



Madrid, Febbraio 2005

LA LEGGENDA DELL'ARMA SACRA

# SACRED

## Soluzione della campagna

### Atto I – Sentieri del destino

Per la corona di Ancaria  
Wilbur  
In missione diplomatica  
Shakura

### Atto II – Per la corona

Il cammino verso il passo  
Campo di battaglia  
Vilya  
Fuggi da Mascarell  
I piani di Valor

### Atto III – Stendardi di sangue

A Braverock  
La base dei ribelli  
Principi, maghi e demoni  
Il viaggio verso il Monastero  
La Biblioteca degli Anziani  
Gli elementi di Ancaria  
La presa di Gnarlstat  
Il castello di Mystdale  
Shaddar-Nur  
L'assalto  
La fucina degli Antenati  
Il cuore di Ancaria  
L'anima del demonio

### Atto IV – Il risveglio dei morti

Shaddar

**Nota:** La prima parte del gioco ti offre una storia unica per ognuno dei sei eroi. In questo modo, a seconda dell'eroe che sceglierai nel gioco, inizierai in un punto diverso del Regno di Ancaria.

## Atto I – Sentieri del destino

È una storia molto lunga e molto antica. Quindi scusate se la mia memoria non è all'altezza di scrivere questo racconto, sebbene sia certamente difficile dimenticare quegli avvenimenti e l'avventura in cui, a mia insaputa, stavo per imbarcarmi.

### Se giochi con il Mago

#### “Libri e civette”

Ero a un passo dal culmine di tanti anni di studi e prove. Il mio maestro, il saggio Angalydd, non si fece molti scrupoli: la prova finale consisteva nell'affrontare un troll all'interno di un cerchio di pietre.

#### “Prova magica”

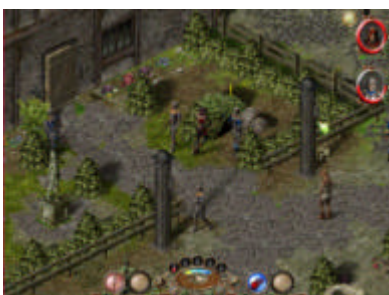


Non ci pensai due volte; aprì il baule che si trovava accanto a noi e mi appropriai del suo contenuto. Entrai in quell'arena millenaria e attaccai la bestia con la convinzione di essere degno della bacchetta del mago e, di conseguenza, capace di superare la prova. Senza neanche accorgermene uscii vittorioso dal cerchio e mi diressi a parlare col maestro prima di iniziare la mia nuova vita.

#### “Spade e Magia”



Notai subito che erano già stati fatti dei piani per me. Un giovane dal nobile portamento, con indosso un'uniforme delle truppe reali, accompagnava il mio maestro. Il congedo di Angalydd fu breve. Avevo già dimostrato di essere degno di unirmi alla corporazione dei maghi ed ora avrei dovuto iniziare ad assumere le mie responsabilità. Il sottotenente Weston, era questo il nome del giovane, mi avrebbe accompagnato al cospetto del capitano Romata, della guarnigione di Bellevue, dove richiedevano i miei servizi.



Le strade, a quei tempi, non erano sicure per nessuno. Saccheggiatori, goblin e animali selvatici razzolavano a loro piacimento in quegli anni oscuri. Io lo sapevo già e non fui sorpreso di dovermi battere in diverse occasioni prima di arrivare a Bellevue; il cammino fu breve ed arrivammo senza ulteriori incidenti.

La città di Bellevue era bella e affollata in quell'epoca, anche se non sembrava che avessimo molto tempo per visitarla. Appena arrivati ci recammo verso la caserma per il mio colloquio con il capitano. Romata, in nome della Corona, mi affidò la mia prima missione. Dovevo partire subito per Porto Vallum e incontrarmi col sergente Treville. Weston avrebbe preso un'altra strada, per cui non mi restava scelta: proseguire da solo verso Porto Vallum lungo un cammino pullulante di banditi e gruppi di goblin minacciosi. La mia sete di avventura sarebbe stata sicuramente appagata molto prima del previsto.

