

Da venti anni i Popoli Liberi sono in guerra contro il malvagio stregone Iznaar: gli eserciti composti da uomini, elfi e nani combattono giorno dopo giorno le orde di orchi, goblin, non-morti, barbari e mostri che servono il mago. La situazione stagna e la vittoria è ancora lontana. Tutto ciò ha un terribile costo per i Regni Liberi: il pane e l'acqua sono razionati, i campi sequestrati, le locande devono rifornire l'esercito, l'inflazione è altissima e la criminalità continua ad aumentare. Molti contadini si ribellano in tutti i Regni e c'è il rischio di vedere scoppiare una guerra civile.

Il re umano Shimeor IV convocò il Consiglio dei Maghi per trovare una soluzione rapida e definitiva alla guerra. Il Mago Anziano Ismean gli disse che un modo c'era, ma pericolosissimo e con un prezzo da pagare troppo alto. Spinto dalla disperazione, Shimeor volle saperlo ugualmente: avrebbero dovuto invocare il demone-oracolo K'Nweys per conoscere la maniera definitiva per sconfiggere Iznaar, ma questo avrebbe significato sacrificare la vita del suo figlio più giovane, Gadren. Il re, dopo una riflessione durata giorni interi e pensando alla rovina che c'era in tutti i regni, accettò.

Gadren venne sacrificato da Ismean in piena notte. Il demone-oracolo K'Nweys spiegò che, se il Libro delle Anime fosse stato tolto dalla sua biblioteca, Iznaar avrebbe perso ogni potere e la guerra sarebbe presto finita. Subito il Consiglio dei Maghi si riunì, convocando i tre più grandi eroi dei Regni Liberi: Gamgir il Nano, Deolder il nipote di Shimeor e Endoriel l'Elfo. La missione è semplice: essere teletrasportato

nella biblioteca d'Iznaar, recuperare il libro e ritornare grazie ad un anello magico che permette di far sapere che il volume è stato preso. Questo avvertirà il Consiglio, che ti consentirà di lasciare la biblioteca.

Inoltre, un esercito di 100.000 soldati di tutti i Regni Liberi attaccheranno il gigantesco castello d'Iznaar per garantirti di non incontrarlo durante la tua missione: sarà troppo occupato a dirigere le sue truppe per interessarsi a te.

NELLA BOCCA DEL LEONE

Regolamento

Il Registro

Il Personaggio: Scegli il personaggio che più ti piace.

La Combattività (Co) si utilizza durante i combattimenti, se incontri dei nemici (leggi sotto).

La Resistenza (Re) è il livello di salute: se arriva a 0, il personaggio è morto e dovrai ricominciare da capo, perdendo tutto quello che hai trovato o vinto. Si possono recuperare dei punti di Resistenza, ma il totale di partenza del tuo personaggio non può essere superato (tranne in caso di indicazioni contrarie).

Lo Zaino: Può contenere 6 oggetti. Li troverai scritti in *italico* e in *grassetto* (per esempio: ***una lampada***). Scegli bene quelli che vuoi portare con te. Quelli che sono scritti in *italico*, *grassetto* e *sottolineato*, invece, non occupano nessun spazio nello Zaino (per esempio: ***un elmetto***).

COMBATTIMENTI

Se sei in un paragrafo di combattimento, procedi come di seguito.

Lancia un dado a sei facce (D) ed aggiungi il punteggio alla tua Combattività.

Fai lo stesso per il tuo nemico, con la sua Combattività.

Se hai il punteggio totale più alto, hai vinto: lancia un D per calcolare i Danni; il punteggio ottenuto indica i punti di Resistenza persi dal nemico.

Se hai il punteggio totale più basso, hai perso: lancia un D per calcolare i Danni; il punteggio ottenuto indica i punti di Resistenza perduti da te.

Se i punteggi sono uguali, si ricomincia.

Il combattimento finisce quando tu o il nemico avete perso tutti i Punti di Resistenza.

Puoi utilizzare delle Pergamene durante i combattimenti.

Libri e pergamene

Gamgir non li può utilizzare. Deolder ne può fare uso, mentre Endoriel li utilizza e raddoppia gli effetti quando legge.

Note importanti:

È possibile che tu possa passare per un paragrafo già letto. In questo caso, non incontri di nuovo i nemici e non recuperi gli oggetti già presi.

