

Rolen-Zael, ossia “L'Antica Foresta” nel linguaggio dei Syddh, o elfi silvani, popolo nato prima delle civiltà degli umani, sta morendo: la primavera è stata praticamente sterile, i fiori non sono sbocciati, la linfa non è fluita vitale, gli animali non hanno giocato tra di loro e gli alberi continuano a sussurrare strane e triste canzoni. Il Consiglio del Re dei Syddh, aiutato da Lyrie, l'Alta Sacerdotessa di Ghè, la Madre Terra, ha intuito che qualcosa di malefico è all'opera e che sta rodendo il Cuore della Dea stessa. I Saggi, membri del Consiglio, stimano che Rolan-Zael non potrà sopravvivere fino all'inverno successivo se nessuno riuscirà a estirpare il male che indebolisce Ghè.

Un sacerdote al servizio di Lyrie ha ricordato a tutti un'antica profezia, la quale narra che “Colui nato sotto la luna rossa potrà vincere il serpente che avvelena Colei-che-da-la-vita”. I saggi hanno allora provato a capire chi sia il Predestinato e hanno inviato dei messaggeri in tutta Rolan-Zael.

Alla fine ti hanno trovato: ti chiami Darled Zenikel, nato durante un'eclissi di luna quattrocento stagioni or sono e sei l'apprendista di Orkeenit il druido. Quando hai saputo della profezia ne hai parlato con il tuo mentore, il quale sperava che questo giorno non dovesse arrivare mai.

«Ahimè, è il tuo destino Darled.» disse Orkeenit «Dovrai andare dal Re e da Lyrie, per sapere come compiere la missione per cui sei nato.»

L'indomani mattina sei partito con i messaggeri verso la Fortezza della Grande Quercia, il palazzo del Re dei Syddh... chissà se sarai veramente all'altezza di essere il Prescelto?

Due giorni dopo, appena arrivato alla Fortezza della Grande Quercia con i messaggeri, sei subito guidato al cospetto del Re, di Lyrie e del Consiglio, i quali ti stanno aspettano. Non hai mai visto una costruzione così grande: le alte mura di pietre si reggono da sole, senza bisogno di cemento e ogni cosa è sovrastata dai possenti rami dell'albero plurimillenario. Non hai il tempo di ammirare a lungo le ciclopiche difese che già ti trovi in un lungo corridoio nel quale generazioni di artisti hanno dipinto la storia dei Syddh dall'Alba dei Tempi fino ad oggi. Delle guardie spalancano una grande porta ed entri in una vasta stanza colma di luce, nella quale il trono del Re si trova davanti a una grande finestra che mostra una piccola parte del colossale tronco della Quercia.

Il monarca è alto, coi lunghi capelli corvini e vestito con le più preziose stoffe che tu abbia mai visto prima; la sua fronte è cinta da una fine corona d'oro con qualche pietra luminosa. Al suo fianco si trova una donna dalla pelle coperta di complessi tatuaggi, la quale indossa dei vestiti fatti di pelle e con dei piccoli rami intrecciati nei suoi folti capelli rossi; è scalza e si appoggia ad un bastone di legno contorto coperto di perle e di amuleti che penzolano sui loro lacci di cuoio. Alla destra del Re sono seduti cinquanta uomini e donne ben vestiti e dietro la donna ci sono altrettanto persone, simili ai druidi.

«Benvenuto» dice il re «Sai già perché sei stato portato qui?»

«S... sì» balbetti, impressionato «Sarei io il Prescelto... ma non so niente di come salvare la nostra Dea che...»

«Silenzio» t'interrompe la donna, che identifichi come Lyrie. «Sento la voce della Madre: urla, ma sa che sei qui e che inizierai il tuo viaggio... non importa se non sai dove andare, perché è il tuo cuore che ti guiderà...»

«Dardled» riprende il Re «I Saggi del nostro popolo, i sacerdoti di Ghè e l'Assemblea dei Druidi Anziani hanno lavorato studiando gli Antichi Testi per tracciare una mappa che ti permetterà di raggiungere la Madre Terra.»

«Vai, Prescelto!» urla Lyrie «Qualsiasi luogo visiterai, arriverai alla Madre e al Nemico che la sta divorando... vai, vai, VAI!»

Lanciando l'ultimo urlo, Lyrie perde i sensi e cade per terra: i sacerdoti e i druidi si precipitano per raccogliertela e portarla altrove. Il Re ti guarda un'ultima volta e ti fa cenno di lasciare il palazzo. Sei scortato dagli stessi messaggeri con i quali sei venuto e sei condotto nella città di Olmonero, a una lega dalla Fortezza, da dove potrai iniziare il tuo viaggio.

## Il destino di Dardled

Sei Dardled Zenikel, della razza dei Syddh che popola le antiche foreste del Mondo Conosciuto e che vive in armonia con la Terra e le sue creature. Gli Dei ti hanno scelto per salvare la più grande di loro...

All'inizio dell'avventura hai uno zaino per mettere gli oggetti che trovi, un borsello con 20 Monete (dal quale ne potrai togliere o aggiungere). Sei armato di una spada corta e ci sono 2 pasti e la mappa nel tuo zaino.

Ricordati degli oggetti che puoi raccogliere: sono scritti in grassetto e corsivo (es: ***una corda***), ma non ti è concesso di prendere appunti.

Possiedi 3 Punti di Ferita: se sei ferito (o se salti un pasto quando ti viene chiesto di farne uno) perdi uno di questi "PF". Se li perdi tutti, Dardled muore e dovrai ricominciare dall'inizio, perdendo tutto quello che è stato raccolto prima della morte.

Avrai la possibilità di utilizzare degli incantesimi, ma ricordati che ti fanno perdere uno o due PF.

Devi anche ricordarti delle note speciali: è possibile che tu incontri un tipo di frase come *«Lo gnomo ti indica un sentiero*

*meno pericoloso: aggiungi 5 al numero del paragrafo dove leggerai la parola “teschio” e vai al paragrafo corrispondente.»* In questo caso, dovrai ricordarti di quello che dovrai fare.

