

CANTO ELFICO



CANTO ELFICO

PROLOGO

Il tuo nome è Kiran Holdfast, conosciuto fra gli elfi come il Campione, titolo raramente conferito ad un estraneo. Lo guadagnasti cinque anni fa dopo aver salvato la figlia del re degli elfi, Leanna Whisperwind, da una banda di schiavisti. Lo stesso Re Lunarion ha riconosciuto il tuo valore e ti ha nominato guardia del corpo della principessa. Il reame degli elfi, anche se isolato, è rigoglioso e pacifico, e questi cinque anni sono trascorsi in tranquillità.

Ma ora Gorgoth il Divoratore minaccia di risvegliarsi. Questi è un demone antico, apparso su questo mondo cinquemila anni fa, incarnazione della fame senza fine. Il suo unico obiettivo era quello di divorare ogni cosa si trovasse sul suo cammino, fossero eserciti o città intere. Nessuna forza al mondo pareva essere in grado di fermarlo finché, marciando sul regno degli elfi, non udì la voce della regina di questi ultimi, Elfvyn Heavensong, madre di Lunarion, benedetta dagli stessi spiriti del Canto.

Il demone fu subito ammaliato dalla magnifica canzone e la regina ne approfittò per condurlo in una remota caverna nelle montagne Barricavento, dove giace tutt'oggi. Il prezzo da pagare per lei fu tuttavia altissimo: per garantire che il demone non uscisse mai più dal sonno in cui era caduto, la regina fu costretta a cantare ininterrottamente una meravigliosa ninna nanna.

Anche se sostenuta dall'innata vitalità degli elfi e dalle cure dei maghi di corte, la vita della regina madre è ormai al termine. Già il canto che risuona all'interno dell'enorme caverna conosciuta come l'Abisso si affievolisce ogni giorno. Il popolo elfico sa bene che quando Elfvyn morirà, Gorgoth non tarderà molto a risvegliarsi, a meno che qualcun altro non prenda il posto dell'anziana regina.

L'unica altra persona che possa farlo, però, è la stessa principessa Leanna. Solo in lei, infatti, è presente il dono del Canto della discendenza celeste. Quando sei venuto a conoscenza del terribile destino riservato alla principessa – restare rinchiusa per l'intera sua vita in una caverna, sostenuta magicamente tramite rituali oscuri, costretta a cantare senza posa per un mostro addormentato – hai cominciato a pensare senza sosta ad una possibile alternativa. Se ciò che gli anziani elfi narrano su Gorgoth è vero, la bestia non può essere scalfita da arma elfica od umana, pertanto hai passato giorni immerso fra i libri della biblioteca reale, alla ricerca di un'arma che facesse al caso tuo.

Hai così appreso della leggenda dell'Ammazzadei. Diecimila anni fa, si narra che Arkor l'Eroe avesse lottato e sconfitto il Dio della Terra, liberando i popoli del mondo da una oppressiva tirannia. Per far questo egli brandiva la sacra Spada del Sole, era protetto dalla Corona dei Re e portava al collo il mistico Cuore di Volent: sarebbe stata l'unione di questi tre magici oggetti a dargli il potere di sconfiggere un immortale. Hai subito cercato di scoprire quale sia stato il destino degli oggetti e sei riuscito a risalire alle ultime loro localizzazioni: si trovano tutte in quello che era l'antico impero di Bretonnia, a

nord del regno degli elfi. Il Cuore di Volent si trova nella cittadella di Xel'Naga, un tempo luogo di sapere, abbandonata in seguito a un terremoto. La Spada del Sole giace nel Tempio di Gali, dedicato agli spiriti delle acque, ma il cui culto ormai non è più praticato da secoli. La Corona dei Re, infine, pare sia sepolta con Arkor stesso, nel remoto Cimitero degli Antichi.

Ti rendi conto dell'audacia del tuo piano e della tenue speranza che guida la tua idea, ma hai deciso che, se ci fosse anche solo una minuscola possibilità di salvare Leanna, avresti fatto di tutto pur di riuscirci. Per questo hai deciso di riferire le tue intenzioni all'Assemblea degli Anziani, dove a nessun umano è mai stato permesso di prendere la parola prima d'oggi.

Non appena esponi il tuo piano, gli Anziani iniziano a vociferare febbrilmente: "Assurdità!" "Follia!" Re Lunarion fa un cenno con la mano e l'intera Assemblea si azzittisce. "Hai molto coraggio, questo è indubbio" dice rivolgendosi direttamente a te "ma anche molta incoscienza. Affideresti il destino non solo del mio popolo, ma forse del mondo intero, a queste antiche storie? La posta in gioco è molto alta, Campione, e non possiamo permetterci di affidarci ciecamente alle tue supposizioni". Gli anziani iniziano a mormorare approvazioni per le parole del re.

"Tuttavia", continua Lunarion "Leanna è anche mia figlia e, prima di ordinarle di fare quanto ritengo a malincuore necessario come re, come padre il mio cuore non si rassegna. Pertanto, ti concedo 50 giorni di tempo: non possiamo permetterci di aspettare oltre."

Gli anziani gridano esterrefatti, ma il re batte con vigore un pugno sul bracciolo del trono. “Silenzio!” Si rivolge nuovamente a te. “Dovrai recuperare i tre artefatti e tornare qui in tempo, altrimenti il destino di Leanna, e forse del mondo, sarà segnato.” Ti inchini al re e fai per andartene, quando le porte si spalancano e vedi Leanna irrompere nella Sala, seguita dalle guardie: “Ci perdoni vostra maestà, ha usato un incantesimo per superarci...” Ma Leanna li interrompe: “Padre, dovete permettermi di partire. Non posso pensare di restarmene con le mani in mano mentre Kiran è là fuori.” “Non posso farlo” dice il re “devi restare qui in caso tua nonna dovesse lasciarci prima del tempo: senza di te chi potrebbe placare la furia del Demone?” “Mia nonna è forte: non ci deluderà. E poi non è degno di una regina restare nel palazzo mentre il suo suddito più fedele mette a repentaglio la propria vita: se non sono in grado di compiere neppure questa missione, come potrei un giorno poter governare questo regno? Inoltre il mio canto potrebbe tornare utile a Kiran”. Vedi che le parole di Leanna non hanno effetto su Lunarion, ma il re scuote comunque la testa. “E sia, qualunque cosa io dica non ti convincerebbe mai a restare qui, se non essere legata e imbavagliata nella torre più alta. Puoi andare con lui, ma ricorda: avete solo 50 giorni. Non uno di più”.

Non sei molto contento del fatto che Leanna venga con te: hai intrapreso questo viaggio proprio per assicurarti della sua incolumità, ed invece di restare a casa lei ha deciso di seguirti. Basta però vedere Leanna, in sella al suo cavallo e con la sua lira in spalla, mentre ti saluta sorridente, per dissipare ogni

dubbio. Sarà bello avere compagnia là fuori e, nonostante tu sia un abile guerriero, le abilità canore di Leanna sono inestimabili. Sistemi le provviste e l'equipaggiamento, salti in sella al tuo cavallo e insieme a Leanna lasci il palazzo.

Dopo aver letto il Regolamento, vai all'**1**.

REGOLAMENTO

Kiran possiede 25 Punti Vita (abbreviati in PV), il cui significato è piuttosto ovvio. Qualora essi dovessero giungere a zero durante l'avventura, avrai raggiunto una fine tragica e dovrai ricominciare da capo. Sarai inoltre armato di una spada.

Nel tuo viaggio sarai accompagnato dalla principessa Leanna. Il suo dono del Canto Celeste le garantisce abilità straordinarie, molto affini alla magia. Tuttavia, utilizzare il proprio dono è faticoso per Leanna. Dispone di 25 Punti Mana (abbreviati in PM), esauriti i quali non sarà più in grado di utilizzare il Canto.

Le abilità di cui dispone sono:

INCANTESIMO: è in grado di controllare la mente di una creatura vivente per un breve periodo di tempo.

VIGORE: aumenta la forza e la resistenza fisica di una persona per la durata di dieci minuti.