Registro

Personaggio	Combattività	Resistenza
Gamgir	10	/15
Deolder	8	/12
Endoriel	6	/10

Zaino

--	--

1

Essere teletrasportato è un'esperienza strana e ora hai una forte nausea. Dritto davanti a te c'è un portone senza serratura. Alla tua destra e alla tua sinistra ci sono dei vani senza porte che conducono in altre stanze. Dietro di te noti sul muro un affresco che rappresenta un drago con le fauci spalancate e due grossi occhi lucidi. Sul pavimento vedi raffigurato un enorme teschio.

Vuoi dare un'occhiata alla porta di fronte (25), al teschio sotto ai tuoi piedi (20), all'affresco (10), andare nella stanza a sinistra (15) o in quella a destra (5)?

2

Questo grande tavolo potrebbe far trovare posto a dieci persone. Sul suo legno vecchio scorgi delle iscrizioni. Pensi che la lettura di un libro potrebbe far scaturire una qualche reazione. Scopri il resto della stanza: i due muri davanti a te sono nascosti da scaffali alti pieni di libri, mentre dall'altra parte del tavolo c'è una porta. Vuoi ispezionare i grossi scaffali (21), esaminare la porta (34), tornare indietro (15), tornare nella sala del teschio (29) o tentare di utilizzare un libro per vedere la reazione delle iscrizioni (27)?

3

“Va bene, dimmi cosa ti interessa.” dici.

“Voglio libri magia. Io, mago.”

“Cosa mi dai in cambio?”

“Aiuto, importante aiuto.”

Vuoi dargli un libro di magia verde (6) o nera (14), una pergamena magica (53), delle perle bianche (17) o una biografia (35)?

4

Questa sala è un laboratorio dedicato alla pratica della magia: ci sono vari armadi pieni di fiale, scatole che contengono erbe secche, **una grande pozione di salute** (recuperi 10 Punti di Re quando la bevi, ma non puoi usarla in combattimento). Noti un grande tavolo con delle mappe astrali, degli appunti scritti su vecchie pergamene e, in fondo alla stanza, un grande scaffale con tanti libri. Lo esami e trovi una **Pergamena Elfica**: se l'utilizzi prima di un combattimento, la Combattività del nemico è ridotta di metà (arrotonda all'unità inferiore). Non c'è nient'altro che vecchi libri di magia, ma noti che una parte dello scaffale è strano: sembra come se fosse una bilancia e per muoverlo servisse un oggetto molto pesante. Non c'è altro da vedere in questa stanza. Vuoi tornare indietro (15) o nella sala del teschio (29)?

5

Passi sotto il varco e metti il piede in una grande stanza spoglia. Ci sono degli affreschi sul muro: rappresentano delle scene cruenti di battaglie tra uomini, demoni, orchi e altre creature che non puoi identificare. Al centro della stanza si trova una statua a grandezza d'uomo che tiene un libro tra le sue mani. Davanti a te, sul muro opposto, noti una serie di disegni su un pannello di legno. In fondo alla sala c'è una porta dalla quale proviene un suono quasi monotono, come quando i sacerdoti della Luna recitano le loro preghiere. Alla tua destra si trova un grande scaffale con tanti libri. Ti interessarti alla statua (12), vuoi ispezionare il pannello (32), avvicinarti alla porta (28), controllare lo scaffale (44) o tornare indietro (39)?

6

“Magia verde!” esclama la creatura. “Roba da elfi, non valere niente, tu morire!”

Il libro prende fuoco nella mano dell'essere. Quest'ultimo fischia, svelando dei dentini ben affilati e poi passa all'attacco! Vai al 7.

7

Senza dire altro, sguaini la spada e balzi verso quello strano

personaggio. Sei impressionato vedendo come la creatura utilizza il suo bastone!

Creatura Co 8 Re 12

Se ce l'hai fatta, vai all'11.

8

Senza disturbare il dettato della creatura seduta alla cattedra, passi tra i banchi, raggiungi l'armadio; l'apri e trovi ***una pergamena di Abbagliamento*** (se l'utilizzi all'inizio di un combattimento, il nemico perde DX2 Punti di Co), ***una pozione di salute*** (recuperi 5 Punti di Resistenza quando la bevi, ma non lo puoi fare in combattimento). Vuoi osservare la statuetta da vicino (41), fare dietrofront (5) o tornare nella stanza del teschio (39)?

9

Ispezioni il cadavere dell'orco e trovi una ***Pozione di Salute*** (recuperi 5 Punti di Resistenza quando la bevi, ma non lo puoi fare in combattimento), ***un braccialetto di cuoio con borchie*** (lo puoi indossare per aumentare la tua Combattività di 2 punti) e ***una Chiave di ferro*** (aggiungi +37 al numero del paragrafo dove si parla di serratura di ferro e continua a leggere). Cosa vuoi fare: ispezionare il teschio (20), l'affresco (10) o la porta

senza serratura (25)? Ricorda che da adesso in poi non puoi più tornare al paragrafo 5.