Ricordati che non puoi prendere appunti!

Puoi andare al paragrafo [1](#) per iniziare.

## 1

Olmonero è una piccola città Syddh: le case sono tutte di legno, all'infuori delle fortificazioni e della caserma della Milizia. La piazza con un vecchio olmo è il punto di riferimento per eccellenza e ti siedi su una panchina all'ombra del fogliame dell'albero per studiare la mappa: sembra che ci siano pochi posti che permettono di arrivare nel Mondo Sottterraneo da cui si può accedere alla casa di Ghè. Secondo questa vecchia pergamena, potresti lasciare la città per avventurarti a nord nella Collina Proibita, lì dove ci sono le antiche tombe, situata a due giorni di cammino. Oppure andare a sud, sull'isola della Nebbia, nel bel mezzo del Lago delle Lacrime; ci potresti arrivare stanotte stessa se non ci sono intoppi. Potresti anche dirigerti ad ovest nel Bosco Fulminato, a tre giorni di viaggio ([49](#)).

Rifletti un po' su cosa potresti fare: visitare il vicino mercato per comprare degli oggetti che potrebbero esserti utili (vai al [30](#)), andare a bere un sorso alla taverna del Picchio sulla tua destra (vai al [40](#)) o lasciare la città e iniziare il tuo viaggio (vai al [55](#))?

## 2

«Ehi tu, straniero!» urla una voce.

Ti giri e non nascondi la tua sorpresa quando scorgi tre miliziani a venti passi da te, tra cui due armati di archi lunghi

che ti prendono di mira.

«Ti insegno io a barare a carte quando giochi con dei bravi ragazzi!» esclama il miliziano tra i due arcieri. «Via!»

Le due frecce sono veloci come fulmini: ti getti sul lato sinistro per evitarle, ma una di loro ti si conficca dolorosamente nella gamba. Cadi per terra e urli, mentre i miliziani se ne vanno ridendo.

Con un intenso sforzo rompi la freccia e l'estrai, soffrendo come un dannato, poi la butti lontano da te. Strappi un lembo dalla tua camicia per fasciare la ferita e utilizzi i tuoi poteri druidici per guarire meglio. Dopo un po' ti rialzi e parti, zoppicando un po'; togli un PF.

Dove vuoi andare? A sud sull'Isola della Nebbia nel mezzo del vicino Lago delle Lacrime (37). O nel Bosco Fulminato, situato ad ovest, ma che è a tre giorni di viaggio (49)?

### 3

I tuoi piedi avanzano da soli verso il gruppo di Ondine: rimani fulminato dalla loro grazia e pensi che neanche le ragazze Syddh possano competere con loro. Il canto s'indebolisce e le Ondine rimaste in acqua ti raggiungono sulla riva del lago e ti prendono per le braccia, portandoti verso lo specchio d'acqua,

mentre quelle che stavano cantando ti spingono, ridendo. Circondato da queste belle creature ridete tutti beatamente, ma presto quelle che stavano cantando ti bloccano le braccia e le gambe, mentre le altre estraggono dei pugnali curvi fatti di pietra, colpendoti come furie. Non hai nemmeno il tempo di difenderti e muori, dissanguandoti nelle acque del Lago delle Lacrime. La tua avventura finisce qui.

#### 4

La notte è stata particolarmente fredda e umida. Non hai dormito bene e le tue membra sono paralizzate dalla terribile temperatura. Perdi 1 PF. Una volta riscaldato, riprendi il tuo cammino. Vai al [31](#).

#### 5

«Ecco a voi, monsignore eccelso con le carte, dei begli oggetti adatti ad un prode viandante!» dice scherzosamente il ragazzo.

Ecco cosa contiene la borsa e il prezzo di ogni articolo:

Arco corto+6 Frece: 40 Monete (non occupa nessun posto nello zaino)

1 flacone vuoto: 5 Monete (vale come un solo oggetto nello zaino)

Guanti di cuoio: 6 Monete (non occupa nessun posto nello



zaino)

Rampino: 10 Monete

Maschera da boia: 5 Monete (non occupa nessun posto nello zaino)

Coltelli per arrampicarsi: 10 Monete (vale come un solo oggetto nello zaino)

Fionda: 5 Monete

Martello: 5 Monete

Collana di denti di Gublin: 8 Monete (non occupa nessun posto nello zaino )

Cordicella: 4 Monete

Chiodi: 3 Monete

Campanellino di rame: 4 Monete

Quando hai preso (e pagato) quello che vuoi comprare, vai al [16](#). Se non trovi niente che t'interessa, vai al [29](#).

## 6

Hai dormito comodamente e pensi di aver fatto bene a prendere la coperta: Orkeenit dice sempre che un viaggiatore intelligente deve avere del buon materiale con sé. Riprendi la tua strada attraverso la foresta; vai al [34](#).

## 7

Entri in un lungo corridoio, simile alla galleria di una miniera, illuminato da un bagliore di cui non capisci la fonte. Vai dritto, la spada in mano, fino ad arrivare ad un incrocio: a destra il corridoio si fa molto più buio mentre a sinistra arde un bagliore. Dove vuoi andare: verso il buio (32) o la luce (17)?

## 8

«Quel posto è davvero strano, anche per noi. Se ci vai, non dare mai retta a quelle dannate Ondine: sono Syddh come noi, ma hanno un legame misterioso con l'acqua e i suoi mostri. Adesso, ti spiego come fare...»

L'uomo ti spiega come difenderti dalle seducenti ma terribili Ondine. Ricordati del codice "Pesce". Qualcuno entra nella taverna: è un miliziano; il tipo prende la Moneta, ti saluta senza cerimonie e si mischia tra gli altri clienti, lasciandoti da solo. Puoi giocare a carte con gli altri (45) o lasciare il locale (55).