SONNO: fa addormentare sonoramente per cinque minuti fino a una decina di creature viventi.

LUCE SACRA: è in grado di ferire creature del caos, come demoni e non morti.

Poiché tutti i poteri di Leanna derivano dalla propria voce, deve essere in grado di cantare per poterli attivare. Di conseguenza, affinché abbiano effetto sul destinatario, questi deve essere in grado di poter sentire il canto di Leanna. Ad esempio, non potrebbero funzionare su chi è privo di udito.

Leanna non è un guerriero, quindi non porta armi; tuttavia possiede una lira, in grado di amplificare gli effetti del proprio canto.

La tua missione è di estrema urgenza: Re Lunarion ti ha concesso non più di 50 giorni per recuperare tutti e tre gli

oggetti e ritornare, un'impresa al limite del possibile. Dovrai evitare di perdere tempo, ma non sempre il percorso più breve si rivelerà per forza il migliore.

In ogni caso, dovrai tenere conto di una terza statistica, i GIORNI. Sarà il testo a dirti quando dovrai modificarla.

Infine, sul tuo cammino recupererai degli oggetti: prendine nota con attenzione.

1

Il sole è appena sopra l'orizzonte quando tu e Leanna state lasciando le foreste degli elfi. La prima meta è l'antica roccaforte di Xel'Naga, abbandonata tremila anni or sono in seguito ad un catastrofico terremoto e mai più ripopolata. Nella spira più alta della torre si dovrebbe trovare il mistico Cuore di Volent. Ora tuttavia, le bestie selvagge hanno fatto il proprio dominio nella cittadella. I viandanti che si sono accampati nei dintorni durante la notte, però, affermano di avere sentito ululati non provenienti da alcun lupo. Per ora il problema è solo come raggiungerla: il percorso più breve taglia attraverso le propaggini delle Barricavento e tramite il passo di Moytura, ancora coperto dalla neve. Potreste invece proseguire attraverso le pianure e aggirando le montagne. Il tempo stimato per attraversare il Passo è tuttavia di 5 giorni (12), mentre ci vorrà almeno il doppio del tempo passando per le pianure (33).

2

Il ritmo incalzante di Leanna fa pulsare rapidamente il tuo sangue nelle vene. Con un balzo esci allo scoperto e prima che due delle guardie possano reagire sbatti le loro teste l'una contro l'altra, tramortendole. Abbatti con un fendente la terza, mentre la quarta riesce a ferirti con l'alabarda prima che tu possa avere la meglio. Quando tutti gli uomini sono fuori combattimento, tu e Leanna entrate nella tenda. Il suo unico contenuto è dato da una cassa. Per tua fortuna non è chiusa a chiave: quando la apri vi trovi una Maschera Dorata riccamente

decorata. Ti chiedi quale sia la sua particolarità finché, dopo averla indossata, non ti rendi conto di non aver più bisogno di respirare. Un simile oggetto potrebbe tornarti utile, pertanto te ne impadronisci. Subito dopo, tu e Leanna prendete i vostri cavalli e lasciate in fretta l'accampamento. Il decimo giorno di viaggio raggiungete la cittadella.

Segna che possiedi la Maschera Dorata. Sottrai 5 PM e 5 PV .
Aggiungi 10 GIORNI. Vai al [64](#).

3

Dopo aver fatto un profondo respiro, ti getti sott'acqua. L'acqua del lago è ricca di alghe e non è facile riuscire ad individuare la direzione in cui nuotare. Dopo diversi minuti vedi quello che pare essere un ingresso e ti dirigi velocemente verso di esso. Quando puoi risalire, sbuchi fuori dall'acqua all'interno del tempio. Non fai in tempo a orizzontarti che vieni afferrato dai tentacoli di un'enorme piovra, nascosta in un'alcova. La bestia ti stringe il collo e senti i polmoni in fiamme; con un grande sforzo riesci ad afferrare la spada e ad eliminare il nemico. Ti accasci poi sul pavimento, inspirando furiosamente.

Sottrai 5 PV e vai al [27](#).

4

Le Paludi Morte si stendono davanti a voi, una distesa puzzolente e desolata di acqua stagnante e terreno umido. Senti provenire da essa gracidii, sibili e ronzii di ogni genere. Non si preannuncia certo una traversata piacevole, ma hai affrontato di peggio. La notte trovate difficile dormire, fra i rumori della plaude e le punture di zanzare, ma per il resto gli animali che

abitano questi luoghi si tengono lontani. La mattina del terzo giorno scorgete fra i vapori un'enorme figura che si erge accanto ad un ponte di legno. Sembra essere quella di un troll, esseri mostruosi che abitano nelle terre selvagge. Non sentite però provenire alcun suono da esso e non fa alcun cenno di essersi accorto di voi. Se vuoi che Leanna usi un INCANTESIMO vai al [23](#), altrimenti puoi cautamente proseguire verso la figura al [62](#).

5

Il sole sorge e cala mentre cerchi freneticamente in ogni anfratto della cappella. Ricontrolli la statua, ma è piena al tatto: nessuno scomparto segreto. Ispezioni attentamente tutti i piccoli altari lungo i lati della sala: niente. Tu e Leanna decidete di controllare ogni mattonella, probabilmente sotto una di esse si trova qualche botola o passaggio segreto: la vostra ricerca si rivela tuttavia infruttuosa. La cappella non sembra nascondere segreti.

Aggiungi 1 al numero dei GIORNI.

Se decidi di tornare indietro vai al [50](#), se pensi sia ancora troppo presto per rinunciare vai al [37](#).

6

La lenta nenia che Leanna sta cantando ha ben presto effetto sulle guardie. Le vedi prima appoggiarsi alle loro armi, poi cominciare a traballare sui loro piedi e, infine, accasciarsi a terra russando profondamente. Siete così liberi di raggiungere i vostri cavalli e riprendere il viaggio. Il decimo giorno raggiungete la roccaforte.

Sottrai 5 PM e aggiungi 10 ai GIORNI. Vai al [64](#)

7

Decidi di provare a recuperare il Cuore. Stavolta riuscite ad avvicinarvi alla torre senza brutti incontri. Quando sentite una familiare cantilena, hai una bruttissima sensazione di déjà vu. Ti sporgi dietro un'arcata e ti trovi davanti una scena già vista: i cultisti stanno nuovamente recitando la propria litania per tentare un'altra evocazione. Al centro della stanza si sta manifestando una fiamma. Se vuoi e puoi usare la LUCE SACRA vai al [54](#), altrimenti al [63](#).

8

Il paesaggio sfreccia come un lampo attorno a voi, mentre spronate i cavalli al galoppo attraverso le praterie. Le notti sono brevissime come i vostri riposi. Tutto il tuo corpo è dolorante per via delle intense cavalcate e le poche soste. A volte siete costretti ad assicurarvi alla sella per non cadere dalla stanchezza. Dopo diverse, spossanti giornate, vi accorgete di essere di nuovo nei pressi della cittadella di Xel'Naga. Se possiedi il Cuore di Volent, continua al [18](#). Altrimenti vai al [48](#).

9

Guidate i cavalli attraverso l'ampia entrata, da cui pendono numerose liane rampicanti. Senza preavviso, vedi le liane animarsi come viscidati tentacoli e piombare su di te, avvolgendoti strettamente. Leanna sprona il cavallo e ti

affianca, pronta ad aiutarti. Vuoi che usi l'INCANTESIMO (31) o il VIGORE (22)? Se non vuoi usarli, vai al [15](#).