10

Questo grande affresco rappresenta un drago nero con le fauci spalancate mentre devasta un paese di montagna. I suoi occhi fuoriescono dal muro: sono **due grosse perle bianche**! Forse le potresti utilizzare dove serve qualcosa di tondo; in questo caso dovrai aggiungere +4 al numero del paragrafo in cui ti troverai e leggere il seguito. Ti giri per visitare il resto: vai alla porta senza serratura (25), al teschio (20), nella stanza a sinistra (15) o in quella di destra (5)?

11

La creatura cade al suolo: il suo corpo prima è percorso da convulsioni e poi sparisce in una nuvola di polvere che si disperde dopo qualche istante. Mosso dal tuo istinto, perquisisci i suoi vestiti rimasti a terra e trovi **due perle rosse**. Forse le potresti utilizzare dove serve qualcosa di tondo; in questo caso dovrai aggiungere +6 al numero del paragrafo in cui ti troverai e leggere il seguito. Ti rialzi, dicendoti che devi decidere cosa fare: esaminare la porta (34), tornare indietro (15) o tornare nella sala del teschio (29).

12

La statua rappresenta un essere umanoide dalla possente muscolatura, coperto con una cinta di pelliccia scolpita nel marmo e il suo viso è quello di un orrendo insetto, forse una mantide, munito di due serie di quindici denti. Le sue mani reggono un volume intitolato “*Libro dell'eterna sapienza*”. Se lo vuoi mettere nello zaino, ricordati di aggiungere +4 al paragrafo nel quale si parla di monaci e continuare la lettura. La statua poggia su una base di granito con un cassetto chiuso a chiave; la serratura è di ferro. Cosa fai adesso? Vuoi avvicinarti alla porta (33), al pannello di legno (32), controllare lo scaffale (44) o tornare nella sala del teschio (39)?

13

Una parte del muro era in realtà una porta, che si apre con uno scatto: questo interrompe il dettato e le sagome si alzano. Veloce, passi dietro la nuova porta e la chiudi spingendo più che puoi: anche se sei forte, non puoi competere contro così tanti nemici! Segui un lungo corridoio e arrivi in una nuova sala rischiarata da torce: non è molto grande ma la presenza di sei grossi libri su dei piedistalli ti fa pensare che sei vicino al tuo obiettivo. Vai al 40.

14

“Magia nera!” esclama la creatura. “Non sono negromante, tu

pazzo! Tu morire!”

Il libro prende fuoco nella mano dell'essere. Quest'ultimo fischia, svelando dei dentini ben affilati e poi passa all'attacco! Vai al 7.

15

Passi sotto il vano e ti ritrovi in una grande stanza piena di libri: gli scaffali di legno contenenti decine di volumi polverosi sono ben allineati, due alla tua destra, altri due alla tua sinistra. Puoi proseguire verso il centro della stanza dove c'è un tavolo di legno. Cosa vorresti fare: ispezionare gli scaffali di sinistra (18), quelli di destra (31) proseguire fino al tavolo (2) o tornare indietro nella sala del teschio (29)?

16

Appena tocchi il libro un dispositivo libera una nuvola di gas verde irritante che ti soffoca, prima ancora di sciogliere i tuoi vestiti e le tue carni. Non sei più che un'orrenda poltiglia.

17

“Perle!” esclama la creatura. “Portano alla morte!”

Le perle diventano incandescenti nella mano dell'essere, che te le scaglia addosso, facendoti perdere 3 Punti di Resistenza. Quest'ultimo fischia, svelando dei dentini ben affilati e poi passa all'attacco! Vai al 7.

18

Con grande cautela rovistati tra i libri e ne trovi tre che ti sembrano interessanti: *Primi Incantesimi di Magia Verde*, *Terzo livello di Magia Nera* e *Biografia di Harko il Blu*. Ti accorgi che non sei solo: in questa biblioteca un fantasma sta volando dritto verso di te! Questo essere traslucido e luminoso assomiglia a un cadavere in decomposizione.

Fantasma Co: 4 Re: 6

Se hai vinto, puoi ispezionare gli scaffali di destra, se non l'hai già fatto (31), oppure ispezionare il tavolo (2) o tornare indietro nella sala del teschio (29).