## 9

Accendi una torcia: il suo bagliore non è sufficiente per rischiare l'ambiente e un soffio ghiacciato la spegne, come una semplice candela. Una potente voce femminile echeggia nella tua testa: *“Il prescelto non può fidarsi dei doni dei popoli della superficie. Non sei degno di me.”*

Chi sarà stato? Ghè, forse? Non lo saprai mai, perché non sei stato all'altezza della missione e sei condannato a vagabondare nel cuore della terra fino al tuo ultimo giorno. La tua avventura finisce qui.

## 10

La sentinella è un Uggar: questa creatura alta e possente assomiglia a un essere umano dal viso deforme e dalla muscolatura troppo sviluppata. Questi esseri, non molto intelligenti, sono irosi e violenti. La sentinella porta un grossolano elmo di ferro, qualche protezione sulle braccia e le gambe ed è armato con un'ascia abbastanza grossa da tagliare il tronco di una vecchia quercia. Un combattimento sarebbe una pazzia. Valuti le opzioni che hai: utilizzare un arco (38), dei coltelli da lancio (15), fare un incantesimo (59) o cercare di imbrogliarlo (44)?

## 11

Il taverniere riempe il tuo bicchiere prima di badare ad un altro cliente. L'uomo con la spada ti si avvicina e chiede:

«Non ti ho mai visto qui: sei nuovo in città?»

«Sì, sono in viaggio» rispondi cautamente.

«Ah, anch'io viaggio spesso. Vorresti qualche consiglio?»

Vuoi chiedergli dei posti segnalati sulla tua mappa ([27](#)), vuoi allontanarti di lui ([25](#)), giocare a carte con gli altri ([45](#)) o lasciare il locale ([55](#))?

## 12

Anche se non hai mai giocato a “Colombo” prima, hai vinto la bellezza di 20 Monete! Gli altri giocatori si congratulano con te per la tua intelligenza. Uno di loro tira fuori una busta di tela e dice:

«Ehi, nessuno ti ha mai visto qui prima. Sei un viaggiatore? Ebbene, avrei delle cose che potrebbero interessarti; vuoi dare un'occhiata?»

Vuoi vedere cosa il giovane ha a vendere ([5](#))? Altrimenti, vai al [29](#).

## 13

Ogni Syddh è un pericolo con le armi da tiro: tutti i signori del Mondo Conosciuto amano avere un'unità di arcieri del tuo popolo nei loro eserciti. Vai avanti cautamente e prendi la mira: gli Urrak non si aspettano di essere bersagliati e il tuo vantaggio è grande. Se utilizzi l'arco, vai al [18](#). Se, invece, utilizzi i coltelli da lancio, vai al [33](#). La fionda non è utile in questo caso; torna al [31](#) e fai un'altra scelta.

## 14

Prendi il tuo arco in mano, miri agli stregoni e stai per scoccare la prima freccia... ma il tuo sangue si gela quando gli occhi di tutti e cinque gli avversari diventano delle lucine blu. Il tuo arco cade in polvere e le tue frecce si consumano in piccole fiamme blu. I cinque maghi alzano i loro bastoni prima di sparare uno strano raggio viola che ti colpisce dolorosamente in pieno petto. Cadi all'istante, trasformandoti in uno grosso sciame di insetti. La tua avventura finisce qui.

## 15

Lesto come una lince ti avvicini alla creatura e gli lanci i coltelli, avendo cura di colpire un'arteria o un organo importante. L'acciaio si conficca nella carne dell'essere che urla di dolore prima di correre verso di te e colpirti come non ci fosse un domani: non puoi proteggerti per molto tempo da questa pioggia di pugni potenti e muori. La tua avventura finisce qui.

## 16

«Bene, bene!» dice il giovane, contando le sue Monete. «È stato un piacere giocare e fare affari con te».

«Piacere mio» rispondi, mentre stai per lasciare il tavolo dei ragazzi.

«Amico!» urla uno di loro, trattenendoti per il braccio «Non puoi andartene così! Non ci offri il bicchiere dell'amicizia?»

«Cosa?» chiedi, sorpreso.

«Beh sì» riprende quello che ti ha venduto gli oggetti «Qui a Olmonero è tradizione che un cliente offra un bicchiere a chi gli vende qualcosa»

«E ai suoi amici!» aggiunge un altro, rimasto muto fino a quel momento.

Se vuoi offrire da bere a questi cinque giovani Syddh

(spendendo 5 Monete in totale), vai al [53](#). Altrimenti vai al [29](#).

## 17

Scegli di seguire la luce: risali piano piano per qualche decina di metri fino ad arrivare alla grande sala del trono dove le pareti sono d'oro, dappertutto ci sono secchi e giare colmi di pietre preziose e il trono è composto da una preziosa essenza minerale. Stenti a credere ai tuoi occhi quando scorgi una figura venire verso di te: non è molto alto, il suo viso deforme ha il colore della terra, i suoi abiti pregiati non ne nascondo la gobba, porta una pesante corona e impugna uno scettro, entrambi intarsiati di pietre rare e costose. La creatura dice:

«Sono Raib, re delle ricchezze del Mondo Sotterraneo. Ho sentito parlare di te, Prescelto.»

«Dove si trova Ghè?» chiedi.

«Morta» risponde frettolosamente Raib «Un potente demone la tormentava e sembra che tu sia arrivato troppo tardi.»

«Ma allora il mondo morirà? Gli alberi non daranno più frutti, la vita stessa scomparirà!» esclami, triste.

«No, andiamo» dice Raib, mellifluo «C'è sempre un modo per salvare il tuo piccolo mondo, amico mio...»

«Come sarebbe?» chiedi.

«In quanto Prescelto, riconosci come degno erede di Ghè e diventerò io il Dio della vita!»

La tua testa è come in una tormenta: le parole della creatura hanno qualcosa di convincente e si fanno strada nel tuo animo. Se hai il codice “iniziato” vai al [48](#). Altrimenti vai al [56](#).