10

L'interno della cappella è fiocamente illuminato dalla luce lunare che entra dalle finestre. Al lato opposto della sala si trova una statua di marmo di Arkor e davanti ad essa un sarcofago di pietra. L'Eroe è raffigurato proprio come narrano le leggende: impugna la Spada del Sole, mentre indossa il Cuore di Volent e la Corona dei Re. Vi mettete subito a setacciare l'intera cappella alla ricerca della Corona. Esaminate la statua, ma si tratta solo di una riproduzione. Quando anche il resto della cappella non dà risultati, vi decidete ad aprire il sarcofago. Dopo sforzi immani riuscite a spostare la pesante lastra di pietra, che cade a terra con un tonfo. Al suo interno si trova uno scheletro, ma nient'altro. La Corona non è qui. I minuti passano inesorabili mentre fissi inebetito le spoglie mortali dell'eroe. Quasi non ti accorgi quando Leanna ti mette una mano sulla spalla e ti dice: "Sapevamo sarebbe potuto succedere. Non ha senso restare qui, torniamo indietro. Forse posso ancora salvare la mia gente."

Decidi di ascoltare Leanna e tornare dagli elfi? Vai al [50](#). Rifiuti di arrenderti così presto e continui a ispezionare la cappella? Vai al [5](#).

11

Ti metti subito alla ricerca del possibile assalitore. Non è difficile seguire le tracce e, il giorno dopo, giungi in prossimità di un boschetto. Al suo interno trovi il tuo obiettivo. Si tratta di

un grosso leone di montagna, che al momento si sta cibando di un cerbiatto appena abbattuto. Vedi una grossa ferita sul fianco della belva da cui è fuoriuscito il sangue che ti ha guidato sin qui. Ma impigliato alla zampa dell'animale vi è qualcos'altro: si tratta della lira di Leanna! Tuttavia, sai che il leone non può avere sbranato Leanna. Non hai trovato alcun resto né sul luogo dell'aggressione né lungo la pista.. Pertanto la ragazza deve trovarsi da un'altra parte.

Aggiungi 1 ai GIORNI. Cosa vuoi fare? Se vuoi recuperare la lira di Leanna vai al [40](#), se non vuoi perdere altro tempo, devi ritornare al tempio e proseguire seguendo la direzione opposta, andando al [26](#).

12

Dirigete i cavalli verso il Passo di Moytura. La leggenda narra che il Passo sia stato creato proprio da Gorgoth divorando le montagne, ansioso di farsi strada a sud per appagare la sua fame con le rigogliose foreste elfiche. In ogni caso si tratta di un Passo impervio, ma che permette di superare agevolmente le montagne. Quando lo raggiungete, il pomeriggio del terzo giorno di viaggio, è coperto da un leggero strato di neve. Proseguite di buona lena finché non giungete ad un punto particolarmente stretto del sentiero, dove i cavalli devono proseguire uno dietro l'altro. Proprio in quel momento senti un ululato alle vostre spalle e ti volti per vedere un branco di lupi sulle vostre tracce.

Chiedi a Leanna di lanciare SONNO? ([47](#)) O decidi di affrontare il capobranco? ([56](#))

13

Mentre Leanna intona il suo canto senti il tuo corpo pulsare di energia. Senza perdere tempo, ti getti sott'acqua. L'acqua del lago è ricca di alghe e non è facile riuscire ad individuare la direzione in cui nuotare. Dopo diversi minuti vedi quello che pare essere un ingresso e ti dirigi velocemente verso di esso. Quando puoi risalire, sbuchi fuori dall'acqua all'interno del tempio. Non fai in tempo a orizzontarti che vieni afferrato dai tentacoli di un'enorme piovra, nascosta in un'alcova. Per tua fortuna sei ancora sotto l'effetto della magia e, mentre la bestia ti stringe il collo, puoi estrarre la spada ed eliminarla con facilità. Appena in tempo: ti rendi conto infatti che l'incantesimo ha terminato il suo effetto.

Sottrai 5 PM. Vai al [27](#).

14

Riesci a disimpegnarti brevemente dal corpo a corpo e lanci la lira a Leanna, che la afferra prontamente. Lo schiavista si getta su di te come una belva, mentre le dita di Leanna pizzicano freneticamente le corde del suo strumento musicale. Il canto di Leanna aumenta di intensità e vedi i movimenti del tuo avversario farsi più lenti e maldestri. Non perdi un istante e continui l'attacco. Il tuo affondo va a segno e il capo degli schiavisti si accascia senza vita. Liberi Leanna, che si getta in un abbraccio; la stringi a lungo prima di lasciarla andare. La ragazza ti racconta di essere stata attaccata da un leone di montagna e di essere riuscita a ferirlo, perdendo però la sua lira. Mentre si stava riprendendo dall'incontro, gli schiavisti le

sono piombati addosso e l'hanno fatta prigioniera, imbavagliandola. Dopo esservi assicurati che stiate bene, discutete sul da farsi. Questo imprevisto vi ha fatto perdere giorni preziosi, e ne siete ben consci mentre decidete la prossima mossa. Il terzo oggetto si trova nell'antico Cimitero degli Antichi: due sono le strade che vi possono condurre là. Potete attraversare le Paludi Morte, luogo dal terreno acquitrinoso, perennemente immerso nella nebbia e in vapori mefitici, oppure percorrere un maggior numero di chilometri viaggiando attorno ad essa. Nel primo caso il tempo di percorrenza stimato è di 5 giorni, nel secondo di 8.

Sottrai 5 PM.

Scegli dove proseguire, attraverso la palude (4) o girandole attorno (52).

15

Le liane ti stringono dolorosamente la gola. Facendo appello a tutte le tue energie, riesci ad estrarre la spada e con un abile movimento del polso, tranci le liane che ti bloccano il braccio. Lo sforzo ti ha comunque affaticato; in breve riesci a liberarti e a raggiungere Leanna. Proseguite all'interno della cittadella.

Sottrai 5 PV.

Continua al [20](#).

16

Ti getti all'assalto con la spada in pugno. Meni un fendente alla creatura prima che sia emersa del tutto, ma un suo artiglio ti ferisce comunque. Tuttavia, sei riuscito ad interrompere il rituale: la fiamma demoniaca si spegne. Alla vista, i cultisti

scappano a gambe levate, portando con sé il cuore di Volent. Vi gettate all'inseguimento.

Sottrai 5 PV. Vuoi che Leanna usi l'INCANTESIMO (vai al [29](#)) o continui a inseguire i cultisti? (vai al [32](#))

17

Indossi la strana Maschera Dorata e ti rendi subito conto di non avere bisogno di respirare. Incerto sulla possibile durata di quest'effetto, ti getti sott'acqua. L'acqua del lago è ricca di alghe e non è facile riuscire ad individuare la direzione in cui nuotare. Dopo diversi minuti vedi quello che pare essere un ingresso e ti dirigi velocemente verso di esso. Quando puoi risalire, sbuchi fuori dall'acqua all'interno del tempio. Non fai in tempo a orizzontarti che vieni afferrato dai tentacoli di un'enorme piovra, nascosta in un'alcova. Per tua fortuna non hai bisogno di respirare e anche mentre la bestia ti stringe il collo, puoi estrarre la spada ed eliminarla con facilità. Appena in tempo: ti rendi conto infatti che l'incantesimo contenuto nella Maschera non avrà più effetto. Vai al [27](#).

18

Finalmente giungete in prossimità delle grandi foreste elfiche. Solo le colline ai piedi delle Barricavento vi separano dalla tana di Gorgoth. Spronate i cavalli al galoppo, impazienti di arrivare a destinazione. Quando raggiungerete la cima delle colline, potrete vedere la grotta dove riposa il demone. Le ultime ore sembrano interminabili, paragonate ai giorni che avete impiegato fin qui. Vi accorgete che i vostri cavalli proseguono sempre più piano, finché non stramazzano al suolo

sfiniti: le fedeli bestie non possono proseguire oltre. Affrontate gli ultimi chilometri a piedi, a volte correndo, a volte camminando. All'improvviso le tue gambe cedono e cadi a terra, esausto. Speri che le privazioni che hai subito non siano troppo per te.

Sottrai 5 PV e aggiungi 20 ai GIORNI. Ti rialzi e vai al [59](#).

