

Regolamento

Premessa:

Per affrontare l'avventura dovrai dotarti di due dadi a sei facce, una matita e del registro a pag. 2, sul quale annotare le tue caratteristiche, gli oggetti che possiedi e l'andamento dei combattimenti.

Caratteristiche e specializzazione del personaggio:

Il personaggio da te interpretato è un ladro professionista appartenente alla gilda dell'ombra, pertanto sei dotato di varie doti, acquisite faticosamente nel corso di svariati anni di addestramento, quali muoverti silenziosamente, borseggiare, scassinare serrature e disattivare trappole.

Inoltre gli affiliati più capaci si sono specializzati in specifici allenamenti che gli hanno resi particolarmente abili in determinate caratteristiche, oltre a dotarli, in alcuni casi, di determinati poteri.

Pertanto possiedi le seguenti caratteristiche:

- **Combattività:** indica la tua forza fisica e la capacità nel combattimento con le armi.
- **Destrezza:** indica una serie di attributi fisici come agilità, riflessi, abilità motorie, equilibrio, ecc...
- **Vitalità:** indica la tua condizione di salute, quando questo punteggio arriva a 0 vuol dire che sei morto.

Il punteggio assegnato alle caratteristiche suddette è determinato in base alla specializzazione che sceglierai; tieni presente che i punteggi possono cambiare nel corso della partita, ma non possono in nessun caso superare il punteggio iniziale.

Nel corso dell'avventura ti capiterà di dover mettere alla prova le tue caratteristiche, in questo caso dovrai tirare due dadi e confrontare il risultato ottenuto con il punteggio della caratteristica in esame: se il punteggio dei dadi è inferiore o uguale al punteggio della caratteristica hai superato la prova, se invece il punteggio dei dadi è superiore al punteggio della caratteristica hai fallito la prova.

Le specializzazioni che puoi scegliere sono le seguenti:

Combattente: Hai avuto un particolare allenamento che ha accresciuto la tua forza fisica, l'abilità al combattimento con le armi e la resistenza ai colpi nemici; pertanto le tue caratteristiche hanno i seguenti punteggi:

Combattività: 9 Destrezza: 7 Vitalità: 28

Acrobata: Il duro addestramento svolto ti ha dotato delle capacità di un acrobata. La tua elevata agilità ti permette di compiere salti mortali e capriole acrobatiche, oltre a migliorare la destrezza, il movimento furtivo, la velocità ed i riflessi; pertanto le tue caratteristiche hanno i seguenti punteggi:

Combattività: 7 Destrezza: 9 Vitalità: 22

Illusionista: Nel corso della gioventù il tuo vecchio mentore Ralph ti ha insegnato tutti i trucchi del prestigiatore, pertanto sei capace di renderti invisibile nell'ombra e riesci ad esercitare le doti di un ventriloquo, inoltre con il trascorrere del tempo hai scoperto di possedere dei poteri mentali di telecinesi: se ti concentri a sufficienza riesci a spostare oggetti di modeste dimensioni senza toccarli; se scegli questa specializzazione le tue caratteristiche hanno i seguenti punteggi:

Combattività: 7 Destrezza: 7 Vitalità: 22

Combattimento:

Il combattimento si svolge nella seguente maniera:

- Calcola la tua forza di attacco tirando due dadi ed aggiungendo i tuoi punti di combattività;
- Calcola la forza di attacco del tuo avversario tirando due dadi e aggiungendo i suoi punti di combattività;
- Se la tua forza di attacco è superiore a quella del tuo avversario lo hai ferito, al contrario se è la sua forza di attacco ad essere superiore alla tua, sei te ad essere rimasto ferito nello scontro. Se le forze di attacco risultano pari nessuno dei contendenti è rimasto ferito.

Il danno subito (da sottrarre al punteggio di vitalità) è determinato dalla differenza tra le due forze di attacco;

- Il combattimento procede con un altro scontro fintanto il punteggio di vitalità di uno dei contendenti arriva a 0, determinando la morte del tuo avversario ed il proseguo della storia o la tua morte ed il termine dell'avventura.

Equipaggiamento:

Sei in viaggio disponendo dello stretto necessario: indossi un'armatura di pelle, un mantello e porti uno zaino in cui riporre gli oggetti e le provviste che potresti eventualmente trovare nel corso dell'avventura.

All'inizio di questa avventura sei armato con una spada corta e un pugnale da lancio.

Alla cintura porti appesa una borsa che contiene il denaro (attualmente hai con te 10 monete d'oro).

Gli oggetti e le armi che potrai recuperare saranno indicati nel testo con il carattere *corsivo*.

Prologo

Il tuo nome è Driss e sei un ladro della gilda dell'ombra della città di Selden, capitale della regione di Corintas ed alla sola gilda devi la tua lealtà, fintanto che non trovi qualcuno disposto a pagare bene per averla...

L'ultimo incarico ricevuto ti ha condotto nella regione di Fearn, un territorio prevalentemente collinare situato ad est della tua patria ed amministrato dal conte Duncan.

Ti stai dirigendo nella città fortificata di Tauern un avamposto al confine occidentale, sei sulla strada del ritorno da un'impegnativa missione che ti ha visto violare proprio le porte del palazzo reale, e con esito favorevole visto che ora rechi con te una preziosa gemma, di colore verde smeraldo, appartenente a Malcolm il mago di corte.

Non è stata una missione facile, visto che la reggia era piena di guardie e sistemi di sicurezza, ma la tua abilità è stata premiata e sei entrato in possesso del prezioso manufatto... poi quanto valga veramente e se abbia poteri magici lo ignori, ma la persona che ti ha ingaggiato ti ha consegnato 500 monete d'oro e ne ha promesse altre 4.500 a lavoro compiuto e questo ti permette di non farti troppe domande.

Controlli il contenuto della tua borsa e conti poche monete, per la missione è bene viaggiare con poco denaro per non dare nell'occhio e comunque saranno sufficienti per sostenere gli ultimi giorni di viaggio e poi a Tauern hai intenzione di fermarti solo per poche ore, giusto il tempo di completare l'incarico ricevuto.

Ormai sei prossimo a raggiungere la città che si staglia sulla cima della collina con le sua imponenti mura fortificate dotate di massicce torri di avvistamento; mancano pochi minuti al tramonto e questo ti permetterà di varcare la soglia al calar delle tenebre in maniera da garantirti maggior protezione dagli sguardi indiscreti.

Per precauzione comunque ti volti indietro per accertarti che non ci sia nessuno a seguirti, non pensi che Malcolm abbia accettato di buon grado il furto della pietra e potrebbe aver mandato qualcuno a recuperarla, negli ultimi giorni poi ti senti particolarmente inquieto e temi di veder scorgere all'orizzonte un drappello di soldati al tuo inseguimento.

Decidi di affrettare il passo, ansioso di completare il tuo compito: devi incontrarti con Luther, l'oscuro figuro che ti ha ingaggiato per questa missione; l'appuntamento è a mezzanotte presso le mura nord all'interno della città, dove consegnerai il monile in cambio della favolosa ricompensa.

All'interno della città ti aspetta inoltre Daske, anch'esso un adepto della gilda dei ladri, il suo compito, dietro una piccola percentuale del bottino, è quello di assicurarti assistenza nel corso dello scambio e di procurarsi un carro per trasportare l'oro a Selden.

Lasci i tuoi pensieri quando giungi alle porte della città, le guardie non sembrano molto interessate a te e stanno seguendo le operazioni di transito dei carri merci dei contadini che lasciano la città dopo la giornata di mercato; ti guardi un'altra volta indietro e poi varchi il portale di ingresso, vai al paragrafo **1**.

1

Le tremolanti luci delle torce illuminano la tua sagoma che attraversa le porte est della città, furtivamente ti guardi intorno ma la tua venuta non sembra aver destato particolare attenzione; le due guardie stanno discutendo con un mercante che si lamenta della postazione defilata che ha ricevuto il suo banco quella mattina e minaccia di non pagare la concessione se per il giorno seguente non gli assegneranno un posto migliore.

Decidi di muoverti prima che le guardie possano farti qualche domanda sul motivo della tua venuta.

La città di Tauern si sviluppa interamente dentro alle sue massicce mura, il tessuto insediativo si articola in un dedalo di vie che dipartono dall'asse viario principale che collega le due porte di accesso.

Lungo il viale principale si attestano dei palazzi di una certa importanza, mentre nelle vie laterali sono invece presenti delle abitazioni di modeste dimensioni, alcune in fatiscente stato di conservazione.

Nel frattempo è interamente sceso il buio e la temperatura è iniziata a calare; alzi il bavero del mantello per ripararti dal vento e procedi lungo il viale principale.

Hai appuntamento con Daske tra circa due ore alla locanda "Il calice dorato", per aggiornarvi sugli eventi e recarvi insieme all'incontro con Luther con il quale baratterai il frutto del tuo adito furto con un bel po' di oro.

Ritieni che vagare per la città sarebbe troppo imprudente e potrebbe attirare l'attenzione delle guardie, pertanto decidi di scegliere una meta:

Se vuoi andare alla locanda "Il calice dorato" e nell'attesa dell'appuntamento scolarti un paio di birre, che ti rinfiancheranno dopo la lunga camminata o provare a guadagnare qualche moneta giocando a dadi, vai al **31**;

Se vuoi cercare direttamente Daske, dirigendoti verso la sua abitazione, per accertarti che tutto stia procedendo bene, vai al **23**;

Se invece vuoi recarti al mercato nella piazza principale, dove provare a reperire qualche oggetto utile, vai all'**8**.

2

Ti ritrovi in un vicolo oscuro e maleodorante e decidi di nasconderti nell'ombra di un androne per valutare la situazione e capire se qualcuno ti ha seguito.