## 18

Tendi la corda dell'arco e fai centro colpendo tutti e cinque gli Urrak in testa o nel cuore. Solo una delle tue frecce si è conficcata in uno dei barili. Noti con disappunto che l'arco si è rotto e non lo puoi più utilizzare. Puoi continuare il tuo viaggio

passando per la foresta, lontano dal sentiero ([19](#)) o ispezionare la barricata ([42](#)).

## 19

Il sentiero non è più sicuro e sarà meglio arrivare al Bosco Fulminato passando per la foresta, sperando che non ci siano altri Urrak o delle trappole. Con passo sicuro continui la tua strada fino al crepuscolo e ti fermi in una radura per installare il tuo bivacco. Devi mangiare un pasto o perderai 1 PF. In seguito ti addormenti. Se hai una coperta vai al [6](#), altrimenti al [28](#).

## 20

La discesa è interminabile: scalino dopo scalino, scendi sempre più profondamente nelle viscere della terra. Le antiche pietre della scalinata sono leggermente scivolose e un falso passo potrebbe costarti la vita; delle luci, probabilmente di origine magica, rischiarano l'ambiente; scendi altri centinaia di gradini prima di arrivare a destinazione: un'altissima parete di pietra con delle complesse incisioni e bassorilievi rappresentanti la nascita di Ghè e con una grande porta di metallo a te sconosciuto al centro si trova davanti a te. Sei stanco e devi fare un pasto prima di proseguire. Con spavento ti accorgi solo all'ultimo momento che la porta è stata aperta e che c'è pure una sentinella: vai al [10](#).



## 21

Comprare questa coperta è stata un'ottima idea, visto il freddo che ha fatto durante la notte. Il sonno è stato riposante e sei pronto per un'altra giornata di viaggio. Vai al [31](#).

## 22

La creatura sbuffa rumorosamente e si avvia lentamente verso la scalinata, mugugnando qualcosa nella sua lingua gutturale e lasciando incustodita la monumentale porta. Felice di essere stato più furbo di una tale creatura, prosegui oltre la soglia. Vai al [7](#).

## 23

Tiri fuori l'ampolla con la fata prigioniera: emette un bagliore bianco e potente, ma non abbastanza per rischiarare le tenebre del ventre della terra. *“Come può il mio Prescelto umiliare una delle più pure delle forme di vita? Non sei degno di me!”* Esclama una potente voce femminile nella tua testa. L'ampolla si rompe da sola e la fata vola via, lasciandoti nelle tenebre, costretto a vagabondare e rifiutato dalla Dea. La tua avventura finisce qui.

## 24

Facendo tesoro dei consigli dell'uomo della taverna, utilizzi i campanellini: il loro tintinnio echeggia nell'aria e i maghi si girano verso di te. Continui ad agitare i campanellini sempre più forte e i tuoi avversari urlano, disperati, mettendo le loro nodose e scheletriche mani ai lati delle loro teste. Vai avanti così, senza smettere ed entri nel tempietto dove trovi **una pozione di salute** (recuperi 2 PF quando la bevi), un **Pasto** e una **Torcia**. L'incantesimo ti fa perdere 2PF. Il tempio custodisce una scalinata che scende nelle tenebre e avverti una forte energia magica che ne fuoriesce. Il tuo mentore ti aveva già parlato di queste cose: è la porta verso il modo ipogeo, quello di Ghè. Vai al [20](#).

## 25

Devi aspettare un po' prima che la donna finisca con la persona prima di te. Dopo qualche momento, il cliente se ne va e ti avvicini all'anziana Siddh: vestita con una gonna umile ma con al collo una collana fatta con uno stile a te sconosciuto, grandi orecchini dorati e un anello di rame alla mano e con un fazzoletto sui capelli che stanno cominciando a perdere il loro bel viola naturale. Ti chini e le porgi la mano dopo aver pagato 2 Monete. La veggente ti scruta il palmo, poi dice:

«Terribile è il tuo destino. Se la sentinella incontrerai, dalle da mangiare e passare potrai.»

La donna ti fa cenno di andare via: vuoi andare al bancone (35), giocare a carte con gli altri (45) o lasciare il locale (55)?

## 26

L'uomo alla taverna ti ha messo in guardia contro gli stregoni, che sono attirati dalla potente magia del terreno come le mosche da un cadavere. Questi maghi hanno una debolezza: non sopportano i suoni acuti. Se hai un oggetto da poter usare, sottrai 30 al numero del paragrafo nel quale ti viene proposto di attaccare gli stregoni e vai al paragrafo corrispondente. Vai al [54](#).

## 27

«Dato che viaggi molto, forse potresti darmi qualche dritta» dici.

«Beh, facciamo che ti do un consiglio per una Moneta» ti risponde l'altro.

Vuoi chiedergli informazioni sul Lago delle Lacrime (8) o sul Bosco Fulminato (43)? Se non puoi pagare puoi salutarlo e giocare a carte con gli altri (45) o lasciare il locale (55).

## 28

Le notti sono fredde, anche tra gli alberi secolari della foresta della terra dei Syddh. Hai passato una pessima notte a causa del freddo e perdi 2 PF. Se sei ancora in vita, vai al [34](#), altrimenti la tua avventura finisce qui.

## 29

«Ci vediamo, ragazzi.» dici alzandoti.

Però, muovendo il braccio, fai cadere delle carte da gioco dalla tua manica. I giovani ti fissano arrabbiati e tu non capisci cosa stia succedendo.

«Figlio di un cane!» esclama quello seduto di fronte a te «Hai barato come un gublin! Ecco perché hai vinto!»

«Sì, è vero!» Esclama un altro, vicino a te. «Ridacci le monete!»

Tutti gli avventori vi stanno guardando: questi bastardi ti hanno incastrato! Sai che niente e nessuno potrà crederti o salvarti. Rapido balzi verso la porta, mentre un cliente per un pelo non ti prende; arrivato alla porta, l'apri ed esci. Corri fino all'uscita della città, destando i sospetti dei miliziani di turno. Lasci Olmonero alle tue spalle e vai al [55](#), ma ricordati del codice “bastoni.”

