Plani senza problemi dall'altro lato.

Riconosci l'interno dell'antica roccaforte con molta fatica: le stalle e i recinti dove venivano allevati gli splendidi cavalli bianchi sono stati rasi al suolo e della struttura originaria rimangono solo due edifici che sembrano non essere stati

abbandonati: il corpo centrale a un centinaio di metri da te (dove sai che all'ultimo piano troverai Boris) e la torre di avvistamento ancora più lontana.

È proprio quest'ultima a far scattare la tua Runa d'Allarme: grazie al contatto con la Gemma della Visione riesci a visualizzare con facilità che in cima alla torre si sta sporgendo da uno spioncino una figura bassa e tarchiata, in cui riconosci il tuo vecchio compagno Oliver, un nano amante del sidro ma dalla mira infallibile! I sensi acuiti dal Talismano Felino ti dicono che Oliver sta armando la sua balestra con un dardo dalla punta dorata. Come farai fronte all'incontro? BARRIERA MAGICA (36), DARDO INCANTATO (49), FULMINE MAGICO (45), VOLO (8). Se non disponi di nessuno di questi incantesimi Oliver, pur con la lentezza che caratterizza il vecchio nano, ti uccide con due colpi.

72

L'incantesimo BARRIERA MAGICA ti protegge dagli attacchi a distanza e per quanto possa essere efficace (ben poco, in verità) contro il primo impeto di Boris non ti protegge dal suo secondo assalto, di una precisione quasi chirurgica pur se effettuato con una rozza spada bastarda. FINE

73

I paramenti sacri difensivi che Lexif mostra con tanto orgoglio assolvono alla loro funzione: l'incantesimo gli si rifrange addosso senza che il potente chierico accusi il colpo. Con una rapidità incredibile ti è addosso e ti frantuma il cranio con la sua mazza. FINE

74

Gironzoli per un po' intorno al fossato cercando di capire come superarlo senza i tuoi incantesimi quando dopo un po' fa capolino sulla porta di Sukyskin un nano grasso come un otre e scatarrante bestemmie. Riconosci Oliver, un nano già vecchio quando lo avevate preso con voi per alcune avventure. Amante del sidro e balestriere provetto, ti lancia un dardo dalla punta d'oro mancandoti clamorosamente.

Furioso, Oliver ti agita le mani contro prima di incoccare un altro proiettile, stavolta d'argento. Reprimi a stento una risata quando lo vedi cadere nel fossato! Stai ancora pensando a come entrare a Sukyskin quando il dardo ti perfora il cranio trapassandoti da sotto il mento. La cosa ironica è che la Runa d'Allarme non ha potuto avvertirti del pericolo imminente perché il colpo di Oliver è partito per sbaglio. FINE

75

Decidi di invocare molti non-morti per eliminare il prima possibile le copie di Forester, quindi la tua scelta cade su zombi e scheletri. Ne compaiono in totale una ventina scarsa. Purtroppo Forester è un abile spadaccino e tiene testa senza particolari problemi al tuo piccolo esercito e oltretutto ti accorgi che questa sala è diventata un po' troppo affollata e non puoi sperare di accedere al passaggio segreto mentre infuria la battaglia. A questo punto puoi usare **DARDO INCANTATO (64)** o **FULMINE MAGICO (20)**. In alternativa morirai per mano di Forester.

76

Come da manuale, l'incantesimo SALTO ti permette di determinare la parabola indicativa del salto in avanti che ti prepari a spiccare. Sempre come da manuale, non puoi muoverti liberamente mentre spicchi il salto e quindi non puoi evitare le lame, le punte e gli altri oggetti che sono stati infissi sul soffitto a cinque metri di altezza. Sei morta. FINE

77

Contrariamente a quello che rivela il suo aspetto, il demone non è solo molto forte ma deve essere dotato di una certa intelligenza visto che sembra aver intuito quale incantesimo stavi lanciando e con un balzo ti è addosso superando la fossa che hai creato. Speravi di farcela e questa illusione ti ha ucciso. FINE

78

Per poter usufruire dell'incantesimo devi toccare il tuo avversario. Contro un guerriero del calibro di Boris non hai speranza: prima ti taglia la mano con cui stavi perpetrando l'attacco e poi ti conficca la spada in pieno petto. FINE