19

Non appena i Jawa vi vedono arrivare esplodono in grida festose. In pochi istanti circondano te e Leanna, facendovi scendere da cavallo e iniziando una serie di canti e balli sfrenati. Travolto dall'euforia, vedi una enorme tenda variopinta al centro dell'accampamento, guardata a vista da quattro uomini armati e chiedi cosa si trovi là dentro. Subito vieni spinto via dalla tenda e nessuno risponde alla tua domanda, ma i nomadi insistono comunque perché tu trascorra la notte con loro. Viene assegnata una tenda a te e Leanna e vi trattenete a festeggiare finché non sorge la luna. Una volta calmatosi l'accampamento e dopo che tutti sono andati a dormire, vi ritirate nella vostra tenda.

Se non ti fidi dei tuoi ospiti, potresti lasciare ora l'accampamento per non perdere tempo prezioso, ma dovrai farlo senza farti scoprire e di conseguenza indispettirlì: vai al [21](#). Oppure puoi restare qui sino al mattino e riprendere l'indomani: vai al [41](#). Se la misteriosa tenda continua a incuriosirti e vuoi provare a intrufolartici vai al [24](#).

20

Quando raggiungete la torre principale, smontate da cavallo ed entrate nell'oscurità. Sentite delle voci provenire dall'interno del torrione ed avanzate con cautela. Più vi avvicinate, più vi rendete conto che si tratta di una cantilena ritmica, intonata a gran voce. Il corridoio si apre su una larga sala dove vedete cinque figure incappucciate in circolo. Uno di essi tiene in mano un grosso gioiello che brilla di luce purpurea: deve essere il Cuore di Volent. La litania è assordante e le voci dei cultisti risuonano nella sala vuota, continuando a crescere d'intensità. In quell'istante vedi una fiamma accendersi al centro della sala: da essa comincia ad emergere l'orribile volto cornuto di un demone. Capisci di trovarti di fronte ad una evocazione demoniaca: devi interrompere la cerimonia, prima che sia troppo tardi.

Vuoi usare SONNO sui cultisti? ([61](#)) O colpisci il demone con la LUCE SACRA? ([51](#)) Oppure affronti il demone con armi? ([16](#))

21

Non ti fidi delle intenzioni dei tuoi ospiti e pertanto decidi di lasciare l'accampamento. Quando sbirci fuori dalla tenda vedi che ci sono due guardie a pochi metri da voi, come se avessero l'ordine di sorvegliarvi... Dovrete sbarazzarvi di loro. Chiedi a Leanna di usare SONNO (vai al [6](#)) oppure ricorri alle armi (vai al [46](#))?

22

Leanna intona subito un canto dal ritmo incalzante e senti le tue forze moltiplicarsi. Con facilità ti strappi di dosso le liane e raggiungi Leanna. Proseguite all'interno della cittadella.

Sottrai 5 PM.

Continua al [20](#).

23

Leanna intona il suo canto, ma poco dopo si zittisce, non avvertendo alcun effetto sulla creatura che avete di fronte. Non vi resta che avvicinarvi. Con la spada in pugno, ti porti davanti alla figura: quando la puoi vedere meglio scoppi a ridere. Si tratta infatti di una grossa pietra, o meglio una statua, dalle fattezze umanoidi, simili ad un troll. Non sai se si tratti di un fenomeno naturale o sia frutto di qualche magia, ma non hai intenzione di fermarti a scoprirlo. Oltrepassate il ponte e proseguite. Farsi strada nella palude è più faticoso di quanto sembri. Spesso temi di avere sbagliato strada, ma il quinto giorno finalmente inizi a sentire terreno solido sotto gli zoccoli del cavallo ed emergi alla luce del sole. Tuttavia l'innaturale freddo, le sanguisughe e i miasmi della palude hanno lasciato il segno sul tuo fisico già provato.

Sottrai 5 PV e 5 PM. Aggiungi 5 ai GIORNI. Vai al [45](#).

24

Tu e Leanna lasciate la tenda e strisciate fino al centro dell'accampamento. Se tutto il resto tace, le quattro guardie sono invece sveglie e attente, con le alabarde che scintillano minacciose alla luce della luna. Chiedi a Leanna di cantare

SONNO ([57](#)) per toglierle di mezzo, o preferisci affrontarle beneficiando di un VIGORE? ([2](#))

25

Quando finalmente riemergi in superficie ti sembra che i polmoni ti stiano scoppiando. Guadagni la riva e ti sdrai sull'erba per riposare, inspirando a grandi boccate. Non vedi Leanna da nessuna parte e quando la chiami non risponde. Dapprima credi si sia allontanata per esigenze fisiologiche, ma quando ti accorgi che anche i cavalli non ci sono più cominci a preoccuparti. Ispezioni il luogo dove l'hai lasciata e vedi con tua grande preoccupazione che l'erba è stata calpestata da numerose impronte, di esseri umanoidi e cavalli. Dai segni che individui, pare vi sia stata una lotta. Due diverse piste si diramano in direzione opposte: verso est l'erba è schiacciata come se vi fosse stato trascinato qualcosa di voluminoso, mentre verso ovest vedi ad intervalli regolari lungo la pista delle macchie di sangue. Il panico inizia a crescere dentro di te, mentre devi decidere in fretta da che parte andare.

Sottrai 5 PV e aggiungi 1 ai GIORNI. Segui le macchie di sangue all' [11](#), o le tracce di trascinamento al [42](#)?

26

Raggiungi più rapidamente che puoi il luogo in cui si è verificata l'aggressione. Fortunatamente le tracce sono ancora fresche e negli anni trascorsi insieme agli elfi hai imparato a leggerle alla perfezione, pertanto non ti sarà difficile seguire la pista, anche se vecchia di qualche giorno.

Aggiungi 1 ai GIORNI e vai al [42](#).

27

Dopo esserti liberato della bestia, puoi finalmente guardarti attorno. Il tempio è avvolto nel silenzio e nell'oscurità, le pareti trasudano umidità e la temperatura è gelida. La navata principale termina davanti ad un altare, su cui è appoggiata una spada. Nonostante la penombra del tempio, dalla spada promana un debole bagliore, che illumina un occhio di pietra appeso sopra l'altare tramite una catena infissa nel soffitto. Prendi prima l'occhio (34) o la spada (44)?

28

Leanna intona una lenta ninna nanna, ma gli zombie non paiono risentirne, non essendo esseri viventi. Con uno sforzo estremo ti liberi delle mani scheletriche che ti stringono e graffiano, ed estrai la Spada del Sole. La magica lama taglia le membra dei morti viventi come burro ed in pochi istanti hai aperto un sentiero per te e Leanna nelle loro schiere. Correte verso la cappella e ne oltrepassate la soglia. Sottrai 5 PM e 5 PV. Vai al [10](#)

29

Leanna rivolge il suo canto al capo dei cultisti che stringe fra le mani il cuore di Volent. L'uomo si ferma all'improvviso e, mentre i compagni lo fissano a bocca aperta, lancia il Cuore nella vostra direzione. Lo afferra al volo e fugge insieme a Leanna, prima che gli uomini si rendano conto di quanto accaduto.

Sottrai 5 PM e segna che possiedi il Cuore di Volent. Lascia la roccaforte al [30](#).

30

La vostra seconda meta è il Tempio di Gali, un tempio dedicato ad uno spirito delle acque locali. La Spada del Sole vi venne custodita per simboleggiare il matrimonio tra il cielo e le acque. Il viaggio attraverso le steppe fino al tempio non presenta particolari ostacoli, per vostra fortuna. Quando finalmente arrivate al cospetto del Tempio di Gali dopo dieci giorni di viaggio, tuttavia, trovi un ostacolo apparentemente insormontabile. La vecchia diga costruita a monte del tempio presenta una grande crepa, che ha permesso alle acque del fiume sovrastante di gettarsi nel lago, da cui erano state deviate. Il risultato è che il Tempio è ora quasi sommerso dal lago, e così l'unico ingresso di esso si trova sott'acqua. Dopo aver cercato una diversa soluzione, vi rassegnate al fatto di dover nuotare fino ad esso. Tuttavia, sapendo che Leanna non è in grado di sostenere un simile sforzo fisico, sei riuscito a convincerla a restare su questa sponda. Sarai tu a tuffarti in acqua e a esplorare il Tempio, sperando di poterlo fare anche senza l'aiuto del canto di Leanna. Ora devi decidere cosa fare prima di tuffarti.

