Introduzione

Un grande libro

Grazie per aver acquistato Middara: Unintentional Malum Act I! Speriamo che vi regali ore di divertimento.

Questo libro vi guiderà attraverso la storia e gli Incontri che affronterete in Unintentional Malum Act I.

However, we recommend using our free Middara app to augment the use of this book. Using the app alongside this Adventure Book, you'll be able to enjoy our story completely voiced over!

Se preferite evitare di scrivere direttamente sulla Scheda Avventura alla fine del manuale, è disponibile una copia stampabile sul nostro sito, succubuspublishing.com

Questo libro non è pensato per essere letto in maniera completamente lineare, partendo dall'inizio e andando avanti. È importante evitare di leggere qualsiasi pagina che non vi sia stato esplicitamente indicato di leggere.

Usare questo libro

Per usare questo libro, i giocatori avranno bisogno del Decoder Rosso incluso nella scatola del gioco. Questo strumento permette di rivelare il testo nascosto sotto i blocchi di colore rosso. Tali paragrafi vanno letti solo quando verrà esplicitamente indicato di farlo. Alcuni Obiettivi istruiscono in modo esplicito i giocatori a leggere determinati testi nascosti. è possibile imbattersi in testi nascosti anche quando si attivano token *Totem* e *Bottino*.

Ecco un esempio di un testo nascosto che potrebbe essere rivelato attivando un token *Bottino Blu*.

BOTTINO BLU:

Nell'esempio qui sopra, l'Avventuriero legge il testo nascosto quando attiva il token Bottino Blu, poi segue le istruzioni

Importante: Alcune informazioni potrebbero essere nascoste sotto token che non avete ancora trovato, o che potrebbero non essere mai messi in gioco, a seconda delle scelte che fate durante gli Incontri. Se un Incontro fa riferimento ad un token che non si trova sul tavolo, non preoccupatevi! Molto probabilmente verrà messo in gioco più avanti nel corso dell'Incontro.

Salvare il gioco

I giocatori terranno traccia degli sviluppi della propria campagna e prenderanno appunti utilizzando la Scheda Avventura. Alla fine di una sessione di gioco, raccomandiamo di raccogliere le carte e i token (inclusi i danni) di ogni giocatore e conservarli nelle apposite borse del personaggio, per poterle recuperare facilmente alla prossima partita.

Leggere a voce alta

Nelle lingue in cui non sia (ancora) disponibile l'App, pensata per integrarsi nel gioco efornire un'esperienza simile a un audiolibro, raccomandiamo che i giocatori leggano ad alta voce le scene descritte in questo libro che si svolgono tra i vari incontri.

Riconoscere le intestazioni

Ogni intestazione nel Libro delle Avventure ha uno sfondo di un colore diverso. Questi colori indicano i diversi tipi di sezioni.

Introduzione

Scene Narrative

Scene Finali

Incontri

Quest Secondarie

Le Scene sono sezioni di testo che i giocatori devono leggere per proseguire nel gioco. Contengono importanti elementi narrativi che aiuteranno i giocatori nelle scelte da fare.

Il gioco da tavolo vero e proprio si sviluppa durante gli Incontri, che i giocatori allestiscono e affrontano. Le condizioni di **vittoria** e **sconfitta** sono indicate ogni sotto a ciascun Incontro, e servono a determinare con quale Scena o Incontro i giocatori dovranno proseguire dopo aver completato l'Incontro attuale.

Diagrammi

Alcune Regole Speciali dell'Incontro potrebbero fare riferimento ai Diagrammi. Li potete trovare nel Libro dei Diagrammi, dove sono elencati in ordine numerico. I Diagrammi possono indicare ai giocatori di mettere in gioco nuovi componenti, o contenere regole speciali o informazioni sull'Incontro in questione.

Ricompense degli Incontri

Ogni Condizione di Vittoria o Sconfitta alla fine dell'incontro sarà accompagnata da una sezione Ricompense, che contiene informazioni nascoste. Questa sezione vi indicherà a che scena proseguire, oltre a eventuali **XP**, Item o Monete che potreste ricevere.

Importante: Accertatevi di aver letto le Ricompense prima di mettere via i componenti dell'Incontro: alcune ricompense potrebbero includere istruzioni speciali che non si possono eseguire dopo aver liberato il tavolo.

L'avventura comincia!

- **Nightingale**
- **Remi**
- **Zeke**
- **Rook**

Ora che sapete come si usa questo vecchio tomo poderoso, è il momento di partire all'avventura. Cominciate assegnando questi quattro avventurieri a uno o più giocatori.

Quindi posizionate le carte, le tessere e i vari componenti sul tavolo a portata di mano dei giocatori. Non preoccupatevi adesso di equipaggiare i vostri eroi con Item e Discipline, li guadagnerete andando avanti con la storia!

Ci siamo. Andate a **Prima del Mast**, **pagina 4**, e preparatevi a fare il vostro ingresso a Middara. Buon divertimento e buona fortuna!

Capitolo 1



Prima del Mast

Nightingale scivolò silenziosamente tra la folla, gli occhi fissi sul suo bersaglio. C'erano almeno un centinaio di suoi compagni di studi qui, riuniti nelle loro squadre di quattro a chiacchierare eccitati. La sua vittima non aveva occhi che per la sigaretta che teneva tra le dita. Non aveva alcuna possibilità.

L'aria le frusciò attorno, mentre Nightingale saltava, aggrappandosi alla schiena di Zeke con entrambe le braccia come una scimmia attorno a un albero. "Zeke!" La sua voce uscì tra uno squillo e uno strillo, ma abbastanza forte perché alcuni studenti vicini si voltassero a fissarli.

L'amico grugnì e borbottò. La sigaretta gli rotolò via dalla bocca. "Stai cercando di uccidermi?"

Nightingale si lasciò cadere a terra dietro di lui. "Non hai bisogno del mio aiuto, per questo." Spense la sigaretta ancora fumante con un pestone. "Sei stato qui a lungo tanto quanto me. Lontano dalla terra da due anni , e ancora continui ad avvelenarti."

Zeke sogghignò in risposta.

"Ti fa anche puzzare terribilmente," disse qualcuno da dietro di loro. Entrambi si voltarono, e gli occhi di Nightingale si spalancarono quando vide sua sorella Shayliss.

Di solito Nightingale era entusiasta di vederla, ma oggi era diverso. Oggi Shayliss era uno dei Supervisori nella prova più importante delle loro nuove vite, il Test di Abilità e Attitudine Magica. Il MAST, in breve.

"Mi fa puzzare terribilmente," la schernì Zeke. "Mi aspettavo qualcosa del tipo 'è così bello vederti, Zeke!' o forse 'Come sono andati i tuoi esami scritti?' Sai, quelle cose da amici?"

"Nessun favoritismo oggi," disse Shayliss. Suonava severa, ma stava sorridendo mentre sfogliava le pagine fissate alla sua vecchia cartelletta. "Oh, ma guarda un po'! Che fortuna. Sembra che voi due siate finiti insieme."

"Che straordinaria coincidenza," disse Nightingale alzando gli occhi al cielo. "Gli eredi delle famiglie reali sono nella stessa squadra."

"Considerala l'unica fortuna che avrai oggi," commentò Shayliss.

Nightingale si guardò intorno, chiedendosi chi sarebbero stati i loro altri compagni. Non era una sorpresa che lei e Zeke fossero finiti in gruppo insieme. Sapeva perché Shayliss non voleva fare troppa pubblicità alla cosa, però. Gli altri studenti avrebbero colto all'istante qualsiasi cenno di nepotismo. Anche se Nightingale conosceva ogni studente intorno a loro, la ragazza minuta con gli occhi multicolori, lo strano ragazzino con gli zoccoli caprini al posto dei piedi… nessuno di loro era davvero loro amico.

"Le squadre sono da quattro," disse Zeke. "Chi sono gli altri due?"

"Rook Lars e Remi… Moretti." Shayliss aggrottò le sopracciglia per un momento, poi scrollò le spalle e rimise sotto il braccio la cartelletta. "Avete bisogno che ve li indichi?"

"No, siamo a posto." Zeke posò brevemente la mano sulla spalla di Nightingale, indicando lo studente più grosso nella stanza. "Vedo Rook laggiù."

"Se non l'avete già fatto, andate a fare conoscenza. Ho solo un altro paio di squadre da assegnare, prima di spiegare tutto." Shayliss si allontanò, sparendo senza sforzo tra la folla.

"Suppongo che abbia senso, Rook dev'essere lo studente più intelligente, qui," disse Zeke.

Cominciarono a camminare verso di lui, con Nightingale al seguito di Zeke in mezzo alla folla. Lei abbassò la voce in modo che gli altri studenti nelle vicinanze non la sentissero. "Certo, Rook ha senso. Remi però… suo padre non è una specie di mafioso? Chi ha pensato che fosse una buona idea associare qualcuno del genere ai reali?"

"Per non farlo sembrare un favoritismo ci affibbiano un'ancora che controbilanci la nostra straordinaria figaggine." Zeke scrollò le spalle. "Ogni squadra è fatta di quattro persone. Finché non ci rallenta, andrà tutto bene.

Rook raggiungeva facilmente il doppio della stazza di Nightingale, con mani come martelli e una barba da leone. "Hey, Zeke!" chiamò Rook. Si incontrarono con un abbraccio spaccaossa.

Remi stava dietro di lui, con le braccia incrociate e l'aria imbarazzata. Alzò lo sguardo sorridendo educatamente e tese la mano. " Ehi! Immagino che stiamo insieme per la prova, Principessa Nightingale Arsen, Signora."

Gli occhi di Remi scrutarono Nightingale attraverso incredibili dreadlock multicolori. Le sue massicce ali da gufo, ripiegate dietro la schiena, facevano sembrare la piccola figura di Remi un pochino più grande.

"Solo Nightingale," la corresse lei, offrendole la mano. "Tu sei Remi, giusto?"

"Sì." Remi guardò oltre la principessa, alzando lo sguardo sul gigantesco Rook, che stava ancora parlando con Zeke. "So che probabilmente non sono la compagna di squadra che speravate."

Nightingale arrossì, evitando di incrociare il suo sguardo.

Non ebbe la possibilità di rispondere, perché in quel momento sua sorella salì su una piattaforma sopraelevata ai margini della sala e cominciò a gridare. "Ook, ascoltatemi tutti."

"Benvenuti al Test di Abilità e Attitudine Magica. Se qualcuno di voi ha dubbi sulla propria capacità di completare il MAST, la porta è da quella parte. Vi verrà richiesto di attraversare l'ACERBUS, il dungeon di addestramento dell'Accademia. Non pensate che i Cubi Bellicosi compenseranno eventuali stupidi errori, perché non è così. A volte gli studenti muoiono davvero, durante questo test."

Ci furono alcuni secondi di silenzio. "Passeremo attraverso le porte dietro di me fino all'armeria. Ognuno di voi ha diritto a un pacco di provviste ed equipaggiamento. Scegliete saggiamente; se arrivati a metà del test vi renderete conto di non aver portato qualcosa di importante, sono affari vostri."

Fece una pausa, per sottolineare l'ultima indicazione. "Se avete altre domande, chiedete a me o a un altro dei supervisori prima di entrare nel sotterraneo. Una volta cominciato il test avrete il mio aiuto solo se le cose andranno veramente male." Alzò la voce, gettando uno sguardo su tutta la stanza. "E per il bene dei

CONTINUA ▶

PRIMA DEL MAST CONTINUA

vostri voti, non vorrete il mio aiuto."

Non ci furono domande.

Shayliss si voltò e saltò giù dal bordo della piattaforma. "Seguitemi all'armeria."

Scegli un pacchetto iniziale in base all'avventuriero:

NIGHTINGALE

- **Cruor Discipline:**
  Gore Shot
- **Mundane Items:**
  Long Sword (**Weapon**)
  Magic Talisman (**Weapon**)
  Defensive Core (**Core**)
  Occult T-Shirt (**Armor**)
  M.F. Fortitude (**Consumable**)
  Vitality Juice Box (**Consumable**)

ZEKE

- **Martial Discipline:**
  Blade Works
- **Mundane Items:**
  Short Sword (**Weapon**)
  Short Sword (**Weapon**)
  Utility Core (**Core**)
  Bad-Ass Leather Jacket (**Armor**)
  2 x Throwing Knives (**Consumable**)
  Vitality Juice Box (**Consumable**)

REMI

- **Martial Discipline:**
  Hammer Helm
- **Mundane Items:**
  War Axe (**Weapon**)
  Ability Core (**Core**)
  Occult T-Shirt (**Armor**)
  2 x Throwing Knives (**Consumable**)
  Vitality Juice Box (**Consumable**)

ROOK

- **Sanctus Discipline:**
  Mend
- **Mundane Items:**
  Warhammer (**Weapon**)
  Warhammer (**Weapon**)
  Deflection Core (**Core**)
  Cuirass (**Armor**)
  Hyper Energy HP Potion (**Consumable**)
  Magic Balm (**Consumable**)

Dopo aver equipaggiato il tuo personaggio, continua.



L'armeria era ben fornita, nessuno di loro sarebbe entrato nelle segrete a mani vuote. Dopo aver selezionato l'attrezzatura, si diressero verso un vecchio montacarichi manovrabile con funi e pulegge. Sull'ascensore c'era spazio sufficiente solo per loro quattro, e non aveva nessuna frivola misura di sicurezza come, per esempio, una ringhiera.

Un corpulento sorvegliante che Nightingale sapeva essere un istruttore di tiro con l'arco stava accanto all'ascensore. "Qualcuno tenga sempre una mano sulla corda," avvisò. "Se la lasciate andare la caduta vi ucciderà."

"Capito," rispose Rook. Fu il primo a salire a bordo, afferrando la fune di controllo con un gigantesco pugno. Il resto del gruppo lo seguì , e iniziarono la discesa.

"Sarà fantastico!" Nightingale guardò giù, i bagliori intermittenti delle lumi-pietre illuminavano i disegni di pietra scolpiti nella segreta sottostante. "Anche se è solo un dungeon di prova, era ora che uscissimo dalla classe."

Zeke annuì. "Non vedo l'ora di diplomarmi. Niente più lezioni, niente più esami…"

Remi si trascinò vicino al bordo dell'ascensore. Le sue ali si contrassero un po' nella leggera brezza. "Già…"

Nota del Traduttore

Questo volume è stato pensato per integrarsi con la versione inglese del gioco; pertanto, per massimizzare la giocabilità e semplificare l'allestimento e la gestione degli incontri, alcuni termini relativi a meccaniche e componenti del gioco verranno lasciati in inglese, in particolare nelle pagine relative agli incontri. Le parti narrative saranno invece tradotte integralmente in italiano.

CONTINUA ▶

Prima del Mast continua

Shayliss li aspettava alla fine della corsa dell'ascensore, in una stanza cavernosa scavata nella pietra grezza. Diversi passaggi si aprivano in tutte le direzioni. In fondo ad alcuni dei tunnel si intravedevano luci che si allontanavano, e si sentivano gli echi delle voci dei gruppi che si avviavano ciascuno lungo i propri percorsi separati. "Sei pronta, sorellina?" Shayliss indicò un corridoio buio. "Quello è il vostro."

"Sono pronta!" Nightingale estrasse la sua arma e la sollevò con entusiasmo. "Qualunque cosa ci sia là sotto non ha speranze!"

"Sono sicura che sia così." Shayliss sorrise e allungò una mano, stringendo Nightingale in un rapido abbraccio.

Shayliss si voltò per incontrare lentamente gli occhi di ciascuno di loro. "Prendetevi cura l'uno dell'altro. La vostra squadra condivide un unico voto, quindi la vostra cittadinanza dipende da questo." Con un cenno del capo tirò la corda, e subito l'ascensore traballante cominciò a salire. "Buona fortuna."

Zeke le fece un gesto di saluto mentre spariva sopra di loro. Si voltò e andò verso il sentiero indicato. La sua espressione si fece meno entusiasta quando ebbe dato la prima occhiata a ciò che li aspettava: pietra umida, ragnatele spesse come corde e odore di decomposizione. "Diamoci una mossa."

Si lasciarono alle spalle la prima stanza, il suono di cigolii metallici che svanivano in lontananza. La pietra era spessa qui, troppo spessa per sentire cosa stessero facendo gli altri gruppi. Ben presto, furono soli con nient'altro che i loro stessi passi e la luce delle loro lumi-pietre.

Non dovettero fare molta strada prima di raggiungere il loro primo Cubo Bellicoso. Era una piccola reliquia, lunga a malapena una trentina di centimetri, incastonata nel muro di pietra della caverna. Le intricate incisioni di magia Cruor pulsarono di luce rossa quando i quattro si avvicinarono alla vasca davanti al Cubo.

"Odio usare questi affari. Anche se in effetti mi hanno tenuta al sicuro durante un paio di scontri di allenamento," brontolò Remi.

"È meglio che essere uccisi." Dichiarò Rook. "Scommetto che i sorveglianti li hanno messi qui in modo da avere il tempo di intervenire se qualche mostro dovesse sconfiggerci. Assicuratevi solamente di entrarci in sintonia. Se non ci mettete il vostro sangue, non potrà proteggervi.

"In sintonia o meno, combattere farà male lo stesso," aggiunse Zeke. "Mi sono rotto un braccio mentre imparavo a usare una spada. Un tizio mi ha colpito a tradimento."

Rook annuì,concorde. "Zeke ha ragione, ho rotto le braccia di altri studenti mentre imparavo a usare una spada."

Nightingale fece una smorfia mentre si tagliava la mano con la lama della sua arma, in profondità quanto bastava a far sì che alcune gocce di sangue le colassero sul palmo. Lasciò gocciolare il sangue nella vasca, guardandole cadere ed evaporare.

Per un attimo, fu come se tutto il sangue nel suo corpo venisse attirato verso il cubo. La sensazione passò, e Nightingale si fece da parte.

Uno alla volta, fecero tutti lo stesso, prima di poter finalmente avanzare nella fitta oscurità.

Continua a: ***MAST: Giorno 1*** Pg. 7



SUGGERIMENTO: Composizione del Party

È consigliabile che ogni Party includa almeno un Avventuriero in grado di usare Incantesimi per affrontare avversari corazzati.

SUGGERIMENTO: Ripristino e Conclusione degli Incontri

Quando gli avventurieri vengono **Ripristinati**, ripristinano tutte le carte flipped e exhausted e si rimuovono tutti i token, inclusi i token Danno.

Se la condizione finale di un incontro *non* indica di **Ripristinare**, vanno mantenuti tutti gli Oggetti, token *Abilità* e token *Danno*. Tuttavia, gli Avventurieri dovranno sempre rimuovere tutti i token *Effetto* (quelli quadrati) che avevano ancora alla fine dell'Incontro.

In ogni caso, tutti gli Avventurieri Sconfitti, o quelli con più token *Danno* della metà dei loro **HP** massimi, devono rimuovere token *Danno* fino ad averne la metà dei loro **HP** massimi.



MAST: Giorno 1

UNDERGROUND

L'aria umida e fredda della grotta vi penetra fin nelle ossa. Quando i vostri occhi si abituano al buio, notate il vago profilo di una grande roccia che blocca il sentiero davanti a voi. Forse, una spinta forte potrebbe far precipitare il masso in una delle fosse che gli stanno ai lati. In ogni caso, sembra l'unica strada possibile.

NORTH



Setup

TILES
UM1, UM9, UM11

TERRAIN
1 x Obstructing

TOTEMS
1 x Blue
1 x Red

LOOT
1 x Blue

EXITS
1 x Blue

Condizioni finali

VITTORIA:
Un Avventuriero finisce il turno sull'Uscita Blu.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a: ***Vicolo Cieco*** Pg. 8

SCONFITTA:
Tutti gli Avventurieri sono Sconfitti.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a: ***Cominciamo Male*** Pg. 8

Regole speciali Incontro

ROCCIA CEDEVOLE:
Un Avventuriero adiacente al token *Terreno Occludente* sulla **Tessera UM1** può fare una Azione Incontro con uno Skill Check **Forza 10.** Se ha successo, può spostare il token *Terreno Occludente* su uno spazio libero adiacente. Se lo spazio su cui viene mosso il token è Terreno Pericoloso, scartalo.

VALUTAZIONE:
Durante questo Incontro del MAST, verrete valutati in base al numero di round in cui completerete l'incontro e al numero di nemici Sconfitti. Usate i token *Tempo* per tenere il conto dei round. Alla fine dell'Incontro, consultate la tabella seguente per determinare il punteggio. Prendete nota del punteggio nella sezione Note della Scheda Avventura. Il punteggio per ogni Incontro non può mai essere inferiore a **0**.

Round:
- **5 o meno:** 12 punti
- **6:** 10 punti
- **7:** 8 punti
- **8:** 6 punti
- **9:** 4 punti
- **10:** 2 punti
- **11 o più:** 0 punti

- Per ogni Falcetto (Cave Sickle) Sconfitto: 2 punti
- Per ogni Avventuriero Sconfitto: -5 punti

Bottino LVL: ORDINARIO

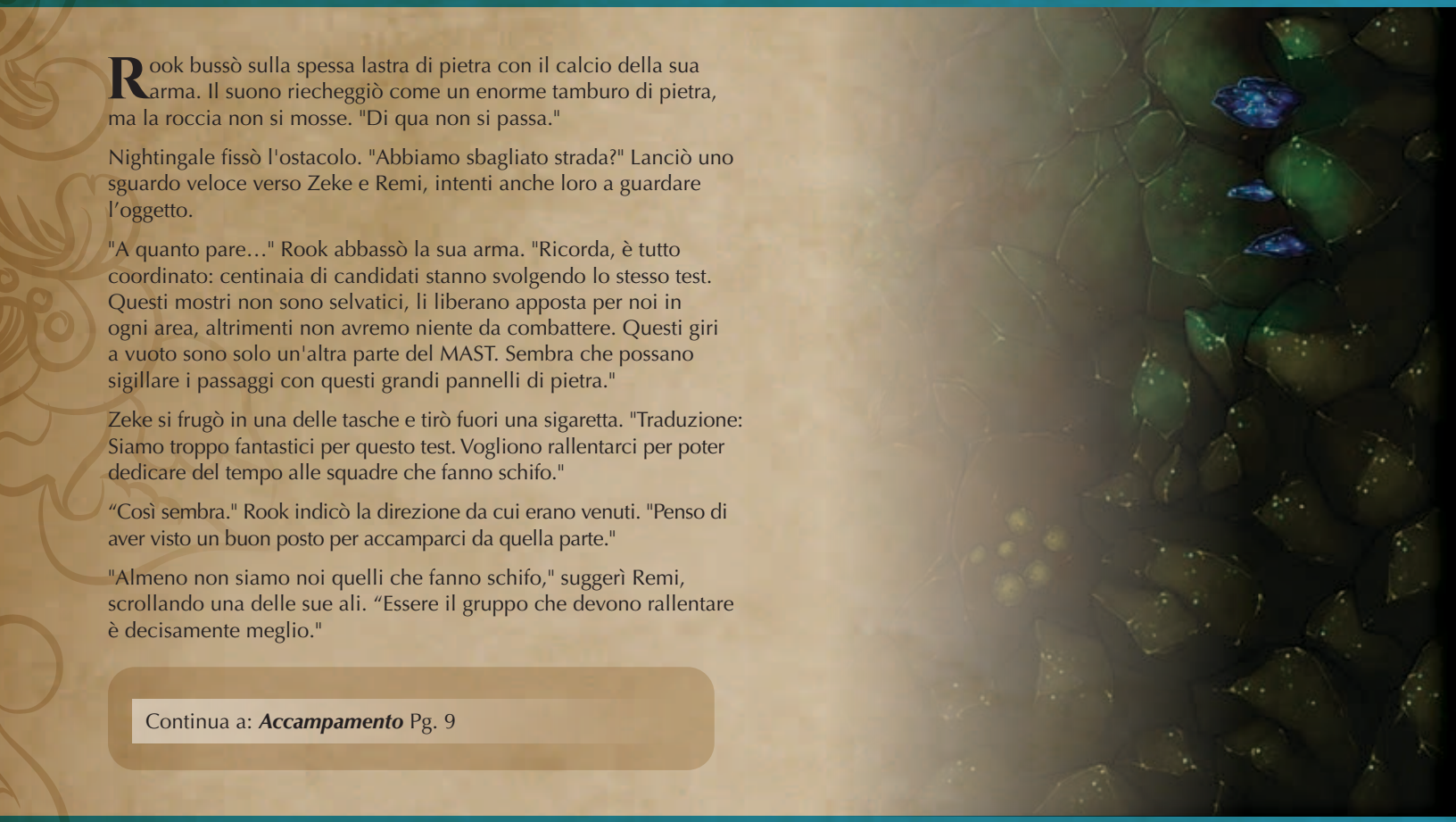
BOTTINO BLU:
[redacted]

Totem

TOTEM BLU:
[redacted]

TOTEM ROSSO:
[redacted]

Vicolo Cieco



Rook bussò sulla spessa lastra di pietra con il calcio della sua arma. Il suono riecheggiò come un enorme tamburo di pietra, ma la roccia non si mosse. "Di qua non si passa."

Nightingale fissò l'ostacolo. "Abbiamo sbagliato strada?" Lanciò uno sguardo veloce verso Zeke e Remi, intenti anche loro a guardare l'oggetto.

"A quanto pare…" Rook abbassò la sua arma. "Ricorda, è tutto coordinato: centinaia di candidati stanno svolgendo lo stesso test. Questi mostri non sono selvatici, li liberano apposta per noi in ogni area, altrimenti non avremo niente da combattere. Questi giri a vuoto sono solo un'altra parte del MAST. Sembra che possano sigillare i passaggi con questi grandi pannelli di pietra."

Zeke si frugò in una delle tasche e tirò fuori una sigaretta. "Traduzione: Siamo troppo fantastici per questo test. Vogliono rallentarci per poter dedicare del tempo alle squadre che fanno schifo."

“Così sembra." Rook indicò la direzione da cui erano venuti. "Penso di aver visto un buon posto per accamparci da quella parte."

"Almeno non siamo noi quelli che fanno schifo," suggerì Remi, scrollando una delle sue ali. “Essere il gruppo che devono rallentare è decisamente meglio."

Continua a: ***Accampamento*** Pg. 9

Cominciamo Male



I polmoni di Zeke bruciavano mentre correva, attraversando a passi pesanti la caverna più velocemente che poteva. La coda di Nightingale si trascinava dietro di lei, che sembrava a malapena in grado di mettere un piede davanti all’altro. Remi era poco più indietro, le ali che fendevano l'aria dietro di lei. Rook teneva la retroguardia, anche se sembrava trascinare l'arma più che tenerla pronta.

"Non era così… che doveva andare…" ansimò Nightingale, con amarezza. "Dovremmo essere più preparati di così!"

"Almeno nessuno è morto," bofonchiò Remi.

Alla fine, i suoni affrettati dei Falcetti delle Caverne si fecero più distanti. Zeke sperò che i loro inseguitori si fossero finalmente arresi. "Gente, correre è molto più facile quando non ti hanno appena fatto il culo."

Dopo un’ennesima svolta nel corridoio di pietra, il gruppo si fermò.

“Penso … penso che l’abbiamo scampata, " disse Nightingale.

“Per questa volta," mormorò Rook.

Continua a: ***Accampamento*** Pg. 9

Accampamento

“Questo sembra un buon posto!” Remi cercò di sembrare entusiasta.

La caverna dove avevano scelto di passare la notte aveva un soffitto alto almeno sei metri. Le stalattiti umide scintillavano nella luce delle lumi-pietre, sgocciolando acqua di tanto in tanto. Nonostante ciò, la maggior parte del pavimento era abbastanza asciutta e piatta per soddisfare le esigenze del gruppo.

“Mi piace.” Rook indicò una direzione con la mano carnosa.”C'è solo un'altra uscita. Dovrebbe essere facile da tenere d'occhio.”

“Non dobbiamo per forza fermarci!” Nightingale si affrettò a superare Remi nella caverna.

Zeke si fermò proprio al centro della grotta e si liberò dal suo pesante zaino, che cadde con un tonfo sordo ai suoi piedi. “Pessima idea. Da qui in avanti, sarà più difficile. Dobbiamo riposare se vogliamo arrivare in fondo con tutti gli arti ancora integri.”

Remi non ebbe bisogno di ulteriori incoraggiamenti per lasciar cadere il suo zaino, gettandolo a terra. Chiuse gli occhi, lasciando che le sue massicce ali si allungassero e si flettessero. Fu fantastico, almeno finché non le sentì sbattere contro qualcosa.

“Ahi!” strillò Zeke .

“Scusa!” Remi arrossì, ritirandosi un po'. “Non volevo…”

“Nah, non fa niente.” Zeke scrollò le spalle, levandosi una piuma dalla guancia. “È meglio che essere schiaffeggiati dalla coda di Night.”

“Sono secoli che non mi capita!” Nightingale gli diede un’occhiataccia. Lui ricambiò il suo cipiglio con un ampio sorriso, e lei si girò, guardandosi intorno. "Meglio se accendo un fuoco."

"Posso aiutare." Rook appoggiò a terra la borsa, rovistando per alcuni secondi prima di tirare fuori un set di selce e acciaio.

"Vorrei farlo io!" esclamò Nightingale mentre prendeva gli attrezzi da Rook. "Il MAST dovrebbe prepararci per qualunque cosa Middara possa lanciarci contro. Niente scorciatoie!"

Rook tirò fuori alcuni bastoncini e uno stoppaccio. "Niente scorciatoie?" chiese, ponendole gli oggetti.

Nightingale sospirò. "Selce e acciaio sono una scorciatoia?"

Rook si limitò a sorridere.

"E va bene," disse lei, prendendo i bastoncini.

Remi aggrottò la fronte, chiedendosi cosa avrebbe potuto fare. Gli altri membri della squadra sembravano conoscersi già bene, ma a malapena sapevano il suo nome. "Potrei montare le tende!"

"Sicuro." Zeke fu l'ultimo a farsi avanti, arma alla mano. "Perlustrerò il resto della grotta, per ogni evenienza."

Skill Check:
Fai un Check **Percezione 10** con **Zeke**.

SUCCESSO:

Continua a: ***Ispezionare il Bottino*** Pg. 9

FALLIMENTO:

Continua a: ***Attorno al Fuoco*** Pg. 10

Ispezionare il Bottino

Zeke percorse il perimetro della caverna, raschiando lungo la roccia con la spada. Dove si concentrava l'oscurità, usava l’arma per controllare non ci fossero pericoli. Non c'era modo di sapere ciò che i supervisori avrebbero provato a mandar loro contro. Ratti giganti sguinzagliati nel loro accampamento mentre dormivano? Tubi per inondare la grotta? Qualunque cosa l'Istituto Elenia avesse in programma per loro, Zeke intendeva essere pronto.

Non trovò passaggi segreti, trappole nascoste o metodi insidiosi per tormentarli nel sonno. Verso la fine della ricerca, si imbatté in una sezione di muro ruvida che risuonava in modo stranamente sordo quando lo colpiva. "Ehi ragazzi, penso che ci sia qualcosa qui!" chiamò, poi si inginocchiò a tastare la roccia. Dopo pochi secondi, sentì una piccola leva cedere sotto il suo tocco.

Una facciata sottile si ritirò dal muro, rivelando un fagotto avvolto strettamente. Gli diede un calcio, facendolo rotolare fuori dall'apertura e sul pavimento di fronte a lui senza che esplodesse, sparasse acido o facesse comparire spuntoni dal pavimento.

Sogghignò, sollevando il fagotto di tela strettamente avvolto, per mostrarlo alla sua squadra. "Ehi ragazzi! Ho trovato un pacchetto di assistenza!"