## Se giochi con l'Elfo oscuro

### “Sogni”



Mentre osservavo l'entrata della caverna cercavo di ricordare cos'era successo, come avevo fatto ad arrivare a quel punto. Le cose erano sicuramente successe troppo in fretta. Tanto in fretta che non ero in grado di capire tutto. Capire come avevo potuto tradire il mio popolo e le mie tradizioni, come avevo potuto affrontare i miei vendicativi e crudeli fratelli. La sacerdotessa sarà stata sicuramente furiosa; l'unica cosa che avrebbe potuto appagare la sua sete di vendetta sarebbe stata la vista del mio sangue.

Ma semplicemente nel rivolgere lo sguardo verso Maegalcarwen recuperavo la certezza di aver preso la decisione giusta. Non avrei potuto sopportare l'idea che quella bella elfa silvana venisse sacrificata; le terribili azioni che avevo commesso contro il mio stesso popolo quando la salvai sfuggirono al mio controllo, scaturivano dal profondo del mio cuore.



Ed eravamo già qui, dopo una lunga fuga, vicino alla destinazione del nostro lungo viaggio: la città di Bellevue. Tuttavia, la vicinanza alla meta finale non riduceva il mio timore. Potevo percepire che i nostri fratelli non avevano desistito nella persecuzione e la scarsa distanza che ci separava dalla città avrebbe richiesto uno sforzo maggiore alle nostre armi che alle nostre gambe.

### “L'ululato del lupo”

Mi accinsi a parlare con lei, ma la sua sicurezza cresceva man mano che ci avvicinavamo alla fine del viaggio, e non riuscivo quasi più a parlare. Alla fine mi rivelò il motivo della sua rapida fuga in questa direzione. Doveva incontrarsi lì con un umano, uno dei soldati del re di nome Romata, capitano della guardia di questa caserma. Senza perdere altro tempo, esaminai il contenuto del baule vicino all'entrata della caverna e vi entrammo riprendendo così il nostro cammino.



Come temevo, i miei fratelli ci stavano aspettando; avendo immaginato la meta della nostra fuga avevano deciso di tenderci un'imboscata nel tratto finale, approfittando della nostra stanchezza e pensando che avessimo abbassato la guardia. Un errore fatale da parte loro. Quando finalmente entrammo a Bellevue, molti dei miei fratelli giacevano per sempre nel bosco.

Ma il colpo più duro non era ancora arrivato. Maegalcarwen mi avrebbe abbandonato proprio lì, a Bellevue, lasciandomi agli

ordini del capitano Romata, fedele servo del re. Il battito del mio cuore mi rimbombava nelle orecchie mentre sentivo che l'ufficiale mi ordinava che mi dirigessi verso Porto Vallum, dove avrei dovuto incontrarmi col Sergente Treville.

Insomma, avevo rinunciato alla lealtà al mio popolo per la lealtà a un re agonizzante, Aarnum. Mi sentii tradito, e seguii con lo sguardo quell'elfa per cui avevo lasciato tutto mentre riprendevo la mia strada. Dicevano che la strada verso Porto Vallum fosse pericolosa, che gruppi di goblin e banditi vi razzolavano liberamente. Questo mi rallegrò un po'. Avevo bisogno di qualcuno su cui scaricare tutta la mia rabbia contenuta.

## Se giochi con il Gladiatore

### “Sangue brillante di ferite profonde”



Dopo aver passato tanti anni a studiare e ad imparare l'arte del combattimento, mi sentivo strano in quell'enorme anticamera. Ero stato in quello stesso punto un'infinità di volte prima, in piedi, aspettando il momento di salire le scale che conducevano all'arena in cui avrei lottato per la vita o la morte. Ma quella volta era diverso, era il culmine di una lunga carriera dedicata alla lotta, a rischiare la vita e a spezzare quella di altre persone per il mero divertimento di un popolo assetato di sangue che col passare degli anni era diventato sempre più meschino.



Quella battaglia era la più importante della mia vita di gladiatore. La sconfitta, come sempre, non era prevista. La mia vittoria rappresentava la libertà e una ricchezza sufficiente per potermi ritirare e, finalmente, vivere in pace.

Presi la mia corazza dal baule e raggiunsi l'arena. La battaglia fu breve; Kura non si sarebbe intromesso tra me e la mia libertà. Ma quel giorno le cose non sarebbero andate come mi aspettavo. Dopo aver sconfitto Kura e avere avuto appena il tempo di girarmi, un enorme orco che era apparso

dalle scale si lanciò su di me. Lo sconfissi e tornai nell'anticamera per chiedere spiegazioni a Julius, il capo dei gladiatori.