## 30

Questo mercato è pieno di gente: è difficile farsi largo per accedere ai banchi, ma con un po' di pazienza ce la fai. Guardando le varie bancarelle, esiti a comprare gli oggetti seguenti:

Razioni di cibo (conta come un Pasto): 1 moneta l'uno; ne puoi comprare più di uno.

Corda da 15 passi: 3 Monete

Borraccia da un litro: 2 Monete

Coperta: 3 Monete

Flacone vuoto: 2 Monete

Fata in un'ampolla di vetro: 5 Monete (fonte di luce)

Torce: 2 Monete per le 3 torce

Selci: 1 Moneta (per accendere il fuoco e le torce)

Coltelli da lancio: 5 Monete per i tre coltelli

Una volta che hai scelto (e pagato) quello che vuoi, deponi il tutto nel tuo zaino e lasci il mercato. Vuoi bere alla taverna del Picchio (vai al [40](#)) o lasciare la città per iniziare il tuo viaggio (vai al [55](#))?

## 31

La mattina è tranquilla e generosa: trovi un vecchio albero con una ***gamba di Thrull***: un grosso fungo molto nutriente (conta come 1 Pasto). Più in là, incontri uno splendido esemplare di

Vipera Bicefala: l'animale è scontroso e pericoloso, ma uno che conosce le arti druidiche può anche prenderne una senza subire danni. Se hai un flacone puoi prelevare *una dose di veleno*, altrimenti prosegui seguendo il sentiero. Verso mezzogiorno ti fermi e ti nascondi nel sottobosco vicino: a duecento passi il sentiero è bloccato da grossi barili di legno che servono da barricata a cinque Urrak armati: queste sono creature dalla pelle verde o grigia, più alte e larghe di un Syddh, con le teste grosse e pelate e dal comportamento bestiale. Non capisci cosa ci facciano lì. Se vuoi continuare per la tua strada attraversando la foresta, vai al [19](#). Se preferisci utilizzare un'arma a distanza contro di loro, vai al [13](#). Se pensi che i tuoi poteri druidici possano sconfiggerli, vai al [50](#).

## 32

Scegli la strada più buia e noti che il terreno è in discesa: piano piano, entri sempre più nel profondo delle viscere della terra. Fa sempre più caldo e non vedi niente: neanche i tuoi occhi di Syddh riescono a penetrare l'oscurità. Forse potresti accendere una torcia ([9](#)) o utilizzare un'altra fonte di luce ([23](#)), oppure andare avanti così, nel segreto della terra che ha visto nascere ogni cosa prima di accoglierla dopo la morte ([36](#)).

## 33

La situazione è difficile: ci sono cinque nemici e hai solo 3

coltelli da lancio. Decidi di non sprecarli e di cambiare tattica: puoi provare con l'arco, se ne hai uno ([18](#)), oppure fare una sana ritirata nella foresta, lontano dal sentiero ([19](#)) o tentare di utilizzare i tuoi poteri da druido contro questi mostri ([50](#)).

### 34

Cammini cautamente e, verso mezzogiorno, sali su una dolce collina dalla quale puoi dare un'occhiata verso il fondovalle: centinaia di alberi morti e inceneriti si alzano verso il cielo; ai loro piedi non c'è nemmeno un filo d'erba, ma solo della cenere grigia. Questo è il Bosco Fulminato: la leggenda narra che il malvagio drago Bair voleva catturare Ghè, ma Ronnad, il dio del tuono, glielo impedì e tutti e due si affrontarono in questo bosco. Tra il soffio infiammato del rettile e i lampi del Dio, tutti gli alberi furono distrutti e la terra si riempì di una potente energia magica, a tutt'oggi ancora palpabile. Bair fu sconfitto e fuggì, ma Ronnad non ritrovò mai tutte le sue forze dopo il combattimento. Osservando meglio il paesaggio noti un piccolo tempio quadrato in mezzo al fondovalle, ma ci sono anche delle persone con lunghi mantelli che vi si aggirano. Se decidi di scendere nel fondovalle vai al [54](#); se hai il codice “ceneri”, vai al [26](#).

### 35

Accedere al bancone della taverna non è molto facile, visto il

numero di clienti e il viavai delle cameriere, ma riesci a farti spazio. Il taverniere, un Syddh dal viso duro, t'interpella:

«Ehi, straniero! Cosa vuoi? Del vino rosso, dell'idromele o un'acquavite della casa? Tutto a 1 Moneta!»

Chiedi quello che vuoi e paghi. Il taverniere sparisce dietro il suo bancone e un Syddh vicino a te, col viso sfregiato da una cicatrice e con una pesante spada alla cintura, ti fa un lieve cenno di testa. Fai finta di non averlo visto e dai un'occhiata alla sala, accorgendoti che la veggente non è più lì.

Se vuoi parlare con il tipo sfregiato vai all'[11](#), altrimenti puoi giocare a carte con gli altri ([45](#)) o lasciare il locale ([55](#)).

## 36

Ti offri al buio, la tenebra primordiale che ha visto nascere ogni cosa e vai avanti, confidando in Ghè. I tuoi passi sono sicuri e, nell'oscurità delle viscere della terra, entri in contatto con l'essenza stessa della fonte di tutto: dal cielo è nata la terra, dalla terra è uscita l'acqua e dal loro incontro sono nate le piante. Gli animali sono usciti dalle acque e hanno mangiato delle piante e dei frutti; poi le altre razze sono arrivate, sempre uscite dalla terra... Molte cose sono mostrate al tuo spirito, come la rivalità del Dio Riab, dalle molte facce e dai molti nomi, colui che vuole sfruttare l'immenso tesoro della terra,



come l'oro e le pietre, e diventare lui stesso Dio al posto di Ghè. Scendi ancora di più nel cuore del mondo e ti viene mostrato il piano di Riab e la vera natura dei Prescelti: sono quelli che cacciano il malvagio Dio mostrando ai popoli la bontà della Madre Terra e insegnando a darle il rispetto che merita, sfruttando le sue risorse senza diventare avidi e quindi schiavi di Riab. Scendendo ancora impari molte altre cose e anche secolari saperi druidici. Arrivato nella parte più interna della grotta senti una carezza sulla tua testa: ricordati del codice “Iniziato”. Sei stato scelto per insegnare ai popoli come relazionarsi alla terra, ma prima dovrai scacciare Riab: in fondo alla sala buia, una scalinata luminosa sale verso l'alto. Vai al [17](#).