19

Metti il libro sullo scaffale e così fai scattare un meccanismo: la parete gira su se stessa e ti dà l'accesso ad una nuova sala rischiarata da torce: non è molto grande, ma la presenza di sei grossi libri su dei piedistalli ti fa pensare che sei vicino al tuo obiettivo. Vai al 40.

20

Ti chini per guardare meglio questo grosso teschio e vedi che ha due cavità al posto degli occhi: ci metti due dita, ma non succede niente. Capisci che qualcosa di tondo potrebbe esserti utile. Per ora lasci perdere l'oggetto. Vuoi vedere meglio la porta senza serratura (25), l'affresco (10), andare nella stanza a sinistra (15) o in quella di destra (5)?

21

Questi scaffali sono grandi: lunghi più di otto metri e alti almeno quattro, ospitano centinaia di libri. Non hai una scala e ti arrampichi come puoi, alla ricerca di qualcosa d'interessante. Dopo più di un'ora torni a terra, dove trovi una *pergamena magica*: contiene l'incantesimo Fulmine che fa perdere 2D di Punti di Resistenza al nemico. Dopo l'utilizzo, la pergamena si volatilizza.

Torni a terra e odi una risata dietro di te: c'è una strana creatura non molto alta e vestita di cenci; la sua faccia è l'incrocio tra un umano e una talpa. L'essere porta un bastone con un campanellino attaccato all'estremità superiore.

“Chi sei?” chiedi, diffidente.

“Non lo so più” borbotta la creatura “Dammi cosa bella e ti

dono anch'io qualcosa di bello”.

Vuoi tentare uno scambio (3) o attaccarlo (7)?

22

Prendi il libro in mano ma ti senti strano, come se fossi proiettato indietro nello spazio e nel tempo, mentre rivedi tutto quello che hai fatto da quando sei stato teletrasportato nella biblioteca. Ti ritrovi nella sala del teschio: hai perso tutti gli oggetti che avevi trovato e i miglioramenti ottenuti e devi ricominciare da capo.

23

Apri il libro e leggi ad alta voce le parole vergate con il sangue sulla pergamena. Le scritte sul tavolo grondano un liquido viola scuro. Dopo neanche un minuto senti un potente vento glaciale invadere la stanza, prima che un essere strano, vagamente simile a un vecchio dalla faccia deforme, si materializzi davanti a te e ti strappi il cuore. Cadi a terra mentre la creatura se ne va, ridendo.

24

Metti le perle nelle orbite e spingi: dopo qualche secondo senti un susseguirsi di rumori meccanici. Urli di terrore quando le

mascelle del teschio sotto i tuoi piedi si aprono e fai una caduta di qualche metro prima di colpire qualcosa di morbido. L'odore della putrefazione è opprimente, il buio è totale e gridi di nuovo quando senti tante mani che ti afferrano gli arti, prima di percepire un morso sul tuo collo...

25

Si tratta di una grande e robusta porta di legno con dei grossi chiodi di ferro e senza serratura. Provi a spingere, ma non riesci a muoverla. Decidi di lasciar stare per il momento. Vuoi ispezionare il teschio scolpito (20), vedere l'affresco (10), andare nella stanza a sinistra (15) o in quella di destra (5)?

26

Metti le perle nelle orbite e spingi: dopo qualche secondo, senti un susseguirsi di rumori meccanici. Non nascondi la tua sorpresa quando la porta di fronte, senza serratura, si spalanca. Vuoi entrare in questa nuova sala (42), andare a sinistra (15) o a destra (5)? Ricorda che non puoi più rimuovere le perle.

27

Decidi di utilizzare uno dei libri, ma quale? Vuoi tentare con un libro di magia verde (51) o rischiare con quello di magia nera (23)?

28

Attraversi la sala e ti fermi davanti alla porta da dove proviene quel suono gutturale e ipnotico. Vuoi aprire la porta (33), avvicinarti alla statua (12), al pannello di legno (32) o tornare nella sala del teschio (39)?

29

Attraversi la stanza e torni nella sala con il teschio, ma appena metti un piede dentro, una grata di ferro scende rapidamente sopra di te, impedendoti di tornare nella sala che hai appena lasciato! Come se questo non bastasse, un grosso orco si trova sul teschio e ti fissa: il suo sguardo odioso, la sua armatura di cuoio ornata di punte metalliche, la sua sciabola intrisa di sangue rappreso e il suo scudo con il simbolo d'Iznaar non promettono niente di buono!

Orco Co: 8 Re: 15

Se hai vinto, vai al 9.