Passano alcuni minuti senza che succeda niente e stai valutando l'intenzione di muoverti per recarti all'appuntamento, oramai prossimo, con Luther, quando la porta, alla quale sei appoggiato, si spalanca ed una mano ti afferra la spalla trascinandoti dentro.

Il locale è completamente buio e puoi solo scorgere il profilo del misterioso personaggio che ti trattiene.

Se decidi di attaccare la sagoma prima che questa ti colpisca nelle tenebre, vai al **32**;

Se invece cerchi di individuare l'identità dell'ombra che ti si para davanti, anche se questo potrebbe esporti ad un facile attacco, vai al **17**.

3

Estrai la spada dal fodero e con un calcio spalanchi la porta facendo irruzione nella stanza.

I soldati rimangono sorpresi della tua apparizione e decidi di sfruttare la situazione attaccando immediatamente quello più vicino.

Soldato: Combattività: 6 Vitalità: 25

Per i primi due scontri del combattimento aggiungi 2 punti alla tua combattività per l'effetto sorpresa.

Al termine del combattimento fai il conto del numero di scontri sostenuti:

Se hai impiegato sei o meno scontri per uccidere il soldato, vai al **30**;

Se invece hai impiegato sette o più scontri, vai al **20**.

4

Con un movimento convenuto pieghi il polso e ti fai scivolare in mano il pugnale da lancio, fortunatamente il cerchio di fuoco che circonda il mago lo rende maggiormente visibile al tuo attacco.

Se nel corso dell'avventura ti sei procurato ulteriori pugnali, puoi lanciarli tutti in sequenza: metti alla prova la tua destrezza per ogni pugnale che tiri, se hai successo ogni colpo messo a segno causa al tuo avversario un danno pari al lancio di un dado + 2 punti (segna il danno apportato a Luther a margine del tuo registro); inoltre se sei riuscito a ferire Luther vedi scomparire la barriera di fuoco che lo circonda (prendine nota per il proseguo dello scontro).

Se almeno un pugnale riesce ad andare a segno e Strider è tuo alleato in questo combattimento, vai **27**;

Se invece non riesci a ferire il mago o affronti il combattimento da solo, Luther ti attacca pronunciando un incantesimo, vai all' **11**.

5

Sir Roger si tranquillizza all'istante quando l'oste gli serve il boccale di birra da te gentilmente offerto (sottrai 1 moneta d'oro dalla tua borsa).

L'ira che marcava i suoi lineamenti ha lasciato il posto ad un largo sorriso: "voglio raccontarti cosa mi è capitato ieri sulla strada mentre provenivo da Selden..." ed inizia a narrarti un'altra storia incredibile che ha lui stesso come protagonista.

Fai però poca attenzione alle parole del tuo nuovo amico, in quanto stai iniziando a preoccuparti per Daske, avrebbe dovuto raggiungerti alla taverna già da diverso tempo.

Stai valutando l'idea di andare a cercarlo presso la sua abitazione, il tempo stringe e tra poco meno di un'ora dovrai incontrarti con Luther.

Intanto Sir Roger ha terminato il suo racconto e dopo aver salutato calorosamente te e gli altri avventori si avvia barcollando verso l'uscita del locale.

Sei in procinto di alzarti ed andartene anche te quando le porte della taverna si spalancano ed irrompe un gruppo di soldati. Ne conti una decina, non possiedono però i colori della guardia cittadina, bensì le uniformi del palazzo ducale; quindi individui la persona che le conduce, si tratta di un cavaliere in armatura, alto e dalla costituzione imponente: è Strider uno dei luogotenenti del conte Duncan.

Hai avuto modo di imbatterti in lui nel corso della tua sortita al palazzo reale, nel vostro precedente scontro si è rivelato un avversario formidabile, ma grazie alla tua astuzia sei riuscito ad averne la meglio. Deve essere stato inviato per recuperare la gemma ed ucciderti, promessa che ti ha più volte ribadito, colmo di rabbia, mentre riuscivi a fuggire dal palazzo.

Le guardie iniziano ad ispezionare il locale e capisci che presto ti individueranno, quando il fracasso proveniente da un tavolo collocato nel centro della stanza di ingresso catalizza l'attenzione di tutti.

E' Sir Roger che, completamente sbronzo, ha perso l'equilibrio ed è rovinato sopra un tavolo da gioco, scatenando l'ira dei quattro giocatori. Ne consegue un concitato parapiglia al quale Strider ed i suoi soldati cercano prontamente di porvi rimedio.

Decidi di sfruttare la situazione e grazie alle tue doti furtive ed all'affollamento del locale riesci ad imboccare l'uscita sul retro senza essere notato, vai al **2**.

6

Rapidamente imbocchi la scalinata che, percorrendo parallelamente il muro di cinta, conduce alla sommità dei bastioni.

I soldati si sono intanto ripresi dal violento attacco del mago e fanno partire una scarica di frecce, la maggior parte ha come bersaglio lo stesso Luther, ma alcune sono indirizzate verso di te!

Fai una prova di destrezza per vedere se esci indenne dall'attacco, se fallisci vieni ferito ad un braccio da una freccia, pertanto lancia un dado per determinare il danno subito da sottrarre alla tua vitalità. Mentre corri a perdifiato sulla gradinata, senti le grida di dolore dei soldati provenire la basso, l'esito dello scontro sembra segnato. Giunto alla cima del bastione ti volti per valutare la situazione nella piazza sottostante. Luther ha eretto un cerchio di fuoco intorno a se per proteggersi dagli attacchi dei soldati, i quali giacciono per la maggior parte feriti o morti a terra; tre di loro stanno ancora combattendo disperatamente cercando di oltrepassare le sue difese per colpirlo.

Vieni raggiunto da due guardie della città, probabilmente assegnate alla ronda delle mura, che assistono sbigottite allo sconcertante spettacolo che avviene sotto di loro e decidono di correre a chiedere rinforzi.

Nella piazza non c'è traccia di Strider e ti balza il cuore in gola quando lo individui, sta percorrendo velocemente la scalinata al tuo inseguimento.

Se vuoi provare a nasconderti dietro ad alcune casse, sistemate vicino a dove ti trovi, per attaccarlo di sorpresa quando giunge sul bastione, vai al **18**;

Se invece decidi di attenderlo a piè fermo per cercare di parlare con lui, vai al **26**.

7

No, non può finire in questa maniera, pensi. Stai recuperando possesso della tua volontà, probabilmente è merito dei poteri mentali che hai sviluppato grazie agli insegnamenti del tuo vecchio mentore Ralph.

Luther è in piedi davanti a te ridendo sguaiatamente per il successo ottenuto, ormai non ti ritiene più un pericolo.

Ti guardi attorno, la tua spada è lontana diversi metri e non riuscirai mai a raggiungerla prima che Luther ti uccida.

Stendi la mano nella direzione dell'arma e concentri su di essa le tue capacità cinetiche.

Vedi prima la lama muoversi leggermente, poi con uno scatto balza verso il tuo palmo aperto.

Luther sgrana gli occhi per la sorpresa quando con un unico movimento afferra l'arma in volo e la affondi nel suo petto.

Il malvagio stregone lascia cadere a terra il suo bastone e la pietra verde, quindi indietreggia cercando di estrarre la lama che lo ha trafitto, vai al **40**.

8

Percorri il viale principale che a circa metà del suo percorso immette nell'ampia piazza centrale.

Dopo il tramonto sono rimasti ben pochi banchi, anch'essi in procinto di smobilitare.

Ti guardi attorno e individui alcuni oggetti che potrebbero tornarti utili:

- una *corda con rampino*, al prezzo di 6 monete d'oro;

- una *lampada ad olio*, al prezzo di 5 monete d'oro;

- una *pozione di guarigione*, puoi berla in qualsiasi momento, tranne che nel corso di un combattimento, ti permette di recuperare 4 punti di vitalità, al prezzo di 8 monete d'oro;

- un *pugnale da lancio*, da aggiungere a quello che già hai, al prezzo di 7 monete d'oro.

C'è troppa poca gente per tentare un furto e poi non vuoi rischiare di comprometterti per così poco, pertanto con le tue ultime 10 monete d'oro puoi permetterti un solo oggetto; questi mercanti sono dei veri ladri!!!!

Se decidi di effettuare l'acquisto annota l'oggetto ed aggiorna il numero di monete che ti rimangono.

Quindi scegli la tua prossima destinazione:

Se decidi di inoltrarti in una via laterale, che se non ricordi male conduce alla abitazione di Daske, vai al **23**;

Se invece vuoi raggiungere la locanda, come precedentemente concordato, vai al **31**.

9

Estrai dalla camicia l'amuleto e lo poni a protezione del tuo petto.

Speri che funzioni veramente perché in caso contrario difficilmente avrai l'occasione di portare le rimostranze al vecchio che te lo ha regalato.

Luther sorride vedendoti inerte davanti a lui, quindi ti punta contro la pietra scarlatta che brilla alla sommità del suo bastone e pronuncia alcune parole arcane.

Vedi il colore della pietra aumentare di intensità e pochi attimi dopo una serie di dardi energetici scaturiscono da essa, dirigendosi verso di te!

Paralizzato dal panico scorgi che il tuo amuleto ha iniziato ad emettere una tenue luce bianca.

I dardi dirigono proprio verso il tuo petto ma vengono assorbiti dal amuleto lasciandoti praticamente illeso; pochi attimi dopo la luce emessa dal medaglione cresce di intensità e sprigiona un lampo di energia diretto verso Luther.

Il mago grida di orrore quando viene investito dalla potenza del suo stesso incantesimo, che causa al tuo avversario un danno pari al lancio di 2 dadi + 3 punti (segna il danno apportato a Luther a margine del tuo registro).

Il tuo attacco ha inoltre deconcentrato Luther dall'incantesimo protettivo che aveva precedentemente lanciato e vedi la barriera di fuoco rapidamente estinguersi (prendine nota per il proseguo dello scontro).