Aggiungi 10 ai GIORNI. Se vuoi chiedere a Leanna di lanciare VIGORE vai al [13](#); se vuoi gettarti senza ulteriori preparazioni vai andando al [3](#). Se invece possiedi una Maschera Dorata vai al [17](#).

31

Leanna canta a squarciagola, ma le liane non hanno orecchie e, non potendo udire la sua voce, continuano a stringerti la gola. Facendo appello a tutte le tue energie, riesci ad estrarre la spada e con un abile movimento del polso, tranci le liane che ti bloccano il braccio. In breve riesci a liberarti e a raggiungere Leanna. Proseguite all'interno della cittadella.

Sottrai 5 PM e 5 PV.

Continua al [20](#).

32

Continuate ad inseguire i cultisti, guadagnando lentamente terreno, fino ad una svolta del corridoio. Non appena girate l'angolo vedete chi state inseguendo superare una porta di pietra. Prima che possiate raggiungerla questa si chiude con uno schianto. Non vi sono maniglie o serrature, e neppure con Vigore riusciresti a spostare una porta così pesante. Cercate un qualsiasi interruttore o leva nascosta, ma non ne trovate. Non ti resta che scuotere il capo ed ammettere la sconfitta: spero che la perdita del Cuore di Volent non pregiudichi la vostra missione. Lascia la roccaforte al [30](#).

33

Il viaggio attraverso le pianure è tranquillo e privo di eventi, almeno al calare del settimo giorno, quando avvistate un accampamento. E' composto da poche tende e qualche carro e quando ti avvicini vedi che si tratta di Jawa, nomadi che popolano le pianure. Hai sentito dire tutto e il contrario di tutto su di loro: c'è chi li descrive come uomini ospitali e chi consiglia di diffidare di ogni loro parola.

Decidi di visitare l'accampamento (andando al [19](#)) o non desideri perdere tempo (aggiungendo 10 ai GIORNI e proseguendo il viaggio al [64](#))?

34

Ti sollevi in punta di piedi per raggiungere l'occhio di pietra e staccarlo dal suo gancio. Ti fermi per un istante quasi temendo che il tempio inizi a crollare, ma non succede nulla. Osservi meglio l'occhio e noti un'iscrizione: *”Per vedere ciò che cerchi e che non c'è. Cinquantatre”*. Confuso, decidi di infilarti l'occhio in tasca. Allunghi la mano verso la spada. Non appena la impugnhi essa si illumina di una brillante luce dorata. Non hai dubbi: questa è la leggendaria Spada del Sole. La fissi saldamente alla cintura e ti prepari alla difficile nuotata verso la sponda del lago e Leanna.

Segna che possiedi l'Occhio di Pietra e la Spada del Sole. Vai al [25](#).

35

State attraversando le mura quando un grido disumano vi fa sussultare. Un lampo nero ti piomba addosso e ti fa cadere da cavallo: una grossa scimmia zannuta ti ha aggredito. Iniziate un violento corpo a corpo e riesci ad avere la meglio sull'animale, estraendo la spada e finendolo. Nello scontro la bestia è però riuscita a ferirti. Tu e Leanna proseguite all'interno della roccaforte.

Sottrai 5 PV. Vai al [20](#).

36

Ti sollevi in punta di piedi per raggiungere l'occhio di pietra e staccarlo dal suo gancio. Non appena lo rimuovi, la catena smette di oscillare e i tremori cessano. Osservi meglio l'occhio e noti un'iscrizione: *"Per vedere ciò che cerchi e che non c'è. Cinquantatre"*. Confuso, decidi di infilarti l'occhio in tasca. Osservi la spada, che riluce di una brillante luce dorata. Non hai dubbi: questa è la leggendaria Spada del Sole. La fissi saldamente alla cintura e ti prepari alla difficile nuotata verso la sponda del lago e Leanna.

Segna che possiedi l'Occhio di Pietra. Vai al [25](#).

37

Decidi di ispezionare con più attenzione il sarcofago: Arkor capirà. Purtroppo oltre allo scheletro non vi è nient'altro, se non stracci ammuffiti: il guerriero non è stato sepolto con nessuno dei suoi oggetti magici a quanto pare. Anche il sarcofago non presenta doppi fondi o scomparti nascosti, è una semplice cassa di pietra. Tu e Leanna ispezionate tutti i muri centimetro per centimetro, ma non trovate alcun pulsante, leva o interruttore. La tomba di Arkor pare non nascondere segreti. Fuori da essa il sole continua a sorgere e calare.

Aggiungi 1 al numero dei GIORNI. Se decidi di tornare indietro vai al [50](#), se pensi sia ancora troppo presto per rinunciare vai al [5](#).

38

Ti getti sulla Corona prima che la statua rotoli nel vuoto. Quando la tua mano si chiude su di essa, senti una forte scossa lungo tutto il braccio. Nel medesimo istante un lampo di luce ti

costringe a chiudere gli occhi. Quando li riapri, vedi che la cappella è nuovamente integra: la statua è di nuovo al suo posto e il pavimento ha smesso di muoversi. Anche Leanna è sana e salva, anche se pare essere un po' delusa dalla tua scelta di salvare la Corona. Ma dal suo sorriso capisci che non se l'è presa troppo.

Sottrai 5 PV. Segna che possiedi la Corona dei Re.

Vai al [50](#).

39

Finalmente giungete in prossimità delle grandi foreste elfiche. Solo le colline ai piedi delle Barricavento vi separano dalla tana di Gorgoth. Spronate i cavalli al galoppo, impazienti di arrivare a destinazione. Quando raggiungerete la cima delle colline, potrete vedere la grotta dove riposa il demone. Le ultime ore sembrano interminabili, paragonate ai giorni che avete impiegato fin qui. In prossimità della vetta delle colline, i vostri cavalli si fermano e non riuscite a farli proseguire oltre: la presenza di Gorgoth li terrorizza. Fate gli ultimi chilometri a piedi, a volte correndo, a volte camminando.

Aggiungi 25 ai GIORNI e vai al [59](#).

40

Quando sbuchi dai cespugli il leone ha a malapena il tempo di sollevare il muso dal pasto e di ruggire prima che tu gli sia addosso. Ferito ed impegnato come è, non è per te difficile sbarazzartene. Puoi così recuperare la lira di Leanna dalla carcassa. Miracolosamente, lo strumento è intatto. Ora devi

tornare in fretta al tempio e seguire le tracce che vanno nella direzione opposta.

Segna che sei in possesso della lira di Leanna. Vai al [\(26\)](#).

41

Il sole sorge presto sull'accampamento e per una notte hai potuto dormire come si deve. Anche i nomadi sono mattutini e alle prime luci dell'alba si mettono in movimento. Tu e Leanna li salutate calorosamente prima di riprendere il viaggio. L'undicesimo giorno di viaggio raggiungete la cittadella.

Aggiungi 11 ai GIORNI. Vai al [64](#).

42

Anni di esperienza ti permettono di seguire le tracce con facilità e senti di stare guadagnando terreno su chi stai inseguendo. Dopo due giorni individui un paio di tende montate attorno ad un falò; accanto ad esse cinque cavalli brucano l'erba della steppa. Cerchi di avvicinarti quanto basta da capire chi hai davanti. Ci sono cinque uomini seduti accanto al falò, mentre accanto ad essi in una grossa gabbia vedi Leanna! La giovane ha un bavaglio attorno alla bocca, sicuramente per impedirle di usare il suo canto. Non riconosci quattro degli uomini, ma non puoi dimenticare il volto sfregiato del quinto: si tratta del medesimo schiavista a cui sottraesti Leanna anni fa. A quanto pare è giunta la resa dei conti. Devi agire rapidamente, prima che i banditi possano fare del male a Leanna. Per tua fortuna, pare che gli uomini stiano festeggiando il loro bottino con molto alcol e sono lenti a reagire quando balzi su di loro. Dopo una breve lotta, riesci ad

abbattere quattro di loro, anche se con numerose ferite. Il loro capo però sembra essere ben cosciente e un ghigno gli si dipinge sul volto quando ti riconosce. Fai in modo di metterti fra lui e Leanna e riesci a togliere il bavaglio alla bocca della ragazza. “Presto, usa il tuo canto!” le dici ”Ci ho già provato” esclama Leanna, “ma su di lui non ha effetto”. Il bandito continua a sogghignare, come se non capisse una parola. Si limita ad indicarsi le orecchie e sghignazzare. Ora capisci: essendo a conoscenza del potere di Leanna, deve avere usato dei tappi di cera per orecchie. “Forse se avessi la mia lira potrei riuscire a incantarlo”, dice Leanna “ma l’ho persa quando un leone di montagna mi ha attaccato”. In quell’istante il fuorilegge ti balza addosso, e ti ritrovi in combattimento. Sottrai 5 PV e aggiungi 2 GIORNI. Hai forse recuperato la lira di Leanna? Se sì vai al [14](#), altrimenti al [66](#).