### 37

Lasci Olmonero alle tue spalle e t'inoltri sul sentiero che porta al Lago delle Lacrime: si dice che si sia formato con una lacrima di Ghè, dopo che aveva visto quanto il mondo fosse triste e sterile senza le piante e gli esseri viventi. Il sentiero è deserto e non senti il canto degli uccelli; noti con angoscia che gli alberi hanno perso molte foglie e che l'aria si sta facendo sempre più fredda mano a mano che ti avvicini al lago. Delle urla e degli ordini in lingua dei Gublin giungono fino a te: questi rumori vengono dal bosco situato alla tua sinistra. Dopo più di due ore di cammino, arrivi a destinazione: il sentiero sbocca su una radura dove il vastissimo lago si estende e c'è un

piccolo porto con qualche barca e un capannone. Vai avanti di qualche passo e un canto armonioso e quasi ipnotico arriva alle tue orecchie. Non impieghi molto tempo per capire che tre Ondine stanno giocando nell'acqua e altre due cantano nella tua direzione: queste creature sono cugine dei Syddh, ma hanno preferito vivere nell'acqua e non sulla terra. I loro capelli sono di uno strano colore nero-blu e la loro pelle è color grigio chiaro. Il canto s'intensifica mentre quelle che stanno nel lago t'invitano a raggiungerle per giocare. Se hai il codice “Pesce”, vai al [41](#), altrimenti puoi accettare il loro invito ([3](#)) o tentare d'ignorarle per raggiungere il piccolo porto e le barche ([57](#)).

### 38

Retrocedi leggermente e scocchi le tue frecce contro l'Ugaar. Il tuo tiro è perfetto, ma sembra che le punte non abbiano penetrato abbastanza nella carne della creatura, la quale urla di dolore e di rabbia prima di correre nella tua direzione. Ghè ti accompagna e hai il tempo di tentare un incantesimo: vai al [59](#).

### 39

Le armi o il combattimento non avranno sicuramente nessun effetto su questi strani maghi. Decidi di utilizzare il sapere dei druidi: la potenza magica di questo luogo è fortissima e chiami gli spiriti del vento affinché sollevino tanta polvere, abbastanza da confondere gli stregoni o, addirittura, soffocarli. Il vento si

alza e solleva nuvoloni di polvere, girando sempre attorno agli stregoni, presi alla sprovvista. Ne approfitti per inoltrarti ed entrare nel tempietto dove trovi *una pozione di salute* (recuperi 2 PF quando la bevi), *un Pasto* e *una Torcia*. L'incantesimo ti fa perdere 2PF. Il tempio custodisce una scalinata: scende nelle tenebre e avverti una forte energia magica che ne fuoriesce. Il tuo mentore ti aveva già parlato di queste cose: è la porta verso il modo ipogeo, quello di Ghè. Devi scendere, vai al [20](#).

## 40

La Taverna del Picchio non è molto grande e l'unica luce che entra è quella che filtra dalle piccole finestre tonde. Tutti gli avventori sono Syddh come te e un uomo dietro al bancone riempie i bicchieri di vino o d'idromele. Tre cameriere si fanno strada tra i clienti, maschi per la maggior parte. Dando un'occhiata, noti una vecchia Syddh in un angolo buio che sta leggendo la mano di qualcuno; sorridi udendo le risate di un gruppo di cinque ragazzi che giocano a carte. Vuoi andare al bancone ([35](#)), farti leggere la mano ([25](#)) giocare a carte con gli altri ([45](#)) o lasciare il locale ([55](#))?

## 41

Ti ricordi del consiglio del tipo alla taverna: ci si può difendere dal canto delle Ondine se si tappano le orecchie e, contemporaneamente, si grida il più forte possibile. Con grande

sforzo metti le mani sulle orecchie e urla come se non ci fosse un domani. Sembra funzionare: vai avanti di tre passi senza accorgertene e sei gradevolmente sorpreso dalle creature. Vai al [3](#).

## 42

Raggiungi la barricata: gli Urrak erano soli e pensi che dovevano stare lì da un lungo periodo, visto la quantità di cibo, di frecce e di materiale vario che trovi. Guardandoti meglio intorno, metti la mano su una pergamena scritta nella Lingua Nera, parlata da tutti gli adoratori di Ibar, il Padre delle Tenebre: vi è scritto che nessun Syddh deve superare questa barricata e quelle che seguono. Qualcuno quindi deve sapere come entrare nel regno di Ghè e sa della profezia. Decidi di continuare il tuo viaggio nella foresta, ma tenendoti lontano dal sentiero. Vai al [19](#), ma prima puoi raccogliere fino a tre pezzi di **carne essiccata** (conta come 1 Pasto ognuna), **una pozione di salute** (fa recuperare 2 PF persi) e **una coperta** (se non ne hai già una).

## 43

«Questo luogo è maledetto, amico mio: se il Dio del fulmine si è scatenato lì, ci sarà un motivo. Beh, stai attento agli stregoni che ci si radunano. Ascolta, ti dico come passare di lì senza farti catturare da quei pazzi...»

Il tipo ti spiega tutto quello che sa: ricordati del codice “Ceneri”. Qualcuno entra nella taverna: è un miliziano; lo sfregiato prende la Moneta, ti saluta senza cerimonie e si mischia tra gli altri clienti, lasciandoti solo. Adesso puoi giocare a carte con gli altri ([45](#)) o lasciare il locale ([55](#)).