Esami l'amuleto ed osservi che ha superficie completamente annerita, deduci che deve avere momentaneamente esaurito il suo potere e non potrai più servirtene nel proseguo del combattimento.

Se Strider è tuo alleato in questo scontro, vai **27**;

Se invece affronti il combattimento da solo, vedi Luther riprendersi dal tuo attacco e farsi avanti per lanciare un altro incantesimo, vai all' **11**.

10

Il drappello di soldati che sta sopraggiungendo è troppo numeroso e difficilmente riuscirai a sopravvivere, estrai comunque la spada promettendoti di vendere cara la pelle. Ti stai preparando a sostenere il disperato combattimento, quando senti qualcosa caderti sulla testa... alzi gli occhi e vedi una corda! Arriva dalla balconata che percorre i bastioni. Senza pensarci due volte ti arrampichi agilmente prima che i soldati ti raggiungano.

Giunto in cima una mano ti afferra e ti porta al sicuro sul ballatoio, è Daske!

"Grazie Daske" esclami, "questa volta mi hai tolto veramente da un bell'impiccio, adesso dobbiamo lasciare il prima possibile questa città, la pietra che ho rubato scotta parecchio".

"Non c'è alcun problema Driss", risponde il tuo compare "tra poco il nostro amico Luther si sbarazzerà dei soldati e noi potremo completare il nostro affare".

"No Daske, non hai capito, il mago non è affatto nostro amico, ha cercato di uccidermi, dobbiamo andarcene prima che termini il combattimento con i soldati".

Daske ti risponde ripetendo con tono monotono quanto detto precedentemente. Lo osservi con attenzione e vedi che i suoi occhi sono vitrei; non capisci cosa abbia il tuo compagno ma adesso non hai tempo di occuparti di lui, devi salvarti la pelle.

Ti sporgi dal balcone cercando di capire come procede il combattimento nella piazzetta, quando senti gridare alle spalle: "Driss attento", fai in tempo a girarti per vedere il pugnale di Daske calare su di te: metti alla prova la tua destrezza per stabilire se riesci a schivare il colpo:

Se fallisci la prova di destrezza, Daske riesce a conficcarti la lama in gola uccidendoti all'istante.

Se superi la prova di destrezza riesci grazie ai tuoi prodigiosi riflessi a schivare l'attacco, quindi con un colpo alla tempia metti fuori combattimento Daske.

Non riesci a stabilire se essere più sorpreso dall'attacco di Daske o dall'apprendere che è stato Strider ad avvertirti.

Il cavaliere si avvicina e ti dice: "il tuo compare ha avuto la sfortuna di imbattersi in Luther e adesso è sotto l'influenza del suo malvagio potere".

Guardi con circospezione il cavaliere di Fearn, quando questo risponde alla domanda che stavi per porgli: "non ti ho salvato perché mi stai simpatico, ma perché ho bisogno di tutto l'aiuto possibile per fermare quel dannato stregone".

Prima di proseguire ispezioni il corpo privo di sensi di Daske, trovi un *pugnale lancio* e un *pozione di guarigione* che ti permette di recuperare 4 punti di vitalità (puoi berla in qualsiasi momento, tranne che nel corso di un combattimento).

Vai al **26**.

11

Luther brandisce il suo bastone magico dal quale scaturisce una sfera infuocata. Riesci appena in tempo a balzare da un lato per non venirti travolto, ma sei comunque investito dallo spostamento d'aria causato dalla deflagrazione che ti scaglia lontano diversi metri facendoti sbattere contro il muro di cinta (subisci un danno pari al lancio di 1 dado + 3).

Ancora stordito dal colpo ricevuto cerchi di individuare il tuo avversario tra l'acre fumo che ha causato l'esplosione.

Quando il fumo si dirada vedi Luther fermo nel medesimo punto dove si trovava prima, ha alzato il bastone verso il cielo e sta intonando una strana nenia.

Devi agire velocemente balzare addosso al malvagio stregone prima che abbia modo di terminare l'incantesimo.

Fai per alzarti in piedi ma vieni colto da un improvvisa stanchezza, senti gli arti pesanti e non riesci a controllarli.

Ti rendi conto che l'incantesimo ha iniziando a fare effetto quando senti nella tua mente la voce di Luther chiamarti per nome. Lo stregone sta cercando di ammaliarti e condizionarti al suo volere.

Devi fare appello a tutta la tua volontà e alle forze che ti rimangono per bloccare l'incantesimo.

Quanti punti di vitalità ti sono rimasti?

Se hai 10 o più punti di vitalità riesci a contrastare l'incantesimo, quindi balzi in piedi e ti lanci nell'attacco decisivo contro Luther, vai immediatamente al **15**;

Se invece ti rimangono meno di 10 punti di vitalità sei troppo stanco per opporre resistenza al controllo mentale; Luther ti impartisce mentalmente l'ordine di inchinarti di fronte a lui e di porgergli la pietra.

Obbedisci alla sua richiesta, quindi rimani passivo ad osservare Luther che lentamente si avvicina. Con un calcio allontana la tua spada, quindi si china su di te e prende dalle tue mani la pietra verde appartenuta a Malcolm.

Con la pietra stretta in pugno alza le braccia al cielo esultando della sua vittoria.

Se possiedi la specializzazione "illusionista" vai al **7**; altrimenti non puoi fare altro che continuare a prestare obbedienza al tuo nuovo padrone quando ti ordina di gettarti dai bastioni. La tua vita si conclude così.

12

Entri nel granaio attiguo alla taverna e spranghi rapidamente la porta, rimanendo in silenzio per cercare di capire cosa stia succedendo all'esterno.

Dalle voci concitate provenienti dalla strada capisci purtroppo di essere stato individuato dai soldati di Strider.

I tuoi inseguitori non ci metteranno molto a sfondare la porta e decidi di prendere l'uscita che intravedi sul retro del fabbricato.

Stai per raggiungere la porta quando questa si spalanca ed irrompe uno degli uomini che ti stanno dando la caccia!

Non hai tempo di affrontarlo perché presto arriveranno anche i suoi compagni e rimanere nel granaio si rivelerebbe una trappola mortale, pertanto decidi di caricarlo a testa bassa per guadagnarti l'uscita sul vicolo.

Il soldato ha un punteggio di Combattività pari a 7, devi effettuare un unico scontro di combattimento:

Se vinci lo scontro, riesci a travolgere il soldato e trovare scampo nel labirinto di vicoli che conducono verso la piazza del mercato, vai immediatamente al **2**;

Se invece perdi lo scontro o ottenete la medesima forza di attacco, il soldato riesce ad immobilizzarti fino all'arrivo del resto del gruppo. Strider recupera la pietra che hai rubato ed ordina ai suoi uomini di condurti in catene al palazzo del duca; ti attende un soggiorno molto lungo presso le segrete.

Forse un giorno riuscirai ad evadere ma intanto la missione che ti era stata assegnata è fallita.

13

Strider è aggrappato al bordo del bastione e guarda in basso verso il cortile sottostante, quindi si rivolge verso di te che nel frattempo ti stai avvicinando per finirlo: "Ci rivedremo!" E con queste parole si lascia andare nel vuoto.

Sbalordito ti affretti a sporgerti oltre la balaustra per osservare il destino del tuo avversario e capisci la motivazione della sua azione. Vedi il cavaliere precipitare nel vuoto per poi sprofondare in un ammasso di balle di fieno amucchiate a ridosso delle mura.

Maledizione pensi, proprio sotto le stalle della città dovevamo combattere!

Ti occuperai di lui più tardi, adesso devi pensare a Luther, sconfiggere lo stregone non sarà altrettanto facile.
Vai al **22**.

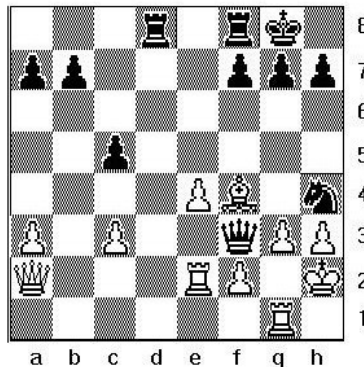
14

Il vecchio ti sorride benevolo quando gli proponi una partita e già pregusti una facile vittoria, rimani però di sasso quando questo prende da una mensola vicina una scacchiera e la dispone sul tavolo; forse gli scacchi non è il gioco che ti aspettavi!

Puoi rinunciare a giocare ed andare a sederti al bancone, in questo caso vai immediatamente al **25**;

Oppure puoi accettare la sfida, in questo caso ha inizio la partita: il vecchio utilizza i pezzi bianchi, te i neri.

Dopo vari turni di gioco, nei quali ribatti abilmente le mosse del tuo avversario, la situazione che viene a presentarsi sulla scacchiera è la seguente:



E' il tuo turno di muovere (ricorda che utilizzi i pezzi neri) e devi decidere la mossa da fare.

Annotala sul tuo registro e poi vai al **38**.

15

Luther allarga le braccia e lascia che il vento increspi il suo nero mantello.

Vedi la punta del suo bastone, dove si trova la pietra, accendersi di un innaturale fuoco, quindi inizia a roteare quest'arma con incredibile abilità.

Dovrai affrontarlo in un mortale combattimento corpo-a-corpo.

Luther (armato di bastone del potere): Combattività: 12 Vitalità: 40 (meno i punti persi precedentemente)

Se Luther è tuttora difeso dalla barriera infuocata, per ogni scontro sostenuto contro di lui (a prescindere d risultato) dovrai sottrarre 2 punti alla tua vitalità per le bruciatore inflitte dal fuoco.