"Bel lavoro!" dichiarò Rook, senza distrarsi dal suo lavoro intorno alla loro improvvisata fossa per il focolare. "Devono aver nascosto alcune scorte come questa per i gruppi che prestano davvero attenzione."

Ricompensa:
Il party guadagna **4** Monouso Ordinari casuali.

Continua a: ***Attorno al Fuoco*** Pg. 10

Attorno al Fuoco

Remi lavorava con diligenza, senza preoccuparsi di tenere le ali ripiegate dietro le spalle, mentre stendeva i materassini. Gli altri si stavano tutti rilassando dopo la giornata faticosa, ma Remi non si lamentava. Avrebbe dimostrato quanto poteva essere utile.

Una volta finito, si dedicò a piazzare trappole a filo davanti all'ingresso della caverna. Non si aspettava che l'istituto pianificasse un attacco nel bel mezzo della notte, ma non poteva neanche escluderlo.

La voce di Rook rimbombò da davanti al fuoco. "Va bene così, non troppo." Stava seduto su una grande roccia a guardare Nightingale. "Mettilo in mezzo al resto della legna, presto."

Lei soffiò sullo stoppaccio, e ben presto il pugno di fibre vegetali iniziò a fumare. "Non è stato così difficile." Nightingale si pulì le mani sulla camicia. "Accamparsi è sempre così facile?"

"Facile? Ti ci sono voluti venti minuti per accendere il fuoco!" disse Zeke. Era da quando aveva finito il suo giro di esplorazione che se ne stava a guardare Nightingale e Rook faticare per accendere il fuoco.

Nightingale scrollò le spalle e gli sorrise.

Ben presto furono tutti riuniti attorno al fuoco, davanti a una ciotola di stufato da campo. Remi si sentiva molto meglio con il cibo caldo nello stomaco e un allegro fuoco scoppiettante nelle vicinanze.

Nightingale sorrise, soddisfatta. "Questa roba è fantastica, Remi! Pensavo che il cibo da campo facesse schifo per definizione!".

Remi distolse lo sguardo, pur non riuscendo a dissimulare l'orgoglio. "Cucinavo sempre per i miei fratellini e le mie sorelline. La metà delle volte avevamo meno nella dispensa di quanto ci ha fornito l'accademia."

Nightingale le rivolse uno sguardo carico di comprensione. "Anche la mia famiglia sulla Terra non aveva molto."

"E ora siamo a Middara." La voce di Zeke era attutita mentre sorseggiava il brodo dalla sua ciotola. "Quello che avevamo sulla terra non è quello che abbiamo qui. Ancora qualche giorno e saremo cittadini. Potremo lasciare l'accademia quando vogliamo, comprare quello che vogliamo e fare quello che vogliamo."

"Forse tua madre te lo lascerà fare," mormorò Nightingale. "Ma Balthazar e Kezia? Mi sembra di essere solo uno strumento, per loro. Siamo solo pedine, Zeke. Pedine di un gioco che probabilmente ormai giocano da un secolo, con tutta probabilità."

"Sei una principessa, però," disse Remi incrociando il suo sguardo. "Non è eccitante?"

Nightingale sbuffò. "Se ti piace startene rinchiusa per il resto della sua vita." Indicò la caverna intorno a loro. "Avventura, pericolo, mostri, trappole… ecco, questo è eccitante."

Remi mandò giù un altro sorso di zuppa, accigliata.

Nightingale le diede una pacca sulla schiena. "Non prendertela, Do-Remi. Anch'io pensavo che essere una principessa sarebbe stato più figo."

"Do-Remi?" Remi fece una smorfia. "È il sopranome più stupido che abbia mai sentito."

Zeke si mosse un po' sul tronco su cui stava seduto. "Non so. Sempre meglio che essere poveri." I suoi occhi si posarono brevemente su Rook. "Senza offesa."

Rook agitò la mano con indifferenza e continuò a mangiare il suo stufato.

"Ma mia madre, o dovrei dire 'Lady Ida Jeong'? Al di là di tutte le sue stronzate politiche, forse da qualche parte ha anche un cuore. Scommetto che i tuoi genitori sono uguali, Night."

"Ne dubito. Sarò fortunata se questa non sarà l'ultima volta che mi trovo in qualche pericolo," disse Nightingale.

"Non è che valga solo per i reali," rispose Rook. "I miei genitori qui a Middara sono semplici contadini. Sono fantastici, ma non credo che l'agricoltura faccia per me. Anch'io preferirei qualcosa di più eccitante."

Nightingale grugnì un assenso.

Remi alzò gli occhi e vide che tutti la fissavano. Si sentì a disagio sotto il peso dei loro sguardi.

"E tu, Remi?" chiese infine Nightingale. "Ho sentito Zeke lamentarsi di sue madre migliaia di volte, ma non ho mai parlato veramente con te."

"Beh… qui ho solo mio padre, e lui è…" guardò altrove. "Non so davvero bene che genere di persona sia."

Nightingale sollevò un sopracciglio, ma Remi non continuò. Non voleva che pensassero male di lei.

Rook le evitò di dover approfondire. "Dovremmo riposare. Avremo bisogno di tutte le nostre forze, domani."

Remi dormì male nella caverna buia, continuando a girarsi e rigirarsi sul materassino sottile. I sacchi a pelo che gli erano stati dati erano lisi e offrivano ben poco isolamento. Dai movimenti e dai grugniti che sentiva nel buio, Remi era abbastanza sicura che i suoi nuovi amici fossero tutti ugualmente scomodi.

La mattina seguente Rook la svegliò con una gentile spintarella e l'odore di farina d'avena calda. Una colazione veloce, un po' di tempo per smontare il campo, e si rimisero in cammino.

"Ho un buon presentimento per oggi," disse Nightingale dalla testa del gruppo. Sembrava molto più sveglia di quanto si sentisse Remi. "Forse non finiremo in anticipo, ma questo non significa che non possiamo farcela alla grande."

"Su questo non ho dubbi." Zeke si affiancò a Nightingale. Remi si trovò in coda al gruppo con Rook,anche se il corridoio era appena abbastanza largo da permettere loro di camminare affiancati. Per lo meno, la strada era abbastanza dritta. Remi suppose che ben pochi studenti avrebbero superato il MAST, se avessero passato tutto il tempo a perdersi.

Non dovettero procedere a lungo prima che il percorso si allargasse, proseguendo lungo il bordo di uno stagno umido. Remi sporse avanti uno stivale. L'acqua si agitò e le increspature si diffusero sulla superficie scura.

Non erano soli.

Continua a: ***MAST: Giorno 2*** Pg. 11

MAST: Giorno 2

UNDERGROUND

Un piccolo stagno si frappone fra voi e un feroce Gevaudan. Il vostro avvicinamento improvviso deve aver attirato la sua attenzione, e la creatura ora ringhia nella vostra direzione. Nel buio si sente lo scalpitio dei Falcetti delle Caverne, da qualche parte in lontananza. C'è da sperare che, se nessuno si avvicina troppo, i Falcetti non si rendano conto che qualcuno è qui finché il Gevaudan non sarà stato ucciso.

NORTH

Setup

TILES
UM3, UM5, UM7, UM13

FIGURES
1 x Gevaudan
3 x Cave Sickles



Condizioni finali

VITTORIA:
Tutti gli avversari sono Sconfitti

Ricompensa:

Continua a: ***Povero Cagnolino*** Pg. 12

SCONFITTA:
Tutti gli Avventurieri sono Sconfitti.

Ricompensa:

Continua a: ***Una fuga precipitosa*** Pg. 12

Bottino

LVL: ORDINARIO

NESSUNO

Regole speciali Incontro

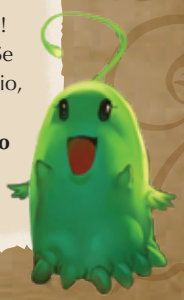
✎ VALUTAZIONE:
In questo *Incontro* del MAST la valutazione avverrà in base ai risultati in combattimento. Prendete nota del punteggio nella sezione Note della Scheda Avventura. Il punteggio per ogni Incontro non può mai essere inferiore a **0**.

- **Per ogni Cave Sickle Sconfitto:** 2 punti.
- **Per ogni Gevaudan Sconfitto:** 5 punti.
- **Per ogni Avventuriero Sconfitto:** -5 punti.



SUGGERIMENTO:
Fiancheggiamento e Terreno.

Le unità (Figures) non possono mai schivare (Dodge) nell'acqua. Usate questa regola a vostro vantaggio quando affrontate avversari che tendono a schivare. Ma attenzione! Questa regola vale anche per voi. Se avete difficoltà a colpire un avversario, non dimenticate di Fiancheggiare (Flank). Vedi pg. 50 del **Regolamento** per un ripasso sulle regole al riguardo.



Povero Cagnolino

Remi sospirò, costringendosi a guardare il Gevaudan ucciso. "Suppongo che nessuno abbia una pala. Penso che dovremmo seppellirlo." Non riusciva a impedire alle sue ali di abbassarsi, non importava quanto il resto dei suoi amici fossero eccitati per la vittoria.

Nightingale si alzò da dove si stava sciacquando le mani nell'acqua scura. "Non penso che tu possa scavare una fossa in un pavimento di pietra."

"Suppongo di no," disse Remi. "Se solo questi cosi non fossero così inclini all'omicidio. Assomiglia così tanto a un cane della Terra, che uno si aspetta si comporti come un cane." Remi si voltò, lasciandosi la carcassa del Gevaudan alle spalle.

"Hai animali domestici, Remi?" chiese Zeke. "Fammi indovinare. Un gatto, giusto?"

"Sì, come lo sai?" disse Remi sorpresa.

"Hai l'aria della gattara. Scommetto che ne hai avuti una dozzina," disse Zeke dandole una pacca sulla spalla.

Remi gli lanciò un'occhiataccia, incrociando le braccia. "Soltanto uno."

Zeke rise e accese una sigaretta.

Continua a: ***Seconda Notte*** Pg. 13



Una fuga precipitosa



"Non ci segue più." Nightingale continuò a trascinarsi in avanti, faticando a ogni passo. I suoi amici non sembravano essere in condizioni migliori di lei: contusi, insanguinati e in evidente difficoltà.

Zeke tese un braccio, bloccando il corridoio di fronte a lei. Non disse una parola, e sembrò tendersi in ascolto.

Nightingale trattenne il respiro, come se anche il più piccolo suono potesse allertare i loro inseguitori. Dopo qualche altro secondo di silenzio, tutti condivisero un sospiro di sollievo.

"Spero che ci valutino anche sull'abilità nella fuga", disse Rook. Era l'unico a non sembrare senza fiato. "In quello, spacchiamo sicuramente."

Zeke frugò in una delle sue tasche, tirando fuori una sigaretta. Lanciò un'occhiataccia a Rook. "Lo sai che non funziona così."

Continua a: ***Seconda Notte*** Pg. 13

Seconda Notte

Quella notte trovarono un'altra piccola stanza lungo il corridoio principale, a malapena sufficiente per accamparcisi in quattro.

Stavolta toccò a Nightingale andare in ricognizione. Era bello avere qualcosa di spensierato da fare, come quando svolgeva le faccende nel piccolo motel di famiglia, sulla Terra, girando per le stanze ascoltando musica con gli auricolari.

Stava passando davanti all'ingresso di una camera vicina, quando notò un barlume oltre la soglia. Si affacciò dall'esterno, e fece un cenno di saluto alla luce che si avvicinava. "Ehilà?" Con un sorriso minaccioso, estrasse la sua arma.

La luce, proveniente dalla direzione che non aveva ancora esplorato, stava aumentando rapidamente di intensità. Nightingale impugnò saldamente l'arma, pronta al combattimento.

Ancora pochi secondi, e la luce e i passi si consolidarono nella figura di un uomo magro, curvo sotto il peso di un sacco piuttosto pesante. L'armatura ridotta a brandelli, il passo zoppicante: l'uomo sembrava appena uscito da uno scontro. Nella luce fioca della sua lumi-pietra, aveva l'aria trionfante.

"Oh!" Nightingale abbassò l'arma, camminando verso di lui con disinvoltura. "Ti avevo preso per un mostro."

"Nah," disse l'uomo, indicando la direzione da cui era venuto. "Il nostro gruppo ha appena ammazzato un Guardiano delle Tombe là dietro. Era così carico di tesori che non ce la facevamo a portarli tutti. Questo è il mio secondo giro. A dirla tutta, sembra che ce la stiamo cavando meglio noi che i nobili, qui…"

Il sorriso di Nightingale si spense un po'. "Ah sì?" disse, considerando il da farsi.

Nightingale deve prendere una ***decisione***:

Tutti quei tesori, e pure maleducato? Quest'uomo sta praticamente chiedendo di essere rapinato…

Continua a: ***Lascia che te lo porti io…*** Pg. 13

Lascialo continuare indisturbato. Dopotutto, è il suo bottino e se l'è guadagnato.

Continua a: ***Fatti Da Parte*** Pg. 13

Lascia che te lo porti io...

"Sai… forse è pericoloso portare tutto quel peso da solo…" disse Nightingale, con un sorriso che non prometteva niente di buono. "Potrei aiutarti portandone io una parte… alleggerirti il carico."

L'uomo esitò un attimo, guardandola fisso. "Effettivamente questo è il nostro secondo giro…" L'uomo si scrollò di dosso il sacco e lo appoggiò a terra. "Penso che tu possa prendere qualcosina, dopotutto…"

Nightingale gli scivolò accanto e andò a frugare nel sacco, tirandone fuori tutto quel che poteva portare. "Ecco, ora sì che viaggerai leggero!" Senza aspettare risposta, si affrettò a tornare verso l'accampamento.

Ricompensa:

Continua a: ***Il Sonno Dei Giusti*** Pg. 14

Fatti Da Parte

Nightingale decise che non poteva semplicemente prendersi il bottino di quell'uomo. Lui la superò con uno spintone che la fece vacillare.

"Il malloppo è tutto mio," disse, con una risata beffarda. "Abbiamo battuto il guardiano, e ci teniamo il bottino. Sei la principessa, dovresti essere ben più brava di noi in questo genere di cose, no? Trovati i tuoi mostri da ammazzare!"

Nightingale non lo degnò di una risposta, limitandosi a lanciargli uno sguardo astioso mentre si allontanava. Con un ringhio, Nightingale tornò verso l'accampamento.

Ricompensa:

Continua a: ***Il Sonno Dei Giusti*** Pg. 14

Il Sonno Dei Giusti

La piccola stanza era molto più facile da scaldare dell'ampia camera in cui si erano fermati la notte precedente, e ben presto furono tutti ben caldi attorno al fuoco.

"Non sono del tutto sicuro di cosa farò dopo il diploma," stava dicendo Rook. "La mia famiglia probabilmente vorrebbe che tornassi a casa. Ma dopo tutto quello che ho visto, non me la sentirei di tornare alla fattoria".

"Come, non ti piace l'agricoltura?" Una nuvoletta danzava attorno a Zeke, che non aveva mai messo giù la sigaretta dalla fine del pasto.

Rook alzò le spalle. "Non ho niente contro l'agricoltura. I miei genitori sono brava gente, e fanno un lavoro importante. Però… non stiamo più invecchiando, e io non sono Cincinnatus. Penso che se dovessi rimanere in una fattoria per tutta l'eternità uscirei di testa. La mia idea di elysium è un po' meno bucolica, e più… fare qualcosa, per davvero"

Nightingale ridacchiò, anche se non aveva idea di chi fosse Cincinnatus. "Quando avrò il diploma, mi arruolerò nel Demiurgo. Le forze speciali di Elenia. Ogni giorno sarà un'avventura. Perché non ti arruoli anche tu?" Il suo sorriso si allargò. "Ho un amico all'interno, sono sicura che potrebbe mettere una buona parola per te. "

"Vedremo," disse Rook, tagliando corto. "Non voglio fare l'agricoltore, ma i miei genitori si aspettano che torni a casa. Non voglio deluderli."

"L'agricoltura è così noiosa."

"Ognuno di noi ha il suo ruolo," disse Rook.

Ci furono alcuni istanti di silenzio, in cui ognuno aspettava che fosse qualcun altro a parlare. Nightingale si voltò verso Remi. "E tu? Anche tu sei schiacciata dal peso delle aspettative della famiglia?"

Remi guardò altrove, in evidente imbarazzo. "Uh… non so, veramente." Gli altri aspettarono, ma Remi non continuò.

"Non dovremmo smetterla con le avventure, dopo questa," dichiarò Nightingale. "Se siamo qui, tanto vale approfittare dei vantaggi di Middara. Potremmo vivere per sempre, esplorare antiche rovine, recuperare artefatti dal potere inimmaginabile, salvare il mondo…"

Zeke si schiarì la voce. "Per quanto noiosa sia l'agricoltura, scommetto che ci sono molti più agricoltori che avventurieri che arrivano alla vecchiaia. Il grano non cerca di mangiarti. I mostri sì."

"Devono solo provarci!" Nightingale sollevò le sue braccia esili, mostrando i muscoli. "Ma li hai visti questi cannoni?"

"Sì, sì, vedremo," Zeke alzò gli occhi al cielo. "Ci rimane ancora un giorno di MAST. C'è tutto il tempo di incontrare qualcosa di abbastanza grosso e affamato. Anche se probabilmente ce ne vogliono cinque, di te, per fare un pasto intero."

"O un Rook," disse Remi.

Fu più facile riposare la seconda notte, anche se Nightingale si svegliò un po' indolenzita per tutto quel camminare e combattere. Non rimasero lì a lungo, comunque; un'altra colazione a base di razioni da viaggio e via nella caverna, pronti per l'ultimo giorno del MAST.

Nightingale non vedeva l'ora che arrivasse il prossimo combattimento, ma il corridoio davanti a loro sembrava grezzo e mal rifinito. Confusa, Nightingale esaminò l'ampia camera in cui si trovavano.

"Questo è strano," disse continuando a camminare. "Non vedo nessun Cubo Bellicoso. Dite che stiamo arrivando alla fine? "

"No," disse Rook in tono piatto. "Ogni squadra deve affrontare l'Ordalia prima della fine, e noi non ci siamo ancora arrivati."

Nightingale avanzò ancora nell'oscurità, alla ricerca della prossima sfida.

"Aspetta!" esclamò Rook, indicando una pila di detriti vicino a una parete. "Meglio stare attenti. Sembra che sia successo qualcosa al cubo…"

L'urlo di Nightingale lo interruppe. Rook si girò, e quel che vide lo riempì di terrore.

Un enorme mostro di pietra stava caricando Nightingale, trascinandosi dietro frammenti di pietra spezzata. Prima che Rook avesse il tempo di muoversi, la creatura si schiantò contro Nightingale con un pugno pesante come un macigno, che la sbalzò indietro e la fece rotolare sul pavimento.

La creatura avanzò verso di lei, minacciando di schiacciarla sotto il suo immane peso. Nightingale sollevò la sua arma nel vano tentativo di intimidire il mostro.

Rook partì alla carica e assestò al mostro una poderosa spallata. Riuscì a sbilanciarlo giusto un attimo prima che il suo gigantesco braccio di pietra si abbattesse su Nightingale.

Rook afferrò la maglia di Nightingale, tirandola in piedi di forza mentre la creatura cominciava a rialzarsi. "Scappate! Senza un cubo, questo ci ammazza davvero!"

"Eh… già," concordò Nightingale.

Scapparono tutti insieme nella direzione da cui erano venuto. Alla fine, senza fiato, si fermarono.

"Beh…. è stato emozionante!" disse Nightingale, cercando di levarsi il fango e la sporcizia di dosso.

"Emozionante?" Remi li raggiunse, riprendendo fiato dopo la corsa. "Quel coso stava per ammazzarti!"

Nightingale annuì. "Cos'era quel bestione, comunque?"

"Penso fosse un Loa della Terra. Mi chiedo se sia stato lui a sfondare quel cubo," borbottò Rook.

Nightingale scoppiò a ridere e si girò a guardarlo. "Ci ho pensato solo adesso! Hai salvato una principessa in pericolo. Alla faccia del cliché!"

"Immagino di sì," disse Rook con un sorriso. "Non ditelo ai miei."

"Ti ringrazio," Nightingale si avvicinò e gli tirò una pacca sulla spalla, la mano che tremava ancora un pochino. "Avrei dovuto accorgermi che non era solo un mucchio di pietre".

Rook si rilassò un po'. "Niente di speciale. È per questo che non si va mai all'avventura da soli, no?"

Zeke si avvicinò, sigaretta in mano. "Ottimo lavoro, Rook. Cerchiamo di evitare che ricapiti roba del genere."

CONTINUA ▶

Il Sonno Dei Giusti continua

Nightingale annuì, e il gruppo ricominciò a procedere nell'oscurità.

Andarono avanti per quelle che sembravano ore. Nightingale tenne ostinatamente la testa del gruppo, determinata a dimostrare che non aveva paura. Alla fine, sentì un suono provenire da più avanti. "Ehi! Sento delle voci."

Remi la raggiunse di corsa. "Pensi che siamo arrivati alla fine?"

Rook fece un cenno di diniego. "Dobbiamo ancora affrontare quell'Ordalia. Il MAST finisce sempre così."

Emersero in un'ampia caverna piena zeppa di studenti. Tanti di loro avevano ferite superficiali e bendaggi improvvisati, e alcuni avevano riportato fratture e tagli profondi per cui non era stato fatto nulla. Un ragazzo si teneva in piedi solo grazie all'aiuto di una steccatura improvvisata, appoggiandosi a un bastone, mentre un altro gruppo si stringeva attorno a un compagno gravemente ferito, steso a terra.

Zeke indicò l'altro capo della stanza, dove un gruppo di supervisori in uniforme stava in attesa accanto alla porta. "Vediamo che succede," borbottò, dirigendosi con decisione in quella direzione.

Gli uomini accanto alla porta li accolsero con un rispettoso cenno del capo. "Lord Jeong, Principessa Arsen." Un supervisore dai capelli bianchi, alto e dinoccolato, si fece avanti. "Lieto che ce l'abbiate fatta."

"Cosa succede?" Zeke indicò la piccola folla dietro di loro.

Il professore abbassò lo sguardo, con deferenza. "Siete giunti all'Ordalia. Tutte le squadre devono sopravvivere alla stessa sezione del dungeon, quindi verrete mandati avanti un gruppo alla volta. Se volete che il vostro gruppo salti la fila…"

"No," rispose brusco Zeke. "Aspetteremo il nostro turno come tutti gli altri".

I due se ne andarono senza un'altra parola, affrettandosi a raggiungere Rook e Remi. "Avevi ragione. È proprio l'Ordalia."

Rook annuì soddisfatto. "Era nelle dispense."

"Cos'è esattamente un'Ordalia? Non credo ci chiederanno di affrontare un'intera orda di mostri…" chiese Remi, ridacchiando.

Nessun altro rise. "Cambia ogni volta che una classe arriva al diploma, quindi è difficile saperlo per certo. È la cosa per cui vogliono che ci prepariamo di più. L'Ordalia è la stessa per tutti, così che ogni diplomato sia pronto per…" scrollò le spalle. "Qualunque cosa ci sia per cui esser pronti. Di solito è la parte più difficile."

SUGGERIMENTO: Il mondo di Middara

Volete saperne di più sul mondo di Middara?

Troverete tutte le risposte che cercate all'indirizzo www.succubuspublishing.com

"Dopo tutto quello che abbiamo passato?" Nightingale diede una pacca a Remi per incoraggiarla. "Sono sicura che non sarà niente di terribile! Sarà un gioco da ragazzi. Due anni di lezioni, due anni di esercizi di combattimento e studio della magia." Alzò lo sguardo verso il pesante portone di quercia che si apriva, mentre un'altra squadra veniva guidata oltre la soglia. "Questo è il nostro biglietto per il mondo esterno. Per la cittadinanza."

Per il Demiurgo, pensò.

Venne il momento in cui il Supervisore dai capelli bianchi si rivolse ai ragazzi. "Principe, Principessa, siamo pronti per voi."

"Siamo pronti," rispose Nightingale, prima che qualcuno degli altri potesse obiettare. "Andiamo!"

Continua a: ***L'Ordalia: Stanza 1*** Pg. 16



L'Ordalia: Stanza 1

UNDERGROUND

Attraversata la porta a due ante che conduce all'Ordalia, scoprite con sorpresa che ad attendervi c'è una sala all'apparenza tranquilla, al cui centro si trova una pozza d'acqua. L'acqua comincia dapprima a formare dei vortici, poi si solleva e prende forma. Si condensa in due figure femminili, che vi fissano con i loro occhi brillanti. Un istante dopo, i mostri lanciano un urlo, evocando tra le loro mani sfere d'acqua luminescente.

NORTH



Setup

TILES
UM3, UM15, UM17, UM19

TERRAIN
2 x Long Obstructing

TOTEMS
1 x Blue

EXITS
1 x Blue

FIGURES
2 x Water Loas

Condizioni finali

VITTORIA:
Un Avventuriero finisce il turno sull'Uscita Blu.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a:
L'Ordalia: Stanza 2 Pg. 18

SCONFITTA:
Tutti gli Avventurieri sono Sconfitti.

Ricompensa:
[redacted]
Se è la prima volta che fallite questo Incontro, continua a:
Bel Tentativo. Riproviamo! Pg. 17

Altrimenti, continua a:
Bocciati! Pg. 31

Regole speciali Incontro

VALUTAZIONE:
In questo Incontro del MAST la valutazione avverrà in base ai risultati in combattimento. Prendete nota del punteggio nella sezione Note della Scheda Avventura. Il punteggio per ogni Incontro non può mai essere inferiore a **0**.

- **Per ogni Combattente (Combatant):** 2 punti.
- **Per ogni Avventuriero Sconfitto:** -5 punti.

CONTINUA ▶

Bottino

LVL: ORDINARIO

BOTTINO BLU:

[illegible]

Totem

TOTEM BLU:

[illegible]

SUGGERIMENTO: Difese Speciali

Alcuni Combattenti hanno difese speciali che li rendono più difficili da danneggiare. Per esempio, i Water Loa hanno l'Abilità Arcano (Arcane). Questa abilità rimuove tutti i Simboli (Symbols) dai tiri degli Attacchi contro di loro.

Ricordate, tuttavia, che gli Incantesimi non sono Attacchi, e non sono dunque soggetti a questa Abilità. Anche se può essere difficile colpire un Water Loa con un Incantesimo, gli Incantesimi ignorano completamente questa difesa speciale.



Bel Tentativo. Riproviamo!

Il dolore costrinse Nightingale a sedersi a terra. Il Cubo Bellicoso aveva tenuto in vita lei e i suoi amici, ma non impediva loro di sentire tutte le loro ferite. I Loa dell'Acqua erano creature amorfe, che continuavano a liquefarsi e riprendere forma umana senza alcun ritmo prevedibile. Era stato troppo, per loro.

Uno dei Loa sembrò accorgersi del suo momento di debolezza. I suoi occhi viola si fissarono su di lei attraverso la massa trasparente della testa, e la creatura si girò verso Nightingale. Avanzò con un fiotto d'acqua, scrosciando verso il suo viso. Il Cubo Bellicoso sarebbe bastato a impedirle di annegare?

Da dietro di lei venne il suono del metallo trascinato contro la roccia, e quando Nightingale si girò videun gruppo di supervisori armati fino ai denti fare irruzione nella stanza.

Il Loa dell'acqua ora era a un passo da lei. Il mostro si fermò improvvisamente, trattenuto da una forza invisibile. Un fulmine magico attraversò l'aria, e il Loa dell'Acqua emise un suono inumano, gorgogliante, poi esplose in una cascata d'acqua.

Shayliss urlò ai ragazzi dall'altro lato della stanza. "Ehi, idioti! In piedi. Uscite di lì, ci sono altri gruppi in arrivo!"

Nightingale si rimise in piedi a fatica. Ora che la battaglia era finita, il dolore stava diventando più tollerabile. Barcollò verso la porta, con i suoi amici al seguito.

"Stiamo riavviando la prova. Potete fare un altro tentativo." Shayliss allungò la mano verso di loro, porgendo un paio di coltelli luccicanti. "Ecco, prendete questi".

"Hai il permesso di aiutarci?" chiese Rook, lanciando uno sguardo sospettoso ai coltelli. "Vogliamo essere promossi perché ci meritiamo di esserlo".

"Posso aiutarvi una sola volta," rispose Shayliss. "Vi conviene approfittare della mia generosità." Si girò ad aprire la porta con un gesto teatrale. "Questa volta cercate di non perdere, d'accordo?"



Ricompensa:
- Ripristina Avventurieri.
- Il party riceve 2 ***Coltelli da Lancio,*** Monouso Ordinario

Continua a: ***L'Ordalia: Stanza 1*** Pg. 16

L'Ordalia: Stanza 2

UNDERGROUND

Provate un senso di sollievo vedendola fine della distesa d'acqua, alta fino ai fianchi, poco avanti a voi. Le vostre lumi-pietre illuminano quello che i Supervisori hanno preparato per voi. Un Loa dell'Acqua si agita nelle vicinanze, e potete intravedere le forme vaghe dei Falcetti delle Caverne che circondano una cassa di legno sul bagnasciuga. Dal lato più lontano della pozza, due sagome scure si sollevano e si abbassano lentamente nella penombra. Una coppia di Gevaudan dormono giusto sotto una leva che sporge dalla parete. C'è un messaggio scritto a caratteri piuttosto grandi lì vicino, appena visibile nella semioscurità: "Non tirare!"

NORTH



CONTINUA ▶



L'Ordalia: Stanza 2 continua

Setup

TILES
UM5, UM7, UM15, UM17, UM19, UM21

TERRAIN
4 x Long Water

TOTEMS
1 x Blue

OBIETTIVI
1 x Blue

LOOT
1 x Random
1 x Blue

FIGURES
2 x Water Loas
2 x Gevaudan
4 x Cave Sickles

Condizioni finali

VITTORIA:
Un Avventuriero trova e finisce il turno sull'Uscita Blu.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a: ***Promossi!*** Pg. 20

SCONFITTA:
Tutti gli Avventurieri sono Sconfitti.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a:
Vediamo Come Siete Andati Pg. 21

SUGGERIMENTO: Incontri Multipli
Spesso, gli Incontri avverranno uno di seguito all'altro, con l'indicazione di continuare direttamente con l'Incontro successivo. In questo caso, normalmente non sarà indicato di Ripristinare gli Avventurieri. I giocatori dovranno quindi gestire le proprie risorse in modo strategico, dato che non potranno Unflip[arianna f1] (riattivare?) le carte o Curare completamente le ferite fino a quando non verrà loro indicato di farlo.

Regole speciali Incontro

GEVAUDAN ADDORMENTATI:
I Gevaudan sulla **Tessera UM19** si considerano addormentati fino a quando un Avventuriero termina il suo turno sulla **Tessera UM19**, oppure ha inflitto danni a **1** di essi. Mentre sono Addormentati, i Gevaudan non avranno turni. Se mentre sono Addormentati diventano bersaglio di un Attacco o Incantesimo, l'Attacco o l'Incantesimo ottiene **+6** al tiro, e il Gevaudan non potrà Schivare o Contrattaccare.

VALUTAZIONE:
In questo Incontro del MAST la valutazione avverrà in base ai risultati in combattimento. Prendete nota del punteggio nella sezione Note della Scheda Avventura. Il punteggio per ogni Incontro non può mai essere inferiore a **0**.

- **Per ogni mostro ucciso:** 2 punti.
- **Per ogni Avventuriero Sconfitto:** -5 punti.