#### 44

La stupidità degli Ugaar è superata solo dai temibili Thrull e spero di non incontrarne uno. Con naturalezza vai al cospetto della creatura, che ti lancia un'occhiataccia.

Che cosa gli racconti?

*«Salve, mi hanno detto che tu devi salire queste scale per presidiare l'ingresso sulla superficie: c'è un tipo strano che vuole entrare qui.»* Vai al [22](#).

*«Ciao, mi hanno inviato per darti una ricompensa: prendi questo cibo»* (se hai almeno 2 Pasti). Vai al [47](#).

#### 45

Con modi gentili, ti avvicini al tavolo e chiedi agli altri se puoi fare una partita a carte con loro. Tutti e cinque i giovani Syddh accettano e si spostano per farti sedere. Uno dei giocatori ti dice che giocano a “Colombo”, un gioco semplice al quale si

giocano delle Monete. Vuoi tentare la sorte ([12](#)), preferisci andare al bancone ([35](#)) o lasciare il locale ([55](#))?

## 46

Grazie al tuo scudo mistico sei ancora immune al canto delle Ondine. Remi forte e arrivi all'isola in due ore, stremato. Il posto è una grossa formazione rocciosa sulla quale una piccola foresta è cresciuta: ti ci inoltri cautamente con l'arma in mano e non ci metti molto tempo per trovare un sentiero pavimentato che porta a un piccolo tempio semi-circolare, coperto dall'edera. Si tratta di un luogo di culto druidico, ma avverti una potente forza magica: entrando nel tempio spoglio, scopri una scalinata che scende nelle tenebre e avverti una forte energia magica che ne fuoriesce. Il tuo mentore ti aveva già parlato di queste cose: è la porta verso il modo ipogeo, quello di Ghè. Se vuoi puoi scendere subito ([20](#)) o preferisci ispezionare i dintorni di questo luogo sacro ([51](#))?

## 47

Tiri fuori il cibo dallo zaino e lo deponi per terra, vicino alla scalinata e lontano dalla porta. L'Ugaar si butta sulle vivande come se fosse un enorme cane affamato, mangiando rumorosamente. Capisci che hai poco tempo: scatti verso la porta e t'inoltri oltre la soglia. Vai al [7](#).

«Bugiardo!» urla furioso, puntando il dito su Riab.

In quel momento, l'immagine della sala del trono dorato svanisce e l'ambiente diventa una vasta sala di pietra, con un trono di legno sul quale siede una donna dalla pelle verde, con i capelli d'edera e le vesti simili al muschio, indebolita e sotto la stretta delle spire di un enorme serpente d'oro dagli occhi di rubino e l'argentea lingua biforcuta.

«Non mi deludi, Syddh!» ti dice il serpente «Adesso, come farai a salvare la tua cara Dea? In superficie, il mio potere cresce: le Ondine, Uraak, gli Stregoni, Ugaar e tanti altri orrori lavorano per me e potrebbero spazzare via la tua foresta e la tua gente...»

Hai dell'acqua o un altro fluido naturale in un flacone o in una borraccia ([58](#))? Altrimenti vai al [60](#).

Lasci Olmonero alle tue spalle e t'inoltri sul sentiero che porta a ovest. Mentre cammini, noti con spavento che la vegetazione ha già perso tanto vigore, e spera di arrivare presto al cospetto di Ghè, anche se non sai cosa dovrai fare di preciso. Segui il sentiero per tutta la giornata, senza incontrare niente e nessuno. Al tramonto prepari un giaciglio improvvisato; devi anche

mangiare un pasto (o perdere un PF). Se hai una coperta, vai al [21](#), altrimenti vai al [4](#).

## 50

Dall'alba dei tempi, i druidi sono il legame tra le forze della Terra e i popoli dei vivi. Hai solo cento anni, sei ancora un apprendista che non può ancora competere con Ximaron-Ap l'Antico. Però conosci qualche trucchetto che potrà aiutarti a sbarazzarti di questi Urrak, nemici del tuo popolo e schiavi dell'immondo serpente Abir, il Padre delle Tenebre. Ti concentri e inizi una supplica silenziosa diretta agli spiriti del fuoco. Dopo qualche istante, le urla delle creature echeggiano nella foresta: cinque sagome infiammate corrono in tutti i sensi, confuse e impaurite. L'incantesimo è stato difficile e perdi 2 PF, tranne se hai con te un minerale che produce scintille; in questo caso perdi solo 1 PF e puoi eliminare la pietra dal tuo zaino. Puoi continuare il tuo viaggio nella foresta, lontano dal sentiero ([19](#)) o ispezionare la barricata ([42](#)).

## 51

Per il momento, lasci il tempietto e la scalinata dietro di te e fai il giro della zona: ci sono le rovine di vari palazzi di pietra bianca, coperti dalla vegetazione. Andando un po' più lontano, scopri una grande vasca nella quale scorre l'acqua di una fonte sotterranea; un buco sull'estremità della vasca la fa defluire



verso il lago. Se hai un flacone o una borraccia, puoi attingere quest'*acqua del santuario*. Il tuo mentore dice spesso che una tale acqua ha molte virtù. Torni nel complesso del santuario e visiti le rovine, ma non trovi niente d'interessante tranne una quantità di noci e funghetti utili per fare *un pasto*. Deciso ad andare oltre, torni nel tempio e scendi la scalinata. Vai al [20](#).

## 52

Impugni la tua spada, pronto a sfidare questi stregoni; appena inizi a combattere uno di loro, però, gli altri quattro ti circondano e intonano una lugubre canzone: i tuoi movimenti si rallentano e le tua gambe non si muovono più. Capisci troppo tardi che il tuo corpo si sta pietrificando e che presto non potrai più muoverti. Una volta diventato pietra, uno degli stregoni ti spinge: la tua statua si frantuma in mille pezzi. La tua avventura finisce qui.