Nel corso del duello Luther cerca di bloccarti con l'incantesimo paralizzante, pertanto ogni due scontri di combattimento devi mettere alla prova la tua combattività per valutare se riesci a sfuggire al suo potere.

Se la prova riesce puoi proseguire il combattimento;

Qualora invece tu fallisca la prova, Luther riesca ad incantarti, non continuare il combattimento ma vai immediatamente al **21**;

Se miracolosamente riesci a vincere questo combattimento, vai al **40**.

16 (fig. 1)

Ti trovi alla base del bastione nord della città, in una piccola piazzetta nella quale confluiscono tre strette strade; dal fondo della piazza si diparte una scalinata che conduce ai bastioni.

Le campane hanno scandito il passaggio della mezzanotte già da diversi minuti e inizi a preoccuparti, se il mago non si presenta all'appuntamento dovrai cercare di piazzare la gemma al mercato nero e questo potrebbe voler dire maggiori rischi e un minor ricavo.

Per quanto tu possa essere all'erta nel cercare di percepire movimenti o rumori che rivelino il sopraggiungere di altre persone, vieni completamente preso di sorpresa dalla manifestazione che rivela la venuta del mago.

Per un attimo hai come l'impressione che porzione delle ombre che si proiettano sulla strada si muovano nella tua direzione, andando a confluire nel medesimo punto; quindi si riuniscono per formare una sorta di cappa oscura dalla quale scorgi il volto di Luther.

In pochi secondi ti rendi conto di essere di fronte all'imponente sagoma del mago che si staglia contro pallido disco lunare. Incroci il suo sguardo e i suoi occhi grigi ti fissano con fare interrogatorio come a volerti leggere l'anima.

Come per la prima volta che lo hai incontrato questo misterioso personaggio ti mette a disagio, dal suo aspetto sembrerebbe avere solo qualche anno più di te, ma dal tono della voce e dai suoi occhi giureresti che sia molto più anziano.

“Ben ritrovato ladro” esclama “sento che hai portato a compimento il tuo incarico e che porti con te l’oggetto che desidero”. “ Si ho fatto quanto mi hai chiesto” gli rispondi “ho recuperato la pietra e voglio credere che anche tu abbia fatto la tua parte procurandoti il resto delle 5.000 monete d’oro che mi hai promesso”.

“Eccellente, eccellente, ho sempre sostenuto che non c’è niente di più fidato quanto un uomo la cui fedeltà possa essere comprata con dell’oro, ma adesso consegnami la pietra poi provvederò a ricompensarti adeguatamente”.

Cerchi di rimanere freddo e sostenere il suo sguardo ma senti crescere dentro di te una certa inquietudine: “no Luther prima dammi il mio oro, dove si trova? lo farai apparire dall’ombra come hai fatto per te?”

Vedi Luther estrarre da sotto le vesti un bastone di legno intarsiato sul quale è montata una pietra di colore rosso fuoco delle dimensioni e dalla forma simili a quella che hai rubato.

“Rilassati ladro, rilassati, vedi quando entrerò in possesso della pietra che hai abilmente sottratto a Malcolm diventerò uno dei maghi più potenti di Fearn, sarò in grado di schiacciare Malcolm e chiunque altro si metterà sulla mia strada” e poi aggiunge “a te comunque non servirà alcuna moneta d’oro nel posto in cui sto per mandarti”!

Nel mentre pronuncia queste parole lo senti intonare alcuni strani vocaboli a te sconosciuti.

Decidi di non poter sostenere oltre questa situazione e cerchi di afferrarlo per fargli capire che non stai affatto scherzando, ma quando fai per muoverti ti rendi conto di essere completamente paralizzato, il mago deve aver utilizzato uno dei suoi malvagi incantesimi!



(fig. 1) vedi le ombre riunirsi e formare una sorta di cappa oscura dalla quale scorgi il volto di Luther

Gli occhi del mago e la pietra incastonata sul suo bastone brillano di un'intensa luce rossa mentre lentamente si avvicina a te.

Imponente osservi la sua ossuta mano avvicinarsi alle tue vesti per cercare la pietra quando con la coda dell'occhio vedi dei movimenti nella piazza antistante e un dardo sibila a pochi centimetri dalle vostre teste, spezzandosi contro il muro. "Luther!" senti gridare dalla tua sinistra, "ero sicuro che c'eri te dietro questo furto!" è la voce di Strider, lui e i suoi uomini stanno facendo irruzione nella piazzetta.

Senti gli effetti dell'incantesimo del mago allentarsi, l'intrusione di Strider ha rotto la sua concentrazione e adesso deve occuparsi dei nuovi arrivati.

"Strider felice di vederti, vedo che Malcolm ha mandato i suoi lacché a recuperare la pietra, ma giungete tardi tra poco sarà in mano mia e te e il tuo padrone sarete annientati", dice il mago, quindi lo vedi puntare il bastone e scagliare una palla di fuoco verso il gruppo di soldati.

Strider e diversi soldati riescono a scansarsi sparpagliandosi nella piazza, ma due di essi non sono altrettanto fortunati e vengono completamente carbonizzati.

Decidi che rimanere equivale ad un suicidio e approfittando della distrazione di Luther cerchi di trovare una via di fuga:

Se provi a raggiungere il vicolo più vicino, cercando di evitare le guardie che si parano dinanzi, vai al **39**;

Se invece desideri salire sui bastioni percorrendo la scalinata dietro di te, vai al **6**.

17

"Rilassati Driss, sono io" senti sussurrare nel buio, quindi balena il bagliore di una lampada e nella penombra intravedi un volto amico, è Daske!

"Maledizione Daske, sei impazzito, stavo per attaccarti" gli rispondi, "ma dove diavolo eri finito, perché non sei venuto come concordato alla locanda?"

"I soldati del duca ti stanno dando la caccia, sono venuti a prendermi a casa per chiedermi di te; mi ha interrogato il loro comandante, un cavaliere di nome Strider, purtroppo ho dovuto dirgli del nostro appuntamento, altrimenti mi avrebbe ucciso".

Alla luce della lampada scorgi dei lividi sul suo volto e delle chiazze di sangue che gli imbrattano i vestiti.

Pensi comunque che Daske non è mai stato un valoroso, quindi non deve averci poi messo molto a rivelare a Strider il vostro piano, la prossima volta dovrai sceglierti un compagno più fidato... decidi tuttavia di non creare contrasti in un momento simile.

"Ok Daske, ok, fortunatamente me la sono cavata come sempre... ma come hai fatto a liberarti?"

Vedi un flebile sorriso sul volto di Daske, è contento che non ce l'hai con lui e risponde alla tua domanda:

"Quando gli ho rivelato del nostro incontro si sono precipitati tutti alla taverna, lasciandomi custodito da due idioti, non dimenticherò le loro facce sbalordite quando mi hanno visto sfondare la finestra e fuggire come un fulmine in strada, quindi mi sono precipitato qui, sperando di intercettarti prima di loro".

Rifletti su quanto appreso da Daske... Come facevano i soldati del duca a sapere che la vendita della pietra sarebbe avvenuta a Tauern? E come hanno fatto a rintracciare Daske? Non puoi far altro che dedurre che qualche membro della gilda vi abbia tradito. Quando tornerai a Selden ti dovrai occupare di questa faccenda.

Adesso però devi preoccuparti di completare la missione e consegnare la gemma a Luther, la situazione a Tauern sta iniziando a farsi incandescente e prima concludi l'affare, prima potrai andartene con l'oro che ti ha promesso.

Con Daske al tuo fianco attraversi i vicoli della città in direzione dei bastioni nord, luogo dell'incontro con Luther. Giungete sul posto dopo circa mezz'ora di cammino e concordate di separarvi, te incontrerai il mago e procederai allo scambio mentre Daske ti sorveglierà sui bastioni pronto ad intervenire in caso di problemi.

Poi concluso l'affare vi ritroverete davanti alle stalle, dove caricherete l'oro sul carro reperito da Daske.

Vai al **16**.

18

Rapidamente spegni la lampada che illumina la zona in cui ti trovi, in questa maniera riuscirai a portare il tuo assalto coperto dal buio (se vuoi puoi tenere la *lampada ad olio* e segnarla nel tuo inventario).

Quindi riparato dietro le casse vedi Strider raggiungere la balconata che percorre la sommità del bastione.

Si guarda intorno alla ricerca delle tue tracce, decidi di attaccarlo adesso!

Con un balzo gli sei addosso e cerchi di spingerlo verso la ringhiera per farlo precipitare nella piazza sottostante.

Strider: Combattività: 8 Vitalità: 26

Per i primi due scontri del combattimento aggiungi 3 punti alla tua combattività per l'effetto sorpresa.

Quando la vitalità di Strider è ridotta a 10 punti o meno riesci nel tuo tentativo e con un abile finta lo scaraventi verso il vuoto. Strider in un ultimo disperato tentativo di salvezza riesce comunque ad aggrapparsi al bordo della balconata.

Se vuoi finirlo facendolo precipitare nel cortile vai al **13**;

Se invece decidi di salvargli la vita, tendendogli la mano ed aiutandolo a tornare sulla balconata, vai al **26**.

19

Dischiudi delicatamente la porta per controllare la situazione nella stanza: i due soldati ti danno le spalle, rivolti verso la sedia dove è stato legato Daske.

Concentri i tuoi poteri telecinetici sulle corde che tengono bloccato il tuo compare e riesci ad allentarle.

Quindi utilizzi le tue doti di ventriloquo per far provenire un voce dalla porta esterna che conduce alla strada: “Aprite, idioti” gridi, cercando di imitare la voce di Strider.

Mentre i soldati, sorpresi di sentire il loro comandante, si apprestano verso la porta, piombi silenziosamente alle loro spalle e pugnali mortalmente uno di loro.

Intanto Daske si è liberato ed insieme affrontate il secondo soldato.