30

Noti un dente non ben allineato con gli altri. Lo tocchi con la punta dell'arma e cade: puoi portare il dente con te. Ti

permetterà di ridurre i danni dei nemici di 1 punto. Vuoi controllare la statua (12), ispezionare il pannello (32), avvicinarti alla porta (28), frugare nello scaffale (44) o tornare indietro (39)?

31

Ci sono molti libri, ma solo uno ha colpito la tua attenzione: *uno spesso e pesante vocabolario di lingua antica*. Se ti viene in mente di utilizzare un oggetto pesante da qualche parte dovrai aggiungere +15 al paragrafo in cui ti troverai e leggere il seguito. Mentre chiudi il tuo zaino un ragno gigante cade dal soffitto, proprio davanti a te! Questa creatura nera e lucida con le macchie rosse sull'addome ti minaccia, mostrando le sue mandibole!

Ragno Gigante Co: 6 Re: 8

Se hai vinto, puoi ispezionare gli scaffali di sinistra (18) se ancora non l'hai fatto, oppure proseguire fino al tavolo (2) o tornare indietro nella sala del teschio (29).

32

Attraversi la sala fino ad arrivare a un pannello di legno, dove leggi delle strane iscrizioni quasi cancellate dal tempo o da qualcuno:

“Se il morto ha gli occhi color del latte (o del sangue?), allora raggiungerai quelli che hanno trovato la fine (o la verità?)”

Vuoi controllare la porta da vicino (33), avvicinarti alla statua (12), dare un'occhiata allo scaffale (44) o tornare nella sala del teschio (39)?

33

Spingi la porta e scopri una strana scena: ci sono più panche occupate da delle sagome vestite con dei sai intente a scrivere, dietro dettatura di un altro essere seduto ad una cattedra. Assomigliano a dei monaci in uno scrittorio e la scena ti sbalordisce. La stanza ha un armadio sul muro di destra e una statuetta sul muro di sinistra, vicino alla cattedra.

Vuoi fare dietrofront (5), passare tra i banchi e ispezionare l'armadio (8), avvicinarti alla statuetta (41) o tornare nella sala del teschio (39)?

34

Fai qualche passo verso la porta ed entri nella nuova stanza, ma non hai il tempo di guardare attorno a te che un terribile mostro ti si butta addosso: il suo torso è quello di una vecchia donna, senza gambe, ma con una grande coda squamosa come quella di un serpente. Senza occhi, porta una maschera fatta di stracci,

mentre i suoi capelli sono vipere che ti fissano sibilando. Non avevi mai visto un mostro simile fino ad ora.

Gorgone Co: 10 Re: 15

Attenzione: i suoi molesti serpenti ti distraggono e la tua Combattività è ridotta di 2 punti per questo paragrafo. Se vinci, vai al 4.

35

La creatura guarda il libro, prima di scoppiare a piangere. Legge ad alta voce per qualche minuto e fa una pausa, prima di cadere al suolo e di essere avvolto da una luce blu e bianca. Il suo corpo levita per un po' prima di ritrovare delle fattezze umane: quelle di un uomo di mezza età, vestito di blu, con un bel bastone da mago e una daga d'argento alla cinta. L'uomo ti guarda e dice:

“Grazie mille straniero. Sono Harko il blu: mago della Torre d'Argento, membro del Consiglio. Sono venuto qui anni fa per tentare di sconfiggere il malvagio Iznaar, ma lo stregone mi aveva trasformato nella creatura abietta che hai visto prima. Per rompere l'incantesimo, dovevo trovare il ricordo della mia vita passata.”

In poche parole, gli spieghi chi sei e perché ti trovi lì. Harko ti ascolta attentamente.

“Conosco bene questa dannata biblioteca: dietro la porta che vedi c'è un laboratorio di magia, custodito da una potente creatura. Se riuscissimo a sconfiggerla, potrei fare un rituale di Santuario per impedire agli schiavi d'Iznaar di entrare.”

Accetti la proposta di Harko.

Vuoi tornare indietro (15), aprire la porta (38) o tornare nella stanza del teschio (29)?

36

Con timore prendi il libro in mano e, con tua sorpresa, non succede niente. Pensi intensamente all'Anziano del Consiglio ed entri in comunicazione telepatica con lui:

“Gli dei sono con noi, l'ho trovato! Potete procedere con il teletrasporto!”

Pochi attimi dopo senti che qualcosa ti sta succedendo: è la stessa sensazione provata prima del tuo arrivo nel castello d'Iznaar. Stai finalmente lasciando questo terribile posto e in un

attimo ti ritrovi nella sala del Consiglio dei Maghi, con l'Anziano in mezzo agli altri Consiglieri: tutti guardano il libro, non credendo ai loro occhi.