### “Il segno dei tempi”



E me le diede. Quello schiavista traditore non aveva intenzione di lasciarmi scappare, e ancora meno di pagarmi. Adesso non mi aspettava più un combattimento nell'arena per la mia libertà, ma una sporca e sanguinolenta battaglia per la mia vita contro Julius e i suoi seguaci.

### “La guarnigione reale”



Non appena ebbi eliminato quella banda di traditori, mi accorsi di un personaggio scarno e schivo che aveva cercato di aiutarmi durante il combattimento. Lo sconosciuto, che disse di chiamarsi Rochefort, era una spia del re ed era stato fatto prigioniero da Julius. Decisi di partire con lui alla ricerca del capitano Romata di Bellevue. Avevo ottenuto la mia libertà, ma ero completamente al verde, quindi ci mettemmo in cammino verso Bellevue.

Il capitano Romata risultò essere un ufficiale veterano che dirigeva la caserma di Bellevue. L'accordo che mi propose fu semplice: io mi sarei messo al servizio del re e mi sarei diretto verso Porto Vallum, alla ricerca del sergente Treville, che mi avrebbe dato ulteriori istruzioni. Dopo essermi congedato dal fedele Rochefort, mi misi in cammino.

## Se giochi con il Serafino

### “Elesium”

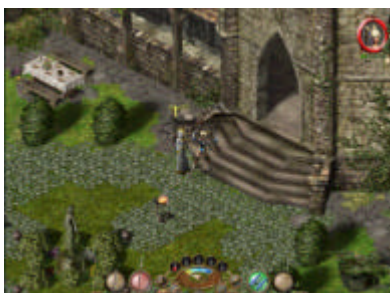


Quando la novizia giunse a me correndo, io avevo già intuito da molto tempo che i miei giorni di inattività stavano per finire. La giovane era molto agitata e nervosa e riusciva a malapena a spiegarmi cosa succedeva. A quanto pareva, una banda di ladri si era installata sulle sponde del fiume, dietro l'abbazia, e stavano probabilmente preparando un assalto all'abbazia per saccheggiarla e portarsi via tutto quello che incontrassero, ricchezze o persone.

### “Pirati del fiume”

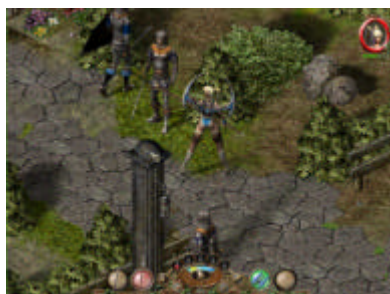


Presi le mie cose dal baule blu e intrapresi la mia strada con la certezza che quello fosse solo il primo passo di un cammino molto più lungo. Nelle vicinanze dell'abbazia trovai i primi banditi, troppo fiduciosi per essere nemici pericolosi. Non appena feci il giro dell'abbazia giunsi al loro accampamento. Si trovava vicino alle sponde del fiume ed era ovvio che fossero stati informati della mia presenza, dato che mi stavano aspettando. Il capo di quei malviventi, un mago di una certa abilità, si lanciò contro di me appena mi vide, aizzando i suoi seguaci. Ma neanche in gruppo ebbero molte possibilità di vincere.



La novizia si tranquillizzò quando mi vide tornare. Ma a mala pena feci in tempo a raccontarle ciò che era successo, perché durante la mia breve assenza era arrivato un messaggio. I miei servizi erano richiesti a Bellevue, dove avrei dovuto parlare con il capitano Romata. Senza trattenermi oltre, partii.

### “Chiamata alle armi”



Ero isolata da molto tempo, ignorando gli avvenimenti esterni. Perciò, ogni nuovo incontro nel mio cammino verso Bellevue mi risultava sorprendente. Una regione bella e tranquilla, sicura per fare una passeggiata, adesso era brulicante di saccheggiatori, banditi e goblin arrivati da non si sa dove. Quando mi presentai davanti al capitano Romata, la mia sensazione che l'equilibrio del mondo fosse minacciato divenne ancora più acuta. E sembrava che l'interesse riposto dal capitano nel mio incontro a Porto Vallum con il sergente

Treville fosse collegato a questo squilibrio. Il sud di Ancaria era ancora in agitazione. Partii immediatamente verso Porto Vallum.