Soldato: Combattività: 7 Vitalità: 22

Per questo combattimento, grazie al contributo di Daske, puoi aumentare la tua combattività di 2 punti e dimezzare il numero di punti ferita che subisci (arrotondati per eccesso).

Se risultate vittoriosi, vai al **24**.

20

Il tuo avversario crolla a terra per le mortali ferite ricevute, quindi ti volti per fronteggiare anche il secondo soldato, ma fai appena in tempo a vederlo fuggire in strada, lasciando dietro di sé il corpo di Daske steso a terra.

Nel corso del tuo combattimento hai intravisto Daske affrontarlo, ma, essendo disarmato, deve aver avuto la peggio e adesso giace in una pozza di sangue.

Ti chini sul corpo del tuo compare e ti accerti che per lui non c'è più niente da fare. Appuntato sul suo petto vedi una *spilla* raffigurante una *rosa di colore nero*, decidi di tenerla come suo ricordo, promettendoti un giorno di vendicarlo.

Quindi perquisisci il corpo del soldato e trovi *5 monete d'oro* e una *spada affilata* (puoi prenderla abbandonando la tua vecchia spada, utilizzata in combattimento ti garantisce, al termine di ogni scontro vinto, 1 punto aggiuntivo al danno causato al tuo avversario), recuperi anche il tuo pugnale da lancio se lo avevi utilizzato nel corso del combattimento.

Fai per uscire quando ti giungono delle voci concitate provenire dalla strada, ti affacci e vedi il gruppo guidato da Strider fare ritorno verso la casa di Daske, il soldato scampato al tuo attacco deve averli avvertiti della tua presenza.

Per quanto voglioso di fargliela pagare, ti rendi conto di non avere la minima speranza nel batterti contro un simile plotone, pertanto decidi di fuggire dirigendoti verso il mulino situato sul lato opposto della strada.

Vai al **34**.

21

Ti trovi nuovamente paralizzato alla totale mercè del malvagio stregone.

Avvicina il suo volto a pochi centimetri dal tuo e ti osserva con fare compiaciuto; nei suoi occhi non c'è più traccia delle pupille, vi è solo una spettrale luce rossa che cresce più o meno di intensità come a scandire i battiti del suo cuore.

Avresti desiderio di trafiggerlo con la spada, che si trova a poca distanza dal suo torace, ma non riesci a muovere un solo muscolo.

Non ti resta altro da fare che osservarlo impotente mentre, frugando tra i tuoi vestiti, recupera la pietra.

Luther ti parla: “bravo ladro, ti ringrazio per il servizio resomi, io non sarei mai stato capace di introdurmi alla corte di Duncan ed impossessarmi della pietra contenente i poteri del mio arcinemico il mago Malcolm; inoltre ti sei difeso molto bene durante il nostro confronto, devi credermi se ti dico che quasi mi dispiace dover uccidere una persona dotata delle tue qualità”, quindi volgendo lo sguardo oltre le colline che circondano la città, aggiunge: “la prossima sarà l'alba di un nuovo tempo, il conte Duncan ed il suo fidato mago Malcolm verranno annientati entro poche ore dai miei nuovi poteri e domani mattina gli uomini e le donne della regione di Fearn si sveglieranno e dovranno rendere omaggio al loro nuovo signore, me! Entro breve anche la tua regione, Corintas, dovrà inchinarsi al mio volere”.

Ti volge un ultimo sguardo ed afferma: “Il tuo tempo invece è giunto al termine, è arrivato il momento di morire”.

Luther solleva il braccio e vedi il tuo corpo sollevarsi dal piano della balconata di un paio di metri, quindi stende la sua mano verso di te e ti trovi a fluttuare nel vuoto oltre il parapetto dei bastioni.

“Addio” esclama, quindi senti il potere del suo incantesimo abbandonare il tuo corpo, stai precipitando!

Effettua una disperata prova di destrezza (vista la difficile situazione devi aggiungi 2 punti al risultato del lancio dei dadi).

Se superi la prova di destrezza positivamente, vai al **29**;

Se invece fallisci, precipiti per parecchi metri e ti schianti nelle oscure e fredde acque del fossato che circonda la città di Tauern. La tua vita termina qui.

22

Nella piazza sottostante è calato un innaturale silenzio, deduci che il combattimento è terminato.

L'unico rumore che adesso percepisci è il fischio del vento che attraversa le feritoie e percuote le bandiere innalzate sui bastioni. Senti il panico impadronirti di te, per quanto nel corso della tua vita ti sei trovato ad affrontare abili e spietati avversari, ma non hai mai incontrato nessuno dai poteri equivalenti a quelli di Luther.

Valuti l'idea di provare a fuggire, di lasciare la città di Tauern alle spalle e far perdere le tue tracce, oppure potresti semplicemente consegnare la pietra al mago implorandolo di risparmiarti la vita...

No, non è possibile! Nel tuo cuore sai che ovunque ti nasconderai dovrai sempre guardarti dalla tua ombra e per quanto tu riesca a trovare un rifugio sicuro, prima o poi Luther riuscirà a trovarti e ti ucciderà, lo hai letto nei suoi occhi, nel suo sguardo reso pazzo dall'idea di entrare in possesso della pietra verde che tu gli hai procurato.

Devi affrontarlo adesso, qui sui bastioni della città di Tauern!

Quindi rivolto verso la gradinata che conduce alla piazza inferiore attendi l'arrivo del tuo avversario.

La sua venuta è simile alla precedente, le torce che illuminano i bastioni si affievoliscono per un attimo e le ombre che immediatamente si vengono a creare sul camminamento si riuniscono nel medesimo punto, dal quale si innalza il manto oscuro del malvagio stregone. Nell'informe massa nera che viene a formarsi riesci solamente a intravedere gli occhi e la punta del bastone, sprigionanti un'innaturale luce scarlatta.

Terminata la sua comparsa, Luther innalza lo scettro e pronuncia le parole di un incantesimo, evocando in sua difesa una sottile barriera di fuoco che lo circonda e lo protegge dai tuoi attacchi.

Prima che possa pronunciare altri incantesimi decidi di passare all'attacco utilizzando uno degli oggetti che porti nel tuo inventario:

Se vuoi provare a ferirlo con il tuo pugnale da lancio, vai al **4**;

Se possiedi una lampada ad olio ed un'idea su come utilizzarla puoi andare al **35**;

Se possiedi un medaglione respingente e vuoi affidarti ad esso per fronteggiare gli incantesimi di Luther, vai **9**;

Se invece non possiedi questi oggetti, o non vuoi utilizzarli, non ti resta che mettere da parte i tatticismi e lanciarti all'attacco con la spada in pugno, vai all'**11**.

23

Imbocchi una delle strade secondarie che si sviluppano dal viale principale e ti ritrovi nel dedalo di viuzze che caratterizza la città di Tauern. Cerchi di ricordarti il percorso per raggiungere il rifugio di Daske e dopo qualche tentativo pensi di aver individuato la giusta direzione.

Gli edifici in questa zona sono piuttosto fatiscenti e molti sono in avanzato stato di abbandono, mentre procedi tieni la mano sull'impugnatura della spada facendo attenzione ai movimenti delle sagome che intravedi nelle vie laterali.

Fortunatamente non subisci nessun attacco e raggiungi quello che ritieni sia l'edificio che cerchi; si tratta di un fabbricato di modeste dimensioni, dall'apparenza integro, situato ad angolo tra la strada che stai percorrendo ed un giardino incolto.

Da una delle finestre che si affacciano sulla strada vedi filtrare la luce di una lampada: decidi prudentemente di sbirciare attraverso i vetri per accertarti che sia la casa giusta e la scena che vedi ti lascia stupefatto.

L'interno è occupato da una dozzina di soldati, tutti indossanti le uniformi del palazzo ducale.

Alcuni di loro stanno rovistando i mobili, come alla ricerca di qualcosa e istintivamente tocchi la sacca che contiene la pietra che hai rubato, pensi di sapere cosa stanno cercando....

In un angolo della stanza vedi Daske trattenuto forzatamente su una sedia da due soldati mentre un terzo lo percuote brutalmente.

Aguzzi la vista e tra i soldati riconosci quello che deve essere il loro comandante, è Strider ed è uno dei luogotenenti del conte Duncan.

Hai avuto modo di imbatterti in lui nel corso della tua sortita al palazzo reale, nel vostro precedente scontro si è rivelato un avversario formidabile, ma grazie alla tua astuzia sei riuscito ad averne la meglio.

Deve essere stato inviato per recuperare la gemma ed ucciderti, promessa che ti ha più volte ribadito, colmo di rabbia, mentre riuscivi a fuggire dal palazzo.

Vedi Daske riferire qualcosa a Strider, starà forse confessando il vostro accordo? Oppure starà raccontando una menzogna per depistarlo?

Terminato il colloquio Strider riferisce qualcosa ai suoi uomini, poi si volta e si dirige rapidamente verso la porta.

Rapidamente ti allontani dalla finestra e ti apposti nell'ombra di un portone per valutare le mosse dei tuoi nemici.

Vedi Strider, al comando di una decina di uomini, allontanarsi percorrendo la strada che hai attraversato per giungere lì.

Aspetti alcuni minuti e poi torni a spiare alla finestra, nella stanza è rimasto solo Daske controllato da due soldati.

Decidi di intervenire per salvare il tuo compare e farti dire cosa ha raccontato a Strider.

Muovendoti silenziosamente scavalchi la recinzione del giardino limitrofo all'edificio e ti avvii verso il retro del fabbricato dove è presente un'entrata secondaria all'alloggio di Daske.