Bottino

LVL: ORDINARIO

BOTTINO BLU:
[redacted]

BOTTINO ROSSO:
[redacted]

BOTTINO VERDE:
[redacted]

BOTTINO GIALLO:
[redacted]

Obiettivi

OBIETTIVO BLU:
Dal muro vedi sporgere una leva. Un Avventuriero adiacente a questo token può compiere una Azione Incontro per tirare la leva. Se lo fa, leggi il testo nascosto seguente:
[redacted]
[redacted]

Totem

TOTEM BLU:
[redacted]

TOTEM ROSSO:
[redacted]

TOTEM VERDE:
[redacted]

Promossi!

L'ascensore si fermò con uno scossone, depositando i ragazzi sul pavimento del castello.C'era solo un uomo ad attenderli, un professore con un'aria arcigna e una gran brutta pelle, che aveva insegnato a Rook le basi dell'arte della spada durante il suo primo anno. Il professor Grisham non dava alcun segno di aver riconosciuto Rook, in piedi accanto alla porta, con le braccia incrociate. Reggeva una busta spessa, con tutti i loro nomi scritti a mano all'esterno.

Nightingale lo raggiunse per prima, cercando di sfilargli la busta e dare una sbirciata ai risultati. Il professor Grisham però fu più svelto. Indicò l'altro capo del salone d'ingresso, sollevando la busta lontano dalle manine rapaci di Nightingale. "L'armeria vi aspetta. L'equipaggiamento va tutto restituito, così la classe che si diplomerà l'anno prossimo potrà usarlo. E non sognatevi di sgraffignare qualcosa. Ti tengo d'occhio, signorina Arsen."

"Sì, sì, certo," disse Nightingale, tutt'altro che contrita, e finalmente il professore abbassò la busta, permettendole di sfilargliela dalle mani.

Si avviarono tutti insieme verso l'armeria, mentre Nightingale strappava con foga la busta senza smettere di camminare. Anche Rook, sempre più impaziente, cercava di vedere il contenuto da sopra le spalle di Nightingale. Tutta la sua vita poteva dipendere da quel che c'era scritto su quel foglio.

Le porte dell'armeria erano aperte. Al posto degli scaffali carichi di pacchi già pronti, c'erano file di bauli dall'aria consunta, tutti etichettati. Un supervisore dall'aspetto severo di nome Bardiche li studiò da dietro i suoi occhiali incrinati, con le braccia incrociate.

"Tutti gli oggetti, tranne i vostri vestiti e le buste, vanno in quelle scatole," disse, indicando la direzione con una vecchia spada da allenamento. "Abbiamo tenuto conto di tutto quello che vi siete portati nel MAST." Bardiche lanciò la spada in un contenitore, per raccogliere una cartellina e una matita da uno scaffale lì vicino. "Se salta fuori che manca qualcosa, sarete in guai grossi."

Remi alzò la mano, schiarendosi la voce. "Mi scusi signore, ma… non ci manderete in giro per Elenia disarmati, vero? Non è, tipo… contro la legge?"

Bardiche indicò una porta nella parete opposta della stanza, che era stata chiusa e sbarrata l'ultima volta che erano stati qui.

"Una volta che avrete restituito tutto, andrete da quella parte. Potrete procurarvi tutto il necessario con l'oro che vi siete guadagnati."

Cominciarono a svuotare gli zaini, smistandone il contenuto tra i vari contenitori. Era un lavoro estremamente noioso, e lo sguardo vigile del supervisore non aiutava di certo. Rook doveva ammetterlo: liberarsi di tutti quegli oggetti lo rendeva un po' triste.

Nightingale sembrava star pensando la stessa cosa: "Se qualcuno di voi volesse andare ancora all'avventura nel prossimo futuro, e intendo vere avventure, avvertitemi. Probabilmente me ne dovrò andare via per qualche mese, per l'addestramento del Demiurgo, ma quando torno…"

Per quanto Rook si sentisse a suo agio con i suoi nuovi amici, non disse quello che gli pareva ovvio. Era il figlio di una famiglia di agricoltori. Le sue probabilità di andarsene in giro per Elenia con una principessa erano esigue.

Zeke non condivideva con Rook tali umili origini, ma i suoi dubbi parevano simili. "Pensi davvero che tuo padre permetterà che una principessa si metta in pericolo in quel modo?"

"Se mio 'padre' è sveglio la metà di quel che si dice, non si lascerà certo sfuggire l'occasione di avere una figlia così ben addestrata. Non è forse andando all'avventura che le nostre famiglie si sono arricchite? Come potrebbe non andargli bene che io intenda fare lo stesso?"

Zeke non obiettò. "Beh… buona fortuna, Night. Quando sarai nel Demiurgo, sono sicuro che farai grandi cose."

"Sicuro." Nightingale sorrise ancora, e il suo vecchio entusiasmo sembrò riaccendersi. "Faremo tutti grandi cose."

Continuarono verso l'armeria, nella stanza successiva.

Le pareti brillavano di acciai luccicanti: spade, asce, martelli e altre armi. C'erano anche armature e alcuni semplici oggetti magici. Niente a che vedere con le reliquie recuperate dalle profondità delle Bianche Caverne, ma comunque oggetti di tutto rispetto.

Tutti protetti da una grata di metallo, dietro la quale si ergeva un quartiermastro con le braccia conserte.

Nightingale gli passò le loro schede attraverso l'unica grande apertura, con un sorriso di trionfo. "Ecco i nostri voti!"

"Congratulazioni," rispose il quartiermastro con un grugnito, in tono del tutto piatto. Tirò fuori una manciata di monete da sotto il bancone e le depositò davanti ai ragazzi. "Comprate quel che volete, ma accertatevi che nessuno esca di qui senza un'arma!"

Sommate i punti guadagnati durante tutti e 4 gli Incontri del MAST. Poi seguite questi passi:

♦ Restituite Armi, Armature, Amuleti e Discipline Iniziali (Starter Pack). Tenete tutti i Monouso che non avete usato.

♦ Monete e Oggetti raccolti **durante** il MAST si conservano.

♦ Determinate il vostro voto del MAST come indicato sotto. Spendete poi Monete e **XP** usando le regole Acquisti e Addestramento alla pagina successiva. Segnate **XP** e Monete avanzati sulla vostra Scheda Avventura.

60+:

Il Party riceve **240** Monete e ogni personaggio guadagna **5 XP.**

47-59:

Il Party riceve **280** Monete e ogni personaggio guadagna **4 XP.**

46 o meno:

Il Party riceve **300** Monete e **3 XP.**

CONTINUA ▶

Promossi! continua

Acquisti e Addestramento

Potete spendere Monete e imparare Discipline con gli XP. Inoltre, potete scambiare qualsiasi oggetto tra i membri del party e la Riserva del party. Nel Negozio sono in vendita i seguenti Item.

Una volta completato questo passaggio, rimettete tutti gli Oggetti nei rispettivi mazzi. Una volta acquistati Oggetti e Miglioramenti e imparate le Discipline, Continua a: ***Verso la Cittadinanza*** Pg. 22.

- **TUTTI GLI OGGETTI ORDINARI**
- **TUTTI GLI ACCESSORI NON UNICI**
- **TUTTI I MIGLIORAMENTI DEGLI OGGETTI CHE I GIOCATORI HANNO SBLOCCATO**

SUGGERIMENTO: Build dei personaggi e acquisto Oggetti
A questo punto della storia potete imparare qualsiasi Disciplina di livello **1**. Ci sono **35** diverse Discipline tra cui scegliere. Con **110** Discipline disponibili lungo l'intero corso della storia, la quantità di opzioni può apparire soverchiante. Se sei incerto su quale scegliere all'inizio, prova a partire da qualcosa che si avvicini allo STARTER PACK che hai usato durante il MAST.

Gli Oggetti Ordinari riportano la dicitura "**Mundane**" sul retro. Gli Accessori non riportano indicazioni sulla rarità, ma sono normalmente disponibili in vendita ad ogni Round della Storia.

Per imparare come sbloccare i Miglioramenti degli Oggetti, vedi **pag 28** del Regolamento.

Continua a: ***Verso la Cittadinanza*** Pg. 22

Vediamo Come Siete Andati



Remi sapeva di dover continuare a combattere. Se i mostri li avessero fatti a pezzi, nemmeno la magia dei Cubi Bellicosi li avrebbe potuti rimettere insieme.

Il tempo sembrò rallentare, mentre i supervisori accorrevano a salvarli. Si muovevano rapidamente, un turbine di reti d'acciaio e brevi lampi di magia. In meno di un minuto, tutti i mostri furono fuori combattimento. Qualcuno le offrì una mano.

Una Nightingale dall'aria esausta le rivolse un sorriso incerto. "Stai bene?"

Remi afferrò la mano di Nightingale e si tirò faticosamente in piedi. "Me la caverò. Niente di rotto, credo."

Raggiunsero Zeke e Rook, che avevano l'aria altrettanto esausta. Shayliss, l'unico supervisore a non trascinarsi dietro un mostro intrappolato, si avvicinò ai ragazzi.

"Spero che nessuno abbia tirato la leva." Guardò l'oggetto con un mezzo ghigno. "Perché c'era scritto chiaramente di non farlo."

Nightingale fece una smorfia. "Come siamo andati?"

"Bene," rispose Shayliss, poco convinta. Indicò la porta di uscita, aperta. "Per di là, a destra. Di sopra vi aspetta la valutazione."

Continua a: ***Promossi!*** Pg. 20

Verso la Cittadinanza

Mai prima di allora Nightingale era stata più felice di lasciare le stanze dell'Istituto di Elenia. Più di una volta si sorprese a saltellare, e dovette sforzarsi di camminare in maniera più dignitosa.

"Devo ammetterlo, mi aspettavo fosse più difficile", stava dicendo Rook. "Ma non mi lamento. Se i mostri là fuori sono della stessa risma, direi che siamo più che preparati."

Il contributo di Zeke al generale tono solenne della scena era l'assenza della sua solita sigaretta, anche se a Nightingale non sfuggì che ne teneva una pronta, nascosta tra le dita della mano sinistra.

"La cosa di cui sono più felice è che tutto quello studio sia bastato," commentò Zeke. "Sarebbe stata una gran fregatura dover passare altri due anni in quella scuola."

Entrando nel cortile con gli altri studenti, Nightingale fu sorpresa dalla quantità di gente che li aspettava là fuori. Vide tantissimi occhi fissi su di loro, e tentò di non mostrarsi troppo in imbarazzo. Probabilmente, pensò, era così che andava quando i nobili facevano cose del genere: attiravano l'attenzione. La folla all'esterno era composta per la maggior parte da genitori e parenti degli aspiranti diplomati, pronti ad applaudire e abbracciare i ragazzi.

I primi a raggiungerli furono i genitori Middariani di Nightingale. La regina Kezia coprì la distanza in pochi passi decisi per trascinarla in un abbraccio. "Nightingale!"

"M…mamma." Nonostante l'aspetto delicato della regina, l'abbraccio era così stretto che Nightingale faticava a respirare. "Anch'io sono contenta di vederti…?"

"Ma tu lo sai da quanto tempo nessuno otteneva un punteggio così alto?" Kezia la lasciò andare, tenendole ancora una mano sulla spalla.

Il Re Baltazar stava al fianco della moglie, il mantello dai colori vivaci che danzava nella brezza. Non abbracciò la figlia come aveva fatto la regina, ma le rivolse un cenno di evidente rispetto. "Fai onore alla nostra famiglia, Nightingale. La mia fede nelle tue capacità era evidentemente ben riposta. Naturalmente, altrettanto vale per i tuoi compagni." Si rivolse prima a Zeke. "Ho imparato ad aspettarmi il meglio dalla casa Jeong, e tu non mi hai certo deluso."

"Grazie, vostra grazia." Zeke fece un breve inchino.

Nightingale si fece da parte, richiamando a gesti i membri della squadra che non aveva conosciuto prima del test.

"Rook Lars, giusto?" Balthazar porse la mano a Rook.

Nonostante la sua taglia, Rook aveva l'aria pallida e rigida. Riuscì solo ad annuire.

"Una prova davvero encomiabile, ragazzo. Ho il sospetto che Elenia imparerà a conoscere meglio il nome della tua famiglia, nei prossimi anni."

"Non sono certo di meritare tante lodi, mio Re," disse Rook, con un inchino profondo. "È stato un onore avere l'opportunità di affrontare il MAST al fianco di vostra figlia."

Fu con un sorriso meno convinto che Balthazar si rivolse infine a Remi.

Remi sembrò farsi piccola sotto i loro sguardi, e tentò una riverenza incerta. "Vostra grazia…" mormorò.

Balthazar rispose con un sorriso forzato e si schiarì la voce, sollevando una mano.

La regina Kezia annuì e si fece avanti, offrendo una busta a ciascuno di loro. "La cerimonia di diploma si terrà stanotte. Sarò lieta di rivedervi tutti in quest'occasione." I due regnanti si allontanarono tra la folla senza attendere una risposta.

CONTINUA ▶



Verso la Cittadinanza continua

Non appena i genitori di Nightingale si furono allontanati, i ragazzi furono raggiunti da altre tre persone. La prima ad arrivare fu una donna dall'aria severa. Indossava un abito formale, ma il suo sorriso pareva più rilassato. Nightingale riconobbe Ida Jeong, la madre di Zeke.

"Balthazar mi ha detto del vostro punteggio straordinario. Che piacevole sorpresa! Congratulazioni." Allungò una delle sue mani delicate.

Zeke la prese. "Grazie," rispose. Era impossibile non vedere la somiglianza di famiglia tra i due. "È stato un lavoro di squadra. Il mio contributo non è stato che una parte del nostro successo".

"Tutta Elenia sa, ormai," disse Ida, a voce un po' più bassa. "Il vostro successo alimenta una speranza di cui abbiamo un gran bisogno, quando il futuro è così incerto." Guardò verso l'alto, inclinando leggermente il capo verso Nightingale. "Nella vita che vi attende fuori da quei cancelli, ogni successo appartiene al popolo intero. Avete dato loro qualcosa da celebrare."

Nightingale aveva qualche difficoltà a darsi il tono che Ida Jeong pareva aspettarsi. "Era solo il MAST; abbiamo dovuto affrontarlo tutti, e sicuramente molti altri studenti se la sono cavata altrettanto bene."

Ida sorrise, con un accenno di indulgenza. "Rimane comunque una conferma che le famiglie dirigenti di Elenia hanno la forza di guidarci."

Nightingale trasalì quando Ida trascinò suo figlio in un abbraccio improvviso, nonostante gli sguardi della gente intorno. Si fece da un po' da parte e distolse lo sguardo quando Ida sussurrò qualcosa nell'orecchio di Zeke.

Lui sorrise, ma non riuscì a dire niente prima che la madre lo liberasse dall'abbraccio e sparisse nella folla, seguita dall'elegante vortice della sua gonna.

Pochi passi più in là, i genitori di Rook stringevano il figlio in un abbraccio privo di qualsiasi traccia di ritegno forzato. La madre sembrava troppo emozionata per parlare. "Sono così fiera di te… così fiera…"

"Lo sai chi era quell'uomo, vero?" disse il padre, evidentemente in soggezione.

"Re Balthazar." Rook tentò di suonare disinvolto. "Una discreta figata, in effetti."

"Re Balthazar Arsen che riconosce nostro figlio…" La madre lo abbracciò ancora, stavolta un po' meno aggressivamente. "Non potremmo essere più orgogliosi di così."

Quando la madre lo lasciò andare, il padre gli mollò una pacca sulla spalla. "Ci mancherai alla fattoria. Ma c'è ben altro, nel tuo destino che erbacce da strappare e recinti da riparare."

"Grazie, papà. Però non esagerare. Sono sicuro che non sia…"

"Oh, sì, invece," lo interruppe la madre. "Il capitano della guardia reale vuole parlarti. Stanotte, prima della cerimonia di diploma."

"Davvero?" Rook tentò di nascondere il sorriso che si andava espandendo sul suo volto, ma era una causa persa. "D'accordo. Vado a salutare i miei amici, e poi possiamo andare."

Mentre gli altri erano impegnati a parlare con i propri genitori, Remi se ne stava da sola, fissando con un certo imbarazzo il foglio di carta con la sua valutazione. Strisciando un po' i piedi, si fece mano a mano più in disparte, ogni volta che le pareva che nessuno la guardasse. Se solo avesse raggiunto la strada, se la sarebbe potuta filare senza destare troppo interesse.

"Ehi!" Nightingale la raggiunse con un salto e l'abbracciò così forte da toglierle il fiato. "Ci vieni alla festa di diploma, stanotte, vero?" Nightingale la lasciò andare, agitandole il proprio foglio di invito sotto il naso.

Remi rispose con un grugnito.

"Dov'è tuo padre?" Nightingale si guardò intorno.

"Non viene." disse Remi.

"Ah. Ma quindi stanotte rimarresti da sola nelle camere della scuola…" Nightingale fece una pausa. "E se venissi con me, invece? Passerò la serata con Zeke e la sua famiglia, potresti stare con noi prima di andare alla festa."

"Io… ehm…" Remi diede un rapido sguardo all'istituto. "I tuoi genitori non mi sembravano entusiasti nei miei confronti. Ho visto come hanno reagito quando hanno scoperto che ero in squadra con te"

"Sì, beh, non me ne importa granché," disse Nightingale con nonchalance. "A che serve essere una principessa, se non posso neanche scegliermi gli amici? Andiamo! Vuoi venire o no?"

Remi sorrise. "Sì, perché no? Sembra divertente."

Continua a: ***La Cerimonia Di Diploma*** Pg. 23

La Cerimonia Di Diploma

Dopo una giornata di estenuanti preparativi, arrivarono finalmente nella più grande sala da ballo di Elenia, così piena di studenti e famiglie che difficilmente si sarebbe trovato posto per sedersi.

Nightingale si muoveva faticosamente nel suo vestito elegante, tentando di ignorare la quantità di sguardi che stava attirando. Essere una principessa non è divertente come nei film, pensava. Dozzine di persone che non aveva mai visto prima si avvicendavano al suo tavolo per offrirle congratulazioni e parole cortesi, che lei accettava con una grazia sempre meno spontanea. Quanti, tra i completi sconosciuti che le rivolgevano la parola, avrebbero fatto altrettanto con gli altri diplomati?

Nightingale guardò i tavoli allineati, giù nel livello più basso della sala da ballo, desiderando di potersene stare seduta lì con

CONTINUA ▶

La Cerimonia Di Diploma continua



gli altri studenti. Si stavano tutti divertendo con le loro famiglie, lontani dall'assalto continuo degli altezzosi membri dell'elite.

Zeke sembrava starsela passando altrettanto male, anche se lui gestiva la cosa con meno eleganza. Remi, dal canto suo, non riceveva che sguardi confusi o sospettosi da parte dei nobili.

In una pausa tra un complimento e l'altro, Nightingale vide un volto familiare tra la folla. "Credo che quello lassù sia Rook," disse, indicandolo.

Gli occhi di Remi seguirono il suo gesto tra la folla.

"Vieni con me." Nightingale afferrò la mano di Remi e insieme attraversarono la folla, passando tra tavoli coperti da torri di dignitosi hors d'oeuvres e da bevande poco interessanti.

Rook se ne stava accanto alla piattaforma rialzata al centro della stanza, intento a chiacchierare animatamente con un ragazzo che aveva sulla schiena due ali gigantesche.

"Ehi!" Nightingale gli fece un cenno. "Volevo proprio farti conoscere Kufu stasera. Vedo che vi siete già incontrati." Cosa ci fa accanto al tavolo del Demiurgo? Se Rook fosse stato invitato ad arruolarsi prima di lei, gliene avrebbe dette quattro. Dopo avergli fatto i complimenti, ovviamente.

Non riusciva a darsi altre spiegazioni sul perché Rook si trovasse a quel tavolo assieme ai soldati del Demiurgo. Difficilmente i comuni cittadini sceglievano di sedere con la guardia personale di Balthazar.

Se hanno invitato Rook, forse anch'io ho una possibilità, pensò Nightingale con una certa eccitazione.

"Fammi indovinare. È un tuo amico dalla Terra?" chiese Remi con un sorriso.

Kufu lanciò un'occhiata a Nightingale. "Racconti ancora a tutti le nostre avventure dei tempi delle scuole superiori? Pensavo fossimo d'accordo, niente ricatti…"

"Beh, non proprio tutto…" Nightingale gli restituì un ghigno complice. "Ma non vuol dire che debba fingere di non conoscerti!"

"Non mi avevi detto che aveva le ali!" Remi si avvicinò e ne allargò una con la mano. "Sono meravigliose!"

"Compagni d'ala!" Kufu alzò una mano aperta, e Remi battè il cinque con un salto.

"E ora che siete compagni d'ala, dovrei fare le presentazioni. Kufu, questa è Remi. Remi, idem e viceversa."

I due si scambiarono alcuni convenevoli, Remi pervasa da una nuova energia. "Scommetto che le usi continuamente. Non resti… intrappolato a terra, tu."

"Ci puoi scommettere," disse Kufu, allargando le ali quanto permetteva lo spazio affollato. "Certe volte mi capita di dover tirar fuori i miei amici dai guai. Fanno cose stupide, tipo arrampicarsi senza attrezzature. Sai come vanno queste cose."

"Ah, adesso sarebbe colpa mia?" Nightingale gli diede una manata. "Quindi le storie delle superiori sono top secret, ma quelle su Middara sono di dominio pubblico? Comodo…"

Kofu chinò il capo nell'imitazione di un gesto di deferenza. "Chiedo perdono. Una principessa di Elenia non commette mai errori."

CONTINUA ▶

La Cerimonia Di Diploma continua

"Una principessa di Elenia non frequenta feste divertenti," si intromise Zeke, comparendo tra la folla con un drink frizzante in mano. "Mio zio, lui sì che sa come ci si diverte. Peccato siamo bloccati qui."

Sentendo un tocco sulla spalla, Nightingale si girò, aspettandosi un altro completo estraneo pronto a farle perdere altro tempo con vuote congratulazioni. Invece, si trovò davanti Shayliss.

"Congratulazioni per il diploma, Nightingale! Sapevo che ce l'avresti fatta!" Shayliss la trascinò in un ennesimo abbraccio. Adesso era molto più espansiva che durante il test.

"Ok, ok…" Nightingale sgusciò fuori dalle braccia della sorella. Si guardò intorno, cercando tra la folla. "Ehi, hai visto Antoinette? Gli altri Jeong sono tutti qui… speravo di poterla salutare."

"Non è qui, purtroppo," rispose Shayliss. "Antoinette è impegnata a fare le sue cose da Pirati dei Caraibi."

Nightingale abbassò la voce in tono cospiratorio. "La stessa Lady Ida che ha bacchettato Zeke per aver usato la forchetta sbagliata per l'insalata, permette a sua figlia di diventare un pirata?"

"Corsaro," la corresse Shayliss. Sembrò perdere un po' di sicurezza, e sospirò. "Ed è…" esitò un momento, poi si strinse nelle spalle. "Complicato."

"Non ho dubbi," disse Nightingale. "Mi piacerebbe tanto conoscere il suo segreto."

"Pura ostinazione," mormorò Shayliss. "Suo padre era l'unico a cui desse ascolto. Dopo che se ne è andato, Ida non è a mai riuscita a capire come controllarla. Per fortuna, Zeke non le crea altrettanti guai."

"Già," Zeke fece spallucce. "Neanche io la vedo mai. Ho sentito Ida parlare di lei più che abbastanza. Probabilmente la conosco meglio di Shayliss."

"Beh, ha avuto l'idea giusta. Anch'io vorrei tanto essere un pirata." Nightingale si voltò, eccitata. "Remi!" Afferrò il polso della sua amica e la trascinò verso di loro. "Mia sorella Shayliss."

"Lieta di incontrarvi ancora, Principessa." Remi si grattò la testa e fece una smorfia. "Non so se devo fare una riverenza, un inchino, o stringervi la mano, o…"

"Va bene così," rispose lei con un'alzata di spalle. "Se ti ha invitata Nightingale, le formalità non servono."

"Ehm… Sì, Princ… Shayliss," balbettò Remi. "Spero non sia un problema."

"Già," disse Nightingale, portandosi una mano sul fianco. "Spero non sia un problema."

Shayliss non si sbilanciò. "Mamma e papà probabilmente avrebbero qualcosa da dire. Ma io non ho mai avuto la loro inclinazione per la politica. Per me, puoi essere amico con chi vuoi."

"Tranne che con me," Kufu si fece avanti e prese la mano di Shayliss, con un cenno rispettoso del capo. "Principessa. È bello rivedervi."

Lei gli restituì il sorriso. "Spero che gli Jeong ti stiano tenendo occupato."

CONTINUA ▶



La Cerimonia Di Diploma continua

"Balthazar non mi voleva attorno alla sua affascinante figliola. Che posso dire?" Kufu battè il pugno con Nightingale senza distogliere lo sguardo da Shayliss. "A volte ho l'impressione che Balthazar speri che ci lasci le penne, in una delle sue missioni."

Nightingale ridacchiò nervosamente. "Non lo farebbe mai… vero?"



Shayliss sorrise soltanto.

"Rook è un uomo fortunato," disse Kufu, volgendo lo sguardo verso la massiccia figura dietro di loro. Rook era ancora intento a conversare con gli altri del Demiurgo.

Nightingale lo guardò con invidia. "Quindi lo addestreranno? Non riesco a capire cos'abbia fatto Rook che io non… " Nightingale si interruppe, mentre l'arrivo di due figure dall'aria imponente disperdeva la folla tutto intorno.

Il Re Balthazar e il fratello maggiore di Nightingale, Yoel, l'erede al trono, entrarono nella sala da ballo.

Yoel camminava in testa, il volto serio ed elegante quanto il suo abito formale. "Ottimo lavoro, sorellina." Non attese la sua risposta, e continuò verso il tavolo attorno al quale la Regina Kezia stava già tenendo pronte diverse sedie libere.

Il Re Balthazar era l'immagine stessa della regalità, l'armatura scintillante, la barba perfettamente regolata. Quel che gli mancava in grazia, lo compensava più che ampiamente con la sua sicurezza, accentuata dalle cicatrici del suo volto e dai lampi di grigio nella sua barba.

Balthazar proseguì fino al palco, dove si fermò, richiamando la sala al silenzio battendo un dito sul bordo del podio, prima di iniziare a parlare.

"Siamo qui riuniti oggi per celebrare il successo di ognuno di voi che ha completato il MAST. Lasciandovi alle spalle l'Istituto per entrare in Elenia, porterete con voi le lezioni che avete appreso. Non lasciatevi ingannare dall'illusione che l'eterna giovinezza significhi immortalità. Voi tutti siete la vera forza della nostra grande nazione. Essa dipenderà dai vostri sforzi nei decenni a venire."

Ci fu un educato giro di applausi. Balthazar attese il silenzio prima di continuare. "Middara non sarà forse il mondo che vi è più familiare, ma speriamo di avervi dato gli strumenti per chiamarlo casa".

Nightingale non attese un istante più del necessario. Non appena suo padre scese dal palco, gli corse incontro.

Il re non sembrò sorpreso, solo un po' cauto. "Sì, Nightingale?"

"Io…" Nightingale trascinò un po' i piedi, a disagio, la coda che si agitava dietro di lei. Rimase qualche secondo ancora a raccogliere il coraggio, poi tirò fuori tutto in una volta. "Vorrei unirmi al Demiurgo.

So che è un po' strano che un membro della famiglia reale si unisca a coloro che li dovrebbero proteggere… Ma anche Dominic l'aveva fatto, prima di morire, e Kufu garantirà per me, e ora che hai permesso a Rook di arruolarsi potremmo allenarci insieme e…"

Balthazar la interruppe alzando una mano, e il resto delle sue parole scivolarono fuori come le ultime gocce da un rubinetto. "Mi

CONTINUA ▶

La Cerimonia Di Diploma continua

dispiace, Nightingale. È semplicemente impossibile." Il re diede le spalle al tavolo, come per andare verso una delle porte. Nightingale probabilmente avrebbe dovuto lasciarlo andare, ma non lo fece.

"Aspetta." Afferrò il padre per un braccio. Diverse persone si voltarono a fissarla, e le conversazioni tutto intorno si spensero. "So che sei contrario a qualsiasi cosa che mi possa mettere in pericolo, ma è esattamente l'opposto! Non pensavi certo che essere preparato avrebbe messo Dominic in pericolo!"

Balthazar fece una smorfia sentendo il nome del figlio perduto, e alzò la voce. "Tuo fratello maggiore valeva due volte te, come guerriero." La sua espressione si indurì. "E aveva accumulato la saggezza e l'esperienza di anni, prima di essere all'altezza. Chiedimelo tra un altro mezzo secolo, e vedremo."

"Ma Rook…"

"Rook non è stato ammesso all'addestramento nel Demiurgo." La voce di Balthazar divenne un sussurro, mentre si chinava a guardarla dritto negli occhi. "Ti ha salvato la vita da quel Loa della Terra durante il Mast. Quel cubo danneggiato. Sareste dovuti scappare, ma voi no… Lo ho investito tuo cavaliere personale."

"Cavaliere? Ma…"

"Sei importante per questo regno, Nightingale. Ho ritenuto necessario che fossi protetta in ogni momento. Non dovresti risentirti per le tue limitazioni. Ognuno di noi ha un ruolo, e il tuo è questo."

Nightingale ignorò tutti gli occhi fissi su di lei, ricambiando ostinatamente lo sguardo del padre. "La mia vera famiglia non mi amava perché gli ero utile, mi amavano perché erano la mia famiglia!"

Balthazar sospirò, contando silenziosamente per qualche secondo. "La tua vera famiglia è proprio qui. Non pensare che qualche anno sulla terra possa cambiare l'eternità che ti attende qui a Elenia. Tua madre e io non ti abbiamo certo amata di meno."

Lei gli diede le spalle, la coda che frustava l'aria. "Sì, come no." Nightingale si allontanò a passo svelto verso il tavolo dei suoi amici, la frustrazione che montava ad ogni passo. "Ehi, Zeke."

Non si sedette con loro.

Zeke la guardò da sotto in su, da dietro la sigaretta appena accesa. "Sì?"

"Quel tuo zio, quello che sa fare festa per davvero."

"Yun?"

"Sì, Yun." Nightingale si sporse verso di lui. "Organizza qualcosa stanotte? E potresti farci entrare?"

"Sì, e sì." Zeke cercò invano con lo sguardo un portacenere, per poi spegnere la sigaretta contro la tovaglia bianca.

"Non sono sicuro che sia una buona idea, Nightingale," disse Rook dall'altro lato del tavolo, con un tono razionale. "La tua famiglia probabilmente si aspetta che tu resti qui, alla loro festa."

Nightingale si irrigidì e guardò altrove. "Non me ne frega un accidenti di quel che si aspettano."

Zeke sollevò un sopracciglio, ma non commentò. "D'accordo." Zeke si tirò più dritto sulla sedia. "Avevo già intenzione di unirmi a quella festa, prima che questa finisse per annoiarmi a morte, in ogni caso."

Rook si alzò. "Immagino di dover venire anch'io, allora. Come tuo cavaliere."

Remi rimase dov'era, fissando il tavolo. Si aspettava forse che la lasciassero lì?

Invece, Nightingale le posò rapidamente una mano sulla spalla. "Vieni, Remi? Scommetto che ci divertiremo di più a una vera festa."

"Evvai!" Remi saltò in piedi con un po' troppo entusiasmo. "Voglio dire, sì, certo. Sembra un'idea fantastica."

Insieme, si lasciarono alle spalle la festa del diploma.

Continua a: ***La Festa di Yun*** Pg. 27

La Festa di Yun

Remi faticava a trovare le parole, lo sguardo fisso nel cielo sopra aduna dozzina di diverse curve acute di pietra. Parevano fatte di marmo bianco, e svettavano verso l'alto secondo geometrie arcane. "Dunque sono queste le Guglie Bianche. E voi, semplicemente… ci vivete?"