43

Il viaggio di ritorno si preannuncia faticoso, anche se cercate di non affaticare troppo i cavalli. Rivedere i paesaggi che hai incontrato all’andata ti fa sperare di poter rivedere anche il regno degli elfi, sano e salvo. Le notti passano in fretta e i giorni si susseguono uno dopo l’altro. Dopo diverse giornate vi accorgete di essere di nuovo nei pressi della cittadella di Xel’Naga. Se possiedi il Cuore di Volent puoi andare al [39](#), altrimenti vai al [7](#).

44

Non appena la tua mano si chiude sull’elsa della Spada, la catena a cui è appeso l’occhio di pietra inizia a scuotersi

freneticamente. Grossi frammenti di pietra precipitano dal soffitto, ed uno ti colpisce alla spalla. Il tremore continua ad aumentare e vedi grosse crepe formarsi nel soffitto di pietra: hai pochi secondi per decidere il da farsi.

Sottrai 5 PV e segna la Spada del Sole.

Afferri l'occhio di pietra (vai al [36](#)) o decidi di tuffarti nuovamente nel lago, prima che il tempio crolli (vai al [25](#))?

45

E' notte quando raggiungete il Cimitero degli Antichi. Le lapidi si ergono fin dove l'occhio si stende, ma il tuo obiettivo si staglia chiaro alla luce della luna: la cappella dove riposano le spoglie di Arkor l'Eroe. Scendete da cavallo e superate il cancello del cimitero. Quando siete nel cuore del camposanto, i capelli ti si rizzano sulla nuca: hai appena sentito la terra tremare sotto i tuoi piedi. Con un urlo disumano, il terreno erutta decine di mani scheletriche che ti afferrano le caviglie. Tu e Leanna vi guardate freneticamente intorno e vedete che dalle tombe si stanno levando decine di scheletri viventi. Devi fare qualcosa prima di essere sopraffatto dai loro numeri.

Se vuoi che Leanna utilizzi il suo SONNO vai al [28](#); se vuoi che usi la LUCE SACRA vai al [58](#); se non vuoi o non puoi usare il Canto, vai al [67](#).

46

Con un balzo ti getti verso le guardie. Cogli la prima di sorpresa e la abbatti, ma la seconda riesce a ferirti prima che tu possa avere la meglio. Raggiungete di corsa i vostri cavalli mentre il frastuono ha fatto svegliare l'accampamento e fuggite

al galoppo. Nessuno vi insegue, così il decimo giorno raggiungete la roccaforte.

Sottrai 5 PV e aggiungi 10 ai GIORNI. Vai al [64](#).

47

Leanna tocca dolcemente le corde della lira mentre intona un canto dal ritmo lento e toccante. Vedi i movimenti dei lupi farsi sempre più lenti e assonnati, finché non si accoccolano a terra, la testa fra le zampe, immersi nel sonno. Il cammino non presenta ulteriori imprevisti e scendete dalle montagne. Il mattino del quinto giorno, avvisti la roccaforte.

Sottrai 5 PM. Aggiungi 5 GIORNI. Vai al [64](#).

48

Decidi di provare a recuperare il Cuore. Stavolta riuscite ad avvicinarvi alla torre senza brutti incontri. Quando sentite una familiare cantilena, hai una bruttissima sensazione di déjà vu. Ti sporgi dietro un'arcata e ti trovi davanti una scena già vista: i cultisti stanno nuovamente recitando la propria litania per tentare un'altra evocazione. Al centro della stanza si sta manifestando una fiamma. Se vuoi e puoi usare la LUCE SACRA vai al [49](#), altrimenti al [55](#).

49

Hai imparato dai tuoi errori e chiedi a Leanna di cantare. I sensi sviluppatissimi del demone gli permettono di udire Leanna anche sopra il frastuono della litania, facendolo esplodere in un lampo di luce. Alla vista i cultisti interrompono i propri canti e fuggono a gambe levate, facendo cadere il

Cuore di Volent. Lo afferri al volo ed esci dalla roccaforte di corsa, seguito da Leanna.

Sottrai 5 PM. Segna il Cuore di Volent. Potete continuare il viaggio andando al [18](#)

50

E' giunta l'ora di tornare indietro. Ora più che mai il tempo che impiegherai nel viaggio di ritorno è di vitale importanza. Hai due alternative. Potreste sforzare al massimo i vostri cavalli e voi stessi, riducendo al minimo le soste e le ore di sonno. In questo modo non perdereste tempo inutile, ma si tratta di una scommessa con le vostre forze e soprattutto quelle dei vostri destrieri. Oppure potresti optare per una corsa dal ritmo più contenuto, con pause e riposi più lunghi. In questo modo anche i cavalli non dovrebbero avere problemi, ma rischiereste di portarvi pericolosamente fuori tempo.

Se scegli la prima opzione, vai all' [8](#), se scegli la seconda vai al [43](#).

51

Hai imparato dai tuoi errori e chiedi a Leanna di cantare. I sensi sviluppatissimi del demone gli permettono di udire Leanna anche sopra il frastuono della litania, facendolo esplodere in un lampo di luce. Alla vista i cultisti interrompono i propri canti e fuggono a gambe levate, facendo cadere il Cuore di Volent. Lo afferri al volo ed esci dalla roccaforte di corsa, seguito da Leanna.

Sottrai 5 PM e segna che possiedi il Cuore di Volent. Vai al [30](#).

52

Mentre cavalcate lungo la steppa, vedi le nuvole radunarsi all'orizzonte: sta per arrivare una tempesta. Per vostra fortuna, individuate una capanna di pietra abbandonata e vi rifugiate al suo interno. Appena in tempo: in quell'istante inizia a piovere a catinelle. Tuoni e lampi si susseguono e il vento urla rabbioso. Per due giorni non riuscite a lasciare la casupola, battuta dalle intemperie. Anche quando il tempo migliora e potete andarcene, fate lenti progressi. Quando giungi alla meta, con tua gran preoccupazione, sono passati ben dodici giorni. Aggiungi 12 ai GIORNI e vai al [45](#).

53

Ti ricordi della misteriosa iscrizione sull'Occhio di Pietra *”Per vedere ciò che cerchi e che non c'è”* e lo estrai dalla tasca. Quando vi appoggi sopra la mano, la vedi. La Corona dei Re brilla radiosa sulla testa della statua di Arkor. Eppure giureresti che quando l'hai toccata si trattava di semplice marmo. Ti avvicini ad essa e vi appoggi sopra la mano: non sai di che materiale sia fatta la Corona, ma sicuramente è reale. Fai per rimuoverla dalla statua, quando senti un terribile schianto. Il pavimento si inclina e vieni gettato a terra. Le sezioni del pavimento si stanno sollevando e abbassando freneticamente, aprendo voragini fra di esse. La statua cade dal piedistallo e rotola pericolosamente vicino all'orlo di un precipizio. Fai per avvicinarti quando senti un urlo alle tue spalle: Leanna è appesa all'orlo del pavimento. Sotto di lei un salto di almeno dieci metri, mentre dietro la ragazza il pavimento minaccia di

richiudersi rapidamente su di lei. La statua continua a rotolare lentamente... Ti trovi circa alla medesima distanza dalla Corona e da Leanna.