La porta è chiusa ma grazie alla tua abilità riesci facilmente a forzarla e penetrare all'interno dell'edificio, trovandoti nella stanza attigua a quella occupata da Daske e dai soldati. Decidi di entrare in azione:

Se possiedi la specializzazione “illusionista” utilizzi la tua arte per creare un diversivo che distraiga i soldati, permettendoti di introdurti furtivamente nella stanza, vai al **19**;

Se possiedi la specializzazione “acrobata” utilizzi la tua abilità per cogliere di sorpresa i nemici, vai al **36**;

Se possiedi la specializzazione “combattente” non ti resta che fare irruzione ed attaccare i soldati, vai al **3**.

24

Terminato il combattimento Daske ti ringrazia per il tuo pronto intervento e ti riferisce quanto accaduto: “i soldati del duca ti stanno dando la caccia, sono venuti per chiedermi di te; mi ha interrogato il loro comandante, un cavaliere di nome Strider, purtroppo ho dovuto dirgli del nostro appuntamento, altrimenti mi avrebbe ucciso”.

Alla luce della lampada scorgi dei lividi sul suo volto e delle chiazze di sangue che gli imbrattano i vestiti.

Per quanto infastidito dalla confessione del tuo compare, decidi di non creare polemiche in questo delicato momento: “Ok Daske, fortunatamente il mio sesto senso mi ha avvertito di non andare alla taverna come concordato ma di raggiungerti a casa”.

Rifletti su quanto appreso da Daske. Come facevano i soldati del duca a sapere che la vendita della pietra sarebbe avvenuta a Tauern? E come hanno fatto a rintracciare Daske? Non puoi far altro che dedurre che qualche membro della gilda vi abbia tradito. Quando tornerai a Selden ti dovrai occupare di questa faccenda.

Adesso però devi preoccuparti di completare la missione e consegnare la gemma a Luther, la situazione a Tauern sta iniziando a farsi incandescente e prima concludi l’affare, prima potrai andartene con l’oro che ti ha promesso.

Decidete di andarsene prima che Strider e i suoi uomini siano di ritorno non trovandoti alla taverna del “Calice dorato”.

Prima di uscire perquisisci i corpi di soldati uccisi e trovi *10 monete d’oro* ed una *spada affilata* (puoi prenderla abbandonando la tua vecchia spada, utilizzata in combattimento ti garantisce, al termine di ogni scontro vinto, 1 punto aggiuntivo al danno causato al tuo avversario), recuperi anche il pugnale da lancio se lo avevi utilizzato nel corso del combattimento.

Con Daske al tuo fianco attraversi i vicoli della città in direzione dei bastioni nord, luogo dell’incontro con Luther. Giungete sul posto dopo circa mezz’ora di cammino e concordate di separarvi, te incontrerai il mago e procederai allo scambio mentre Daske ti sorveglierà sui bastioni pronto ad intervenire in caso di problemi.

Poi concluso l’affare vi ritroverete davanti alle stalle, dove caricherete l’oro sul carro reperito da Daske.

Vai al **16**.

25

Ti avvicini al bancone e facendoti largo prendi posto su uno degli sgabelli liberi.

Quando ti si accosta il barista decidi di ordinare una birra scura (sottrai 1 moneta d’oro dalla tua borsa).

Al bancone si respira un’aria gioviale, dovuta alla presenza di uno strambo personaggio, un nobile diresti dall’abbigliamento che indossa, il suo nome è Ferdinand.

Sir Roger Ferdinand, precisa l’uomo quando ti si presenta, esibendosi in un pomposo inchino.

Sir Roger è impegnato ad intrattenere gli altri avventori con i racconti di incredibili prodezze e nobili azioni coraggiose da lui compiute; oltre ad essere probabilmente un borioso per natura, capisci che è incoraggiato dall’abbondante quantità di alcool che ha ingurgitato.

Gli altri spettatori riescono a stento a trattenere le risa ascoltando le spacciate di cui Sir Roger si vanta essere stato protagonista.

Proprio adesso è in procinto di raccontare della volta quando, da solo, si è trovato ad affrontare un Troll di montagna durante l’attraversamento del vulcano Akkad; sprovvisto di armi magiche e nell’impossibilità di ferire il mostro si è visto costretto a prenderlo a calci nel sedere per quasi mezz’ora, fino a riuscire spingerlo oltre la voragine del vulcano.

Per quanto cerchi di frenarti non puoi fare a meno di scoppiare in una fragorosa risata a sentire una simile sciocchezza!

Sir Roger, che ti è distante pochi passi, si volta verso di te e ti si para davanti.

“Brutto pezzente, chi credi di ascoltare il buffone di corte? Io sono Sir Roger Ferdinand della città di Tukker, come ti permetti di ridere delle mie imprese... te invece chi saresti morto di fame?”

Sir Roger Ferdinand sta attirando troppo l’attenzione su di te, devi rapidamente risolvere la situazione con questo attacabrighe.

Se vuoi vendicarti per l’offesa subita ed insegnare a Sir Roger le buone maniere, vai al **37**;

Se invece cerchi di tranquillizzare la situazione ed offri a Sir Roger un altro giro di bevute, vai al **5**.

26

Ti trovi sulla sommità del bastione a faccia a faccia con Strider.

La luce delle lampade e della luna piena illuminano il cavaliere e mentre parla noti che il suo volto è solcato da diverse cicatrici, causate dai molteplici combattimenti sostenuti: “Spero che adesso ti renda conto di cosa hai fatto!” esclama “Se Luther si impossessa della pietra che hai rubato acquisirà ancora più potere di quanto già ne abbia; non abbiamo molto tempo, tra poco sarà qui e ci ucciderà entrambi se non ci coalizziamo e predisponiamo un piano per fermarlo”.

Sembra che Strider conosca molto bene il mago e per quanto non ti fidi di lui non vedi altra scelta che accettare il patto, Luther è troppo potente per essere affrontato senza un alleato.

Strider ti mette a conoscenza che Luther trae gran parte del suo potere dalla pietra rosso rubino incastonata alla sommità del bastone, se riuscite a privarlo di esso sarà vulnerabile.

Il piano di Strider è il seguente: te dovrai pensare a distrarre Luther quando giungerà sulle mura, mentre lui si nasconderà ed al momento opportuno lo attaccherà cercando di disarmarlo del bastone.

Non vedi altra possibilità e tuo malgrado accetti il piano proposto, vai al **22**.

27

Con l'estinguersi della barriera infuocata che proteggeva il mago, Strider decide di cogliere l'occasione per attaccarlo. Lo vedi balzare fuori dal suo nascondiglio, pronunciando un grido di battaglia, e cercare di colpire Luther con la sua spada.

Strider possiede un punteggio della caratteristica Combattività pari a 8.

Fai una prova della sua combattività per valutare se riesce a ferire Luther, in caso affermativo causa allo stregone un danno pari al lancio di 1 dado + 3 (segna il danno apportato a Luther a margine del tuo registro).

Quindi Strider afferra il bastone del mago e cerca di disarmarlo; Luther per difendersi pronuncia alcune parole magiche e dal suo palmo steso vedi fuoriuscire un'onda di energia che si infrange sull'armatura del guerriero.

Osservi Strider, colpito in pieno dall'incantesimo, volare di alcuni metri, andando a sbattere contro la parete di una delle torri di avvistamento.

Il cavaliere ha perso conoscenza e cerchi di capire se è comunque riuscito a disarmare Luther:

Fai un'ulteriore prova della combattività di Strider (in questo caso però aggiungi 2 punti al risultato del lancio dei dadi) per valutare se è riuscito a mantenere la presa sul bastone e strapparla dalla mano di Luther.

Se Strider è riuscito nella prova vedi il bastone di Luther giacere a pochi passi dal corpo senza sensi del cavaliere, ce l'ha fatta!!! Con un balzo ti lanci sul mago per finirlo, vai al **33**;

Se invece Strider ha fallito nella prova, ti accorgi con orrore che il bastone è ancora ben saldo nelle mani di Luther, il quale si gira verso di te per proseguire lo scontro, vai all'**11**.

28

Muovi la tua Regina in g2 dando scacco al re. Il tuo avversario prima rimane stupito del sacrificio della Regina, che viene mangiata dalla sua Torre, ma presto si rende conto di aver perso la partita.

La tua mossa successiva è Cavallo in f3, portando scacco al Re bianco che è costretto a rifugiarsi in h1, dove subisce lo scacco matto dalla tua Torre spostata da d8 a d1.

“Complimenti” esclama il tuo avversario “una mossa veramente abile, sono poche le persone che sono riuscite a battermi e penso che meriti un premio!”

Lo vedi frugare tra le vesti ed estrarre da una borsa di cuoio un amuleto, è costituito da un sottile disco metallico circolare, sul quale sono riportate delle iscrizioni in una lingua a te sconosciuta: “è un *medaglione respingente*”, ti dice il vecchio “mi ha salvato la pelle in diverse occasioni, ma adesso che mi sono ritirato dalla vita dell'avventuriero è giusto che venga utilizzato da un giovane meritevole”.

“Ecco è tuo”, dice mentre ti fa passare il laccio attorno al collo, “tienilo in vista quando affronti avversari dotati di magia, servirà a proteggerti dai loro incantesimi, non abusare comunque della sua protezione perché possiede un potere limitato” (ricorda di segnare il medaglione tra gli oggetti che possiedi).

Vorresti chiedergli altre informazioni riguardo il medaglione e della sua passata vita di avventuriero, ma il vecchio ti risponde in maniera enigmatica: “adesso non c'è tempo, devi portare a compimento ciò che hai iniziato, nelle prossime ore dovrai fare delle scelte che decideranno circa la tua vita e quella di altre persone, fai attenzione potresti trovare un prezioso alleato in chi adesso consideri un nemico”, quindi guarda alle tue spalle verso l'ingresso della taverna.

Ti giri per cercare di capire cosa intende quando le porte si spalancano ed entra un gruppo di soldati.