"Ci si fa l'abitudine," grugnì Zeke, che aveva già acceso una nuova sigaretta. "Le guardie sono una vera piaga. Quel dannato portale per la Terra significa che ce ne sono più qui che in qualsiasi altro posto."

Era uno spazio elegante, tutto in granito bianco, circondato da giardini curati in modo maniacale. Remi sentiva il profumo dei fiori, anche se molti erano chiusi per via del freddo.

"E Yun vuole fare festa qui?" La rabbia di Nightingale sembrava aver continuato a montare durante il tragitto. "Nello stesso posto dove c'è il portale?" C'era un fondo di reverenza nella sua voce, nel pronunciare quella parola. Ognuno di loro aveva utilizzato quel portale, e ne comprendevano bene il valore. Niente portale, niente regno.

"Sì, ma… questo posto è molto più grande di quanto sembri. Non è che la festa sia proprio vicino al portale." Indicò vagamente verso il basso con la sigaretta. "Sarebbe impossibile per noi andarci anche solo vicino. La festa di Yun è vicino alle Bianche

CONTINUA ▶

La Festa di Yun continua

Caverne di Elenia. Si dice che si estendano verso il basso quanto le guglie verso l'alto. Non penso che nessuno sappia di preciso quanto in profondità arrivino.".

"Riuscite a sentire la musica?" chiese Remi, tesa in ascolto. Era un basso costante, così forte da percepirlo sotto la palma dei piedi, accompagnato da lampi di luce più avanti lungo la strada. I ragazzi girarono l'angolo, e si trovarono improvvisamente faccia a faccia con un paio di uomini dall'aria scontrosa, ai due lati di una porta chiusa.

"Zeke!" I due scattarono in azione, spalancando la porta.

"Lady Nightingale, è un vero piacere." disse la guardia, mentre passavano.

Tutto attorno l'aria era piena di lampi di luce, musica sparata al massimo, e corpi sudati per la danza. Se alla festa degli Arsen c'erano tavoli e una cena da tre portate, qui c'era un bar completo e i tavoli erano completamente ricoperti di bevande alcoliche.

Nightingale si avvicinò al bar e si fece subito uno shot di qualcosa di colorato e luminescente. Remi resistette alla tentazione di imitarla. Se Nightingale reagiva alle cattive notizie come alcuni degli amici terrestri di Remi, avrebbe probabilmente avuto bisogno di un'amica sobria, tra qualche ora.

La festa era in tutto e per tutto all'altezza delle promesse di Zeke. La musica, forte e aggressiva, ricordava in modo più che benvenuto quella che si sarebbe ascoltata sulla terra. Niente a che vedere coi brani classici e corali che venivano inflitti agli studenti all'Istituto.

Una mano sulla spalla strappò Remi ai suoi pensieri. Si allontanò di scatto, sulla difensiva, ma era solo Nightingale, che le mostrava un ghigno di luminosi denti blu."Zeke ha detto che ci vogliono di sopra." Nightingale appoggiò il suo bicchiere luminescente sul tavolo.

"Non c'è problema," rispose Remi. "Qualunque cosa sia, sono con te."

Salendo al piano di sopra, Remi notò che Yun Jeong non era come gli Arsen: non si era portato dietro un trono. Invece, aveva scelto un tavolo proprio al centro della stanza, in buona posizione per partecipare agli eventi, oltre che osservarli.

Remi ne sentì l'odore prima di vederlo, una miscela di tutti i liquori che la Terra avesse mai inventato, e altri ancora da inventare. Yun si districò da un gruppetto di attraenti ammiratrici, e uscì dalla nicchia in cui si trovava il tavolo. Yun era più alto di Zeke, e indossava una giacca aperta su un torso asciutto e muscoloso. I suoi capelli erano in perfetto ordine, la rasatura impeccabile, e attorno al collo brillava delicatamente una collana di cristallo.

"Nipote!" Yun sorrise, allargando le braccia. "Non mi aspettavo di vederti stanotte. La festa dell'istituto non era all'altezza?"

Zeke annuì. "Nessuno su Middara sa fare festa come te."

"Mai furono pronunciate parole più vere. I tuoi amici sembrano simpatici." Fece un cenno nella loro direzione con una mano ricoperta di anelli luccicanti, anche se non sembrava star davvero notando nessuno a parte Zeke. "Divertitevi, ragazzi. Resterei con voi ma…" sospirò. "La mia presenza è richiesta altrove."

Zeke non disse niente finché Yun non se ne fu andato, diretto verso una porta lì vicino. "Che strano. Non penso di aver mai visto Yun dare importanza a qualcosa più che alle sue feste. È da quando sono arrivato che cerca di convincermi a venire a un party, ma ora che siamo tutti qui…" fece spallucce.

"Potrei seguirlo." disse Remi, la voce ridotta a un sussurro.

Zeke annuì. "Potresti farcela senza farti beccare? Se Yun si è cacciato di nuovo nei guai, beh… il resto della famiglia dovrebbe saperlo."

"Non c'è problema." Remi scrocchiò le dita. "Torno subito."

Remi sparì tra la gente in festa. Spalle basse e ali ripiegate, si avviò tra la folla. Con tutte quelle luci stroboscopiche e tanta gente in movimento, non era difficile sparire. Arrivò fino alla porta aperta e l'attraversò senza fermarsi.

Remi non aveva trovato una famiglia amorevole ad accoglierla su Middara, come invece era stato per Rook. Non era nemmeno tornata tra le braccia di nobili cinici ma ben intenzionati, come Zeke e Nightingale. Ma il padre di Remi le voleva bene, e le aveva insegnato quelle che riteneva le abilità necessarie alla sopravvivenza. A volte significava sapersi nascondere in bella vista.

Nonostante le misure di sicurezza delle Caverne Bianche sotto di loro, le sale attorno alla festa di Yun erano deserte. Remi seguì silenziosamente il suono dei passi che si allontanavano, . Memorizzò la mappa delle sale man mano che avanzava, prendendo mentalmente nota di ogni curva. Ben presto, i passi si arrestarono.

Si fermò anche Remi, le orecchie tese. Le ci volle qualche momento di concentrazione per cominciare a distinguere le parole.

"Sei sicura?" stava chiedendo Yun.

"Assolutamente." La seconda voce, femminile, aveva un tono di urgenza. "Non sappiamo quanta strada abbia percorso, a questo punto."

"E sei sicura che non sia soltanto qualcuno che si è scordato di chiudere la porta?"

"Purtroppo." C'era una nota di disgusto nella voce della donna. "Non facciamo quel genere di errori."

"Che cosa facciamo? Dovremmo mandare giù una pattuglia? Magari chiamare il Demiurgo?"

"No, signore. Suggerisco di rinforzare il servizio di guardia a tutte le uscite note. Nel caso improbabile che quello riesca a trovare la strada per uscire, non riuscirà a fuggire col malloppo."

Yun ringhiò infastidito. "Mi hai fatto chiamare, interrompendo un incontro importante, per dirmi che non devo fare niente?" la sua voce risuonò forte quanto alterata dall'alcol. "Bene, Capitano. Continua… a fare il lavoro per cui la mia famiglia ti paga!"

Remi girò sui tacchi prima che qualcuno la trovasse nel posto sbagliato e tornò verso la festa in gran fretta. Gli altri l'aspettavano all'ingresso della sala, e lei riferì tutto quel che aveva origliato.

"Sapete cosa significa, vero?" chiese Nightingale.

Rook emise un brontolio di frustrazione. "Per favore, no."

CONTINUA ▶

La Festa di Yun continua

Nightingale lo ignorò. “Se c’è un ladro o qualcosa del genere giù nelle Bianche Caverne, significa che qualcuno dovrebbe andare a cercarlo! Qualcuno come noi!”

Rook incrociò le braccia, guardando in basso. “O magari potremmo lasciare che le guardie facciano il loro lavoro? Mi pare un’idiozia.”

“Vuoi dire una figata!” Nightingale rise, e punzecchiò Rook con le dita tra le costole. “Ammettilo, anche tu vuoi scendere lì sotto a cercare un po’ di avventura.”

Lui esitò. “Non è che non voglia andarci. È solo che mi sembra faccia parte del dovere di un cavaliere dissuadere la sua principessa dal mettersi in pericolo.”

Nightingale alzò gli occhi al cielo, e si rivolse a Zeke. “E tu? Lo sai come andrà! Dopo stanotte, ci potrebbero volere anni prima che i nostri genitori ci lascino liberi di fare alcunché. Tra qualche decennio potresti essere sposato con qualche rammollita aristocratica, per cementare qualche stupida alleanza politica o che so io.”

Gli posò una mano sulla spalla, sorridendogli con i suoi grandi occhi verdi. In mezzo alle luci stroboscopiche, erano praticamente fluorescenti. “Non è questo che vuoi, Zeke. Tu vuoi vivere.” Fece un gesto verso la sala da cui era venuta Remi, con un sorriso feroce in volto. “Andiamo a caccia di ladri!”

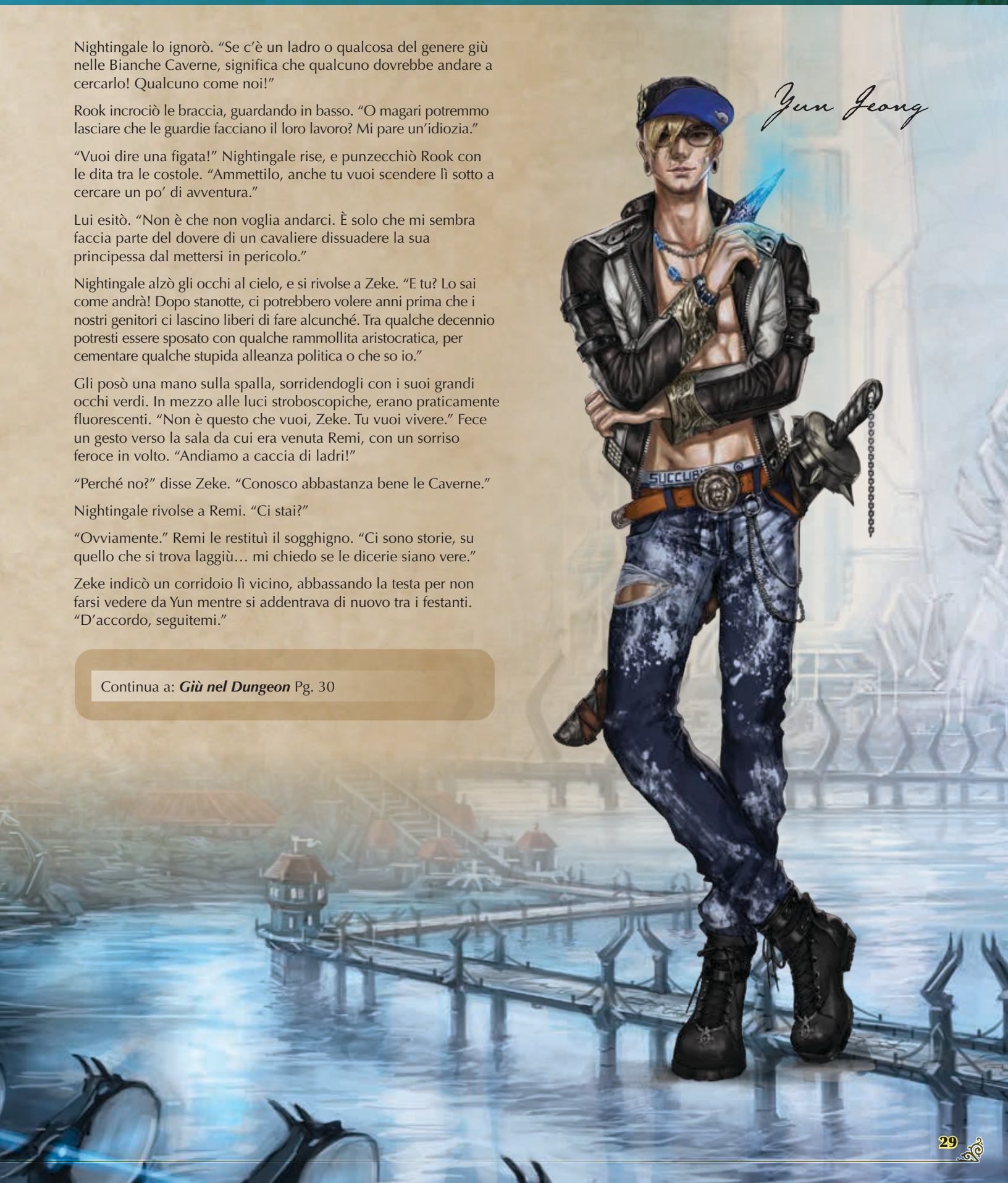
“Perché no?” disse Zeke. “Conosco abbastanza bene le Caverne.”

Nightingale rivolse a Remi. “Ci stai?”

“Ovviamente.” Remi le restituì il sogghigno. “Ci sono storie, su quello che si trova laggiù… mi chiedo se le dicerie siano vere.”

Zeke indicò un corridoio lì vicino, abbassando la testa per non farsi vedere da Yun mentre si addentrava di nuovo tra i festanti. “D’accordo, seguitemi.”

Continua a: ***Giù nel Dungeon*** Pg. 30



Giù nel Dungeon

"Sono abbastanza sicuro che la porta segreta sia questa qui." Zeke diede un'occhiata dentro, scostandola appena.

"È quello che hai detto tre porte fa!" Nightingale gli si strinse accanto, allungando una lumi-pietra attraverso l'apertura.

"Zeke sa dove sta andando," borbottò Rook da qualche parte dietro di loro. "Basta guardare il modo in cui abbiamo ignorato tutte le porte dove c'era scritto 'Ingresso alle Caverne, Solo Personale Autorizzato!'"

Zeke lo guardò male. "Quei cartelli sono messi lì per gli idioti che si intrufolano nelle caverne. Tutti quei passaggi sono pieni di trappole"

"Senza contare le guardie," contribuì Remi, in tono pratico. "Probabilmente Zeke preferisce non rendere pubblica la nostra destinazione."

"Ci puoi scommettere." Zeke teneva la voce bassa, strizzando gli occhi nell'oscurità illuminata soltanto dalla lumi-pietra di Nightingale. "Ci sono altri modi di entrare. Quelli sicuri non sono segnalati… e quelli che non si possono usare per uscire non saranno sorvegliati."

Si fece indietro, dando un'ultima occhiata alla sala per controllare che nessuno li stesse seguendo. Non vedendo nessuno, Zeke si infilò nella porta e si voltò verso i suoi amici. "Antoinette mi ha portato giù per di qua, una volta. Quando cominciate a scivolare, stendetevi sulla schiena e non alzate mai la testa."

La stanza era esattamente come la ricordava: circa due metri di lunghezza, con le pareti coperte di incisioni consunte. Il pavimento scendeva rapidamente verso una grande apertura della parete opposta. Al di là, il passaggio era così basso che neanche Remi sarebbe riuscita a risalire in volo.

"Ultima occasione per cambiare idea."

Nightingale fece un passo nella stanza, testando il terreno con una delle sue scarpe basse. Trasalì quando la roccia scivolosa le fece quasi perdere l'equilibrio. Zeke si allungò per sorreggerla, ma non ce ne fu bisogno.

Nightingale recuperò l'equilibrio, guardando in tralice il pavimento. "Io vado."

"Quindi devo andare anch'io," disse Rook.

Com'era prevedibile, fu Nightingale a farsi avanti per prima. "Facciamo una gara?" Saltò nell'apertura, scivolando sulla schiena e abbassando la testa come sullo scivolo di una piscina.

"Arrivo!" Senza bisogno di ulteriore incoraggiamento, Remi si lanciò nel passaggio di pietra liscia.

Rook li seguì, con maggior cautela, accovacciandosi lentamente nella parte della stanza che era in piano prima di lasciarsi scivolare.

Zeke entrò nella stanza e si spinse verso lo scivolo. L'aria gli frustava i capelli mentre scendeva, raccogliendo polvere e sporcizia lungo il percorso. Come aveva detto ai compagni, il soffitto era una macchia sfocata, pericolosamente vicina alla sua faccia.

Dopo quelli che gli sembrarono diversi minuti di completa oscurità, Zeke vide i primi barlumi di luce. Il tetto dello scivolo si fece più alto mentre scendevano, rivelando il soffitto irregolare di una caverna, cosparso di stalattiti che sporgevano dalla pietra grezza. La roccia stessa sembrava

illuminata, percorsa da scintille di innumerevoli colori. Zeke riusciva appena a distinguere le forme dei vari geodi luccicanti incastonati nel soffitto sopra di lui.

La sua famiglia non aveva ancora compreso del tutto quale magia alimentasse quelle luci, che sembravano cambiare ogni volta che distoglieva lo sguardo. Erano un monito silenzioso: la sua famiglia occupava le Guglie Bianche, ma questo non significava che le comprendessero.

Verso la fine, la discesa si fece meno ripida. Zeke si puntellò con i tacchi lungo le pareti del passaggio. Invece di schiantarsi contro i suoi amici, riuscì a frenare in modo relativamente aggraziato.

"Siete tutti interi?" chiese, rimettendosi in piedi e cercando di scrollarsi di dosso parte del sudiciume.

"Solo un secondo." Nightingale afferrò l'orlo lacerato del suo vestito, e prese a tirare per allungare lo strappo. Zeke si sentì arrossire e distolse lo sguardo, grato per la relativa oscurità.

Oltrepassò Nightingale, intenta a trasformare il suo costosissimo abito da cerimonia in una gonna più corta e comoda. Strizzò gli occhi nel buio, cercando di ricordare quel che sapeva su come muoversi nelle Caverne. Non ricordava molti dettagli, a parte quel che Antoinette gli aveva detto. Sua sorella aveva parlato di molti passaggi che erano considerati troppo pericolosi, e altri che lo erano un po' meno.

"Più giù vai, più diventa pericoloso." Almeno questo se lo ricordava. "Non saprei dire dove possaessere andato il ladro. Probabilmente più giù. Se si cerca roba buona da rubare, è sempre in giù che si va."

Rook grugnì. "Sei sicuro che saremo in grado di affrontare i mostri lì sotto?" Fissava l'oscurità oltre un'arcata di pietra scolpita, con sguardo minaccioso, le armi già in pugno.

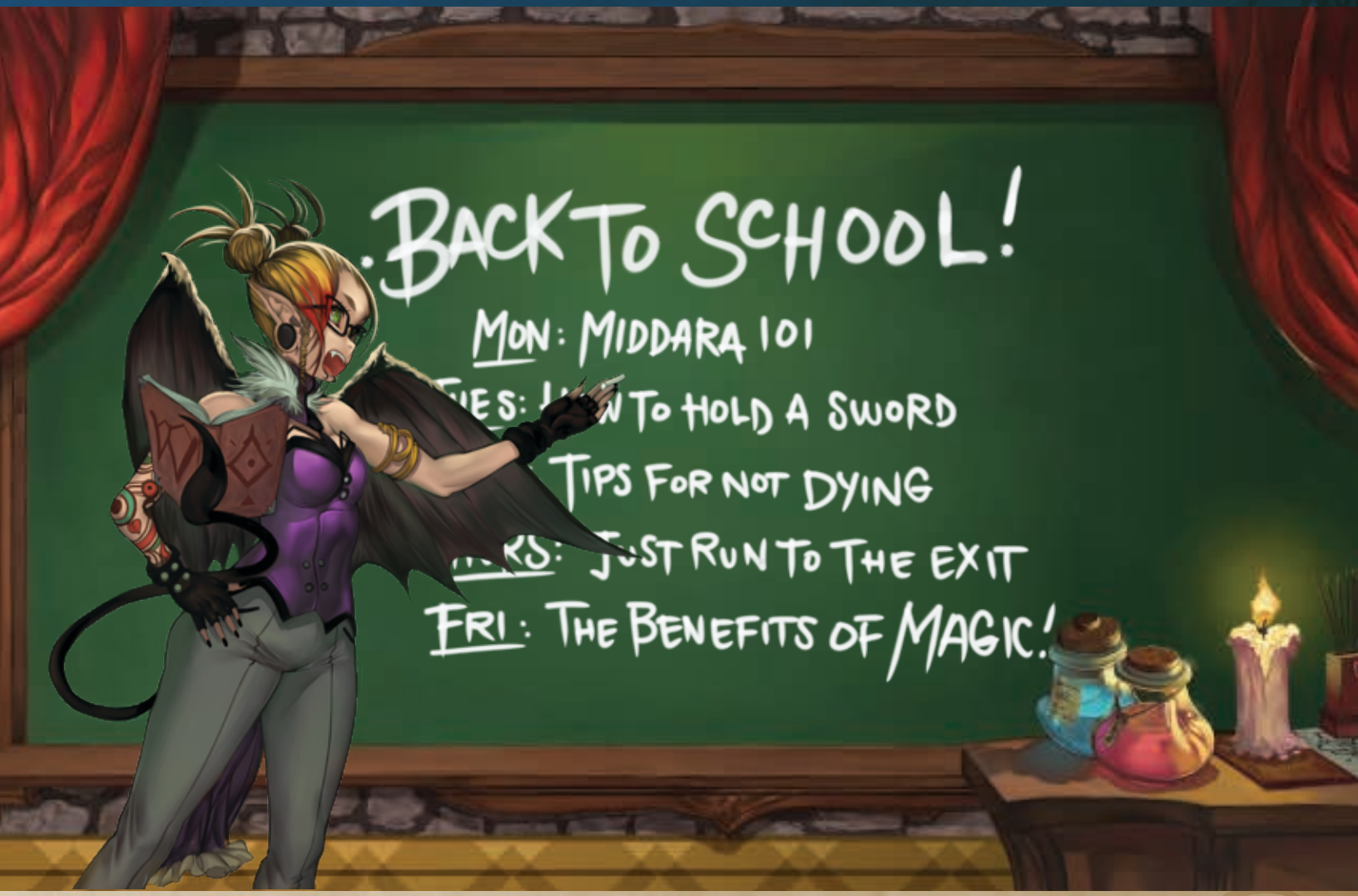
"Probabilmente." Zeke non aveva l'aria troppo convinta. "Nemmeno mio padre è arrivato a vedere il fondo di questo posto, prima di morire. La famiglia Jeong ci ha messo delle guardie per una ragione."

"Sento che qualcosa si avvicina," disse Remi, in allerta. "State pronti."

Nightingale le fu subito accanto, puntando l'arma contro l'oscurità. "Dopo stanotte? Qualunque cosa mi venga contro è morta. Col cacchio che non sono pronta per il Demiurgo!"

Continua a: ***Un Percorso Pericoloso*** Pg. 33

Finale 1: Bocciati!



Nightingale non era preparata a questa eventualità. Come poteva anche solo pensare di unirsi al Demiurgo, se non riusciva nemmeno battere un paio di Loa dell'Acqua?

Shayliss arrivò pochi istanti dopo, con la squadra di supervisori armati di reti magiche. Fecero piazza pulita prima che Nightingale e i suoi amici potessero annegare.

"Nessuno di voi è pronto per diventare un cittadino di Middara!" Shayliss si guardò intorno con aria furibonda, le braccia incrociate. "Sono anni che studiate nella mia scuola, ed è tutto qui quello che avete imparato? Non riuscite nemmeno a battere una manciata di elementali dell'acqua?"

Nightingale si tirò in piedi, restituendole lo sguardo con aria di sfida. "Ma…"

Shayliss non la lasciò continuare. "Potrei semplicemente farvi passare l'esame, dire che siete andati alla grande e mentire al popolo di Elenia . Vorresti che facessi così?"

Nightingale abbassò lo sguardo. Per qualche istante però che qualcuno dei suoi amici obiettasse, ma i secondi passarono in silenzio.

Zeke evitò lo sguardo di Shayliss, intento a occuparsi delle proprie ferite. Rook aiutò Remi a uscire dall'acqua e cominciò a steccare la sua ala spezzata.

"Vi aspetta un altro anno di scuola," continuò Shayliss. "Lezioni di recupero per tutti. Magari questa volta dovreste fare attenzione in classe, invece di… qualunque cosa abbiate fatto invece di stare attenti."

Nightingale e gli altri tornarono nelle rispettive stanze, trascinando i piedi per tutto il tragitto. Se volevano diventare cittadini di Middara, avrebbero dovuto riprovare l'anno successivo.

Game Over

SUGGERIMENTO: Scene Finali.
Alcune Condizioni Finali condurranno a una Scena Finale. Le Scene Finali sono un evento negativo, e concludono prematuramente la vostra avventura.

Non ci aspettiamo che i giocatori ricomincino il gioco da capo ogni volta, anche se i nostri playtester hanno fatto così…

Una Via d'Uscita

"I tuoi amici se la cavano bene." Suri scivolava nell'aria di fronte a Rook, mentre percorrevano i corridoi in rovina. Più si avvicinavano alla superficie, più le stanze parevano cadere a pezzi, consumate dagli assalti del tempo e dell'aria.

"Già." Rook teneva ancora le armi a portata di mano, in caso ce ne fosse stato bisogno. Fino a quel momento erano riusciti a evitare qualsiasi incontro sgradevole, salvo qualche ratto e altre bestiacce relativamente inoffensive. Le creature che abitavano i livelli superiori delle Caverne a quanto pare avevano imparato a tenersi alla larga da qui, probabilmente a causa di Hogrifar.

"Grazie per le indicazioni. La prossima volta faremo meglio a portarci una mappa," disse Remi. "Magari potremmo scegliere una destinazione più sicura. Che so… aiutare qualche locandiere a liberarsi dei ratti in cantina."

"Domanda." Suri non guardò Remi negli occhi, impegnata a guardarle le ali. "È abitudine dei mortali di questo reame rivolgersi a professionisti qualificati per gestire problemi di minore entità che potrebbero risolvere da soli?"

"No," grugnì Zeke. "Sulla Terra, lo facevano. Qui su Middara la gente di solito ha più buon senso."

Zeke si lasciava alle spalle una scia di fumo. Rook si chiese dove avesse trovato quest'ennesima sigaretta, ma decise di considerarlo un buon segno. Si stavano tutti riprendendo dalla brutta esperienza, tranne forse Nightingale. Era stranamente pallida, e coglieva ogni occasione per fermarsi a riposare.

Suri rallentò un po', riflettendo sulle parole di Zeke, poi scrollò le spalle. Era uno dei primi gesti che aveva imparato a imitare, anche se Rook non era sicuro che avesse lo stesso significato per lei.

"Ecco l'uscita. La sbarra di sicurezza dall'altro lato della porta è aperta, per cui dovreste riuscire ad aprirla." Indicò una strana sezione della parete, coperta di intricati morsetti metallici che si chiudevano attorno a una porta metallica di forma circolare. Un tempo c'erano delle iscrizioni, ma erano ormai consunte e Rook non riusciva a decifrarle.

Spinsero tutti insieme e, lentamente, cigolando, la porta si aprì sui giardini che circondavano le Guglie Bianche.

Zeke condusse il gruppo verso la tenuta della sua famiglia. Meno di venti minuti dopo arrivarono a Villa Jeong, il grande edificio bianco che Zeke chiamava casa.

Continua a: ***Un Oscuro Passeggero*** Pg. 40

Guarda! Un Diversivo!

Rook riusciva a malapena a reggere le sue armi mentre si trascinava in giro a fatica. Passando sotto un arco mezzo crollato, notò che dei frammenti di roccia si stavano staccando dal muro.

"Tutti dietro di me!" Rook si girò, chiedendo ai suoi muscoli un ultimo sforzo.

"Che vuoi fare?" chiese Nightingale, ma fu troppo lenta per fermarlo.

Senza risponderle, Rook schiantò la sua arma contro la parete con tutta la forza che gli rimaneva. Il muro tremò, e grossi pezzi di pietra caddero tutto intorno a lui. Uno gli sfiorò il braccio, ma lui non ci fece caso. Colpì di nuovo il muro.

Fu abbastanza.

L'intera galleria cominciò a tremare, e un blocco di pietra grande quanto lui si staccò dal soffitto. Rook arretrò lentamente, rispondendo con un sorrisetto agli sguardi sconvolti dei compagni.

"Figo," disse Zeke, spostando lo sguardo da Rook al passaggio ora bloccato. "Pare che non finiremo mangiati, dopotutto."

Continua a: ***Uno Strano Piedistallo*** Pg. 37

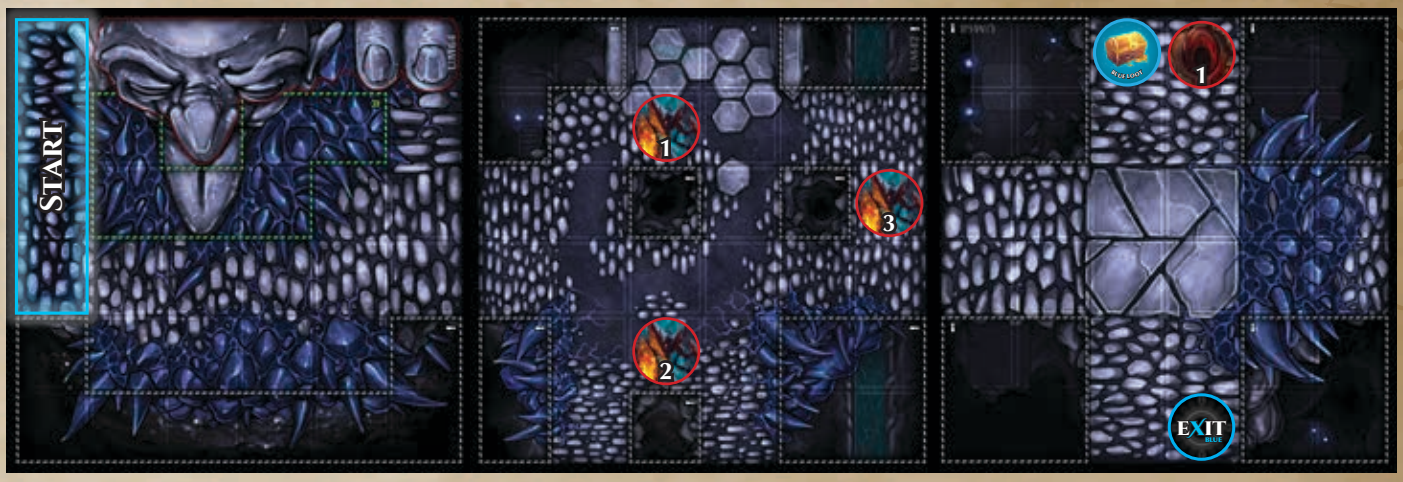


Un Percorso Pericoloso

UNDERGROUND

Non ci mettete molto a individuare le creature che si vanno ammassando di fronte a voi. Chiazze di ghiaia cedevole sono sparse sul terreno e le pietre del pavimento, rotte in più punti, lasciano intravedere diversi baratri apparentemente senza fondo. Il percorso davanti a voi sembra infido e pronto a franare in qualsiasi momento. Più avanti, le luci spettrali delle rocce sopra di voi proiettano pallide ombre attorno alla figura incappucciata che vi blocca il cammino.

NORTH



Setup

TILES
UM42, UM64, UM68

LOOT
1 x Blue

EXIT
1 x Blue

FIGURES
1 x Animate
3 x Cave Sickles

Condizioni finali

VITTORIA:
Un Avventuriero finisce il turno sull'Uscita Blu.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a: ***Echi nell'Oscurità*** Pg. 34

SCONFITTA:
Tutti gli Avventurieri sono Sconfitti.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a: ***Echi nell'Oscurità!*** Pg. 34

Bottino

LVL: ORDINARIO

BOTTINO BLU:
[redacted]

SUGGERIMENTO: Token Urgenza

Gli Incontri attiveranno una Condizione di Sconfitta se i giocatori accumuleranno troppi token *Urgenza*. I token *Urgenza* costringono i giocatori a continuare a muoversi, impedendo loro di indugiare troppo a lungo. Quando i giocatori hanno **4** o più token *Urgenza*, tutti gli Avventurieri sono sconfitti. Questo risulterà in una Condizione di Sconfitta per l'Incontro in corso.