Ti lanci sulla Corona? Vai al [38](#). Cerchi di salvare Leanna? Vai al [60](#). Se resti immobile vai al [65](#).

54

I sensi sviluppatissimi del demone gli permettono di udire il canto di Leanna anche sopra il frastuono della litania. Non appena la bestia si rende conto di ciò che sta udendo è troppo tardi, ed esplose in un lampo di luce. Alla vista i cultisti interrompono i propri canti e fuggono a gambe levate, facendo cadere il Cuore di Volent. Lo afferra al volo ed esci dalla roccaforte di corsa, seguito da Leanna.

Sottrai 5 PM. Segna il Cuore di Volent. Potete continuare il viaggio andando al [39](#).

55

Hai imparato dai tuoi errori e ti getti come una belva addosso ai cultisti. Smettono subito di cantare e l'evocazione si interrompe. La tua superiorità nelle armi è evidente, ma i numeri sono a tuo svantaggio: un cultista riesce a ferirti con il suo falchetto. Quando abbatti il loro capo i restanti cultisti se la danno a gambe, facendo cadere a terra il Cuore che prontamente raccogli.

Sottrai 5 PV. Segna il Cuore di Volent e prosegui il viaggio al [18](#)

56

Salti giù da cavallo con un'abile mossa ed aspetti il capobranco con la spada in pugno. Quando il lupo ti raggiunge fa un balzo verso di te. Ti getti di lato per evitarlo, ma la bestia riesce comunque a graffiarti la spalla. Non appena l'animale tocca terra, lo colpisci con un fendente alla nuca, uccidendolo all'istante. I lupi, dopo qualche secondo, si ritirano in fretta, permettendovi di continuare il cammino. Scendete dalle montagne e, il mattino del quinto giorno, avvistate la roccaforte.

Sottrai 5 PV. Aggiungi 5 GIORNI. Vai al [64](#).

57

La lenta nenia che Leanna sta cantando ha ben presto effetto sulle guardie. Le vedi prima appoggiarsi alle loro armi, poi cominciare a traballare sui loro piedi e, infine, accasciarsi a terra russando profondamente. Non dovete far altro che scavalcarle per entrare nella tenda, il cui unico contenuto è dato da una cassa. Per tua fortuna non è chiusa a chiave: quando la apri vi trovi una Maschera Dorata riccamente decorata. Ti chiedi quale sia la sua particolarità finché, dopo averla indossata, non ti rendi conto di non aver più bisogno di respirare. Un simile oggetto potrebbe tornarti utile, pertanto te ne impadronisci. Subito dopo, tu e Leanna prendete i vostri cavalli e lasciate in fretta l'accampamento. Il decimo giorno di viaggio raggiungete la cittadella.

Segna che possiedi la Maschera Dorata. Sottrai 5 PM e aggiungi 10 GIORNI. Vai al [64](#).

58

Non appena Leanna intona la sua LUCE SACRA, i morti viventi che vi circondano si sbriciolano in cenere. In poco tempo siete in grado di farvi strada fino alla cappella e di entrarvi senza ulteriori ostacoli.

Sottrai 5 PM. Vai al [10](#)

59

Quando raggiungete la cima delle colline, senti Leanna chiedere di fermarti. “Che c'è?” le chiedi stupito. Lei ti guarda dritto negli occhi: “Finora non ho detto niente, ma so perché hai voluto cercare gli artefatti. Eliminare per sempre Gorgoth non è il tuo obiettivo principale; l'hai fatto per risparmiarmi una vita da prigioniera. Apprezzo molto la tua preoccupazione, ma non hai pensato a me? Perché dovrei lasciarti correre un rischio terribile al posto mio? Ritieni sia tuo dovere proteggermi, ma non credi che anche io debba preoccuparmi di te? So che hai intenzione di affrontare quel mostro da solo, e non sono d'accordo”. Un sorriso ti si dipinge sul volto. Abbracci Leanna pieno d'amore. “Hai ragione, Leanna. Forse sono stato egoista, ma noi siamo una squadra. Se facciamo questa cosa, la facciamo insieme”. La ragazza annuisce e ti stringe le mani. Poi vi mettete a correre su per la collina. Arrivati in cima, ti prepari ad ogni evenienza.

Se il numero di GIORNI è 51 o più vai al [68](#).

Se il numero di GIORNI è 50 o meno, e possiedi il Cuore di Volent, la Spada del Sole e la Corona dei Re, vai al [70](#).

Se il numero di GIORNI è 50 o meno, ma non possiedi tutti e tre gli oggetti, vai al [69](#).

60

Hai intrapreso tutta questa avventura proprio per non sacrificare Leanna e non lo farai certo ora. Ti getti verso la ragazza e le afferrì le mani. Nel medesimo istante un lampo di luce ti costringe a chiudere gli occhi. Quando li riapri, vedi che la cappella è nuovamente integra: la statua è di nuovo al suo posto e il pavimento ha smesso di muoversi. Anche Leanna è sana e salva, nonché sorridente. Hai dimostrato di essere degno della sacra Corona: quando la rimuovi dalla statua, ti pare di notare un lieve sorriso sul volto di marmo. Sbatti le palpebre per un attimo, ed è scomparso. Segna che possiedi la Corona dei Re.

Vai al [50](#).

61

La litania cantata dai cultisti copre la voce di Leanna e non ne vengono colpiti. Dato che il demone sta per essere evocato, ti getti all'assalto con la spada in pugno. Meni un fendente alla creatura prima che si emersa del tutto, ma un suo artiglio ti ferisce comunque. Tuttavia, sei riuscito ad interrompere il rituale: la fiamma demoniaca si spegne. Alla vista, i cultisti scappano a gambe levate, portando con sé il cuore di Volent. Vi gettate all'inseguimento.

Sottrai 5 PM e 5 PV.

Vuoi che Leanna usi l'INCANTESIMO ([29](#)) o continui a inseguire i cultisti? ([32](#))

62

Con la spada in pugno, ti porti davanti alla figura: quando la puoi vedere meglio scoppi a ridere. Si tratta infatti di una grossa pietra, o meglio una statua, dalle fattezze umanoidi, simili ad un troll. Non sai se si tratti di un fenomeno naturale o sia frutto di qualche magia, ma non hai intenzione di fermarti a scoprirlo. Oltrepassate il ponte e proseguite. Farsi strada nella palude è più faticoso di quanto sembri. Spesso temi di avere sbagliato strada, ma il quinto giorno finalmente inizi a sentire terreno solido sotto gli zoccoli del cavallo ed emergi alla luce del sole. Tuttavia l'innaturale freddo, le sanguisughe e i miasmi della palude hanno lasciato il segno sul tuo fisico già provato. Sottrai 5 PV. Aggiungi 5 ai GIORNI e vai al [45](#).

63

Hai imparato dai tuoi errori e ti getti come una belva addosso ai cultisti. Smettono subito di cantare e l'evocazione si interrompe. La tua superiorità nelle armi è evidente, ma i numeri sono a tuo svantaggio: un cultista riesce a ferirti con il suo falchetto. Quando abbatti il loro capo i restanti cultisti se la danno a gambe, facendo cadere a terra il Cuore che prontamente raccogli.

Sottrai 5 PV. Segna il Cuore di Volent e prosegui il viaggio al [39](#).

64

Finalmente siete giunti in prossimità di Xel'Naga. Nonostante le condizioni in cui si trova, la fortezza è una vista grandiosa. Puoi solo immaginare come deve essere stata all'apice della sua gloria. Se ciò che hai scoperto corrisponde al vero, il cuore di

Volent deve trovarsi nella guglia principale, che si erge ancora adesso integra. Individui due possibili ingressi nel cortile: l'entrata principale, il cui cancello giace a terra divelto, avvolta dai rampicanti (vai al [9](#)), o tramite uno squarcio nelle mura (vai al [35](#)).