## Se giochi con la Vampiressa

### “Orazioni notturne”



Avevo già perso il conto del tempo che avevo passato in quella casa abbandonata; molto tempo che avevo dedicato a riflettere e a nascondermi dal mondo. Perciò, quando sentii rumori nel piano di sotto sentii allo stesso tempo sorpresa e sollievo; una bella occasione per rompere la routine. Mentre prendevo i miei oggetti dal baule, mi chiedevo cosa avrei trovato sotto. Presto trovai una giovane fanciulla, agitata e stanca, ai piedi della scala. E mi guardava senza timore.



Senza preamboli, mi chiese che la aiutassi. Era arrivata da me fuggendo da dei saccheggiatori che la volevano sequestrare, sapendo che la paura di me li avrebbe tenuti lontani. La ragazza mi implorava di scortarla fino al capitano Romata, a Bellevue, e intanto io mi accongevo che il tempo di riflessione era finito. Era arrivato il momento di dimostrare a quei banditi fino a che punto avevano ragione a temermi.

### “Segugi”



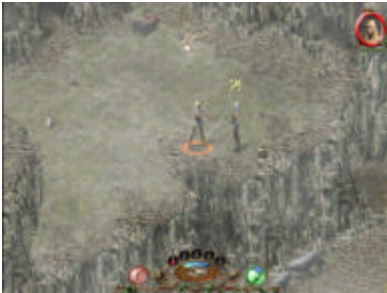
Arrivare a Bellevue non fu affatto complicato. Quei malviventi non sarebbero stati rivali degni di me neanche in sogno. Tutto l'opposto del capitano Romata, che non solo non si mostrò intimorito, ma che mi ordinò di dirigermi a Porto Vallum, alla ricerca del sergente Treville, per aiutare le truppe del re. Quel giorno si stava facendo molto lungo.



L'offerta mi tentava; da una parte avrebbe saziato le mie ansie di azione. Dall'altra sarebbe stata una redenzione dalle terribili azioni che infangavano il mio passato. Non ci pensai molto prima di prendere il cammino per Porto Vallum. Mi chiedevo cosa volesse da me quel Treville.

## Se giochi con l'Elfo silvano

### “Cacciatore e preda”



Finalmente, dopo il tempestoso viaggio, la nostra destinazione era vicina. La nostra fuga dalle segrete di Zhurag-Nar, dove Laurelinad, l'elfo oscuro, mi aveva salvato mettendo in pericolo la sua vita e rompendo tutti i legami che lo legavano ai suoi fratelli, al suo popolo e alle sue tradizioni.



Davanti a noi si apriva un passaggio sotterraneo che ci avrebbe portati alle vicinanze di Bellevue, dove il capitano Romata ci aspettava. Dopo aver parlato con il mio compagno, raccolsi i miei oggetti dal baule blu e ci introducemmo nella caverna.

### “Elendiar”



Era prevedibile che gli elfi oscuri avrebbero seguito le nostre tracce fino a lì, e che avrebbero scelto quel tratto finale del nostro cammino per tenderci un'imboscata. Sicuramente speravano di trovarci stanchi per la lunga strada percorsa e fiduciosi data la vicinanza della nostra meta. Presto si resero conto del loro errore, e li eliminammo man mano che ci saltavano addosso. In poco tempo arrivammo al ponte sud di Bellevue.



Il comandante Romata mi aspettava e fu abbastanza esplicito: la mia presenza era richiesta a Porto Vallum, dove avrei dovuto parlare con il sergente Treville. L'urgenza delle parole di Romata indicavano chiaramente che il tempo stringeva, quindi decisi di mettermi direttamente in cammino dopo essermi congedata dal mio accompagnatore, scorta e salvatore, nella speranza che i nostri cammini si incrociassero di nuovo.

**Nota:** Arrivato a questo punto, la narrazione delle avventure dei diversi personaggi di Sacred si fonde in una sola che dà inizio alla trama principale della storia.

### “Por la corona”



Ancaria è un territorio vasto, dalle distanze enormi. La cosa migliore era intraprendere la mia missione risparmiando strada e usando un po' di cervello. Invece di uscire direttamente da Bellevue dal sentiero di Porto Vallum mi procurai un buon cavallo nella stalla e mi diressi verso nord-est alla ricerca dell'unità di teletrasporto di Bellevue. Il teletrasporto mi risparmiò un bel pezzo di strada e mi lasciò ad est di Bellevue. Un po' più ad ovest trovai un fiume e ne seguii il corso verso sud fino a un piccolo ponte che forniva l'accesso a Silver Creek.