## 53

Aspetti che una cameriera passi e le chiedi 5 coppe di vino rosso. Nel frattempo, uno dei tuoi nuovi amici propone una nuova partita di “Colombo”: stavolta non si giocherà per soldi, ma solo per divertimento. Iniziate la partita e nel frattempo arriva il vino: i tuoi avversari se la cavano ben meglio, ma riesci a vincerli per un soffio. I ragazzi bevono, poi ti ringraziano per la compagnia e li saluti. Vai al [29](#).

## 54

Con molta cautela, scendi nel fondovalle. Il tempietto si trova a cinquanta passi ed è custodito da 5 figure vestite di mantelli scuri e lacerati che coprono anche le loro teste. Tutte hanno grandi bastoni di legno scuro e nodoso in mano, ma sembrano non fare attenzione a te, per il momento. Vuoi scoccare contro di loro delle frecce (14), utilizzare un incantesimo (39) o lanciarti verso di loro, con la spada in mano (52)?

## 55

Il momento di iniziare il tuo viaggio vero il Mondo Sotterraneo sta per iniziare adesso: se hai il codice “Bastoni” vai al 2; se non ce l'hai, decidi dove andare: a sud sull'Isola della Nebbia, che si trova nel mezzo del vicino Lago delle Lacrime (37), oppure nel Bosco Fulminato, situato ad ovest, ma a tre giorni di viaggio (49)?

## 56

Il mondo non può sopravvivere senza un Dio che governi i doni e le ricchezze del mondo, o almeno è quello che credi quando ti inchini di fronte a Raib.

Ghè è condannata alla sconfitta e hai segnato le sorti del mondo: lo sfruttamento dei doni e dei tesori della terra sarà ormai senza regole, portando il mondo sull'orlo di una guerra

tra potenze avidissime, per la più grande gloria di Riab...

## 57

Il vecchio Orkeenit diceva sempre che le Ondine avevano tradito la Madre Terra per diventare le figlie del Dio delle Acque Profonde, il Serpente Irab. Con difficoltà ti concentri e utilizzi il sapere druidico per creare uno scudo psichico contro il canto maledetto delle Ondine, ma lo sforzo è tale che perdi 1 PF. Riesci a ignorarle e corri verso il piccolo porto; trovi qualche barca ormeggiata e la capanna principale non è chiusa a chiave: trovi ***una Pozione di Salute*** (con la quale recuperi 2 PF persi). L'isola è in vista e decidi di agire: esci, salti nella prima barca che vedi, ne sleghi l'ormeggio e remi con forza. Vai al [46](#).

## 58

Con tutte le tue forze lanci il contenitore dritto davanti a te: il serpente ride, pensando che stai provando a colpirlo con un oggetto così ridicolo, ma non ha capito che il tuo obiettivo non era lui, bensì Ghè. Il liquido scorre sul suo corpo debole: è di nuovo in contatto con un elemento da lei creato, l'acqua che scorre dal cuore delle montagne per far nascere i rivi e i fiumi, oppure il veleno della vipera, che può uccidere o curare, secondo l'uso che se ne fa, come per tutte le risorse della terra. La Dea ritrova le sue forze e si libera dalla presa del nemico,

che fugge terrorizzato ma promettendo vendetta. Appena ristabilita la calma, Ghè volge il suo sguardo verso di te. Vai all'[Epilogo](#).

## 59

Con la potenza spirituale di questo luogo sacro, puoi utilizzare degli incantesimi più potenti che in superficie: pronunci antiche parole e il suolo calcareo sotto i piedi dell'Ugaar si trasforma in sabbie mobili che si solidificano rapidamente, immobilizzando la creatura e rendendola furiosa. Cammini a una distanza di sicurezza tra le urla del mostro e i suoi vani tentativi di liberarsi e t'inoltri dietro la monumentale porta; perdi 2 PF. Vai al [7](#).

## 60

Non hai nessuna arma che potrebbe ferire un avversario così potente, ma il tuo recente insegnamento ti ha aperto gli occhi: inizi a pregare, intensamente. Consumi ogni tua forza spirituale in una lunga preghiera per Ghè affinché il mondo si ricordi della sua importanza e per far capire fino a che punto si sia allontanato dai suoi insegnamenti.

Il serpente ride della tua decisione, ma cambia espressione quando sente che la Dea sta riprendendo sempre più le forze e riesce a sfuggire dalla sua presa. Riab urla di terrore e di dolore quando Ghè, di nuovo potente, lo punisce giustamente. Dopo un tempo sembrato un'eternità il serpente dorato striscia via, umiliato ma giurando vendetta. Tu invece ti sei sacrificato

offrendo tutte le tue energie affinché il mondo capisca il vero valore della terra e dei suoi doni. Eri il Prescelto e Ghè non lo dimenticherà mai. Il tuo nome è ormai trasmesso di sacerdote in sacerdote e di druido in druido: i mortali conoscono le tue gesta e il senso della tua vita.

## Epilogo

Il potere di Ghè sta crescendo: la natura riprende quello che le era stato tolto e gli adoratori del serpente si rintanano nelle loro tenebre. Risali la lunga scalinata e torni vittorioso dal Re e da Lyrie. Il monarca e la Profetessa ti ricompensano con la loro infinita gratitudine e guadagni anche un titolo di nobiltà. Torni a casa e racconti tutto a Orkeenit e agli altri druidi che conosci: ti ascoltano e ti ringraziano.

Continui il tuo apprendistato, ma non trascuri le tue funzioni di Prescelto: viaggi spesso, anche nelle nazioni delle altre razze, per insegnare al mondo come vivere bene con i prodotti della terra, i suoi doni e come prendere i suoi tesori senza mai esagerare e, soprattutto, come rispettarla.

Perché questa era ed è la tua missione: insegnare agli altri che l'avidità di Riab e dei suoi schiavi sarà placata solo se il mondo capirà quanto è inutile depredare la madre che ci nutre, senza la quale niente e nessuno potrebbe sperare di vivere.

Hai realizzato il tuo destino, seguendo la via tracciata per te e per il mondo.