Vai all'Epilogo.

37

Entri nella stanza senza notare che il suono si è interrotto. La sagoma alla cattedra si alza, imitato da quelli ai banchi e tutti si voltano verso di te: i loro sai sono sporchi e in pessimo stato, le loro mani e il poco che vedi dei loro visi sono in decomposizione. Avanzano verso di te che cerchi di scappare, ma la tua strada è bloccata dalla possente statua con la testa a forma d'insetto che non hai sentito muoversi. L'idolo di marmo ti prende per le braccia mentre i monaci, ormai vicini, ti afferrano per i piedi. Ti dibatti invano mentre lo strano corteo ti porta via fino alla sala del teschio, dove la statua ti butta per terra. L'urto ti fa perdere i sensi e l'ultima cosa che vedi è il monaco che si trovava alla cattedra brandire un pugnale, prima di infilzarlo nel tuo cuore. La tua avventura finisce qui.

38

Con grande cautela e con Harko che ti copre le spalle fai qualche passo verso la porta, poi entri. Non ci vuole molto per vedere l'arrivo di una terribile creatura: un orribile gorgone

striscia verso di te! Il suo torso è quello di una vecchia donna, senza gambe e dalla grande coda squamosa come quella di un serpente. Il suo viso senza occhi è mascherato con degli stracci puzzolenti e i suoi capelli sono vipere che ti fissano sibilando.

Harko ti ordina di buttarti a terra; ubbidisci, mentre l'uomo proietta una sfera luminosa verso l'orrenda creatura che cade in mille pezzi, come un bicchiere rotto.

“Adesso sei libero di ispezionare la sala” dice Harko “So che era l'unico mostro ad infestarla. Io rimango qui a riposarmi un po' perché quest'incantesimo necessitava di tanta energia. Ti raggiungerò quando starò meglio”.

Annuisci ed entri nella nuova sala. Ricorda di aggiungere 8 al numero del paragrafo dove si parla di cinque libri uguali e leggere il seguito, tranne se sei mascherato. Vai al 4.

39

Attraversi la stanza e torni nella sala con il teschio, ma appena metti un piede dentro, una grata di ferro scende rapidamente sopra di te, impedendoti di tornare nella sala che hai appena lasciato! Come se questo non bastasse, un grosso orco si trova sul teschio e ti fissa: il suo sguardo odioso, la sua armatura di cuoio ornata di punte metalliche, la sua sciabola intrisa di

sangue raggrumato e il suo scudo con il simbolo d'Iznaar non promettono niente di buono!

Orco Co: 8 Re: 15

Se hai vinto, vai al 52.

40

Questa nuova sala è grande e illuminata da torce, al contrario delle altre in cui era l'incantesimo a dispensare un bagliore fioco. Non c'è nessuno, ma noti cinque libri su dei piedistalli.

Ti avvicini e vedi che tutti hanno lo stesso titolo: “**Libro delle Anime**”. E' quello che dovevi trovare e portare al Consiglio! Il problema è che ce ne sono cinque, non uno solo. Li devi analizzare per non rischiare di consegnare un libro falso, senno' tutti i tuoi sforzi saranno stati vani. Ma quale scegliere?

Il primo (50), il secondo (16), il terzo (36), il quarto (22) o il quinto (54)?

41

Con grande cautela, ti avvicini alla statuetta: è alta trenta

centimetri, fatta di onice e rappresenta una creatura con quattro braccia, tre occhi, tre corna, due lingue e una coda. Noti la presenza di un piccolo meccanismo e della dicitura:

Inserire Numero:

**

Se hai la risposta giusta, vai al paragrafo corrispondente. Nel caso contrario puoi: vedere l'armadio (8), tornare sui tuoi passi (5) o tornare nella sala del teschio (39).

42

Entri in questa nuova stanza: trovi un tavolino con ***una grande pozione di salute*** (recuperi 10 Punti di Re quando la bevi, ma non puoi farlo in combattimento), ***una pergamena di Soffio del Drago*** (utilizzala durante di un combattimento: il nemico perde 3D di Re). Proseguendo vedi una porta lontana da te di qualche metro, ma è custodita da un guerriero in armatura nera.

Guerriero Co: 12 Re: 20

Se hai vinto, trovi **una maschera nera** (aggiungi +5 al numero del paragrafo dove leggi una parola scritta in rosso, poi

continua la lettura). Prosegui e vai al 40.