Dalla città di Silver Creek si aprivano due strade; una verso nord-ovest, diretta a Bravesbury; e l'altra verso ovest, diretta a Porto Vallum. Presi la seconda. Il sentiero da Silver Creek a Porto Vallum pullulava di goblin, che si aggiravano liberamente per la zona. Quando mi mancavano quasi le forze per avermi fatto strada con le armi, arrivai a un piccolo insediamento dove potei riprendere le forze ed equipaggiarmi un po'. Immediatamente doveti riprendere il viaggio e continuare a lottare, finché arrivai a Porto Vallum, ed io non mi riconoscevo quasi più dopo aver ricevuto un corso di combattimento così duro e accelerato.

L'accesso a Porto Vallum, attraverso un ponte di pietra, era custodito da una piccola truppa di orchetti e goblin che doveti eliminare. Dall'altra parte, il sergente Treville aspettava con la spada macchiata del sangue della battaglia.

Secondo Treville, gli orchetti avevano appena realizzato un'incursione infruttuosa in città, in cui, nonostante tutto, avevano ottenuto un bottino: Wilbur, il consigliere del re, era stato catturato.

L'avamposto degli orchetti si trovava a sud-est, nascosto nel folto dei boschi vicini. Lì mi diressi con la spada in mano, per incontrare una piccola truppa di orchetti capeggiati da un imponente capo orchetto e uno sciamano con subdole intenzioni e con la conoscenza di qualche potente incantesimo. Decisi di eliminare lo sciamano dopo aver schivato una bella tormente di meteoriti che per poco non mi ammaccò l'elmo e di dedicarmi poi con più calma al resto del gruppo, i cui elementi risultarono essere più duri dei goblin a cui mi ero abituato nel viaggio a Porto Vallum.



In seguito mi recai all'ultima tenda del villaggio e trovai il povero Wilbur, abbastanza provato e con informazioni fresche che aveva potuto sentire dai suoi rapitori. Con una fretta che smentiva l'aspetto disastroso che la vita nell'accampamento degli orchetti gli aveva procurato, l'agitato consigliere del re riuscì a trascinarci di nuovo in una pazzesca corsa verso Urkenburgh, dove le truppe del principe Valor difendevano in prima linea di battaglia le frontiere del Regno dal sud. Il sentiero mi avvicinava agli aridi deserti del sud e mi introduceva nel bel mezzo della battaglia, tra le truppe di orchetti.



Che strana la vita. Non molto tempo prima mi trovavo tranquillamente nei boscosi confini di Bellevue e adesso cavalcavo a tutta velocità nel deserto verso Urkenburgh, schivando le innumerevoli truppe d'orchetti e facendomi strada con la forza. Proseguii verso sud fino ad arrivare ai confini del terribile deserto e in seguito seguii la cordigliera fino a sud-est, e arrivai alle mura e alle porte di Urkenburgh, dove i guardiani



facevano tutto il possibile per contenere gli orchetti in mezzo a una battaglia campale che dovetti schivare per poter entrare nella città. Respiravo la tensione dei loro vicoli mentre mi dirigevo alla parte alta della collina, dove avrei incontrato il principe Valor.

L'erede al trono di Ancaria mi ringraziò sinceramente per aver salvato la vita al suo consigliere e ricevette con preoccupazione le notizie che gli portammo. Il principe aveva bisogno di rinforzi e la sua unica possibilità di resistere contro gli orchetti era ricevere aiuti dal barone DeMordrey, consigliere militare del regno. Il nostro compito, secondo gli ordini dello stesso Valor, era di viaggiare verso nord in cerca del Castello di Crow's Rock, la fortezza del barone.

In quel momento il mio umore iniziò a rabbuiarsi per due validi motivi: prima di tutto perché il Castello di Crow's Rock era lontanissimo ed io avevo viaggiato più negli ultimi giorni che in tutta la mia vita. E in più il barone DeMordrey era molto conosciuto dagli abitanti di Ancaria. Conosciuto per la sua infamia, crudeltà e perfidia. Montai a cavallo rassegnato e partii con l'incomparabile Wilbur, che sembrava accettare ogni decisione del destino con la rettitudine e la presenza d'animo di un Lemming.