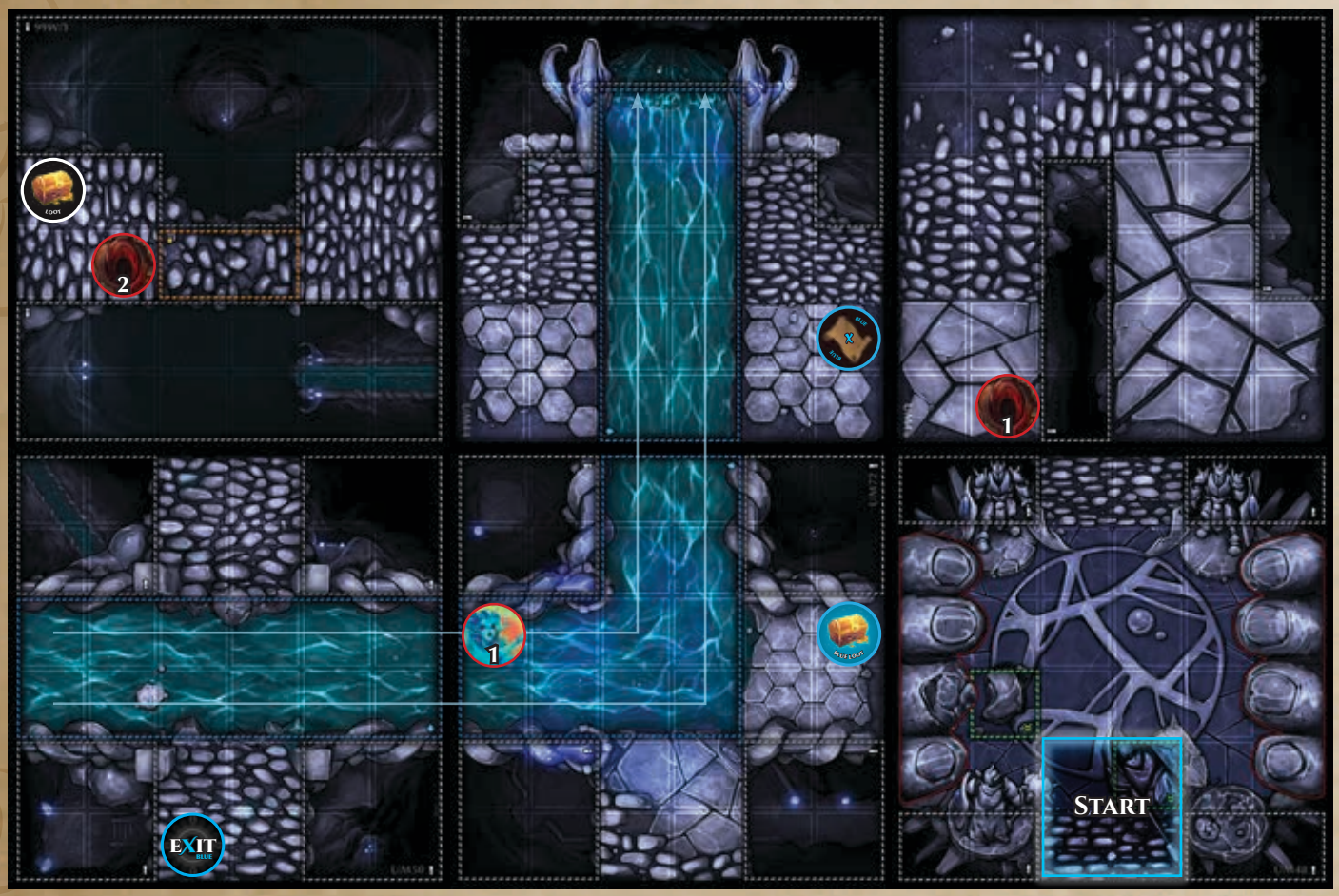


Echi nell'Oscurità

UNDERGROUND

Oltre un burrone, poco più avanti, c'èun altro Animato che vi fissa. Ha l'aria di essere pronto a balzare oltre la fossa per attaccarvi. Alla vostra sinistra sentite lo scroscio violento di un corso d'acqua incanalato in una sorta d'acquedotto. Sbirciando tra le statue di pietra ai lati del corridoio, potete intravvedere un Loa dell'Acqua beatamente ignaro della vostra presenza. Vedete un percorso che porta più in profondità nelle Caverne, ma la via più diretta è bloccata da fossi profondi.

NORTH



Setup

TILES
UM44, UM46, UM48, UM50, UM66, UM72

OBIETTIVI
1 x Blue

LOOT
1 x Blue
1 x Random

EXITS
1 x Blue

FIGURES
2 x Animates
1 x Water Loas

Condizioni finali

VITTORIA:
Un Avventuriero finisce il turno sull'Uscita Blu.

Ricompensa:

Continua a: ***Nella Penombra*** Pg. 36

SCONFITTA:
Tutti gli Avventurieri sono Sconfitti.

Ricompensa:

Continua a: ***Nella Penombra*** Pg. 36

CONTINUA ▶

Regole speciali Incontro

PASSAGGIO PERICOLOSO:
Quando un'unità finisce il movimento su, o lascia, uno spazio Terreno Speciale stampato sulla **Tessera UM66**, deve fare un Check **Agilità 10**. Se fallisce, lo spazio diventa Terreno Pericoloso. Mettete un token *Terreno Pericoloso* su quello spazio.

CORRENTI LENTE:
Queste Correnti muovono unità e token di **1** spazio. Vedi ***Regolamento*** pg. 22.

Bottino

LVL: ORDINARIO

BOTTINO BLU:

Ogni unità che muore o fugge in questo Incontro lascia nell'Area a fianco della Tessera UM46.

BOTTINO ROSSO:

Ogni unità che muore o fugge in questo Incontro lascia cadere 2 Monete d'oro.

BOTTINO VERDE:

Ogni unità che muore o fugge in questo Incontro lascia cadere 1d6 Monete d'oro e 1 Monstrous Remedy.

BOTTINO GIALLO:

Ogni unità che muore o fugge in questo Incontro lascia cadere 1d6 Monete d'oro e 1 Monstrous Remedy.

Obiettivi

OBIETTIVO BLU:
La prima volta che un Avventuriero entra nella **Tessera UM44**, leggi questo testo nascosto:

Fai un Check **Percezione 12**. Con un successo, leggi B. Con un fallimento, leggi A.

A:

B:

C:

D:

SUGGERIMENTO: i Combattenti saltano oltre le fosse!
I Combattenti salteranno oltre un Terreno Pericoloso se la loro AI richiede che lo facciano per poter essere rispettata. Per esempio, se un Animato può solo Muoversi e Attaccare un Avventuriero Saltando un fosso, l'Animato tenterà di farlo. I Combattenti tirano il NERO per eseguire qualsiasi Skill Check, in questo caso Saltare. Se esce, il Combattente fallisce il salto. I Combattenti interagiscono allo stesso modo con Terreno Speciale. Un esempio è il *Passaggio pericoloso* di questo Incontro. Facendo lo Skill Check, il Combattente tirerebbe il NERO.



Fin troppo facile

"Ve l'avevo detto che eravamo pronti!" Nightingale spinse da parte i resti dell'ultimo mostro. Il suono di strani passi si allontanava. "Siamo tipo la miglior squadra dell'universo. Direi che dovremmo farci i complimenti da soli."

Nessuno si prese gioco del suo entusiasmo, stavolta. Condividevano tutti un senso disoddisfazione e orgoglio. Anche Rook aveva l'aria fiera. "Tutto sommato avevi ragione, Nightingale. Non è stata per niente una cattiva idea venire quaggiù."

Remi sorrise di rimando. "Saremo degli eroi!"

Continua a: ***Uno Strano Piedistallo*** Pg. 37

Nella Penombra

UNDERGROUND

Addentrandovi più in profondità nelle Bianche Caverne, trovate un comitato di accoglienza di Falcetti delle Caverne. Estraete le armi, pronti a combattere, quando un suono profondo attira la vostra attenzione. In lontananza, qualcosa di grosso si aggira attorno a un pilastro semidistrutto. Un Loa della Terra emerge e si avvicina barcollando verso di voi. Lanci uno sguardo ai tuoi compagni, e ti prepari a combatterlo. Ammesso che riusciate a sconfiggere i Falcetti prima che l'orribile creatura di pietra si avvicini troppo, non dovrebbe essere troppo difficile…

NORTH



Setup

TILES
UM42, UM48, UM64

LOOT
1 x Blue

EXITS
1 x Blue

FIGURES
1 x Earth Loa
4 x Cave Sickles

Condizioni finali

VITTORIA:
Un Avventuriero finisce il turno sull'Uscita Blu.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a: ***Fin troppo facile*** Pg. 35

SCONFITTA:
Tutti gli Avventurieri sono Sconfitti.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a: ***Guarda! Un Diversivo!*** Pg. 32

Achievement

NON PROPRIO IMMORTALE!
Se l'*Earth Loa* è Sconfitto, leggi il seguente testo nascosto:

[redacted]

Bottino

LVL: ORDINARIO

BOTTINO BLU:

[redacted]

SUGGERIMENTO: Mostri Invulnerabili!
Non tutti i mostri sono creati uguali. Senza i giusti Oggetti o Discipline, alcune creature sono molto difficili da uccidere. È meglio attaccare i mostri con Valori di Armatura elevati, come i Loa della Terra, con Incantesimi che fanno Danno Magico, come *Gore Shot*. Se ciò non fosse possibile, provate a Fiancheggiarli (Flanking) con Discipline che superano l'Armatura, come *Follow Through*. Infine, molti Effetti come *Veleno* (Poison) o *Paralisi* (Paralyze) possono neutralizzare i mostri corazzati. Se le vostre build non vi consentono nessuna di queste strategie, potrete comunque concludere la maggior parte degli Incontri senza uccidere queste creature.

Uno Strano Piedistallo

Nightingale si fece strada attraverso la sala, sforzandosi di non fare alcun rumore. Un enorme portone a due ante bloccava la strada, il legno così antico da sembrare anch'esso pietra. Poteva sentire delle urla provenire dall'interno. Meno male che stai facendo tutto questo rumore, o sarebbe stato difficile trovarti.

Nightingale era sicura fosse il ladro. Chi altri poteva essere, qui nelle Caverne? Sbirciò attraverso la porta socchiusa, sporgendosi da dietro l'angolo per non farsi notare dal ladro.

Nel momento in cui guardò oltre le porte, Nightingale rimase paralizzata dal terrore. Lottò contro l'impulso di urlare, che divenne un conato di vomito alla vista dell'abominio al centro della stanza. Aveva l'aspetto di una testa, lunga almeno nove metri, la pelle pallida e putrescente. Dalle sue carni viscide pendeva una massa di capelli oleosi e scompigliati, e orribili arti si diramavano in direzioni innaturali.



Hogrifar

La stanza era pressoché vuota, se non per un piedistallo che il mostro sembrava proteggere.

"Godo del diritto di recupero!" Un uomo volgeva le spalle a Nightingale, tra lei e il mostro. Sembrava molto più sicuro di sé di quanto le circostanze suggerissero. "Non puoi fermarmi!"

La creatura rise, spalancando la bocca a rivelare altre orribili appendici. Ogni dito della creatura era diventato una fila di denti luccicanti. Nightingale non aveva mai sentito una risata simile: sembrava un rantolo di agonia, più basso di varie ottave e molto più forte. "Sono Hogrifar, Signore delle Caverne. Sono miei, i 'diritti' su tutti i tesori qui dentro."

"Non su questo," disse il ladro, avanzando. "Appartiene a un altro. Glielo restituirò."

La curiosità ebbe la meglio sulla paura, e Nightingale si avvicinò un po' per guardare meglio l'oggetto delle attenzioni del ladro. Sul piedistallo non vide gioielli dal valore inestimabile, o qualche potente oggetto magico: solo una scheggia di roccia che brillava di luce fioca.

"Questo artefatto non è di alcuna utilità per te!" urlò il ladro. "Lasciami passare, e il mio padrone ti ricompenserà!"

La creatura Hogrifar aggrottò le sue oscene sopracciglia, contemplando l'offerta.

Nightingale si avvicinò ancora, strisciando nell'oscurità densa. Così densa da nascondere un sassolino finché il suo piede non lo urtò, mandandolo a rotolare nella stanza. Hogrifar si girò appena, puntando il suo enorme occhio su di lei.

Il cuore di Nightingale saltò un battito, mentre l'aria vagamente divertita del mostro si trasformava in ira. "Codardo! Non hai neanche il coraggio di affrontarmi da solo? Questo ladro è peggio di un verme!" Sollevò un arto gigantesco per colpire il ladro.

"Indietro!" l'urlo di Nightingale arrivò troppo tardi. Il sangue schizzò nell'aria con un gorgoglio funesto mentre Hogrifar sventrava l'uomo spargendo le sue interiora per la stanza. Il ladro cadde a terra.

"No!" Prima di rendersi conto di cosa stesse accadendo, Nightingale stava correndo verso il ladro. "Stai

CONTINUA ▶

Uno Strano Piedistallo continua

lontano da lui!" Non era sola. Sentì Rook e Zeke arrivare alla carica, e Remi poco lontano. Stavano venendo ad aiutarla.

Il mostro respingeva senza sforzo tutti i loro attacchi, che scivolavano come acqua sulla sua mostruosa pelle senza alcun effetto. Rook venne sbalzato indietro da un colpo di una quelle dita orrende, che gli tolse il fiato. Remi e Zeke subirono presto lo stesso trattamento.

Nightingale partì alla carica, balzando in avanti con l'arma protesa. Hogrifar la colse a mezz'aria e la respinse senza fatica.

Lei si accorse a malapena dell'impatto col terreno. L'arma le volò via roteando nell'aria mentre veniva sbalzata all'indietro. Dietro di lei, quella crudele risata riecheggiava nella stanza.

Nightingale non rimase a terra a lungo. Con la coda che si agitava nervosamente, si sforzò di recuperare il controllo dei propri arti, uno alla volta. Da qualche parte vicino a lei udiva dei respiri gorgoglianti; ne poteva quasi sentire l'alito caldo. Lottando contro il dolore, si tirò su a sedere. Il mondo stava ancora roteando, ma riuscì a vedere cos'era successo. Il mostruoso Hogrifar l'aveva scagliata verso il ladro ferito.



C'era più sangue di quanto Nightingale avesse mai visto. Si spandeva in una pozza intorno al ladro, assieme a una massa oblunga di carne grigiastra che, realizzò con orrore, doveva essere il suo intestino. Per un istante il mondo si fermò, mentre tentava di comprendere quell'immagine. Nightingale strisciò faticosamente verso il ladro.

"Sto… arrivando!" gemette, la voce impastata. Si trascinò sul terreno sudicio, rovistando nello zaino con mano tremante.

"Dannazione… stai lontana da me!" Il ladro tossì sangue, mentre cercava di spingerla via.

Nightingale lo ignorò. L'uomo era ovviamente sotto shock, non sapeva cosa stesse dicendo, e lei non intendeva certo ascoltarlo.

"Fermerò l'emorragia… o qualcosa del genere." Cercò disperatamente l'origine del sangue che si spandeva dalla sua ferita. Tentò di applicare pressione, ma riuscì solo a ritrovarsi con le mani coperte di sangue rosso scuro. La pelle dell'uomo era pallida, le sue interiora esposte. Ogni secondo che passava, una nuova pulsazione spingeva un altro fiotto rosso a bagnarle la pelle.

"Vai… via…" il respiro dell'uomo si stava riducendo a un debole rantolo. Provò a spingerle via una gamba, ma il gesto fu futile quanto i tentativi di lei di fermare l'emorragia.

"Devo aiutarti!" insistette lei, avvicinandosi ancora. Doveva esistere una magia curativa per questo tipo di ferita. Il genere di magia che qualcuno che si fosse davvero guadagnato un posto nel Demiurgo avrebbe conosciuto.

"Malu… ma…" La parola uscì in un rantolo strozzato, tra le bolle di sangue che si formavano sulle labbra del ladro. Ebbe un ultimo spasmo, poi rimase immobile.

Nightingale lo guardò morire.

Non si accorse che i suoi amici erano ancora storditi dai colpi subiti. Non pensò al mostro orribile alle sue spalle. Niente di tutto questo aveva senso.

Poi qualcosa cominciò a sibilare e ribollire. Il cadavere non era più immobile: qualcosa di più scuro del sangue trasudava dalla sua faccia.

Nightingale si spinse all'indietro, lontano dal ladro il cui sangue ancora le inzuppava le braccia e i vestiti.

La cosa non stava semplicemente colando: si stava scavando la stradaper emergere. Sgorgava da dietro i suoi occhi, dalle sue orecchie, e attraverso lo squarcio nel suo torace.

La massa nera si solidificò nell'aria sopra il cadavere. Aveva dozzine di occhi, ognuno di forme e dimensioni diverse. Sembravano muoversi liberamente indipendentemente gli uni dagli altri, puntando direttamente sugli oggetti invece che roteare per inquadrarli. Ben presto furono tutti fissi su di lei.

Nightingale urlò. Sollevò le braccia per proteggersi, ma non furono di ostacolo al mostro. La massa scura le si appiccicò in faccia, come il malevolo pseudopodo di un'ameba. Dove toccava la sua pelle, Nightingale sentì un freddo così acuto da bruciare. Le sue urla furono soffocate quando il mostro le spalancò la bocca, infilandocisi dentro.

CONTINUA ▶

La massa simile a catrame si infilò nei suoi occhi, e Nightingale sentiva la sua pressione nel cranio.

Il dolore era insopportabile, tutto il suo corpo era straziato. L'oscurità consumò la sua vista e la sua mente, finché la coscienza non l'abbandonò.

Rook emise un gemito. Nonostante il dolore rendesse i suoi movimenti rigidi e faticosi, sapeva di dover agire ora. Hogrifar era ancora qui, e poteva ucciderlo in qualsiasi momento. Doveva alzarsi. Aiutare i suoi amici.

Si tirò su con un grugnito. Nel buio le forme erano vaghe, ma una di esse si stagliava chiara.

Era Hogrifar, che incombeva nell'ombra. La cosa peggiore era che stava tenendo Nightingale a mezz'aria, appesa per un corno. Rook non riuscì a parlare, ma afferrò la sua arma. Non osava fare niente di azzardato, nel timore che il mostro si spaventasse e la uccidesse.

Hogrifar reggeva Nightingale tra due dita grottesche, per esaminarla da vicino. "Dove sei andato? Ti sei procurato un nuovo ospite? Magari un nuovo corpo in cui nasconderti?"

Studiava il volto di Nightingale con un occhio gigantesco. Rook si tese in preparazione di un attacco che sapeva essere vano. Dopo qualche istante il mostro ricominciò a ridere, agitando bruscamente Nightingale tra le dita.

"Dannato idiota!" esclamò Hogrifar, la voce così forte da far tremare il terreno. "Questa qui mi ha appena salvato dal parassita!" Il mostro sembrava quasi sorridere.

Rook non aveva il tempo di pensare razionalmente. Caricò, reggendo la massiccia arma con due mani. Hogrifar non lo vide arrivare, né si girò al suono dei suoi passi. Rook colpì con tutte le sue forze, mirando dritto alla giuntura di una delle dita del mostro.

La carne in putrefazione si divise, con uno spruzzo di icore maleodorante. Hogrifar emise un ruggito che si fece sempre più forte. Nightingale atterrò con un tonfo poco rassicurante ai piedi di Rook che, senza esitazione, la raccolse tra le braccia si girò rapidamente verso la più piccola porta della stanza.

"Seguitemi!" urlò, facendo un cenno a Zeke e Remi.

Nonostante la batosta subita, i due erano in piedi, e lo seguirono svelti.

Fuggirono senza voltarsi indietro.

Rook non aveva idea di dove stessero andando; a ogni nuovo bivio prendeva una direzione a caso, ovunque la via gli sembrasse libera. Il terreno vibrava ancora dietro di loro, e le urla di Hogrifar risuonavano nelle loro orecchie.

Rook corse finché i fianchi gli fecero troppo male, consapevole solo dei propri passi e del peso di Nightingale tra le sue braccia. Solo quando i suoni dietro di loro si ridussero a un'eco lontana i ragazzi osarono fermarsi.

Rook si lasciò cadere in ginocchio, depositando delicatamente a terra Nightingale.

Zeke fu il primo a parlare, la voce così tranquilla da sembrare forzata. "Qualcuno di voi ha guardato dove stavamo andando?"

"Io… no." Remi si inginocchiò accanto a Rook, e provò a toccare la guancia di Nightingale.

Nightingale emise un guaito, come un animale ferito. Aprì gli occhi. "Cosa… che è successo?"

"Tutto a posto?" chiese Rook.

"Mi prendi per il…" Nightingale scosse la testa. "Che stracavolo c'era su quel piedistallo? Credo che quel ladro avesse… la peste, o roba del genere. L'avete vista quella… quella cosa?"

Rook aggrottò la fronte. "Non ho capito di che parli, Nightingale. C'era sangue e… interiora, credo. Hogrifar l'ha sbudellato."

Nightingale si tirò a sedere. "Oddio… non ne sono sicura. Credevo di aver visto… ma è impossibile. Forse ho preso un colpo in testa."

"Abbiamo problemi più gravi, al momento." Zeke indicò la piccola stanza in cui si trovavano. "Non ho la più pallida idea di dove siamo. Le Caverne…"

"Sì, abbiamo capito," disse Remi, in tono piatto. "Migliaia e migliaia di stanze, di cui almeno una occupata da un mostro gigantesco che con tutta probabilità ci sta ancora cercando."

Zeke offrì la mano a Nightingale per aiutarla ad alzarsi. Lei si mise in piedi, ancora un po' instabile. "Qualche idea geniale, Rook?"

Rook annuì. "Ne ho una, ma voi dovete promettermi di non dare di matto."

"Non dare di matto," ripeté Nightingale, la tensione evidente nella voce. "Fai sul serio, Rook? Abbiamo appena incontrato una specie di… dio della caverna. Dubito che tu possa spaventarci di più."

"Non si sa mai." Rook si sfilò l'amuleto che portava attorno al collo. "Suri?" chiamò, più col pensiero che con la voce, concentrando la sua volontà sull'amuleto. Quello che l'artefatto gli permetteva di raggiungere era un luogo proibito.

"Sì, Rook?" La risposta fu quasi istantanea. "Sembri preoccupato."

"Lo sono," disse Rook, parlando allo spazio vuoto attorno a loro. "Sei in grado di manifestarti qui?"

La voce che rispose suonava scontenta. "Ci sono altre tre persone con te. Pensavo che il tuo mondo fosse precluso alla mia gente. Se la tua gente venisse a sapere della nostra amicizia, saremmo entrambi in grave pericolo."

Rook guardò i suoi amici, uno alla volta, tutti così malconci da reggersi appena in piedi. "Mi fido di loro, Suri. Ci serve il tuoi aiuto."

"Come desideri."

L'amuleto cominciò ad illuminarsi, inondando la stanza di un bagliore magenta. Rook era abituato a quella piccola meraviglia, ormai, ma le facce strabiliate dei suoi amici gli diedero una certa soddisfazione.

La luce si consolidò in una figura verdognola e umanoide, il corpo composto da un'energia che si irradiava e sfumava lungo i

CONTINUA ▶

Uno Strano Piedistallo continua

confini. I suoi capelli blu elettrico oscillavano in una brezza che lui non poteva sentire.

"Wow." L'accendino di Zeke cadde al suolo con un piccolo tonfo.

"Ciao!" Suri rimbalzava a mezz'aria, senza mai allontanarsi più di qualche spanna da Rook. L'amuleto continuava a brillare, segno evidente della loro connessione.

"Gente, questa è Suri. È estremamente importante che non ne facciate parola con nessuno."

Lo spirito si avvicinò a ciascuno di loro mentre Rook faceva le presentazioni, fissandoli con curiosità.

"Come ca…" cominciò a chiedere Zeke.

Rook lo interruppe con un gesto. "Dopo." Si voltò a fissare lo spirito luminoso. "Suri, ci siamo persi completamente. Puoi aiutarci a uscire?"

Suri scomparve.

"Se n'è andata così?" chiese Remi, nervosamente. "Dopo tutta questa scena, non ci aiuta più?"

Rook scosse la testa in segno di diniego. "L'amuleto brilla ancora. È andata da qualche parte."

Prima che Rook potesse dire altro, Suri ricomparve in un lampo di luce.

"Ho trovato una via d'uscita!" Davanti a loro si formò una scia luminosa, che proseguiva oltre una porta aperta. "Meglio darsi una mossa!"

Continua a: ***Una Via d'Uscita*** Pg. 32



Un Oscuro Passeggero

Nightingale si lasciò cadere a terra, premendo la guancia contro il pavimento per qualche istante. Non era mai stata così felice in vita sua di non essere in mezzo a qualche avventura. "Ce l'abbiamo fatta… Dio sia lodato!" Sospirò, esausta.

Dietro di lei, la voce di Suri era un sussurro appena udibile. "Che posto è questo? Rilevo incantesimi attivi attorno a queste pietre."

Il click della serratura riecheggiò quando Zeke chiuse la porta dietro di loro. "La mia famiglia alloggia qui, quando veniamo all'istituto. Mi hanno detto che quest'area era già costruita nelle fondamenta di roccia, quando questa terra è stata scoperta. Si suppone che questi incantesimi ci tengano al sicuro.

"Penso proprio di sì." Suri fluttuò delicatamente oltre Nightingale, e diede un ultimo sguardo agli amici di Rook. "È stato un vero piacere conoscervi. Vi prego di non divulgare nulla di quanto accaduto stanotte; una morte violenta per tutti noi sarebbe l'esito più probabile. Arrivederci."

Ci furono un "pop" delicato e un lampo di luce violetta. L'amuleto di Rook smise di brillare.

"Vi chiedo scusa. Suri non comprende del tutto il concetto di cortesia." Rook offrì una mano a Nightingale. "Tutto bene?"

"Sì…" Nightingale lasciò che l'aiutasse ad alzarsi. Le ci volle un certo sforzo, ma riuscì a non barcollare. "Credo di aver solo bisogno di riposo."

"Dovremmo andare al castello, prima," disse Rook, preoccupato. "Tuo padre ha degli ottimi medici. Dopo quello che è successo…"

"Non è successo niente," Nightingale alzò la voce, agitando la coda.

CONTINUA ▶

Un Oscuro Passeggero continua



"Sicura? Non avevi detto di aver visto qualcosa uscire dal ladro?" Rook guardò Remi e Zeke. "Qualcuno di voi l'ha visto?"

"No." Zeke guardò a terra, corrucciato. "Ho ricordi confusi di tutto quello che è successo dopo che quella bestiaccia mi ha preso a sberle…"

Remi annuì. "Le mie stupide ali mi erano d'intralcio. Sono riuscita ad alzarmi solo quando l'ho sentita urlare."

Nightingale ricordava fin troppo bene la forma indefinita che le veniva incontro dopo che aveva tentato invano di salvare il ladro. Con un brivido, guardò ciò che rimaneva del suo vestito. Era diventato marrone per quanto era incrostato di sporcizia e sangue rappreso. Cercò di scacciare l'immagine dalla sua mente.

"Quella cosa… ha detto di chiamarsi Hogrifar, giusto? Deve avermi dato una bella botta, tutto qui." Scosse la testa. "Che ne dite di starcene alla larga da mio padre, stanotte? È colpa sua se siamo finiti nelle Caverne, dopo tutto."

Rook sospirò. "Non so dove altro potremmo andare."

"Potreste restare a dormire qui, stanotte." Zeke indicò con la sigaretta la stanza in cui si trovavano. "Abbiamo tutta la villa a disposizione. Possiamo usare qualcuna delle stanze libere. Anche tu, Remi. È un po' tardi per farti tutta la scarpinata fino all'istituto."

"Perfetto," concordò Nightingale, fingendosi ben più entusiasta di quanto si sentisse.

L'ora successiva passò come avvolta dalla nebbia, per Nightingale. Dopo essersi lavata via il sangue di dosso e aver trovato dei vestiti puliti, aveva mangiato degli avanzi di zuppa mentre Zeke preparava le stanze per gli ospiti.

Ora era a letto e sognava le Bianche Caverne, il pavimento che si allungava all'infinito nell'oscurità, dove una mostruosità aliena, brulicante di arti, stava a protezione di qualcosa che lei voleva.

Hogrifar era lì, le sue proporzioni ancora più mostruose di quanto le ricordasse. Le ombre delle sue troppe membra si allungavano verso di lei. Nightingale si vide tentare invano di salvare il ladro, lo guardò morire davanti a lei. Qualcosa di ben peggiore di Hogrifar sgorgò fuori dal cadavere e le si avvinghiò alla faccia, un'orribile massa di occhi vorticanti e bocche e denti.

Alla fine, si vide cadere a terra, sopraffatta dal dolore che ricordava fin troppo bene. Gli occhi della Nightingale del sogno si spalancarono a fissarla. C'era qualcosa di oscuro dietro quegli occhi, un'intelligenza aliena profondamente avversa alla vita stessa.

Nightingale si svegliò di colpo e si trovò seduta nell'enorme letto a due piazze. La luce dell'alba che entrava dalla finestra diffondeva nella stanza un debole bagliore.

Qualcosa si allungò a toccarle la spalla, bloccando per un istante la luce. Nightingale si allontanò di scatto, rotolando giù dal letto e atterrando duramente sul pavimento. Si rialzò in un istante, il respiro affannoso e l'arma in pugno.

Sul letto non c'era niente.

Nightingale respirò profondamente per calmarsi. Infine ripose l'arma e si avviò di sotto.

La cucina era affollata, ma non di domestici e servitori. Con una certa sorpresa, Nightingale trovò Remi, Rook e Zeke ad aspettarla.

CONTINUA ▶

Un Oscuro Passeggero continua

"Hey Night," Zeke abbozzò un saluto militare con una spatola da cucina. "Va meglio?"

"Direi di sì," mentì Nightingale, osservando il disastro. C'erano uova e farina ovunque, e altre macchie che non riusciva a identificare. "È esploso qualcosa?"

"Sì…" cominciò a dire Zeke.

"No!" risposero Remi e Rook in perfetto unisono, con aria alquanto imbarazzata.

Rook guardò Remi di traverso prima di cominciare. "Eravamo in disaccordo se si potesse o meno usare l'Animismo per fare un'omelette."

Remi si ripulì la faccia da uno strato di qualcosa di viscido con una salvietta, per poi lasciarla cadere sul bancone. "A quanto pare, non era una buona idea."

Zeke spadellò un'omelette appena fatta (e completamente inanimata) su un piatto che teneva lì pronto. "Dopo ieri sera, non volevamo svegliarti prima di aver finito di preparare la colazione. Ti ha svegliata l'esplosione?"

"Nah."

Nightingale aiutò a rassettare un po' la stanza, poi i quattro si sedettero a mangiare. Fu solo dopo aver finito la propria porzione, oltre agli avanzi di tutti gli altri, che Nightingale si rese conto di quanto avesse avuto fame.

Stavano finendo di mangiare quando qualcuno bussò alla porta. Zeke andò ad aprire, per tornare un attimo dopo, seguito da una figura familiare.

"Kufu!" Nightingale saltò in piedi all'istante, piena di energia. Gli corse incontro ad abbracciarlo. "Che ci fai qui?"