Ne conti una decina, non possiedono però i colori della guardia cittadina, bensì le uniformi del palazzo ducale; quindi individui la persona che le conduce, si tratta di un cavaliere in armatura, alto e dalla costituzione imponente: è Strider uno dei luogotenenti del conte Duncan.

Hai avuto modo di imbatterti in lui nel corso della tua sortita al palazzo reale, nel vostro precedente scontro si è rivelato un avversario formidabile, ma grazie alla tua astuzia sei riuscito ad averne la meglio.

Deve essere stato inviato per recuperare la gemma ed ucciderti, promessa che ti ha più volte ribadito, colmo di rabbia, mentre riuscivi a fuggire dal palazzo.

Fortunatamente i soldati si dirigono sul lato opposto della taverna; grazie alle tue doti furtive ed all'affollamento del locale riesci ad imboccare l'uscita sul retro senza essere notato, vai al **2**.

29

Mentre precipiti intravedi il pennone di una bandiera che sporge oltre il camminamento dei bastioni, devi cogliere questa opportunità!

Con uno straordinario colpo di reni riesci ad afferrarlo e sfruttandolo come trampolino, ti proietti nuovamente all'interno del bastione, compiendo una capriola acrobatica sopra la testa di Luther che si stava allontanando. Lo stregone rimane sbalordito quando gli appari di fronte e non riesce ad opporre resistenza mentre lo trafiggi con la spada.

Luther lascia cadere a terra il bastone e la pietra verde, quindi le uniche parole che riesce a pronunciare sono: "è incredibile!", prima che un rivolo di sangue gli esca dalla bocca; vai al **40**.

30

Daske ha approfittato della tua comparsa per attaccare l'altro soldato. Ti rendi subito conto che il tuo compare, disarmato, ha ben poche possibilità di sopravvivere, pertanto ti fai avanti per sostenerlo nello scontro.

Soldato: Combattività: 7 Vitalità: 22

Per questo combattimento, grazie al contributo di Daske, puoi aumentare la tua combattività di 2 punti e dimezzare il numero di punti ferita che subisci (arrotondati per eccesso).

Se risultate vittoriosi nel combattimento, vai al **24**.

31

La locanda "Il calice dorato" è situata all'incrocio tra il viale principale ed una delle strade laterali, è un edificio a due piani: al piano terreno c'è la taverna ed al piano primo le camere.

Di fianco alla porta di ingresso, sotto l'insegna scrostata dal tempo, si trovano alcuni manifesti; li leggi rapidamente per accertarti che non trattino il furto della gemma o la tua persona.

Fortunatamente si tratta dell'annuncio di matrimonio della figlia del conte per il mese prossimo e del bando di vendita di un podere appartenuto ad un nobile finito in disgrazia. La notizia del colpo, avvenuto due giorni fa non deve essere ancora pervenuta, oppure il mago Malcolm non ha intenzione di renderla pubblica; con questi pensieri oltrepassi le porte di ingresso della taverna.

La taverna, pur avendo fatto da poco buio, è già piuttosto gremita di clienti.

Il locale è composto da due grandi stanze, nella prima sono presenti diversi tavoli occupati dagli avventori, intenti a bere birra o giocare a dadi, mentre nella seconda, alla quale si accede varcando un ampio arco, si trova il bancone occupato dall'oste.

Alla destra del bancone vedi una scala che conduce al piano superiore, dove ci sono le camere degli ospiti.

Sotto la scala, oltrepassato un breve corridoio, intravedi una porta socchiusa e deduci che si tratta di un'uscita secondaria che conduce all'esterno.

Ti fai strada verso il grande caminetto situato al centro della prima stanza mentre mediti sulla prossima mossa.

Se decidi di sederti al bancone ed ordinare da bere, vai al **25**;

Se invece preferisci sederti ad un tavolo libero e proporre una partita ad uno degli avventori, vai al **14**.

32

Agisci di istinto e con una rapida mossa ti liberi dalla presa del tuo assalitore sferrandogli una gomitata all'altezza del volto. Vedi la sagoma indietreggiare nel buio esclamando un grido di dolore; non perdi tempo ed estraendo la spada ti lanci all'attacco (a causa delle tenebre in cui si svolge questo combattimento devi togliere 2 punti alla tua combattività).

Ombra: Combattività: 5 Vitalità: 18

Se vinci senti il tuo avversario accasciarsi a terra; decidi quindi di andartene alla svelta e non perquisisci il cadavere per timore che da un momento all'altro possano sopraggiungere altri aggressori. Nel concitato combattimento hai comunque strappato dal petto del tuo avversario una *spilla* raffigurante una *rosa di colore nero*, annotala tra gli oggetti che possiedi.

Ti affacci sull'uscio della porta, la strada sembra deserta, e con un rapido scatto ti inoltri nel dedalo di vie interne. Procedendo rasente i muri, circondato dal manto oscuro della notte, avanzi verso il luogo in cui hai appuntamento con Luther. Giungi in prossimità del bastione nord dopo circa mezz'ora di cammino.

Valuti di essere in anticipo di alcuni minuti e decidi di acquattarti nell'ombra in attesa della venuta del tuo mandatario.

Mentre aspetti ti viene da chiederti dove diavolo sia finito Daske e per quale ragione abbia mancato l'appuntamento alla locanda. Per proseguire vai al **16**.

33

Luther è disarmato! Vi fissate per un lungo attimo, poi lo stregone distoglie lo sguardo e osserva il suo bastone steso a terra a diversi metri da lui, capisce che non riuscirà a recuperarlo prima che tu porti il tuo attacco.

Per la prima volta da quando lo affronti, hai letto nei suoi occhi un'ombra di terrore.

Quindi scosta la mantella oscura che lo avvolge ed estrae, dal fodero appeso alla cintura, una spada dalla nera lama. Da come brandisce l'arma capisci di non essere di fronte ad un provetto spadaccino.

Luther (armato di spada): Combattività: 6 Vitalità: 40 (meno i punti persi precedentemente)

Se risulti vittorioso da questo combattimento; vai al **40**.

34

Scappi in direzione del mulino e mentre varchi l'ingresso senti le grida delle guardie lanciate al tuo inseguimento.

Hai appena chiuso dietro di te le pesanti porte, quando percepisci alcune frecce infrangersi sul legno.

Dopo aver accuratamente sprangato l'entrata dai una rapida occhiata al locale in cui ti trovi.

Fortunatamente o malauguratamente, a seconda di come consideri la questione, non sono presenti altri ingressi o finestre, i tuoi inseguitori dovranno abbattere le porte per entrare, ma nello stesso tempo sei confinato qui dentro.

Non avendo altre possibilità decidi di salire la ripida scala che porta al piano superiore del mulino.

Dopo essere salito diversi metri giungi ad un soppalco, adibito a camera ed arredato con un modesto letto, un armadio e pochi altri suppellettili; in un angolo del letto è rannicchiato il povero fattore che ti implora di non ucciderlo, giurandoti di non possedere niente di valore. Intanto dal piano di sotto senti giungere preoccupanti rumori, i soldati stanno facendo a pezzi la porta, devi agire velocemente.

Ignorando il vecchio ti avvicini all'unica finestra presente nel locale, è la tua unica via di salvezza!

Le dimensioni sono ridotte ma grazie alla tua agilità riesci a passarci attraverso ed appoggiare i piedi su uno stretto marcapiano in legno che decora la facciata.

Di fronte a te, dopo un balzo di circa tre metri vedi il tetto del fabbricato limitrofo, se riesci a raggiungerlo sei salvo, purtroppo però le ridotte dimensioni del piano di appoggio in cui ti trovi non ti permettono di prendere un'adeguata rincorsa.

Guardi giù e vedi la strada distante una decina di metri, se sbagli sei spacciato.

Dall'interno del mulino proviene uno schianto che annuncia l'ingresso dei soldati; ti rendi conto di non avere altra scelta: devi provare a saltare!

Metti alla prova la tua destrezza, per vedere se riesci nel balzo.

Qualora tu possieda una corda con rampino, ritieni che questo è il momento giusto per utilizzarla, e riesci ad agganciarla al camino del tetto; in questo caso puoi considerare la prova automaticamente superata.

Se fallisci la prova di destrezza vuol dire che manchi la presa della gronda e precipiti nel vuoto per vari metri. Strider recupererà la pietra dal tuo cadavere, ma a te oramai la questione non interessa più perchè la tua vita è terminata.

Se riesci nella prova di destrezza (o utilizzi la corda con rampino) riesci a raggiungere il tetto del edificio vicino e balzato in piedi prosegui la tua fuga.

Per timore dei soldati che ti stanno cercando, decidi di non scendere al livello della strada ma di proseguire attraversando i tetti delle case di Tauern.

Gli stabili sono quasi aderenti l'uno all'altro, essendo separati dalle strette strade che formano il tipico tessuto viario della città, pertanto non trovi grosse difficoltà a saltare da una copertura all'altra, dirigendoti verso il punto di incontro con Luther. Giungi in prossimità del bastione nord dopo circa mezz'ora.

Valuti di essere in anticipo di alcuni minuti e decidi di acquattarti nell'ombra in attesa della venuta del tuo mandatario.

Nel frattempo ti viene da domandarti dove diavolo sia finito Daske e per quale ragione abbia mancato l'appuntamento alla locanda.

Vai al **16**.

35

Preso dall'adrenalina del combattimento elabori un'ardita idea.

Estrai rapidamente dallo zaino la lampada ad olio e la getti contro la barriera di fuoco che Luther ha elevato in sua difesa. Frantumandosi contro le fiamme la lampada sprigiona l'olio in essa contenuto che immediatamente si incendia trasformandosi in lingue di fuoco che sprizzano ovunque.

Luther capisce troppo tardi cosa sta succedendo e non può fare altro che alzare il mantello prima che l'ondata di fuoco lo investa: causi al tuo avversario un danno pari al lancio di 1 dado + 6 punti (segna il danno apportato a Luther a margine del tuo registro).