### **"In missione diplomatica"**



Dato che la strada per il Castello di Crow's Rock era già molto lunga, non c'era motivo per allungarla ancora, quindi ci dirigemmo verso l'interno di Urkenburgh, in cerca di un'unità di teletrasporto che ci portò immediatamente verso l'accampamento degli orchetti dal quale avevo salvato Wilbur. Da lì, la strada era ben chiara: dirigerci di nuovo a Porto Vallum e una volta lì seguire il fiume, senza attraversarlo, verso l'Faeries Crossing.

Il cammino verso Faeries Crossing si fece più complicato del previsto. Ma ciò che mi sorprese di più non fu la presenza dei banditi e dei saccheggiatori, ma la preoccupante quantità di esseri non morti che sembravano vagare liberamente in quel lato della valle. Senza ombra di dubbio qualcosa non funzionava ad Ancaria.



Quando finalmente avvistammo Faeries Crossing il nostro umore migliorò. Tutto ciò significava che avevamo percorso la maggior parte del cammino. Tuttavia, la fortuna non durò molto a lungo. Subito dopo aver cercato di passare sul ponte che attraversava il fiume per uscire dalla città verso il Castello di Crow's Rock, una numerosa banda di saccheggiatori molto ben organizzati ci assaltò. Non mi restava altra scelta che scaricare le mie numerose frustrazioni su di loro.

Tutto ciò, insieme alle miglia percorse in quello strambo viaggio, mi stremò. Decisi allora di fare una sosta a Faeries Crossing, di visitare le botteghe locali, cercare qualche buon commerciante di cavalli per dare un po' di respiro al mio e, dato che c'ero, informare le autorità locali della lieve pulizia delle bande di ladruncoli che avevo fatto sul ponte, decisione della quale mi rallegrai dopo aver ricevuto una cospicua ricompensa.

Dopo il meritato riposo io e Wilbur partimmo di nuovo verso nord attraversando il ponte che prima avevamo liberato dai banditi e con il proposito di non permettere che nessun ladro rallentasse il nostro viaggio; proposito che svanì non appena lasciammo il villaggio.

Avevo previsto che i territori di DeMordrey sarebbero stati liberati dai ladri, un semplice errore di valutazione. I criminali propriamente detti erano una piccola minoranza in confronto con la quantità di soldati del barone che avevano occupato il posto dei predatori in quella piramide alimentare. Alle molteplici virtù dell'insigne aristocratico bisognava aggiungere il saccheggio, la rapina e il banditismo. Iniziavo a chiedermi se la partecipazione di DeMordrey nella guerra contro gli orchetti sarebbe stata più utile che averlo come nemico.



Arrivare al castello di Crow's Rock fu un sollievo, abbastanza attenuato dalla visione dei macabri ornamenti collocati dal barone. È possibile che la legge del barone non fosse cieca, ma era sicuramente dura. La città, enorme, era affollatissima di gente, commercianti e, ovviamente, altri ladri. Senza soffermarci molto ci dirigemmo direttamente al palazzo di DeMordrey per parlare con lui il prima possibile e allontanarci da quel posto.



Il barone risultò essere esattamente come l'avevo immaginato: prepotente e arrogante. La richiesta di rinforzi fu accolta con un insieme di insolenza e derisione e la sua risposta non fu tranquillizzante: DeMordrey avrebbe rinunciato a solo una delle sue unità d'élite shakura. Meglio di niente; in fin dei conti forse poteva essere sufficiente, dato che gli shakura erano famosi per la loro efficienza e forza in battaglia, oltre che per la loro crudeltà e infamia. Forse gli orchetti avrebbero trovato pane per i loro denti.

DeMordrey ci consegnò un anello che avremmo dovuto portare personalmente a uno dei suoi capitani shakura affinché ci riaccompagnasse al fronte. Uscimmo dalla stessa porta da cui eravamo entrati e circondammo la città ad ovest, per poi continuare il viaggio verso nord.

### “Shakura”



La strada attraversava un cimitero che si apriva verso ovest. Dopo averlo attraversato riprendemmo il nord passando vicino a una nuova città, chiamata Slater's grave. Il sentiero iniziò a virare ad ovest quando iniziamo a incontrare un nuovo tipo di nemici: giganti. Non era una sorpresa, tutti gli abitanti di Ancaria sanno sin da piccoli che le montagne a cui ci stavamo dirigendo erano il loro posto preferito. Non avevamo troppa voglia di affrontare quegli esseri enormi, per cui avanzammo fino a trovare l'accampamento degli shakura.