Kufu se la scrollò di dosso. "Mi manda tuo padre. Ti vuole al castello con urgenza." Guardò gli altri. "Zeke, mi ha mandato a chiamare anche te."

Zeke e Nightingale si scambiarono uno sguardo preoccupato.

Kufu ignorò la cosa.

"Sei il nuovo cavaliere, giusto?" Kufu dovette alzare la testa per guardare negli occhi Rook. "Servi anche tu."

"Oh… ragazzi, siete proprio nella…" disse Remi. "Scommetto che ha scoperto cos'è successo ieri notte".

Kufu si girò a guardare Remi, con evidente confusione. "Che vuoi dire? Che è successo?"

Remi distolse lo sguardo, reprimendo un tic di un'ala. "Ehm. Lasciamo stare. Non faccio parte della famiglia reale e non sono un cavaliere di Nightingale. Sono sicura che la sua famiglia non mi vorrebbe lì."

Nightingale le corse accanto. "Non mi importa. Puoi venire anche tu, me ne infischio di cosa vuole Balthazar."

"O-ok." Era difficile capire se Remi fosse più nervosa o sollevata. "Non è che abbia altri impegni. Ora che ci siamo diplomati e tutto…"

"Prima partiamo, meglio è." Kufu diede uno sguardo al corridoio da cui era venuto. "Re Balthazar non ha detto di cosa si trattava, solo che dovevo volare qui più in fretta che potevo.

"Ho una mezza idea," sospirò Nightingale. Si passò la mano tra i capelli spettinati, salutando le sue speranze di avere un po' di tempo per prepararsi. "Andiamo. Aspettare che si arrabbi di più non migliorerà certo le cose."

Continua a: ***Il Castello degli Arsen*** Pg. 42

Il Castello degli Arsen

Il castello degli Arsen si ergeva come un monolito solitario al centro del misterioso lago di Elenia. Per arrivarci bisognava attraversare un ponte dall'aspetto imponente, sotto lo sguardo minaccioso di una sequenza di brutti golem di pietra. Mentre i ragazzi attraversavano il ponte, l'abituale traffico di persone impegnate in questioni ufficiali era ridotto quasi a zero.

Remi fissava il castello, sbalordita dalle forme aliene della costruzione, evidenti nella piena luce del giorno. Guardò Rook, che le sembrò altrettanto colpito.

"Immagino che dovrò abituarmi a venire qui…" borbottò Rook.

Remi seguì lo sguardo dell'amico, e fu percorsa da brivido. C'era qualcosa di sbagliato nel castello, che non aveva mai notato prima. Qualcosa nelle proporzioni, forse; le finestre sembravano troppo grandi, da quaggiù. Le porte principali, per quanto imponenti, erano proporzionate al resto. Per il resto del tragitto, Remi si rifiutò di guardare oltre il parapetto, nell'acqua vorticante sotto di loro. C'era qualcosa che nuotava lì sotto, in circolo, in attesa.

"Vale anche per me." Nightingale sembrava a disagio. "Si vede proprio che non l'hanno costruita degli umani."

"In origine era una fortezza, non un castello," disse Rook.

"Sorge in mezzo a un lago. Scommetto che smantellarla e ricostruirla è costato un sacco," disse Zeke, lanciando il

CONTINUA ▶

Il Castello degli Arsen continua

mozzicone di un'ennesima sigaretta oltre il parapetto.

"Lasciate parlare me," disse Nightingale." È colpa mia se siamo in questo casino. Tu hai cercato di fermarmi, Rook, e neanche voi due eravate convinti. Se Balthazar capisce che la responsabilità è mia, non dovreste finire in guai troppo grossi."

"Se lo dici tu…" disse Rook, poco convinto.

Attraversarono rapidamente le porte, sorvegliate da una coppia di soldati ben armati. Furono accompagnati alla sala del trono da alcuni attendenti, che non batterono ciglio alla vista degli ospiti.

Il re e la regina sedevano sui rispettivi troni, la schiena rigida e l'espressione indecifrabile. Nella stanza li attendevano il fratello e la sorella di Nightingale, oltre allo zio di Zeke, Yun, e sua mare Ida. Considerato il suo comportamento la notte precedente, Remi era stupita di incontrare Yun a una riunione ufficiale.

"Molto gentile da parte della mia sorellina, degnarci della sua presenza," disse Yoel, a un volume appena sufficiente perché i ragazzi la sentissero. "È solo da… quanto, un'ora, che stiamo aspettando?"

Balthazar si alzò in piedi e si schiarì la voce. "Bentornata, figlia mia." Fece un rispettoso cenno con la testa verso Zeke. "È un bene che ci sia anche tu. Queste informazioni riguardano anche la tua famiglia."

Il re sembrava prendere atto a malapena della presenza di Rook, anche se per lo meno non sembrava esserci ostilità nel suo sguardo. Nei confronti di Remi, il suo volto esprimeva solo confusione e un lieve fastidio. Nightingale sembrò notarlo, e appoggiò un braccio sulla spalla di Remi, che sentì il corpo dell'amica irrigidirsi sotto lo sguardo del padre.

Balthazar sembrò sul punto di dire qualcosa sulla presenza di Remi, ma tornò invece a sedere con un sospiro. "Regnanti e protettori di Elenia, abbiamo poco tempo. Kezia e io dovremmo già essere partiti. Non possiamo perdere tempo con le formalità, anche se lo preferirei."

"La vostra caccia commemorativa. Non potrei mai dimenticare quel giorno," disse Ida, con voce tesa.

Balthazar fece breve inchino. "Riporterò indietro il più glorioso dei trofei in memoria di Lo, Lady Ida."

Lei sospirò. "Sono sicura che ne sarebbe lusingato."

"Purtroppo, quest'anno la caccia capita nel momento meno opportuno," continuò Balthazar, facendo un cenno con la mano verso la moglie.

La regina ostentava la medesima sicurezza di Balthazar, e la sua voce risuonò chiara e forte nella stanza del trono quasi vuota. "Siete tutti a conoscenza del progressivo aggravarsi delle tensioni tra Elenia e i nostri più immediati vicini, l'Impero di Brahma."

"Non proprio," intervenne Nightingale. "So che ci detestano fin dalla fondazione di Elenia, ma non so perché. Né so perché la situazione non faccia altro che peggiorare."

Kezia si rivolse a Nightingale. "Per spiegare i dettagli, ci vorrebbe del tempo che non abbiamo. Ti basti sapere che Brahma ha

CONTINUA ▶



Il Castello degli Arsen continua



sempre reclamato come proprio il territorio di Elenia, ma non ne ha mai fatto alcun uso. Quando abbiamo dichiarato l'indipendenza, si sono rifiutati di riconoscerci come stato."

Yoel parlò dal suo seggio. "Brahma è notevolmente più grande e potente di Elenia. Secondo le nostre stime, il loro esercito è dieci volte il nostro. Hanno anche una loro versione del Demiurgo, una cabala di mercenari e stregoni che chiamano i Diaconi Oscuri. I loro rituali di iniziazione ti lascerebbero orr-"

"Basta così," lo interruppe Kezia. "L'ambasciatore di pace arriverà entro questo mese. Yoel condurrà le negoziazioni, nel tentativo di alleviare le tensioni ed evitare ulteriori inasprimenti."

"Yoel?" intervenne Ida Jeong in tono pratico, le braccia incrociate. "Non prendetela come un'offesa a vostro figlio, ma Yoel non è in grado di gestire questioni così delicate. È una testa calda."

Kezia la guardò in tralice. "Ho piena fiducia nelle abilità di mio figlio. Il lavoro che ha svolto con la delegazione di pace a Fairedge è stato impeccabile."

"Intendi dire il lavoro svolto da Shayliss a Fairedge," disse Ida, lanciando un'occhiata alla sorella di Nightingale.

Shayliss si alzò in piedi. "Yoel e Naila si sono dimostrati più che abili nelle questioni diplomatiche. Non fosse per loro, sarei finita al patibolo a Fairedge."

"A proposito di Naila, dov'è adesso?" Ida tamburellò con le dita sul bracciolo della sedia.

"Mia moglie è partita per Fairedge. La famiglia Wulfric ha richiesto la sua presenza per formalità. Li stiamo assecondando," disse Yoel con calma.

Ida si rilassò un poco. "Dovresti essere tu, Kezia, a guidare la trattativa. Saresti capace di vendere a un re il suo stesso castello. Cosa potrai mai avere da fare, di più importante?"

"Devo andare a ovest," disse Kezia in tono piatto. Non offrì altre spiegazioni.

Gli amici di Remi avevano l'aria confusa quanto lei. Remi studiò le due nobildonne, tentando invano di intercettare la loro conversazione silenziosa.

"Non nutriamo grandi aspettative per questi negoziati," disse Kezia. "Brahma è consapevole della sua superiorità. Temiamo che vengano a offrirci condizioni che non possiamo accettare. Non sarò presente ai negoziati, perché sarò impegnata a visitare alcuni tra i nostri migliori alleati, per assicurarci un aiuto militare contro l'invasione che ritengo possa rivelarsi, ormai, inevitabile.

"Kezia viaggerà fino alla casa della sua famiglia d'origine, nel lontano ovest. La famiglia Lucero ci aiuterà nel caso le cose volgessero al peggio," disse Balthazar. "Mi aspetto che il resto della mia famiglia sia presente quando arriverà la delegazione di Brahma."

Balthazar si voltò a guardare la piccola delegazione della famiglia Jeong. "E anche tutti coloro che saranno disponibili della tua, Lady Ida. Mio figlio ha a cuore i migliori interessi di Elenia, ma gli manca ancora la saggezza che viene solo dall'esperienza."

Balthazar si alzò di nuovo in piedi, appoggiando una mano sull'elsa della spada. "Se Yoel dovesse venire ucciso, la

CONTINUA ▶

successione passerà a Shayliss, e poi a te, Nightingale. Mi auguro che non si arrivi a questo."

"Perché sono qui?" chiese Nightingale.

"I nostri affari sono una questione privata," rispose Balthazar. "Ma ora sei diplomata, e sei parte della famiglia. Pensavi che la politica fosse solo raccogliere tasse e andare a qualche ballo? Abbiamo combattuto, per questo regno, e dovremo continuare a combattere per conservarlo."

Nightingale osservò i genitori che lasciavano la stanza, seguiti da un manipolo di soldati. Pochi minuti dopo, i ragazzi guardarono dalla balconata il re Balthazar che partiva a bordo della sua bizzarra carrozza.

Zeke stava di nuovo fumando, ma sembrava a disagio. "A volte mi chiedo se l'Avanzamento ci abbia fatto impazzire tutti quanti. Nessuno se ne accorge, perché siamo tutti altrettanto fuori di testa." Distolse lo sguardo. "Come lo era mio padre. Ma se fosse per me, la caccia commemorativa passerebbe comunque in secondo piano se il mio regno fosse lì lì per essere invaso. No?"

"Dev'essere una caccia importante…" borbottò Rook. "Non darei per scontato che non sappiano esattamente cosa stanno facendo. Sospetto che ci sia qualcosa sotto."

"Non mi importa quali assurdità abbia in mente mio padre per la sua stupida caccia. Non voglio pensare alla politica, alla guerra, e tutta questa roba. Dobbiamo essere più positivi!" Nightingale salutò la carrozza con la mano.

Zeke alzò un sopracciglio. "Più positivi? Tipo, magari muoiono tutti e diventi regina?"

"Cosa?" Nightingale appoggiò le mani ai fianchi. "No, scemo! Intendo che mio padre è andato via!" Era ancora pallida, ma un po' della sua energia stava tornando a riemergere. "Ci siamo diplomati ieri. Siamo cittadini! C'è un intero mondo di avventure che ci aspetta là fuori, e l'unico che potrebbe ostacolarci se ne sta andando con quella carrozza."

Zeke annuì. "Avevo proprio voglia di fare un giro per la Città di Elenia. Che senso ha poter lasciare l'istituto, se passiamo tutto il tempo chiusi in casa? La mia famiglia mi ha lasciato un po' di soldi come regalo di diploma…"

"…anche la mia!" Nightingale sembrava sempre più eccitata. "Scommetto che se mettiamo insieme i nostri fondi, potremmo comprarci tutti un po' di roba figa."

Nightingale e Zeke tirarono fuori i borselli e iniziarono a contare quanto oro avevano.

Ricompensa:
Il Party guadagna i seguenti bonus a seconda degli **XP** che hanno guadagnato, inclusi quelli che hanno speso:

- **4 XP =** 100 Monete
- **5 XP =** 70 Monete
- **6 XP =** 40 Monete
- **7+ XP =** 10 Monete

Una volta segnato il bonus in Monete, continuate a leggere.

L'eccitazione di Nightingale era contagiosa, e anche Rook cominciava a cambiare idea. Visto che sembrava determinata a cacciarsi costantemente nei guai, dell'equipaggiamento migliore era proprio ciò di cui aveva bisogno per essere un cavaliere più efficiente.

"Sembra divertente," concordò Rook.

"E dopo," Nightingale sembrava a malapena ascoltarlo, "avremo tutto il necessario per finire di esplorare le Caverne!"

La fissarono tutti quanti. Ci impiegarono qualche istante a capire cosa stesse suggerendo.

"Sei sicura che sia una buona idea? Voglio dire…" disse Zeke attraverso una nuvola di fumo. "Ci siamo tirati dietro tutto lo zoo, la volta scorsa. E Hogrifar non si sarà certo dimenticato di noi."

Rook si schiarì la voce. "Ammetto che ero curioso, ma ora ho capito che le caverne sono decisamente fuori dalla nostra portata."

"Pfft," Nightingale gesticolò con aria disinvolta. "Eravamo solo preparati male. Ora che sappiamo di Hogrifar, possiamo stare più attenti. Non riesco a smettere di pensare a quello che c'era su quel piedistallo. Qualunque cosa fosse, dev'essere qualcosa di epico! Il genere di cosa che avrebbe il nome scritto in viola!"

"Ci sto," pigolò Remi. "Voglio dire, avremo dell'equipaggiamento migliore. E comunque già la volta scorsa siamo riusciti a cavarcela!"

"Sì!" Nightingale avvolse un braccio attorno alle spalle di Remi. "Lei si che mi capisce."

Zeke spense la sigaretta sul parapetto, lanciando poi giù la cicca. "È un'idea veramente stupida, ma tutto sommato ci sto anch'io."

Nightingale si rivolse a Rook. "Non devi venire per forza. So che mio padre ti ha nominato mio cavaliere, ma…"

"Ci vengo." Rook non la lasciò finire. "Probabilmente ci servirà di nuovo l'aiuto di Suri per orientarci, e non potrebbe aiutarvi senza di me.

"Questo è lo spirito giusto!" il ghigno di Nightingale tornò ad accendersi. "Ma prima di tutto… shopping!"

Continua a: ***Round della Storia: La Città di Elenia*** Pg. 47



SUGGERIMENTO: Comprare il giusto equipaggiamento

Ogni volta che i giocatori incontrano un Round della Storia, devono svolgere tutti i passaggi indicati su quella pagina. Durante i Round della Storia i giocatori possono acquistare nuovi Oggetti, spendere **XP** per imparare nuove Discipline e intraprendere Quest Secondarie. Ogni volta che i giocatori incontrano un Round della Storia per la prima volta, un nuovo Oggetto Unico sarà disponibile per l'acquisto. Se non siete subito in grado di comprarlo, potete tornare dopo esservi arricchiti con qualche Quest Secondaria. I Mostri di Middara possono essere difficili da uccidere: vi consigliamo, quindi, nella maggior parte dei casi, di dare la priorità alle nuove Armi rispetto al resto dell'equipaggiamento. Se i giocatori non si possono permettere nuove Armi, raccomandiamo di intraprendere Quest Secondarie per guadagnare Monete, per poter così acquistare nuove Armi prima di continuare la Quest Principale.

Round della Storia:
La Città di Elenia



Acquisti e Addestramento

Potete spendere Monete e imparare Discipline con gli **XP**. Inoltre, potete scambiare qualsiasi oggetto tra i membri del party e la riserva del party. Il seguenti Oggetti sono in vendita nel Negozio. Una volta completato questo passaggio, rimettete tutti gli Oggetti nei rispettivi mazzi.

- **TUTTI GLI OGGETTI ORDINARI**
- **TUTTI GLI ACCESSORI NON UNICI**
- **TUTTI I MIGLIORAMENTI CHE I GIOCATORI HANNO SBLOCCATO**
- **1 OGGETTO UNICO ORDINARIO CASUALE (LIMITE 1)**

Esplorazione

Come gruppo, scegliete **1** delle opzioni seguenti e procedete alla pagina indicata. Non potete scegliere una Quest Secondaria che avete già tentato durante questa Avventura. Se non vi restano Quest Secondarie da scegliere, o se decidete di non volerne intraprendere, continuate al paragrafo Proseguimento.

- **Quest Secondaria:** ***Problemi coi Loa*** Pg. 48 (**SUGGERIMENTO**: consigliamo di partire da questa)
- **Quest Secondaria:** ***A Caccia di Falcetti*** Pg. 49
- **Tentare una Caccia da 💀:** vedi Pg. 13 del Regolamento**.** (**SUGGERIMENTO:** in Unintentional Malum Act 1 c'è una sola Caccia da 💀💀)

Proseguimento

Come gruppo, scegliete 1 delle opzioni seguenti e procedete alla pagina indicata.

- **Quest Principale:** ***Ritorno alle Caverne*** Pg. 66

Quest Secondaria: Problemi coi Loa

"Ehi! Chiedo scusa, solo un momento!" Un uomo sbucò fuori da un vicolo. Indossava un semplice cappotto marrone dagli orli consunti e aveva lunghe orecchie a punta.

Nightingale si fermò, portando istintivamente la mano all'elsa della sua arma. "Sì?"

"Lei è la Principessa Nightingale, la figlia più giovane di re Balthazar, giusto?" Si voltò. "E lei è Zeke Jeong, dico bene?"

Zeke sembrava a disagio quanto Nightingale. "Chi lo vuole sapere?"

L'uomo arretrò di un passo. "Il mio nome è Therld. Non sono nessuno di importante, solo un cittadino in difficoltà che avrebbe tanto bisogno di aiuto."

Nightingale aggrottò la fronte. I suoi pensieri gravitavano verso le Caverne, e lo strano oggetto sull'oscuro piedistallo. Li allontanò, scuotendo la testa. "Mi dispiace, siamo davvero molto occupati, e comunque siamo cittadini da poco. Dubito potremmo essere di grande aiuto."

"Vi prego!" Therld estrasse qualcosa dalla tasca con mano tremante. Uno strano cristallo, di un verde sorprendente intenso, luccicò nel sole del pomeriggio. "Quei Loa hanno già fatto del male a qualcuno. Se nessuno interviene, qualcuno potrebbe lasciarci la pelle!"

Rook si fece avanti e appoggiò una mano sulla spalla dell'uomo. "Therld, rallenta, per piacere. Di che stai parlando?"

L'uomo allungò il cristallo verso Nigthingale. "Non sapevo che fosse sotto la protezione dei Loa. Non ce n'era nessuno vicino quando l'ho trovato, e…" L'uomo tremava in tutto il corpo.

Nightingale afferrò il cristallo per studiarlo. Era piuttosto pesante rispetto alle sue dimensioni, un blocco unico di minerale grezzo senza traccia di crepe o imperfezioni. "Che cos'è?"

"Non lo so!" Therld fece una pausa e tirò un respiro profondo. Dopo qualche secondo si ricompose e continuò: "Principessa, l'ho trovato poco lontano dalla città qualche giorno fa, su un altare che credevo abbandonato. E invece… beh, a quanto pare appartiene ai Loa. Ho soltanto bisogno di qualcuno che possa riportarlo dove l'ho trovato."

"C'è una strada che attraversa la foresta, vicino a dove ho trovato il cristallo. Ho già avuto notizia di tre attacchi. Nessuno è ancora morto, ma…" incontrò lo sguardo di Nightingale, la disperazione negli occhi. "Sono disposto a pagare! Se solo poteste informare il re…"

"Ho un'idea migliore. Potremmo risolvere il tuo problema noi stessi." Nightingale guardò Zeke. "Ti va un po' di avventura che non sia sottoterra?"

Zeke scrollò le spalle. "Sembra importante."

Fece un vago gesto verso la strada affollata dietro di loro. "Qualcuno deve pur tenere questa gente al sicuro".

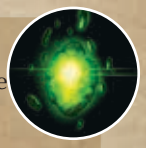
Therld sembrò rilassarsi. "Se potete, evitate di far del male ai Loa! È stata colpa mia. Non dovrebbero andarci di mezzo loro per un mio errore. Vi pagherò di più, se riuscirete a non ucciderne nessuno."

Rook si massaggiò per qualche istante il naso, poco convinto. "Nightingale, sei sicura che non sia il caso di dirlo alle guardie, o magari a tuo fratello? Risolverebbe sicuramente il problema."

"Nah, Balthazar è partito, ed è responsabilità della mia famiglia tenere al sicuro il popolo di Elenia. Questa è una classica quest in stile Dungeons and Dragons. Proprio come piace a me!"

Rook si limitò a scuotere la testa.

"Andiamo, mio cavaliere, vieni con me nella foresta e aiutami a prendere a calci qualche Loa!" Nightingale si avviò a passo di marcia, alzando le gambe in maniera ostentata, l'arma puntata al cielo.



Speciale:
Scegli 1 Avventuriero. L'Avventuriero selezionato ottiene il token Loa Crystal. Metti questo token sulla carta dell'Avventuriero per indicare che lo ha lui.

Continua a: ***L'Altare dei Loa*** Pg. 50



Quest Secondaria: A Caccia di Falcetti

"Te lo dico io, il bestiame è solo l'inizio! Se nessuno fa qualcosa per quei dannati Falcetti, cominceranno a portarsi via anche le persone!"

Zeke rallentò, facendo cenno ai suoi amici di fermarsi ad ascoltare. Le strade di Elenia straripavano di persone, e alcuni passanti dietro di loro lanciarono occhiate di fuoco al gruppetto di ragazzi che aveva bloccato il marciapiede.

Zeke li ignorò, cercando l'origine della voce. La trovò nell'uomo che stava dietro il bancone di una bancarella lì vicino: alto, scuro di pelle, dai capelli scuri e folti.

L'insegna della bancarella annunciava "Da Ormic, Disinfestazioni", e il banco era coperto di attrezzi, trappole e fiale di liquidi multicolori. Il titolare aveva l'aria piuttosto malandata, con un occhio coperto di bende e un paio di stampelle appoggiate sul retro della bancarella. Su ogni centimetro di pelle esposta si vedevano graffi e tagli superficiali.

"Bah!" La donna con cui Ormic stava parlando continuò a camminare. "Se quelle bestiacce fossero un problema serio, il re avrebbe già preso provvedimenti."

Accanto a Zeke, Nightingale sembrò finalmente far caso alla conversazione. Si girò ad ascoltare. Zeke si avvicinò, consapevole che i suoi amici lo stessero seguendo.

"Che cosa succede?" chiese.

Ormic guardò Zeke, soffermandosi per un istante sulla sua sigaretta. Non fece commenti, e si limitò a indicare un disegno approssimativo attaccato con una puntina a una bacheca nella bancarella. "Mai sentito parlare di Falcetti delle Caverne?"

Zeke annuì. "Ovvio."

Nightingale osservò il disegno. "Perché mai dovrebbero dare problemi qui a Elenia?"

Ormic appoggiò le mani sul bancone. "Sotto la città c'è un vasto sistema di caverne, e molte ne sono infestate. Sono sempre stati un problema, fin da quando la città è stata fondata."

"Oh," disse Nightingale, in tono inespressivo.

"Onestamente, non so più cosa fare. Ho quasi perso una gamba, là sotto, l'ultima volta." Fece il gesto di alzarsi per un istante, mostrando loro la gamba ingessata e fasciata. "Ma se qualcuno non fa qualcosa, presto o tardi l'alveare comincerà a interessarsi alle persone. È solo questione di tempo."

Remi si avvicinò al banco dall'altro lato, fissando il disegno. "Ne abbiamo già incontrati, di questi. Insetti giganti, aculei affilati, sputano veleno… che cos'è che questo 'qualcuno' dovrebbe fare, esattamente?"

Ormic sogghignò. "Non sarebbe poi tanto difficile. Lo farei io stesso, se non fosse per questa gamba." Allungò la mano sotto il bancone, per poi depositarvi sopra con un tonfo un fagotto legato stretto. "Basterebbe far arrivare questa bomba insetticida abbastanza in profondità nell'alveare. Ci sarebbe una bella ricompensa per voi."

Nightingale distolse lo sguardo dall'uomo, per rivolgere a Rook uno dei suoi sorrisi. "Dicevi che dovevamo fare un po' più di esperienza prima di tornare nelle Caverne, dico bene?"

"Vorresti dirmi che, se dicessi di no, rifiuteresti di aiutare quest'uomo?" Rook alzò un sopracciglio, guardando Nightingale che saltellava per l'eccitazione.

"Neanche per sogno! Andiamo ad ammazzare un po' di Falcetti!"



Speciale:
Scegli 1 Avventuriero. L'Avventuriero selezionato ot il token Bomba Insetticida. Metti questo token sulla c dell'Avventuriero per indicare che lo ha lui.

Continua a: ***Falcetti a Bomba!*** Pg. 54

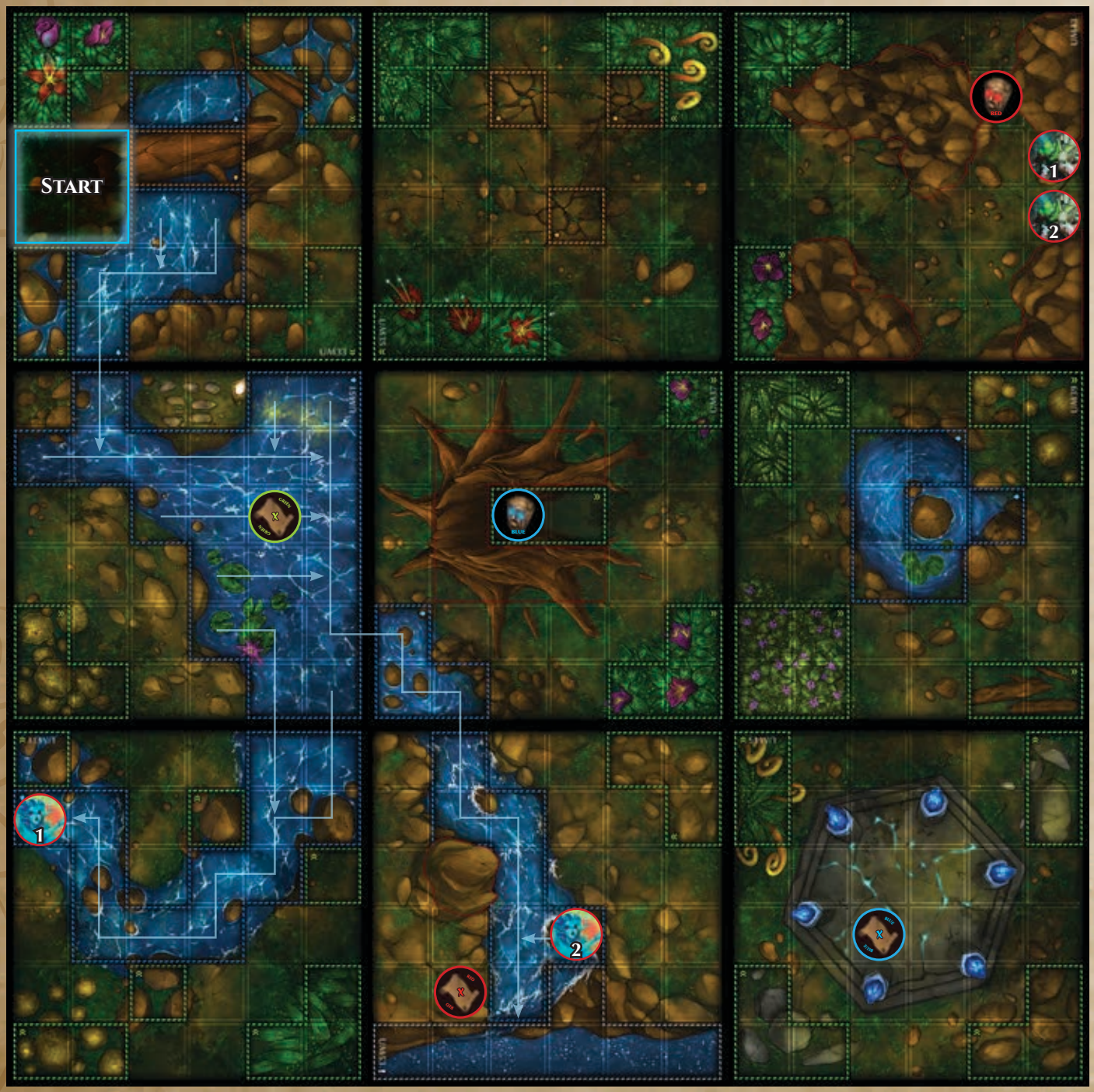


L'Altare dei Loa

WILDERNESS

Seguendo il sentiero nella foresta, vi allontanate di poco dalla città. Verso sud, potete sentire lo scroscio sereno di corso d'acqua. Entrando in una radura, trovate ad accogliervi un piccolo stagno. Un albero caduto forma un ponte naturale che conduce verso un gruppetto di montagnole di terra dall'aria sospetta. Più a est scorgete un paio di Loa della Terra. Per fortuna sono ancora lontani, anche se vi chiedete se sia il caso di preoccuparvi. Tra gli arbusti notate un piedistallo a ridosso di alcune antiche rovine. Non sarà tanto difficile piazzarci sopra il Cristallo e filarsela alla svelta… giusto?

NORTH



CONTINUA ▶

L'Altare dei Loa continua

Setup

TILES
UM31, UM33, UM35,
UM37, UM39, UM43,
UM45, UM51, UM53

TOTEMS
1 x Blue
1 x Red

OBIETTIVI
1 x Blue
1 x Red
1 x Green

FIGURES
2 x Earth Loa
2 x Water Loa

Condizioni finali

VITTORIA:
Dopo che l'Avventuriero con il token Loa Crystal lo ha messo sull'Altare, un Avventuriero trova e conclude il suo turno sull'Uscita Blu.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a:
Problemi coi Loa? Risolti! Pg. 52

SCONFITTA:
Tutti gli Avventurieri sono Sconfitti, o il Loa Crystal è rimosso dal gioco.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a:
I Problemi coi Loa Continuano Pg. 52

CONDIZIONE ALTERNATIVA DI SCONFITTA:
Il Loa Crystal è stato messo sull'Altare ma tutti gli Avventurieri vengono sconfitti.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a:
Problemi coi Loa? Risolti! Pg. 52

Regole speciali Incontro

MANTENERE LA PROMESSA:
Prendi nota di quanti Loa dell'Acqua e Loa della Terra Sconfiggi durante questo Incontro.

IL CRISTALLO DEI LOA:
Se l'Avventuriero col token *Loa Crystal* viene Sconfitto, mettete il token nello spazio in cui l'Avventuriero è stato Sconfitto. Qualsiasi Avventuriero può compiere una Azione Incontro se si trova sul token, o adiacente ad esso, per raccoglierlo. Se il token si trova su un Terreno Pericoloso, viene rimosso dal gioco. Se si trova su un Terreno Acqua, le Correnti lo muovono alla fine di ogni round.

TRONCO INSTABILE:
Quando un Avventuriero esce da uno spazio Terreno Speciale stampato sulla **Tessera UM33**, deve fare un check Agilità **10**. Se fallisce, termina il suo movimento: mettete la sua miniatura in uno spazio Terreno Acqua adiacente allo spazio Terreno Speciale.