43

Guidato dalla maschera prendi il libro in mano. Nel frattempo, pensi intensamente all'Anziano del Consiglio ed entri in comunicazione telepatica con lui:

“Gli dei sono con noi: l'ho trovato! Potete procedere con il teletrasporto!”

Pochi attimi dopo capisci che qualcosa ti sta succedendo: è la stessa sensazione di prima del tuo arrivo nel castello d'Iznaar. Stai lasciando questo terribile posto e in un attimo ti ritrovi nella sala del Consiglio dei Maghi, con l'Anziano in mezzo agli altri Consiglieri: tutti guardano il libro, non credendo ai loro occhi.

Vai all'Epilogo.

44

Questo grande scaffale contiene molti volumi di storia, di geografia e di altri argomenti che non t'interessano molto. Trovi, però, una strana serie di libri che non hanno niente a che vedere con gli altri:

“Trappole magiche contro i ladri”, “Dispositivi con il gas tossico”, uno spazio vuoto, “Irregolarità del continuo spazio-temporale”, “I Grolbar: demoni di un altro tempo”.

Temi che si tratti di una trappola e non osi toccare i libri; questo però non ti impedisce di prendere una ***Pergamena di Scudo Speculare***: da utilizzare in combattimento per ricevere solo la metà dei danni inflitti dal nemico, mentre l'altra metà li subisce lui. Ricorda che la puoi utilizzare solo una volta.

Vuoi tornare indietro (5), osservare la statua (12), il pannello di legno (32), la porta (33) o tornare nella sala del teschio (39)?

45

La maschera modifica la tua vista: scopri che solo un libro è quello giusto, mentre gli altri sono crudeli trappole, soprattutto quello che, se aperto, invoca la comparsa di una creatura quasi invincibile. Vai al 43.

46

Hai aperto il cassetto alla base della statua e trovi ***due perle rosse***. Forse le potresti utilizzare dove serve qualcosa di tondo: in questo caso dovrai aggiungere +6 al numero del paragrafo in cui ti troverai e leggere il seguito. Lasci la statua e pensi a cosa fare: vuoi avvicinarti alla porta (33), al pannello di legno (32),

allo scaffale (44) o tornare nella sala del teschio (39)?

47

Prendi il primo libro, ma si trasforma subito in un paio di mani squamose e possenti che afferrano i tuoi polsi e li stringono. Provi a liberarti ma più ti muovi, più le orrende membra viscide e fredde ti serrano.

“Cane! Che cosa mi hai fatto?”

Harko prende tranquillamente un libro su uno dei piedistalli, lo mette nella sua bisaccia e ti strappa l'anello, poi lo infila al suo dito.

“Faccio il necessario per tornare a casa mia e garantirmi una bella posizione nel Consiglio. Grazie a questo libro diventerò sicuramente il nuovo Anziano. Ci vediamo, eroe!”

Il mago sta scomparendo: sa come utilizzare l'anello e l'incantesimo del teletrasporto. Ti dibatti, ma le mani della trappola stanno quasi per spezzarti i polsi. Sei condannato a rimanere bloccato fino alla morte, o peggio: fino al ritorno d'Iznaar.

48

“Non toccare nessuno libro!” esclama Harko “Iznaar ha

sicuramente messo delle trappole!”

“Come possiamo riconoscere il libro giusto?” chiedi.

Harko chiude gli occhi, entra in trance per qualche momento, sorride e punta un libro con il dito.

“Prendi questo: l'incantesimo della Verità mi ha rivelato la sua natura.”

Se vuoi ubbidire ad Harko, vai al 47. In caso contrario, vai al 49.

49

“No. Perché non prendi tu quel libro? Se dici la verità non dovrete aver paura, a meno che tu non voglia fregarmi. Lavori per Iznaar?”

Harko non risponde e ti ordina di nuovo di prendere il libro. Rifiuti ancora una volta, ma il mago prende il suo bastone e si mette in guardia, pronto ad ucciderti!

Harko il Blu Co 7 Re 12

Speciale: Harko utilizza un incantesimo che riduce la tua Co di 4 Punti. I tuoi danni sono dimezzati, mentre lui ti causa 2D di danni. Se hai vinto trovi una *Piccola Clessidra d'Oro*: quando sei al paragrafo dove ci sono i libri sui piedistalli puoi decidere quale prendere; se scegli quello sbagliato puoi tornare e provare con un altro, ma solo per una volta. Vai al 40.