65

Resti immobile cercando di mantenerti in equilibrio sul pavimento che beccheggia come una nave in tempesta. La statua traballa pericolosamente sull'orlo del baratro, ed il pavimento sta ormai per richiudersi sulla povera Leanna, quando un lampo accecante ti fa chiudere gli occhi. Quando li riapri, vedi che la cappella è nuovamente integra: la statua è di nuovo al suo posto e il pavimento ha smesso di muoversi. Anche Leanna è sana e salva, anche se pare essere un po' delusa dalla tua indecisione. Purtroppo vedi che la Corona è invece scomparsa: non ti sei mostrato degno di essa.

Non vi resta che intraprendere la strada del ritorno, sperando di non aver compromesso la missione.

Vai al [50](#).

66

Lo schiavista si getta su di te come una belva, e riesci a stento a parare l'attacco. Riesci a indietreggiare di qualche passo e aspetti l'affondo del tuo nemico. Ti getti di lato per schivarlo, ma vieni ferito di striscio. Non perdi un istante e continui l'attacco. Il tuo affondo va a segno e il capo degli schiavisti si accascia senza vita. Liberi Leanna che si getta in un abbraccio; la stringi a lungo prima di lasciarla andare. La ragazza ti

racconta di essere stata attaccata da un leone di montagna e di essere riuscita a ferirlo, perdendo però la sua lira. Mentre si stava riprendendo dall'incontro, gli schiavisti le sono piombati addosso e l'hanno fatta prigioniera, imbavagliandola. Dopo esservi assicurati che stiate bene, discutete sul da farsi. Questo imprevisto vi ha fatto perdere giorni preziosi, e ne siete ben consci mentre decidete la prossima mossa. Il terzo oggetto si trova nell'antico Cimitero degli Antichi: due sono le strade che vi possono condurre là. Potete attraversare la palude infernale, luogo dal terreno acquitrinoso, perennemente immerso nella nebbia e in vapori mefitici, oppure percorrere un maggior numero di chilometri viaggiando attorno ad essa. Nel primo caso il tempo di percorrenza stimato è di 5 giorni, nel secondo di 8.

Sottrai 5 PV.

Scegli dove proseguire, attraverso la palude (4) o girandole attorno (52)

67

Con uno sforzo estremo ti liberi delle mani scheletriche che ti stringono e graffiano, ed estrai la Spada del Sole. La magica lama taglia le membra dei morti viventi come burro ed in pochi istanti hai aperto un sentiero per te e Leanna nelle loro schiere. Correte verso la cappella e ne oltrepassate la soglia.

Sottrai 5 PV. Vai al [10](#).

68

Ciò che ti attende è una vista che ti gela il sangue nelle vene. E' chiaro che siete giunti troppo tardi: l'anziana regina è morta e

Gorgoth si è risvegliato. Dalla cima della collina puoi vedere la città elfica in fiamme: le urla dei sopravvissuti si odono sino a qui. Fuori dalla caverna di Gorgoth giacciono i corpi dei soldati della guardia reale, o almeno quel poco che è stato risparmiato dall'appetito insaziabile del mostro. Tra i resti scintilla l'armatura dorata di re Lunarion. Leanna si mette a correre e si getta in lacrime sul corpo esanime del padre. Ci sono delle enormi impronte che fuoriescono dalla caverna e si dirigono verso la città, per poi allontanarsi verso sud. Non è difficile capire in quale direzione se ne è andato il mostro, dato che ha lasciato dietro di sé una scia di alberi sradicati. Gorgoth si sta dirigendo a sud, verso le popolose città degli uomini pronto a divorare chiunque trovi sul suo cammino. Stringi saldamente la Spada del Sole. Non ti resta che seguire la scia di distruzione. Anche con la magica arma sai di avere ben poche speranze contro la bestia, ma ora la vendetta è il tuo unico obiettivo.

69

Fuori dalla caverna ti attende un corteo. Re Lunarion, gli anziani e la guardia reale ti stanno aspettando. Quando scuoti la testa, il re china il capo. Il tuo sguardo cade su Leanna, che ti risponde con un mesto sorriso “Hai fatto tutto ciò che hai potuto: sapevamo che sarebbe potuta andare così. Non ti crucciare per me: è il mio destino e lo accetto”. Padre e figlia si scambiano un ultimo inchino, prima che la principessa sia condotta allo scranno occupato dall'anziana nonna. Entrate nell'enorme caverna dove riposa Gorgoth e senti un impercettibile canto, coperto da un sordo brontolio. Seduta su un trono dorato e circondata da una schiera di guaritori giace la

regina madre, ridotta ad un'ombra scheletrica. Non appena posa gli occhi su Leanna un sorriso le increspa le labbra rinsecchite e un istante dopo chiude gli occhi: il suo canto si è spento per sempre. Nel medesimo istante il brontolio si trasforma in un urlo disumano mentre la caverna tutta sembra tremare. Qualcosa si muove sul fondo dell'abisso che si apre oltre le tenebre della caverna. Leanna inizia subito a cantare e l'urlo si acquieta. La caverna ha smesso di tremare. I guaritori sollevano il corpo esanime della regina e Leanna si accomoda sullo scranno. Anche mentre canta, i suoi occhi non si staccano dai tuoi: vedi che sono pieni di lacrime, proprio come i tuoi. Ora sarà suo compito far sì che il demone non si risvegli mai più dal suo terribile sonno.

70

Fuori dalla caverna ti attende un corteo. Re Lunarion, gli anziani e la guardia reale ti stanno aspettando. Impugni la Spade del Sole, mentre il Cuore di Volent pende al tuo collo e la Corona dei Re riluce sul tuo capo. Lunarion annuisce solennemente, mentre la folla si apre in due ali per farvi passare. Entrate nell'enorme caverna dove riposa Gorgoth e senti un impercettibile canto, coperto da un sordo brontolio. Seduta su un trono dorato e circondata da una schiera di guaritori giace la regina madre, ridotta ad un'ombra scheletrica. Non appena posa gli occhi su Leanna un sorriso le increspa le labbra rinsecchite e un istante dopo chiude gli occhi: il suo canto si è spento per sempre. Nel medesimo istante il brontolio si trasforma in un urlo disumano mentre la caverna tutta sembra tremare. Qualcosa si muove sul fondo dell'abisso che si

apre oltre le tenebre della caverna. “Presto, tutti fuori” urli ai vecchi elfi che non se lo fanno ripetere; solo Leanna rimane al tuo fianco. Il grande abisso dove giace Gorgoth si spalanca fra le tenebre davanti a te: all'improvviso un'enorme zampa artigliata appare da esso e si posa sull'orlo del baratro. Un volto mostruoso comincia ad emergere dietro di essa... Leanna inizia ad intonare un canto che non hai mai sentito prima: tutto il tuo corpo è pronto all'azione, ma sei stranamente calmo e rilassato. Non perdi tempo: balzi sull'enorme arto e raggiungi il gigantesco viso che sta fuoriuscendo dall'Abisso. Vibri il colpo in un enorme occhio lattiginoso, facendo gridare di dolore Gorgoth. Un'altra mano mostruosa si alza per colpirti, ma viene respinta da forze invisibili originate dalla Corona dei Re. Dietro di te Leanna sta ormai intonando un canto epico. Spingi la Spada del Sole fino all'elsa nell'occhio della creatura, finché l'urlo non diventa un gorgoglio sommesso. Non appena senti che il corpo del demone sta cedendo, con l'agilità prodigiosa ottenuta grazie al Cuore di Volent sei in grado di balzare via al sicuro mentre il tuo nemico precipita urlando negli abissi senza fondo. Tu stesso sei così stupefatto dalla tua impresa, che quasi non ti accorgi che Leanna ti ha abbracciato e sta piangendo lacrime di gioia. Ridendo di felicità ti chini su di lei e finalmente la baci. Chissà se sei riuscito definitivamente ad eliminare Gorgoth o se si tratta solo di una vittoria temporanea: stretto fra le braccia della donna che ami, per ora non ti importa. Ancora una volta ti sei dimostrato degno del titolo di Campione.