STRANE CREPE:
Il Terreno Speciale stampato sulla **Tessera UM35** non ha effetto.

CORRENTI LENTE:
Le Correnti muovono unità e token di **1** spazio. Vedi ***Regolamento*** pg. 22.

QUALCOSA SI È MOSSO:
All'inizio del primo round di questo Incontro, prima che i giocatori abbiano svolto i loro turni, leggete questo testo nascosto:

[redacted]

A:
[redacted]

B:
[redacted]

Bottino

LVL: ORDINARIO

BOTTINO BLU:
[redacted]

BOTTINO ROSSO:
[redacted]

BOTTINO VERDE:
[redacted]

BOTTINO GIALLO:
[redacted]

Obiettivi

OBIETTIVO BLU:
L'altare vuoto è in attesa del suo cristallo. L'Avventuriero col Cristallo può fare una Azione Incontro quando è adiacente a questo token per leggere questo testo nascosto:

[redacted]

OBIETTIVO ROSSO:
Quando un Avventuriero si muove su questo token, leggete questo testo nascosto:

[redacted]

L'Altare dei Loa continua

[redacted]

OBIETTIVO VERDE:
Leggete questo testo nascosto solo se vi viene indicato:

[redacted]

Totem

TOTEM BLU:

[redacted]

TOTEM ROSSO:

[redacted]

Problemi coi Loa? Risolti!

Trovarono Therld dove l'avevano lasciato, appoggiato a un muro e intento a leggere il giornale. Quando li vide arrivare, si alzò in fretta.

"Siete tornati!" Fece un rispettoso inchino a Zeke e Nightingale. "Com'è andata?" Bastava uno sguardo per capire che i ragazzi erano di ottimo umore.

"Alla grande, ovviamente." Nightingale sorrise soddisfatta. "Non penso ci saranno altri attacchi da parte dei Loa. Puoi stare tranquillo."

Rook gli riferì tutti gli eventi, inclusi i Loa che erano riusciti a risparmiare. Therld aggiunse qualcosa al loro compenso per ciascuno di essi, e offrì la somma risultante a Nightingale.

"La ringrazio infinitamente, Principessa!" Si rivolse a Zeke. "Non sapete quanto è importante, per me, che nessun altro abbia dovuto soffrire a causa del mio errore." Mise via il resto del suo denaro. "Potete starne sicuri: parlerò a tutti di come anche i più giovani membri delle case Arsen e Jeong abbiano a cuore il popolo di Elenia." Si allontanò, mettendo immediatamente in atto la sua promessa.

Remi punzecchiò Nightingale nel fianco con la punta di un'ala. "Non montarti la testa, eh?"

Il sorriso di Nightingale non si attenuò minimamente. "Perché no? Siamo andati alla grande!"

Ricompensa:
Il party guadagna **50** Monete. Diminuisci la quantità di Monete guadagnato di **10** per ogni Loa dell'Acqua o Loa della Terra Sconfitto.

Torna al ***Round della Storia: La Città di Elenia*** Pg. 47

I Problemi coi Loa Continuano

Trovarono Therld dove l'avevano lasciato, appoggiato all'angolo di un edificio.

"Siete tornati!" Fece un inchino rispettoso a Zeke e Nightingale. La sua espressione cambiò rapidamente quando li guardò meglio. "Non avete una bella cera…"

Nightingale gli lanciò il cristallo di malagrazia. Therld lo prese al volo, con uno sguardoterrorizzato. "Oh."

"Ci abbiamo provato," disse Nightingale. "Non… non ci aspettavamo così tanti Loa tutti insieme. Mi dispiace."

"Ma…" Therld si ricompose, infilandosi il cristallo in tasca. "Sono certo che abbiate fatto del vostro meglio. So che avete tutti molto da fare. Vi ringrazio per aver provato." Therld offrì a Nightingale una piccola manciata di monete d'oro. "Il vostro tempo vale comunque una ricompensa, per quanto piccola."

Ricompensa:
Il party guadagna **10** Monete.

Torna al ***Round della Storia: La Città di Elenia*** Pg. 47

Bomba!

Zeke lasciò cadere l'involto di stoffa vuoto sul bancone, senza riuscire a nascondere un ghigno di trionfo. "Rieccoci, Ormic. Missione compiuta."

Ormic alzò gli occhi dalla sua lettura, spostando lo sguardo alternativamente dal fagotto alle loro facce. "Siete arrivati fino in fondo? Non si è attivato in anticipo?"

"Fin dove diceva la tua mappa." La voce di Rook suonava del tutto sicura.

Nightingale sembrava più esaltata del solito. "Si era parlato di una ricompensa?"

"Non avete idea di quanto questo significhi per me!" Ormic allungò la mano sotto il bancone, e estrasse una piccola borsa di pelle che atterrò sul tavolo con un tintinnio metallico.

Ricompensa:
Il party guadagna **60** Monete.

Speciale:
Se il Party ha sconfitto Whopper, Ormic esclama, con una certa volgarità, che sono anni che c'è una taglia sulla testa di quella creatura e vi offre un Oggetto Unico Ordinario casuale per il vostro contributo.

Una volta ottenuta la ricompensa, continuate a leggere.

"Grazie per l'aiuto," disse Ormic, con entusiasmo.

"Di niente." Zeke sollevò il sacchetto con aria disinvolta, soddisfatto del peso dell'oro che conteneva.

I ragazzi si girarono per andarsene, ma Nightingale si fermò un momento. "Se dovessi fare rapporto al re, farai meglio a sorvolare sul ruolo di sua figlia in questa faccenda. È un po' iperprotettivo."

"Aspetta, cosa? Sei la figlia di Balthazar?" Ormic impallidì, rendendosi conto della situazione. I ragazzi non rimasero a guardare la sua reazione.

Torna al ***Round della Storia: La Città di Elenia*** Pg. 47

Disinfestatori Inesperti

Quando finalmente tornarono, con la coda tra le gambe, alla bancarella di Ormic, il disinfestatore stava sbaraccando. Non era ancora notte, ma aveva già tirato giù l'insegna ed era impegnato a sistemare fiale di pozioni e sostanze chimiche dentro a scatole di legno grezzo.

"Ah, ne siete usciti vivi." Nonostante l'aspetto giovane, Ormic sembrava scaricare tutto il peso sulle stampelle. Gli ci volle un solo sguardo per vedere che erano messi male. "Non ero sicuro che foste sopravvissuti."

Zeke si sforzò di parlare nonostante il dolore. "Come lo sapevi?"

Ormic tornò a lavorare. "Le voci girano. I Falcetti tendono a essere vendicativi, per cui quando ho sentito di un altro attacco a una fattoria, ne ho dedotto che a voi doveva essere andata male." Scosse la testa. "Se quattro avventurieri dall'aria esperta non possono risolvere il problema… immagino di dovermi cercare un nuovo lavoro."

Chiuse il coperchio di un'altra scatola, lanciando un'occhiata a Nightingale. "Apprezzerei che non giungesse parola di questa storia a suo padre, principessa."

Nightingale si irrigidì, la tensione evidente. "Sai chi sono?"

"Prima no, ora sì." Si cacciò una mano in tasca, e ne cavò un piccolo borsellino, che lanciò a Nightingale. Lei lo prese al volo. "Non è granché… ma è tutto quel che posso permettermi. Per il vostro aiuto, e per la vostra discrezione."

Ormic fece una pausa, pensieroso, prima di parlare ancora. "Non è che per caso avete ucciso un Falcetto Guerriero, vero?"

Ricompensa:
Il party guadagna **10** Gold.

Speciale:
Se il Party ha sconfitto Whopper, Ormic esclama, con una certa volgarità, che sono anni che c'è una taglia sulla testa di quella creatura, e vi offre un Oggetto Unico Ordinario casuale per il vostro contributo.

Una volta ottenuta la ricompensa, continuate a leggere.

La voce di Rook era poco più di un sussurro mentre si allontanavano, tutti troppo imbarazzati per incrociare lo sguardo di Ormic. "Vuoi ancora tornare alle Caverne, Nightingale? Dopo un disastro simile?"

"Sì," rispose secca, con sguardo torvo. "Abbiamo fatto un casino, ma non significa che faremo un casino anche la prossima volta."

Torna al ***Round della Storia: La Città di Elenia*** Pg. 47

Falcetti a Bomba!

UNDERGROUND

Seguendo le indicazioni del disinfestatore, raggiungete una piccola caverna appena fuori dalla città. All'interno, sentite un familiare scalpitio nell'oscurità. Sembra che ce ne siano proprio un sacco. Farete meglio a stare in guardia. Chissà da dove potrebbero sbucare fuori quei dannati insetti, una volta che sarete entrati.

NORTH



Setup

TILES
UM1, UM3, UM9, UM11, UM43

TERRAIN
2 x Long Water

TOTEMS
1 x Blue
1 x Red
1 x Green
1 x Yellow

OBIETTIVI
1 x Blue

LOOT
1 x Random

EXITS
1 x Blue
1 x Red

FIGURES
6 x Cave Sickles

CONTINUA ▶

Falcetti a Bomba! continua

Condizioni finali

VITTORIA:
Un Avventuriero termina il turno sull'Uscita Rossa.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a: ***Falcetti a Non Finire*** Pg. 58

ALTERNATE VITTORIA:
Un Avventuriero finisce il turno sull'Uscita Blu.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a: ***Grotta Umida*** Pg. 56

SCONFITTA:
Tutti gli Avventurieri sono Sconfitti, o la Bomba Insetticida (Bug Bomb) è rimossa dal gioco.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a:
Disinfestatori Inesperti Pg. 53

SUGGERIMENTO: Uscite Multiple
In alcuni Incontri ci sono più token Uscita. Token *Uscita* diversi conducono a Incontri diversi. Usate le parti narrative per farti un'idea di dove portino le varie uscite. Ma fate attenzione: alcune strade sono più difficili di altre!



Regole speciali Incontro

PAURA DI CADERE:
I Falcetti delle Caverne non Saltano oltre il Terreno Pericoloso in questo Incontro.

BOMBA INSETTICIDA:
Se l'Avventuriero col token *Bug Bomb* è Sconfitto, metti il token nello spazio in cui l'Avventuriero è stato Sconfitto. Qualsiasi Avventuriero può compiere una Azione Incontro se si trova sul token, o adiacente ad esso, per raccoglierlo. Se il token si trova su un Terreno Pericoloso, viene rimosso dal gioco.

Bottino

LVL: ORDINARIO

BOTTINO BLU:
[redacted]

BOTTINO ROSSO:
[redacted]

BOTTINO VERDE:
[redacted]

BOTTINO GIALLO:
[redacted]

Obiettivi

OBIETTIVO BLU:
Quando un Avventuriero è adiacente a questo token, leggete il testo nascosto che segue:

[redacted]

Totem

TOTEM BLU:
[redacted]

TOTEM ROSSO:
[redacted]

TOTEM VERDE:
[redacted]

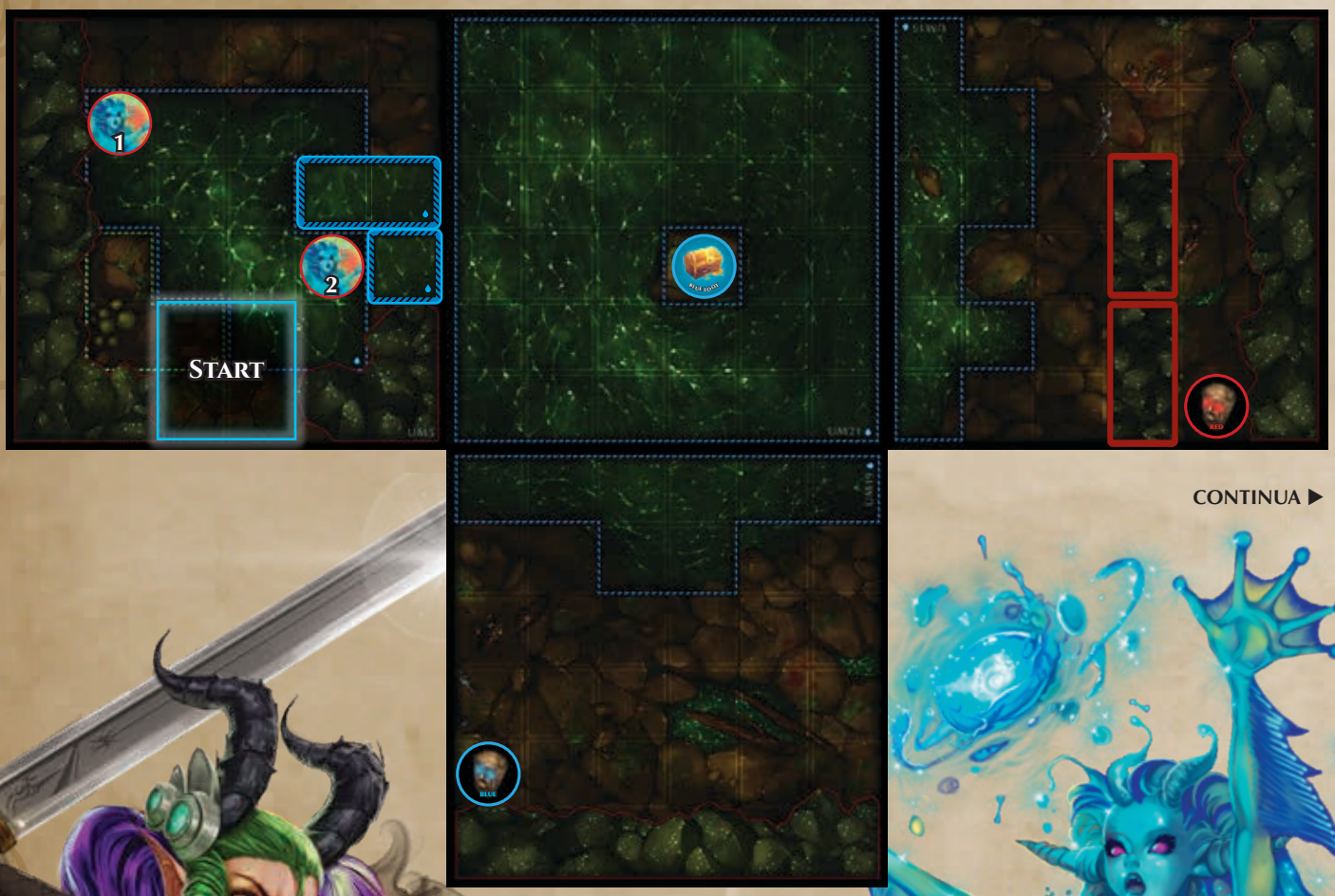
YELLOW TOTEM:
[redacted]

Grotta Umida

UNDERGROUND

Vi calate in una caverna isolata: atterrate rumorosamente nell'acqua bassa, evitando accuratamente le rocce affilate che emergono dal pavimento un po' ovunque, e vi guardate intorno. Non fate neanche in tempo a orientarvi, che due Loa dell'Acqua vi colgono di sorpresa.

NORTH



CONTINUA ▶

Grotta Umida continua

Setup

TILES
UM5, UM15,
UM19, UM21

TERRAIN
2 x Long Obstructing
1 x Long Water
1 x Water

TOTEMS
1 x Blue
1 x Red

LOOT
1 x Blue

FIGURES
2 x Water Loa

Condizioni finali

VITTORIA:
Un Avventuriero finisce il turno sull'Uscita Blu.

Ricompensa:
[illegible]
Continua a: ***Falcetti a Non Finire*** Pg. 58

SCONFITTA:
Tutti gli Avventurieri sono Sconfitti, o la Bomba Insetticida (Bug Bomb) è rimossa dal gioco.

Ricompensa:
[illegible]
Continua a:
Disinfestatori Inesperti Pg. 53

SUGGERIMENTO: Monete vs XP
Anche se i giocatori potrebbero avere la tentazione di uccidere tutto ciò che incontrano, è bene ricordare che gli **XP**, di norma, si guadagnano solo vincendo gli Incontri. Meglio non essere troppo avidi, o si rischia di perdere tutto!!

Regole speciali Incontro

IMBOSCATA:
Nell'allestire questo Incontro, dopo aver distribuito le carte Iniziativa, spostate i Water Loa avanti di **1** sul Tracciato Iniziativa.

BOMBA INSETTICIDA:
Se l'Avventuriero col token *Bug Bomb* è Sconfitto, mettete il token nello spazio in cui l'Avventuriero è stato Sconfitto. Qualsiasi Avventuriero può compiere un'Azione Incontro se si trova sul token, o adiacente ad esso, per raccoglierlo. Se il token si trova su un Terreno Pericoloso, è rimosso dal gioco.

Bottino

LVL: ORDINARIO

BOTTINO BLU:
[illegible]

BOTTINO ROSSO:
[illegible]

BOTTINO VERDE:
[illegible]

BOTTINO GIALLO:
[illegible]



Obiettivi

OBIETTIVO BLU:
[illegible]

Totem

TOTEM BLU:
[illegible]

TOTEM ROSSO:
[illegible]

TOTEM VERDE:
[illegible]

Falcetti a Non Finire

UNDERGROUND

Un odore nauseabondo vi stordisce come una botta in testa. Il nido non dev'essere lontano. Avete sentito parlare di Falcetti Guerrieri che difendono le parti più profonde dei loro alveari. Si dice che siano più forti dei normali Falcetti delle Caverne. Speriamo siano solo dicerie!

NORTH



CONTINUA ▶

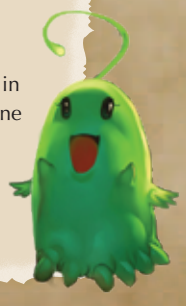
SUGGERIMENTO: Aggro, Pulling & Urgenza

Ricorda: se un Combattente Intelligente non ha le condizioni per intraprendere alcun AI Step , quel Combattente non farà nulla. Questo significa che molti nemici non faranno niente a meno che un Avventuriero non si avvicini abbastanza. Sta ai giocatori trarne vantaggio.

Ma attenzione! Se per nessuno dei Combattenti che state affrontando si sono verificate le condizioni per un AI Step entro la fine del round, e non avete messo in gioco un Combattente, i giocatori riceveranno un token *Urgenza*. Se il party ottiene il quarto token *Urgenza*, tutti gli Avventurieri sono Sconfitti!

Per fortuna, i token *Urgenza* vengono rimossi alla fine di ogni Incontro.

Vedi **pagina 18** del Regolamento.





Falcetti a Non Finire continua

Setup

TILES
UM1, UM3,
UM5, UM7, UM11

TERRAIN
2 x Passage

TOTEMS
1 x Blue

OBIETTIVI
1 x Blue
1 x Red
1 x Green

LOOT
3 x Random

FIGURES
5 x Cave Sickles

Condizioni finali

VITTORIA:
Un Avventuriero trova e finisce il turno sull'Uscita Blu.

Ricompensa:

Continua a: ***Bomba!*** Pg. 53

SCONFITTA:
Tutti gli Avventurieri sono Sconfitti, o la Bomba Insetticida è rimossa dal gioco.

Ricompensa:

Continua a:
Disinfestatori Inesperti Pg. 53

CONDIZIONE ALTERNATIVA DI SCONFITTA:
La Bomba Insetticida è stata piazzata, ma tutti gli avventurieri sono stati Sconfitti.

Ricompensa:

Continua a: ***Bomba!*** Pg. 53

Regole speciali Incontro

IL FATTORE SORPRESA:
Se l'ultimo Incontro giocato è stato Grotta Umida, gli Avventurieri cominciano nella Zona di Partenza arancione. Nell'allestire l'Incontro, dopo aver distribuito le carte iniziativa, spostate le carte Iniziativa dei Cave Sickle in fondo al Tracciato Iniziativa. Poi leggete il seguente testo nascosto:

BOMBA INSETTICIDA:
Se l'Avventuriero col token *Bug Bomb* è Sconfitto, metti il token nello spazio in cui l'Avventuriero è stato Sconfitto. Qualsiasi Avventuriero può compiere un'Azione Incontro se si trova sul token, o adiacente ad esso, per raccoglierlo. Se il token si trova su un Terreno Pericoloso, è rimosso dal gioco.

Bottino

LVL: ORDINARIO

BOTTINO BLU:

BOTTINO ROSSO:

BOTTINO VERDE:

BOTTINO GIALLO:

Obiettivi

OBIETTIVO BLU:
Sembra proprio il posto giusto! Mentre è adiacente a questo token, l'Avventuriero con la Bomba può fare un'Azione Incontro per leggere il seguente testo nascosto:

OBIETTIVO ROSSO:
Appena un Avventuriero qualsiasi si muove su questo spazio, leggete quanto segue:

OBIETTIVO VERDE:
Leggete questo testo solo se vi viene indicato:

Totem

TOTEM BLU:

Una Via Già Battuta

UNDERGROUND

Le Bianche Caverne sono ridotte peggio di come ve le ricordavate. Sembra che quest'area sia crollata dopo che ve ne siete andati. Nel pavimento si aprono diverse voragini, e i resti di varie piccole frane vi bloccano la strada. Dal lato opposto, verso ovest,vedete il sentiero che porta alla stanza dell'altare, ma sembra che la piattaforma sia stata completamente distrutta. Cosa ancora più strana, un Animato vi attende accanto all'uscita. I suoi occhi brillano di un bagliore rosso, ma l'armatura non sembra pronta a combattere. Si muove stranamente a scatti. A nord, potete vedere diversi Falcetti delle Caverne intenti a farsi gli affari propri.

NORTH



Setup

TILES
UM42, UM46, UM62, UM66

TERRAIN
2 x Long Obstructing
1 x Long Dangerous
1 x Obstructing

TOTEMS
1 x Blue

OBIETTIVI
1 x Blue

LOOT
2 x Random

EXITS
1 x Blue

FIGURES
5 x Cave Sickles

CONTINUA ▶

Una Via Già Battuta continua

Condizioni finali

VITTORIA:
Un Avventuriero finisce il turno sull'Uscita Blu.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a: ***Una Via Alternativa*** Pg. 62

SCONFITTA:
Tutti gli Avventurieri sono Sconfitti.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a: ***Una Via Alternativa*** Pg. 62

Achievement

ATTACCO DALL'ALTO:
Se un Avventuriero ha Saltato (Jumped) con successo uno spazio Terreno Pericoloso e poi Sconfitto un avversario nello stesso turno, leggi il seguente testo nascosto:

[redacted]

Regole speciali Incontro

NON MI FIDO DI QUELL'ARMATURA
Fintanto che esso è in gioco, un Avventuriero può Attaccare o lanciare un Incantesimo contro il token *Obiettivo Blu* come se avesse **8** e 2 **PURPLE** Conviction. Se infligge danno, leggi il testo nascosto che segue:

[redacted]

[redacted]

Bottino

LVL: ORDINARIO

BOTTINO BLU:
[redacted]

BOTTINO ROSSO:
[redacted]

BOTTINO VERDE:
[redacted]

BOTTINO GIALLO:
[redacted]

Obiettivi

OBIETTIVO BLU:
L'Obiettivo Blu rappresenta un Animato, seduto con le spalle appoggiate al muro della caverna. Quando un Avventuriero entra in uno spazio adiacente a questo token, leggi il testo nascosto che segue:

[redacted]

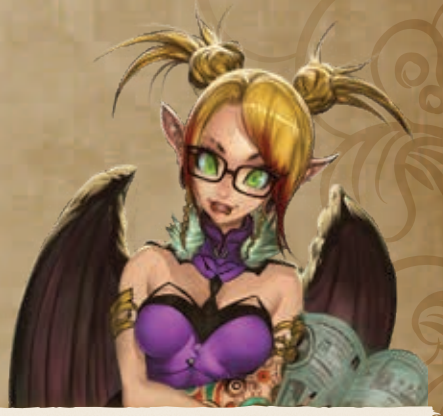
Totem

TOTEM BLU:
[redacted]

[redacted]

A:
[redacted]

B:
[redacted]





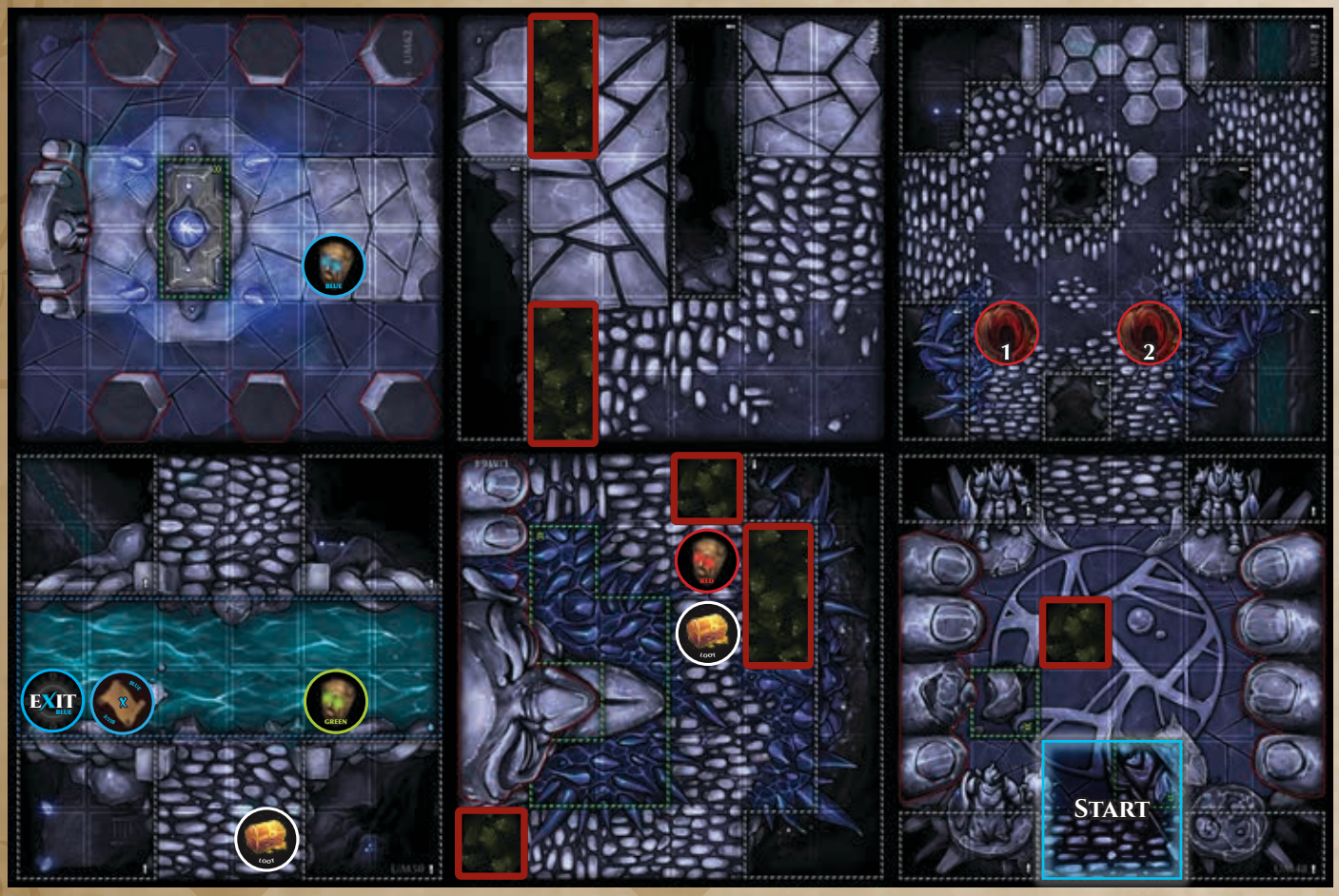
SUGGERIMENTO: LVL del Bottino
È importante ricordare che il LVL del Bottino migliorerà man mano che i giocatori vanno avanti nell'Avventura. Perseverate!

Una Via Alternativa

UNDERGROUND

Suri vi guida attraverso i meandri della caverna, finché arrivate in un posto che avete già visto. Anche qui, le frane hanno trasformato pesantemente l'ambiente rendendo più difficile muoversi. Per fortuna, qui il pavimento è ancora in condizioni accettabili. Più avanti, vi attendono vari Animati pronti a combattere.

NORTH



Setup

TILES
UM42, UM46, UM48,
UM50, UM62, UM64

TERRAIN
3 x Long Obstructing
3 x Obstructing

TOTEMS
1 x Blue Totem
1 x Red Totem
1 x Green Totem

OBIETTIVI
1 x Blue

LOOT
2 x Random

EXITS
1 x Blue

FIGURES
2 x Animates

CONTINUA ▶

Una Via Alternativa continua

Condizioni finali

VITTORIA:
Un Avventuriero finisce il turno sull'Uscita Blu.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a: ***Una Via da Trovare*** Pg. 64

SCONFITTA:
Tutti gli Avventurieri sono Sconfitti.

Ricompensa:
[redacted]
Continua a: ***Una Via da Trovare*** Pg. 64

Achievement

DIMOSTRAZIONE DI ABILITA':
Se sconfiggi un Animato che non aveva Danni all'inizio del tuo turno, leggi il testo nascosto che segue:

[redacted]

Bottino

LVL: ORDINARIO

BOTTINO BLU:

[redacted]

BOTTINO ROSSO:

[redacted]

BOTTINO VERDE:

[redacted]

BOTTINO GIALLO:

[redacted]

Obiettivi

OBIETTIVO BLU:
Quando un Avventuriero entra in uno spazio adiacente a questo token, leggi il testo nascosto che segue:

[redacted]

[redacted]

Totem

TOTEM BLU:

[redacted]

TOTEM ROSSO:

[redacted]

TOTEM VERDE:

[redacted]

YELLOW TOTEM:

[redacted]

Avanti!

Remi sorvolava le teste dei suoi amici. Erano tutti esausti, a malapena in grado di trascinarsi avanti. Per lo meno, questa caverna era abbastanza alta da permetterle di volare.

"Di qua!" lampi di luce viola brillavano nell'aria davanti a loro, mentre Suri li guidava verso una stretta apertura nel muro. "Stanno guadagnando terreno!"

Nonostante l'urgenza della situazione, la voce di Suri sembrava allegra. Remi fece appena in tempo a frenare, atterrando in modo parecchio sgraziato.

Nightingale si infilò nell'apertura davanti a lei con un'unica agile capriola.

Remi la seguì un istante dopo, sentendo la pietra ruvida sfregare contro il suo piumaggio. Per fortuna, il passaggio attraverso cui Suri li aveva condotti sembrava aggirare la porta bloccata dai Guardiani.

Continua a: ***Facci Strada!*** Pg. 66

Una Via da Trovare

UNDERGROUND

Con un gesto della mano, Suri vi impone di fermarvi. Scompare per un istante, poi ricompare. Vi avverte che l'uscita della prossima area è chiusa a chiave, e che la creatura che custodisce la chiave è molto forte. Senza lasciarvi intimorire, proseguite. Ben presto girate l'angolo e raggiungete un'altra stanza, dove sorge un altare. Un Animato monta la guardia davanti all'altare, circondato da Falcetti delle Caverne. La figura massiccia emette il suo verso acuto e carica verso di voi, brandendo minacciosamente la sua ascia.

NORTH



Setup

TILES
UM42, UM62, UM64, UM68

TERRAIN
1 x Long Obstructing
3 x Obstructing

TOTEMS
1 x Blue
1 x Red

OBIETTIVI
1 x Blue

LOOT
1 x Random

FIGURES
1 x Animate
3 x Cave Sickles

CONTINUA ▶

Una Via da Trovare continua

Condizioni finali

VITTORIA:
Un Avventuriero trova e finisce il turno sull'Uscita Blu.

Ricompensa:

Continua a: ***Facci Strada!*** Pg. 66

SCONFITTA:
Tutti gli Avventurieri sono Sconfitti.