Alcune delle lingue di fuoco schizzano anche nella tua direzione e devi gettarti all'indietro per evitare che ti colpiscano: metti alla prova la tua destrezza, se fallisci subisci un danno pari al lancio di 1 dado.

Il tuo attacco ha inoltre deconcentrato Luther dall'incantesimo protettivo che aveva lanciato e vedi la barriera di fuoco rapidamente estinguersi (prendine nota per il proseguito dello scontro).

Se Strider è tuo alleato in questo combattimento, vai **27**;

Se affronti il combattimento da solo, Luther ti attacca pronunciando un incantesimo, vai all'**11**.

36

Spalanchi la porta e con una capriola ti proietti al centro della stanza. La tua comparsa ha preso i soldati totalmente di sprovvisa, quindi balzi rapidamente in piedi e lanci il tuo pugnale contro l'avversario più vicino.

Fai una prova della tua destrezza:

Se riesce vuol dire che il tuo colpo è andato a segno e la lama ha centrato la gola scoperta del soldato che mortalmente ferito cade a terra, vai immediatamente al **30**;

Se fallisci la prova di destrezza il soldato riesce parzialmente a schivare il pugnale che lo ferisce alla spalla.

In un attimo gli sei addosso per finirlo:

Soldato (ferito): Combattività: 5 Vitalità: 19

Al termine del combattimento fai il conto del numero di scontri sostenuti:

Se hai impiegato sei o meno scontri per uccidere il soldato, vai al **30**;

Se invece hai impiegato sette o più scontri, vai al **20**.

37

“Sono quello che ti insegnerà a portare rispetto pallone gonfiato” rispondi a Sir Roger.

Se possiedi la specializzazione “combattente” con un abile mossa lo prendi per il collo e lo sbatti sul bancone facendogli immediatamente perdere i sensi; altrimenti devi combatterlo:

Sir Roger Ferdinand: Combattività: 7 Vitalità: 18

Non si tratta di un duello all'ultimo sangue, pertanto quando la vitalità del tuo avversario è ridotta a 5 punti o meno riesci a metterlo fuori combattimento.

Approfitti della perdita dei sensi del tuo avversario per svuotargli le tasche: recuperi del denaro (14 monete d'oro) e un *pugnale da lancio* con il manico intarsiato di pregevole lavorazione.

Nel frattempo che ti occupavi di Sir Roger si è scatenata una rissa generale nel locale; fai appena in tempo a girarti per evitare un pugno dal ceffo che sedeva vicino a te, quando questo viene afferrato da un altro avventore e scaraventato oltre il bancone.

Ti rendi conto che è giunta l'ora di levare le tende, aspetterai Daske fuori dalla locanda.

Cerchi faticosamente di avviarti verso l'uscita quando la porta si spalanca ed irrompe un gruppo di soldati.

Ne conti una decina, non possiedono però i colori della guardia cittadina, bensì le uniformi del palazzo ducale; quindi individui la persona che le conduce, si tratta di un cavaliere in armatura, alto e dalla costituzione imponente: è Strider uno dei luogotenenti del conte Duncan.

Hai avuto modo di imbatterti in Strider nel corso della tua sortita al palazzo reale, nel vostro precedente scontro si è rivelato un avversario formidabile, ma grazie alla tua astuzia sei riuscito ad averne la meglio.

Deve essere stato inviato per recuperare la gemma ed ucciderti!

Il gruppo si sta dirigendo proprio nella zona in cui ti trovi, attirati dalla rissa in cui sei stato coinvolto.

Sfortunatamente Strider ti individua ed indicandoti ai suoi uomini gli ordina perentoriamente di catturarti, cosa non facile visto che nel frattempo la rissa è assai degenerata.

Rapidamente rovesci un tavolo addosso al gruppo di guardie che cerca di raggiungerti, quindi provi a guadagnare l'uscita secondaria dal locale.

Sei quasi arrivato alla porta quando con la coda dell'occhio vedi una sedia, probabilmente scaraventata da qualche facinoroso, volare nella tua direzione: effettua una prova di destrezza per valutare se riesci a schivarla, se fallisci lancia 1 dado + 3 punti e sottrai il risultato alla tua vitalità.

Spalanchi la porta ed esci in strada, hai pochi secondi per decidere dove cercare la fuga:

Se decidi di rifugiarti nel granaio limitrofo alla taverna, sperando che i soldati non ti notino, vai al **12**;

Se invece attraversi la strada per raggiungere il mulino di fronte, vai al **34**;

Se possiedi la specializzazione “illusionista” hai la possibilità di sfruttare le tue doti per nasconderti nell'ombra del vicolo che costeggia la taverna, in questo caso puoi andare al **2**.

38

Se la mossa che hai scelto è Donna in g2, vai al **28**;

Altrimenti, se hai scelto una qualunque altra mossa, la partita prosegue terminando, dopo alcuni turni, con la tua sconfitta.

Il vecchio ti ringrazia per la tua disponibilità a giocare con lui e inizia a ripone i pezzi nella scacchiera.

Se decidi di attendere Daske al bancone del locale, vai al **25**;

Se invece sei stanco di aspettarlo e decidi di raggiungerlo presso la sua abitazione, vai al **23**.

39

Mentre i soldati attaccano Luther cerchi di raggiungere il vicolo più vicino che costeggia le mura.

La tua corsa viene interrotta da uno dei soldati di Strider che sbarra l'accesso al vicolo; devi affrontarlo:

Soldato: Combattività: 8 Vitalità: 24

Non hai tempo per portare a termine questo combattimento, in quanto gli altri soldati stanno sopraggiungendo e devi cercare di atterrare il tuo avversario il prima possibile per poter procedere nella fuga.

Sostieni un massimo di tre turni di combattimento con il soldato.

Se in un singolo scontro riesci ad infliggergli un danno di almeno 5 punti, riesci ad atterrarlo e puoi imboccare il vicolo e continuare con la lettura del paragrafo, altrimenti se il combattimento ti impegna per più di tre turni vieni raggiunto dal gruppo di guardie che ti circonda e uccide.

Se riesci a sottrarti al combattimento la tua ritirata ha comunque breve durata, il vicolo che consideravi una valida via di fuga è in realtà senza sfondo.

Ti volti e vedi sopraggiungere un manipolo di guardie, la situazione è disperata!

Se non possiedi una spilla raffigurante una rosa di colore nero, vai al **10**; altrimenti vieni raggiunto dalle guardie.

Combatti valorosamente ma il loro numero è troppo superiore e presto soccombi. La tua vita termina qui.

40

Luther è ferito mortalmente; lo stregone si accascia sul parapetto dei bastioni e precipita nel vuoto.

Fai appena in tempo a sporgerti per vedere il suo corpo sprofondare nelle oscure acque del fossato che circonda la città.

Esulti per l'incredibile vittoria ottenuta contro un così terribile avversario.

A terra, a pochi passi da te, si trova la gemma verde, causa del cruento scontro, e immediatamente ti chini per recuperarla.

Quando serri la mano sulla pietra senti il freddo acciaio di una lama appoggiarsi alla tua gola. E' Strider!

"Bravo" esclama il guerriero "sei stato scaltro e abile ad uccidere Luther, forse non te ne rendi ancora conto ma hai salvato l'intera regione da un mortale pericolo".

Quindi prosegue: "i miei ordini erano di ucciderti e recuperare la gemma, cosa che potrei facilmente fare adesso" e così dicendo effettua una lieve pressione della lama, "e invece voglio essere clemente con te, Malcolm sarà oltremodo felice nell'apprendere la notizia dell'uccisione del suo nemico Luther e penso che questo gli farà dimenticare i suoi propositi di vendetta nei tuoi confronti per il furto subito, adesso però consegnami la gemma..."

Vai all'**epilogo**.

Epilogo

Da est si inizia ad intravedere il chiarore dell'alba e decidi di fermarti per una breve sosta sulla cima della collina che stai percorrendo.

Hai lasciato Tauern già da alcune ore diretto verso Selden, la città che puoi chiamare casa.

Non puoi fare a meno di domandarti cosa sarebbe successo se Luther si fosse impadronito della gemma verde appartenente al suo nemico Malcolm e se veramente questa lo avrebbe dotato di immensi poteri...

Comunque sei contento di averlo ucciso, ha provato a fregarti e ha avuto la sorte che si meritava.

Ti dispiace solo di non esserti accaparrato la favolosa ricompensa che ti aveva promesso, ne di aver tenuto la gemma di Malcolm, che, tuo malgrado, hai dovuto riconsegnare a Strider.

Ti volti in direzione delle mura di Tauern e per quanto siano lontane ti immagini Strider camminare nervosamente sul bastione alla ricerca di qualcosa, di qualcosa che il suo padrone Malcolm avrebbe senza alcun dubbio desiderato avere...

Forse Strider è stato troppo affrettato a lasciarti andare, era raggianti per la sconfitta di Luther e per il recupero della gemma, ed ha dimenticato un particolare che a te non è sfuggito.

Sorridendo decidi di dare un'occhiata al tuo prezioso bottino: la gemma di colore rosso rubino di Luther!

Adesso non emana più i lampi infuocati come quando era incastonata sopra il bastone di Luther, ma sei sicuro che ha mantenuto inalterati i suoi poteri.

Nascondi la gemma tra le vesti e riprendi il cammino, vuoi lasciare la maggior distanza possibile tra te e Tauern, Strider non dovrebbe tardare molto a capire le sorti della pietra appartenente a Luther e riprendere il suo inseguimento.

Quando raggiungerai a Selden hai intenzione di trattarne la vendita con alcuni dei suoi facoltosi maghi e diventerai ricchissimo.

Ma questa è un'altra storia....