50

Prendi il libro in mano, ma appena lo tocchi si trasforma in due orrende mani squamose che stringono i tuoi polsi. Provi a resistere alla stretta viscida e fredda, ma è inutile: non ti puoi liberare. Rimarrai così fino alla tua morte o peggio: fino al ritorno d'Iznaar.

51

Leggi le righe scritte a mano sulla pergamena: le iscrizioni sul tavolo sono luminose e un grande calore si diffonde in tutto il tuo corpo. Sei avvolto in una grande luce bianca e recuperi tutti i Punti di Resistenza persi fino a questo momento. Se non ne hai persi, il Totale di Partenza della tua Resistenza aumenta di 3 punti. Rinvigorito, noti il libro trasformarsi in un mucchio di cenere; eliminalo dal tuo inventario. Vuoi andare alla porta (34) o verso i grandi scaffali (21)?

52

Ispezioni il cadavere dell'orco e trovi una *Pozione di Salute* (recuperi 5 Punti di Resistenza quando la bevi, ma non lo puoi fare in combattimento), *un braccialetto di cuoio con borchie* (lo puoi indossare per aumentare la tua Combattività di 2 punti) e *una Chiave di ferro* (aggiungi +37 al numero del paragrafo dove si parla di serratura di ferro). Cosa vuoi fare? Osservare l'affresco (10), ispezionare il teschio (20) o avvicinarti alla porta chiusa (25)? Ricorda che da adesso in poi non puoi più tornare al paragrafo 5.

53

“Tu pazzo!” esclama la creatura.

Il mostro fischia, svelando dei dentini ben affilati e poi passa all'attacco! Vai al 7.

54

Prendi il libro, ma il suo aspetto cambia rapidamente: la copertina diventa quella di un volume demoniaco. Hai la forte tentazione di aprirlo; cerchi di resistere ma non puoi fare altro che cedere. Leggi le pagine scritte con il sangue e un fulmine rosso fuoriesce dal libro prima di materializzarsi davanti a te: hai liberato una creatura alta sei metri con la pelle rossa, le

corni nere, una possente muscolatura e delle ali gigantesche: si tratta di un Grolbar, una razza di demoni che neanche i negromanti possono veramente controllare. L'essere distrugge la parete coi pugni prima di saltare nel vuoto e prendere il volo per chissà dove. Aiuterà Iznaar o seminerà la morte per conto suo? Coperto di vergogna, non vuoi più uscire dalla biblioteca e speri che lo stregone avrà pietà di te, perché sai che il Consiglio non ne avrà.

Epilogo

Tre mesi sono passati dal tuo ritorno con il Libro delle Anime: le forze dei Regni Liberi hanno conquistato terreno giorno dopo giorno, fino all'assedio finale al castello d'Iznaar, dove il generale di Shimeor ha ucciso lo stregone.

Con la ripresa dell'attività industriale e le buone notizie provenienti dai campi di battaglia, le rivolte si sono calmate e la situazione è quasi tornata come prima.

Una notte, mentre stai uscendo da una taverna, un uomo incappucciato ti chiama per nome. Mosso dall'istinto ti avvicini a lui, che ti dice:

“Grazie per avermi liberato.”

“Ma chi sei?” chiedi.

“Sono l'entità contenuta nel Libro delle Anime. Il demone-oracolo vi ha rivelato come annientare il potere d'Iznaar, ma non vi ha detto cosa succede se il Libro delle Anime non è custodito correttamente.”

“E perché dovrei crederci? Il Consiglio dei Maghi non è composto da stupidi: loro conoscono quel libro!”

“Tu dici? O ne hanno solo sentito parlare perché è conservato da sempre nella biblioteca del castello da Irneor, il nonno d'Iznaar?”

“Come?”

“Eh sì, Irneor ha lasciato qualche falsa verità sulla natura del Libro delle Anime, così che i dotti dei Regni Liberi possano essere tratti in inganno.”

“E allora, cosa accadrà?”

“Colui che controlla il Libro delle Anime ha il potere sulle creature delle tenebre, ma se il volume non è custodito secondo i riti d'Irneor, beh... Saranno le creature stesse a riprendersi il potere...”

Rimani di sasso, mentre la creatura abbassa il suo cappuccio e svela un viso bellissimo, ma provvisto di due piccole corna sulla fronte.

“Oh, mio caro liberatore, avete vinto contro Iznaar, ma tutti i demoni, streghe, negromanti, orchi, troll e persino draghi si stanno radunando e ciò segnerà la fine della vostra civiltà!”.

L'essere se ne va, ridendo. Non sai più cosa pensare, credere o fare. Il vento si alza, portando con sé l'odore del ferro...