Ricompensa:

Continua a: ***Avanti!*** Pg. 63

Achievement

COME UN FULMINE:
Se un Avventuriero Schiva (Dodge) con successo **5** Attacchi in **1** round, leggi il testo nascosto che segue:

Bottino

LVL: ORDINARIO

BOTTINO BLU:

BOTTINO ROSSO:

BOTTINO VERDE:

BOTTINO GIALLO:

Obiettivi

OBIETTIVO BLU:
Questo token rappresenta un massiccio portone a due ante. Quando il Guardiano è sconfitto, leggi il testo che segue:

A.

B.

Totem

TOTEM BLU:

TOTEM ROSSO:



Quest Principale: Ritorno alle Caverne

"Non ci guarda nessuno. Adesso!" incitò Rook, correndo avanti.

Le Guglie erano piene di guardie, ma non ce n'era nessuna a controllare questo passaggio attraverso le torri. Non era strettamente necessario entrare di nascosto in quella zona, ma Zeke dubitava gli sarebbe stato permesso di entrare nelle Caverne come se niente fosse. La sua famiglia e quella di Nightingale non avrebbero permesso loro di mettersi in pericolo in quel modo.

Raggiunsero la porta. Era fatta di metallo spesso, coperta da uno strato sottile di falsa pietra all'esterno. Rook non l'avrebbe notata, se non avesse già saputo dove cercare. La porta rotonda era uguale a come l'avevano lasciata, salvo qualche nuovo segno di usura sulla barra di metallo che la chiudeva.

"Ok!" Nightingale spinse via la sbarra. "Aiutatemi ad aprirla!"

Tutti insieme si aggrapparono alla porta, tirando per vincere la resistenza dei cardini arrugginiti, finché questa cominciò ad aprirsi. Nightingale e Remi fecero del loro meglio per aiutare, anche se Rook non notò una gran differenza per i loro sforzi. Ancora qualche istante di fatica e sudore e la porta si aprì verso l'interno, cigolando.

Nightingale avanzò per prima nell'oscurità, estraendo l'arma. "Andia-"

Rook l'afferrò per il corno e lei si arrestò, guardandolo malissimo.

"Ehi!" protestò.

"Scordati di stare in testa al gruppo," disse Rook. "Sono il tuo cavaliere, è mio dovere tenerti al sicuro." La lasciò andare e le passò davanti, l'arma in pugno.

"Non sei ancora il mio cavaliere. Non sei stato investito ufficialmente," rispose lei, imbronciata.

"Mi dispiace dirlo, ma credo sia una buona idea." Zeke seguì Rook, superando Nightingale. "Se ti facessi ammazzare, mia mamma mi farebbe una testa così."

Nightingale entrò per ultima. Si chiusero la porta alle spalle, e si avviarono nell'oscurità.

Rook chiamò Suri sottovoce, e di nuovo comparve la strana luce, lampi violacei e purpurei che zampillavano come acqua dal suo amuleto. In quel bagliore si solidificò una forma ultraterrena, che galleggiava in un vento solo suo.

"Ri-ciao," li salutò Suri. "A quanto pare siete tutti piuttosto vivi!" La strana ragazza sembrava quasi sorpresa, mentre li osservava tutti con apparente curiosità.

Rook annuì. "Grazie a te, Suri. Pensi di poterci aiutare a orientarci nelle caverne?"

"Dipende da dove siete diretti."

Nightingale si fece avanti, la coda che frustava l'aria, impaziente. "C'è una grande stanza, vicino a dove ci siamo incontrati ieri, con un piedistallo, sull'orlo di un dirupo."

"È questo che vuoi, Rook?"

Lui esitò, studiando il volto pallido di Nightingale. "Sì. Torniamo in quella stanza."

Suri fece un inchino ostentato a mezz'aria, trasformandolo poi in una capriola. "Seguitemi, allora." Scomparve in un lampo, lasciandosi dietro una scia luminosa nell'aria.

Non avevano fatto molta strada, quando una forma mostruosa emerse dal buio proprio di fronte a loro.

Continua a: ***Una Via Già Battuta*** Pg. 60

Facci Strada!

"Sei sicura che sia per di qua?" chiese Nightingale per la decima volta, evidentemente a disagio. "Queste sale e corridoi sembrano tutti uguali."

"Sì." Suri non sembrava infastidita. Per quante volte Nightingale ripetesse la stessa domanda, il tono di Suri non cambiava mai.

"Che importanza ha ritrovare o meno quel posto, Nightingale?" chiese Rook.

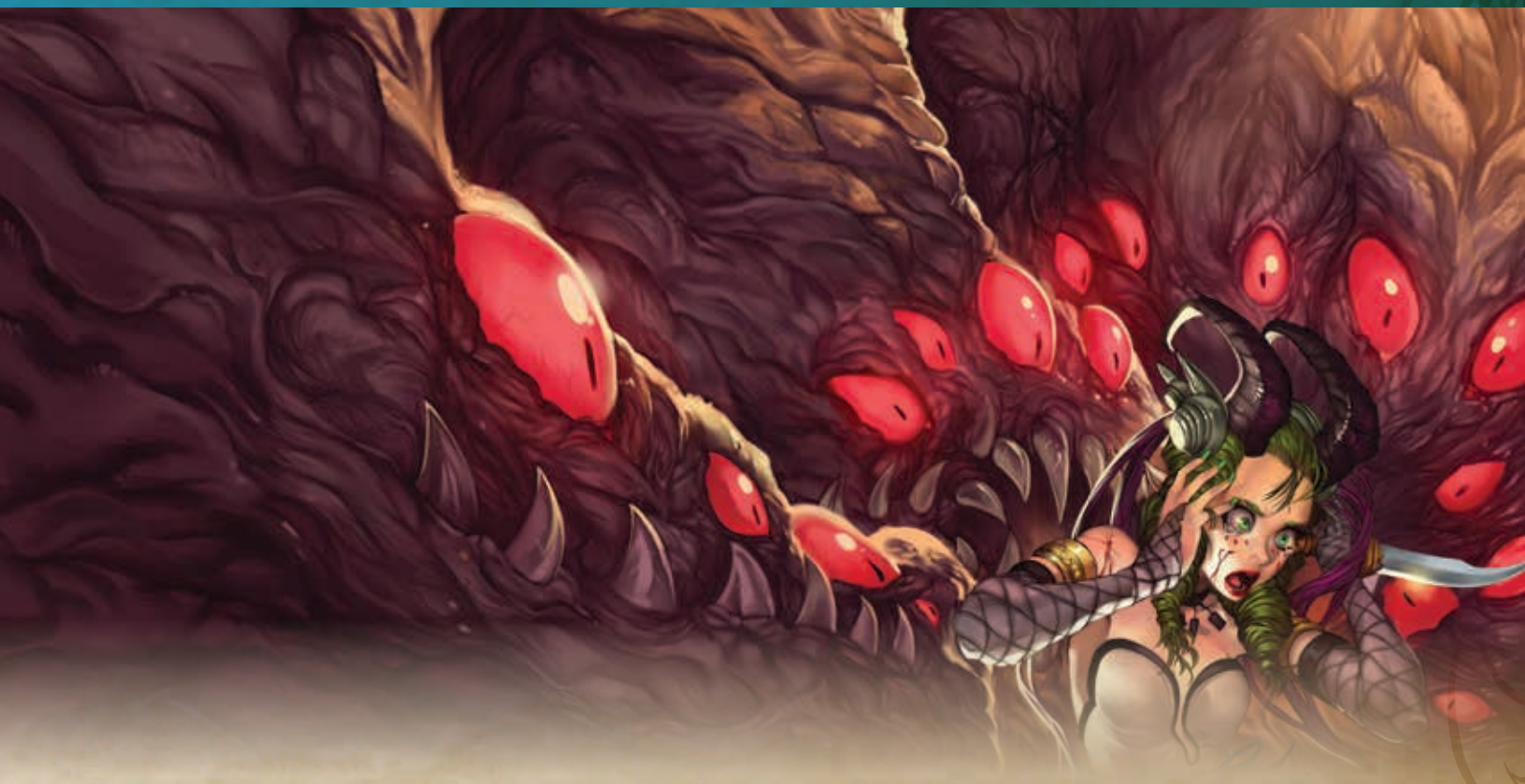
Nightingale aprì la bocca per ricordargli che non stava al suo cavaliere mettere in dubbio le sue ragioni, ma si fermò in tempo. Rook era suo amico, e non c'era ragione di trattarlo così. "Ci dev'essere qualcosa di importante su quel piedistallo. Magari il nostro primo tesoro serio!"

"A questo punto tanto vale controllare." Remi raggiunse Nightingale, con un gesto disinvolto delle ali. "Ormai dovremmo essere vicini."

"Lo siete." Suri si fermò, indicando una porta dall'arcata piuttosto bassa. "La stanza che cercate è proprio oltre quella porta."

Continua a: ***L'Incubo si Manifesta*** Pg. 67

L'Incubo si Manifesta



Zeke teneva l'arma pronta e la guardia alta, mentre si muovevano furtivamente nell'enorme sala. Non dovevano lasciare la minima possibilità di sorprenderli a un mostro come Hogrifar: soprattutto perché sicuramente questa volta non se li sarebbe lasciati sfuggire.

Nightingale attraversò l'ampia stanza di corsa, gli occhi fissi sul piedistallo. Nemmeno durante il MAST era mai stata così concentrata su qualcosa. Non c'era traccia di Hogrifar, tranne una macchia scura sul pavimento. Nessun cadavere, cosa di cui Zeke era grato. Ladro o meno, nessuno meritava di finire sventrato da una testa gigante.

Zeke si fermò a qualche passo di distanza dal piedistallo, tenendo d'occhio le porte. "Prendi quel che hai da prendere e andiamocene," disse, alzando la voce quanto bastava ad essere sicuro che Nightingale lo sentisse. "Possiamo studiarlo quando saremo fuori di qui."

"Non… non capisco…" balbettò Nightingale, con una rabbia improvvisa nella voce. Sul piedistallo di fronte a lei non c'era altro che uno spazio vuoto, dove prima c'era un tesoro. "Era proprio qui! Abbiamo fatto tutta questa strada, e…"

All'improvviso al testa di Nightingale scattò all'indietro, e tutto il suo corpo prese a tremare. Il suo urlo eruppe così forte e doloroso che Zeke arretrò, spaventato.

Qualcosa di nero stava sgorgando fuori dalla bocca urlante di Nightingale, andando a consolidarsi nell'aria di fronte a lei. Zeke represse un conato di vomito alla vista di quella strana massa che cresceva. L'urlo di Nightingale divenne un suono tutt'altro che umano, e il coro discordante delle innumerevoli bocche del mostro si unì a lei.

Nightingale barcollò all'indietro, crollando sul pavimento a pochi passi dal dirupo. Rimase lì ad annaspare come un pesce sulla spiaggia, le mani che cercavano debolmente la gola.

Zeke lasciò cadere l'arma e guardò con orrore l'abominio che aveva di fronte. Non assomigliava a niente che avesse mai visto, era ben più orribile anche di Hogrifar. Almeno quel mostro era fatto di carne e seguiva una geometria comprensibile. Questa creatura no: le sue forme disgustose si muovevano nello spazio in modi che gli facevano male agli occhi.

Bocche, occhi e bagliori simili a stelle brulicavano lungo il suo corpo di pece. La sagoma mutava continuamente, le forme degli occhi che fluivano in quelle di organi che non avrebbe saputo nominare. Dovette sforzarsi per non vomitare a quella vista.

Eppure la creatura parlava. Non come una persona o, come lo spirito che era Suri, con parole familiari e una strana intonazione. La voce del mostro faceva tremare tutto ciò che lo circondava. La creatura parlava con migliaia di suoni discordanti: stridore di rocce, vetro infranto, e l'ultimo respiro del ladro in agonia.

"Meno che insignificanti!" esclamò l'abomino. "Le creature di questo regno sono forse così deboli che anche un compito così semplice è troppo, per voi?"

"Cosa sei?" chiese Zeke, completamente paralizzato dal terrore.

La creatura rivolse verso di lui la sua ira. "Lumache prigioniere di dimensioni che si possono contare, falsi dei dall'immortalità accidentale, io ho visto il divino! Non mi piego a falsi padroni! Io sono Maluma!"

CONTINUA ▶

L'Incubo si Manifesta continua

Rook passò all'improvviso accanto a Zeke, lanciandosi all'attacco della creatura. "Stai lontano da lei!"

Prima che Rook potesse attaccare il Maluma, il mostro afferrò Nightingale per la testa, e fluì verso di lei. Zeke corse avanti per aiutarla, con Remi al seguito, ma furono troppo lenti. Quando raggiunsero Nightingale, il mostro le si era già infilato giù per la gola. Un ultimo lampo di viscida oscurità, e scomparve.

Remi raggiunse Nightingale spintonando gli altri, e la tirò delicatamente a sedere. "Respira ancora."

Rimasero a fissarla, senza dire una parola. Zeke non sapeva da quanto tempo stavano lì, in silenzio.

Infine, Nightingale cominciò a muoversi un minimo, e aprì un occhio. Quandò Remi la lasciò andare, riuscì a reggersi seduta. "L'avete… l'avete visto anche voi?"

"Sì," mormorò Zeke, la preoccupazione evidente nella voce. "Abbiamo visto."

Nightingale saltò in piedi, guardandosi il corpo, le braccia, in preda all'orrore. "Dobbiamo… dobbiamo solo dirlo a Balthazar! Sa tutto sui mostri di ogni tipo!" Si avviò a passo incerto verso la porta, in preda al panico. "Andiamo!"

"Night…" Zeke sembrò esitare, ma alzò un braccio per rallentarla. "È già partito per la caccia, ricordi? È andato."

"Magari Kezia, o Yoel?" suggerì Rook.

"Mia mamma con tutta probabilità è già partita, e Yoel è uno stronzo. Non sono sicura che saprebbe come aiutarmi. Potrebbe decidere di rinchiudermi in qualche segreta, o roba del genere." Barcollò un poco. Zeke l'afferrò prima che potesse cadere, attento a non pestarle la coda.

Rook fece una smorfia. "Ok, no. Shayliss?"

Nightingale continuava a guardarsi intorno mentre parlavano. "Buona idea! Se è abbastanza esperta da insegnare all'istituto, deve per forza sapere cosa mi sta succedendo!"

Il tono di Rook era pratico e carico di urgenza. "Dovremmo andare da Shayliss più in fretta possibile. Con tutto il casino che abbiamo fatto, potremmo aver attirato l'attenzione di qualcosa. Hogrifar è ancora qui da qualche parte."

Suri comparve accanto a loro in un lampo di luce. "C'era una creatura, qui, poco fa? Qualcosa di… oscuro?" roteò nell'aria, fissando Nightingale.

Rook rispose. "Una specie di… demone, fatto di pece. Ne sai qualcosa, Suri?"

Lei scosse la testa. "No, ma… l'ho sentito. Sembrava quasi… familiare. Un esterno, dal mio regno invece che dal tuo."

Nightingale rimase ferma un altro istante a prendere fiato. Si staccò da Zeke, per dirigersi verso la porta aperta. "Pensiamo solo a cosa possiamo fare per liberarcene."

Con l'aiuto di Suri tornarono rapidamente in superficie, senza incontrare niente di intenzionato a divorarli. Nightingale sembrava riprendersi a vista d'occhio. Quando ebbero raggiunto la superficie, aveva smesso di barcollare e il colore le era tornato sulle guance.

Nightingale trovò la sorella da sola, in una delle sale del piano superiore del castello. Aveva chiesto agli altri di aspettarla di sotto; se sperava di ottenere le informazioni che cercava senza rivelare il casino che avevano combinato doveva agire con discrezione, e non ci sarebbe riuscita con gli altri intorno.

Appollaiata su una balaustra, Shayliss faceva rimbalzare una pallina contro una parete. La sua mira era quasi perfetta, e la riacchiappava al volo ogni volta. Per fortuna, visto il volo che avrebbe fatto se si fosse sbilanciata. Il foro al centro dell'enorme scala a chiocciola scendeva di tre piani. "Ehi, sorellina." Shayliss la salutò, allungandosi ad acchiappare la palla prima che volasse oltre il parapetto.

"Ehi!" Nightingale restituì goffamente il saluto. "Che fai?"

"Mi nascondo dal nuovo signore e padrone, sua altezza Yoel." Shayliss alzò gli occhi al cielo. "Ho sentito che vi siete divertiti un po', giù in città."

Nightingale distolse lo sguardo, temendo che Shayliss vi leggesse troppo. "Ci siamo divertiti un sacco. Ci stiamo godendo la nostra libertà dalle grinfie dell'istituto."

Shayliss tornò a far rimbalzare la pallina. "Non scordarti dei nostri insegnamenti. Middara è pericolosa."

"Già." Nightingale si voltò, con la scusa di gettare un'occhiata casuale al foro della scala. "Comunque… c'era gente in città che parlava di un mostro di qualche genere. Per caso sai cos'è un Maluma?"

Shayliss continuò a concentrarsi sulla palla, il tono di voce immutato. "Mai sentito nominare." Saltò giù, atterrando sulle scale alle spalle di Nightingale. "Sicura che non fossero solo dicerie?"

Nightingale si girò per andarsene, nascondendo la delusione. "Probabile. Grazie comunque. Sei la mia sorella preferita."

Shayliss la guardò allontanarsi in gran fretta.

Nightingale trovò i suoi amici ad attenderla nella sala principale, nervosi, attorno a un capo di un enorme tavolo.

Rook si alzò vedendola entrare, le dita intrecciate in un gesto ansioso. "Che dice la Principessa Shayliss?"

"Non molto, purtroppo." Nightingale si avvicinò al tavolo, ma senza sedersi. Era troppo nervosa per stare ferma. "Non ha mai sentito parlare di un Maluma. Avete tirato fuori altro da Suri?"

Rook scosse la testa. "Abbiamo provato, ma non è potuta rimanere a lungo. Può restare in questa realtà per poco tempo alla volta, prima di essere costretta ad andarsene."

Nightingale sospirò, poi disse: "Penso ci sia un altro posto in cui potremmo cercare. Ma… non vi piacerà."

Remi e Zeke si alzarono in piedi immediatamente, anche se fu Rook il primo a parlare. "Possiamo sperare che non si tratti di esplorare altri dungeon?"

Nightingale abbassò la voce fino a un sussurro, costringendo gli altri a stringersi intorno a lei per ascoltare. "Lo studio di mio padre."

CONTINUA ▶

L'Incubo si Manifesta continua

Le loro reazioni furono quelle che si aspettava: shock e confusione. Prima che potessero fare obiezioni, Nightingale insistette. "Se Balthazar fosse qui, ci farebbe entrare lui stesso," disse.

Incrociò lo sguardo di Rook, che sembrava pronto a obiettare. "So che l'hai visto anche tu. Qualunque cosa sia un Maluma, non è niente di buono. Lo studio di Balthazar è la mia unica speranza di trovare un modo di liberarmene prima che le cose peggiorino."

"Ho… sentito dire che il re custodisce dei testi incredibilmente antichi." Rook suonava incerto, ma anche un po' emozionato. "Studiarli sarebbe un privilegio unico."

Remi tirò fuori dalla borsa un piccolo involto. Lo srotolò sul tavolo, rivelando un set di attrezzi da scasso. "Credo di potervi fare entrare io…" Dieci minuti dopo, erano dentro.

Lo studio era una stanza a due piani, con ogni superficie verticale ricoperta di scaffali sovraccarichi. Al piano terra c'erano soprattutto scrivanie, mentre al piano di sopra c'erano un ampio balcone di pietra e altri scaffali su entrambi i lati.

Il gruppo cominciò la ricerca in relativo silenzio, ben consci della natura clandestina della loro visita. Nightingale si sarebbe presa tutta la responsabilità, se fossero stati scoperti, ma anche così dubitava che Yoel sarebbe stato clemente.

Rook era di gran lunga il più veloce: in pochi secondi riusciva a esaminare interi scaffali, selezionando uno o due volumi per volta, formando una pila sempre più alta tra le sue braccia. Nel giro di un'ora si era fatto un'idea di come Balthazar aveva organizzato la libreria, e ora di sera aveva identificato l'unico libro veramente rilevante.

Rook si schiarì la voce, svegliando bruscamente Nightingale dal suo involontario pisolino tra le pile di libri. Il movimento brusco ne fece oscillare una, e Nightingale la fermò appena in tempo per evitare una valanga di carta. "Cos… che c'è?"

"Penso di aver trovato quello che cerchiamo," Rook parlava lentamente, reggendo il tomo con entrambe le mani. Era un libro enorme, largo quasi un metro. Le pagine erano ingiallite e consunte ai margini. "Vorrei ci fosse di più."

Zeke scese giù di corsa dalla balconata. Remi alzò lo sguardo da quello che stava leggendo, semisepolta tra le montagne di incartamenti sulla scrivania di Balthazar. Nightingale si chiese perché Remi stesse cercando indizi tra le carte personali di suo padre, ma il pensiero passò in secondo piano di fronte alla prospettiva di ricevere una risposta.

Rook aprì il libro alla pagina dove aveva tenuto il segno con un dito, fino a trovare il paragrafo che cercava. "Il parassita Maluma non può essere rimosso, salvo distruggendo l'ospite. La creatura sarà quindi costretta a occupare la più vicina creatura vivente, o in mancanza di ciò, bandita dal mondo materiale." Rook alzò lo sguardo. "C'è una lunga lista di persone infette, o sospette tali, e come sono morte."

Nightingale soppresse a stento un gemito. Tutto si fece grigio e distante. "Quindi sono morta. La mia prima vera avventura, e mi ritrovo in testa un demone che mi ucciderà." Ebbe un brivido, e la voce le uscì in una risata forzata. "Mi sa che Balthazar aveva ragione: sono troppo scarsa per il Demiurgo."

Le sembrava strano essersi sentita così ottimista riguardo alla propria vita, solo pochi giorni prima. Nightingale aveva davanti a sé eterna giovinezza, un futuro in una prestigiosa organizzazione militare, amici fidati. Ora, stava andando tutto in fumo. Nel suo futuro c'era solo una fine orribile e dolorosa, strangolata dall'interno da quel parassita. Prima della fine sarebbe diventata come quel ladro impazzito, e non poteva farci proprio niente.

"Nightingale!" l'urlo di Zeke attraversò la nebbia dei suoi pensieri, e lei si girò di scatto verso di lui.

"Cosa?" Le lacrime minacciavano di cominciare a scendere da un momento all'altro. Nightingale si asciugò gli occhi lucidi con la manica. "Che c'è ancora?"

Rook si schiarì la voce. "Non ho finito. C'è questa parte verso la fine che dovresti sentire…" sollevò un po' il libro, e continuò più forte. "È noto che coloro che praticavano l'antica magia Theodotion utilizzassero i Maluma come famigli. Come fossero in grado di impedire alle creature di infettarli non ci è noto, tuttavia che lo facessero è un dato inconfutabile." Smise di leggere e chiuse il libro.

"Visto?" Zeke posò delicatamente una mano sulla spalla di Nightingale. "C'è ancora speranza. Chiunque fossero questi tizi del Theodotion, sapevano controllare quei cosi!" Si voltò. "Rook! Scommetto che hai già trovato un libro su di loro? Probabilmente non dovremo nemmeno uscire da questo studio."

Rook si lasciò cadere con un sospiro su una sedia lì vicino, che scricchiolò minacciosamente sotto il suo peso.

"Ho cercato dappertutto. Purtroppo qui non c'è niente. Niente che possa trovare nel tempo che abbiamo, per lo meno." Indicò le montagne di libri attorno a loro. "Ho sentito nominare questo Theodotion in passato, però. Pare sia roba potente. Ma fino a oggi non avevo nemmeno mai trovato testimonianze attendibili della sua esistenza. Ci vorrà di più che un'effrazione in uno studio per trovare qualcosa di utile."

Remi andò a sedersi accanto a Nightingale. "Forse so dove potremmo scoprire qualcosa." Reggeva in mano una pila di carte. "Mio padre non è la persona più rispettabile di Middara, ma le informazioni sono il suo mestiere. Se c'è qualcuno in grado di riscoprire una scuola di magia morta e sepolta, è lui.

"Dove vive?" Nightingale deglutì a forza e cercò di ricomporsi. Quella briciola di speranza, per quanto piccola, contrastava la sua paura e disperazione abbastanza da restituirle un po' di lucidità. Avevano già affrontato sfide impossibili nell'ultimo paio di giorni. Magari potevano farcela anche stavolta.

Remi cominciò a frugare tra le carte. "Rahmsted. È a pochi giorni di cammino da qui. Meno, se puoi volare."

Rook mise giù il grosso libro. "Penso sia meglio sbrigarsi. Più stiamo qui dentro, più è probabile che Shayliss o Yoel finiscano per beccarci."

Nightingale si guardò intorno, quasi si aspettasse di vedere un manipolo di guardie scendere dalla balconata. "Hai ragione."

Gli umani sono tutti uguali…

CONTINUA ▶

L'Incubo si Manifesta continua

Nightingale si bloccò, sentendo le parole riempirle la testa.

Così pieni di speranza. Pensi di poterti liberare di me così facilmente?

Si voltò, cercando la fonte della voce. Non vide nessuno, a parte i suoi amici. La voce non veniva dalla stanza. Era dentro di lei.

"Qualcosa non va?" chiese Remi.

"L'hai sentito?"

Remi inclinò la testa. "Sentito cosa?"

Nightingale si costrinse a sorridere. "Niente, tutto a posto. Abbiamo un piano. Andiamo a Rahmsted!"

Il Theodotion è un'arte perduta, figlia di Balthazar. Non puoi fuggire. Presto il tuo corpo sarà mio.

Nightingale ignorò la voce, raccogliendo tutta la sua volontà per bloccarla.

Rook raccolse i loro effetti personali. "Prendiamo la nostra roba, allora. Meglio avviarci prima che Yoel o Shayliss si accorgano che gli è sparita una sorella."



Ricompensa:
Nightingale è infettata dal Maluma.
Rivela la **Carta Nascosta Piccola UM4** e Nightingale impara la Disciplina della Storia ***The Infection.***

Continua a: ***Arrivederci, Elenia!*** Pg. 71

La Porta è Ancora Chiusa

Guardando la creatura precipitare nell'oscurità con un ultimo urlo disperato, Nightingale si sentì invadere da un senso di trionfo.

Ma poi Suri parlò. "La porta è ancora chiusa. Quel coso aveva la chiave."

"Cosa?" Nightingale si girò a fissare Suri. "E me lo dici adesso?"

Zeke imprecò sottovoce, guardando giù nell'oscurità che aveva inghiottito la creatura. "Magari Rook potrebbe buttare giù la porta?"

Remi si avvicinò a studiare la serratura. "Posso scassinarla. Ora che non dobbiamo preoccuparci che il mostro ci faccia fuori, dovrei riuscire ad aprirla."

Non molto tempo dopo, il gruppo era di nuovo in marcia verso il piedistallo.

Nuova Story Flag:
Segna la Story Flag **Bouncer Bounced** sulla Scheda Avventura

Continua a: ***Facci Strada!*** Pg. 66

Arrivederci, Elenia!

Nightingale si tirò più giù il cappuccio mentre attraversava di nascosto la città. Il suo tentativo di anonimato non era aiutato dalle corna, che spuntavano da due buchi nel cappuccio. La sua famiglia non era l'unica ad aver ottenuto delle corna con l'Avanzamento, ma erano tra i più noti portatori di corna di Elenia. Prima lasciavano la città, meglio era.

Rook faceva del suo meglio per passare inosservato nel suo tabarro da viaggio, nei limiti permessi dalla sua stazza. "Ecco Remi e Zeke, là vicino alla strada."

Nightingale seguì il suo sguardo oltre i cancelli della città. Zeke era più difficile da individuare, ma Remi non stava neanche provando a nascondersi. Le piume bianche sotto le sue ali che brillavano nella luce lunare rendevano impossibile non notarla.

"Pensi che le guardie ci daranno rogne?"

"Solo se si accorgono di te. È probabile che abbiano prestato servizio al castello a un certo punto, quindi potrebbero riconoscerti. Tieni giù la testa e lascia parlare me."

"Bene." Nightingale seguì Rook, tenendolo il più possibile tra sé e le guardie.

Anche se non era impossibile che Yoel si scordasse di lei, Nightingale trovava che l'eventualità fosse probabile quanto la possibilità che il parassita si stufasse di lei e lasciasse Middara spontaneamente.

Le porte della città erano aperte, stanotte, come sempre in tempo di pace. Ciò nonostante, c'era poca gente in giro al momento. Il traffico costante di carri e calessi si interrompeva al calar del sole, e la maggior parte dei commercianti si guardava bene dall'affrontare i pericoli di un viaggio notturno.

Una coppia di soldati armati emerse dalla guardiola al loro arrivo. Le armature sferragliavano sotto i paramenti coi colori della città. Erano entrambi armati di balestre pesanti, anche se uno solo la teneva pronta.

"Un po' tardi per lasciare la città, no?" chiese una guardia, una donna, in un tono sospettoso ma anche annoiato.

Rook annuì. "Non più tardi di altre volte. In questa foresta, non ci sono pericoli che mia sorella e io non sappiamo affrontare."

Nightingale tenne lo sguardo basso, mentre Rook ripeteva la storia che avevano preparato. Se Yoel voleva venirli a cercare, non era il caso di lasciargli una pista facile da seguire.

"Davvero." La guardia oltrepassò Rook, studiando Nightingale da capo a piedi. Nightingale non la riconobbe; l'Avanzamento le aveva regalato dei segni particolari che sarebbero stati difficili da dimenticare. Fortunatamente, neanche la guardia sembrò riconoscerla. "Siete entrambi armati, e…" tastò con la mano i loro zaini pesanti. "…ben equipaggiati, a quanto pare. Non c'è mica roba rubata, in quegli zaini, vero?"

Nightingale rimase impassibile. Anche se tecnicamente avevano preso in prestito un po' di attrezzatura da campo dalle riserve di suo padre, era sicura che lui le avrebbe dato il permesso, se avesse avuto modo di chiederglielo.

"Nossignora." rispose Rook, in tono calmo. "Ci sono stati problemi di furti, in città?"

La guardia guardò ancora un po' Nightingale, poi finalmente distolse lo sguardo. "No. Grazie alla vigilanza del corpo di guardia." Sollevò una lavagnetta che teneva appesa alla cintura, e la offrì a Rook. "Devo chiedervi di firmare qui. Dovreste indicare anche la vostra destinazione e quando intendete tornare."

"Capisco." Rook prese la lavagnetta e scarabocchiò le bugie che avevano concordato. La passò a Nightingale, che firmò con un falso nome. Un grande vantaggio di vivere in un mondo privo della tecnologia terrestre era che non c'erano database in cui cercare.

La guardia prese la lavagnetta, diede uno sguardo alle loro risposte, e si fece da parte. "Fate buon viaggio." Fece un cenno di saluto, e l'altra guardia si girò per andarsene. "State fuori dai guai. La Guardia Cittadina di Elenia non va in soccorso dei turisti che si perdono."

Rook restituì rispettosamente il saluto. "Staremo attenti." I due si affrettarono oltre il cancello, prima che le guardie potessero ripensarci.

Zeke e Remi li accolsero fuori dalle porte della città. "Per un attimo ho pensato che non ce l'avreste fatta," disse Zeke. "Quella tipa ti aveva quasi sgamata, Night."

Rook fece spallucce. "O non ci hanno riconosciuti, o non sanno ancora di doverci cercare. Penso che abbiamo fatto bene a sbrigarci a partire.

Remi si voltò un'ultima volta, a salutare la città. "Arrivederci, Elenia!"

Continua a: ***Continua a: Capitolo 2: L'Arrivo a Rhamsted*** Pg. 74