Non appena mostrammo l'anello al capitano di quella truppa mi resi conto che, come aveva detto DeMordrey, seppi subito qual era la sua missione. Purtroppo però, non si trattava esattamente di quello che DeMordrey ci aveva detto, dato che, senza aprire bocca, quei soldati si lanciarono contro di noi con il loro capitano in testa al gruppo. Le cose si mettevano male.



Sconfiggere gli shakura ci costò molto caro. Alla fine del combattimento Wilbur giaceva a terra, agonizzante. Esalando l'ultimo respiro e fedele alla sua flemma abituale, mi chiese di partire di nuovo il più velocemente possibile verso il Passo della Viverna.

## Atto II – Per la Corona

### “Il cammino verso il passo”

Mentre cavalcavo verso sud a tutta velocità, i pezzi del puzzle iniziavano a combaciare nella mia testa. DeMordrey aveva sempre goduto della sua personale leggenda nera nel paese, che affermava che i piani del barone non consistevano sempre nell'essere un semplice consigliere. Sembrava che la sapienza popolare non sbagliasse e che quel serpente traditore vedesse nella crisi militare il modo di mettere le grinfie sul trono di Ancaria. La situazione non poteva essere più propizia; con il re Aarnum agonizzante, la successione del trono sarebbe caduta sulle spalle di suo figlio, il più che capace principe Valor. A meno che, ovvio, il principe cadesse in combattimento lottando nel sud contro gli orchetti, cosa che DeMordrey aveva intenzione di accelerare negandogli i rinforzi necessari per proteggere le frontiere del Regno.

Nella mia testa si ritorcevano questi pensieri, ed altri in cui mi chiedevo cosa ci facessi io in quegli intrighi di palazzo e, più concretamente, nel Passo della Viverna. Con tutti quei viaggi dal nord al sud del regno, l'unica cosa che avrei ottenuto con sicurezza era una polmonite storica.

E di nuovo a rifare la strada. Non appena attraversai Porto Vallum senza neanche lasciare un attimo di respiro al mio cavallo, mi diressi verso ovest, circondando verso il nord la cordigliera orientale del passo fino ad arrivare a un accampamento militare strategicamente situato nell'accesso al passo. Sulla porta, due guardie di DeMordrey si avvicinavano per impedirmi di passare con la forza.



Dato che ormai la mia relazione con il loro capo non poteva essere peggiore, decisi di affrontare le due antipatiche sentinelle prima di continuare il mio cammino ed entrare nel passo. Il resto del cammino verso sud mi portava a temere il peggio. Se la quantità di orchetti che circolavano liberamente per il passo era una prova del successo della campagna di Valor, iniziavo a temere che non avrei trovato neanche l'asta della sua bandiera reale.

### “Campo di battaglia”



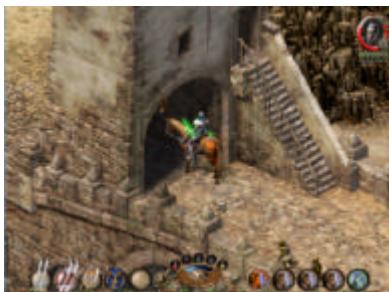
Come previsto, non mi trovai davanti uno spettacolo molto edificante. La maggior parte delle truppe di Valor giaceva sulla sabbia del deserto. Quando avevo già rinunciato a trovare qualche persona ancora viva, percepii un movimento lieve. In mezzo a quel disastro, un uomo a me familiare si aggrappava con disperazione a una vita che gli sfuggiva fra le dita: il sergente Treville.



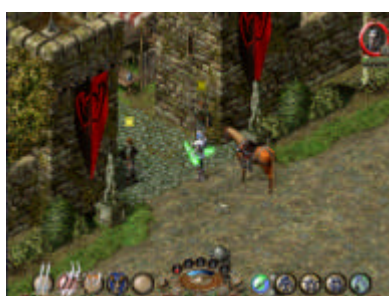
Non appena mi avvicinai a lui, Treville mi chiese dell'acqua. Montai di nuovo a cavallo e cavalcai verso sud, alla ricerca dei muli del Reggimento che si erano rifugiati in un'oasi vicina. Lì potei prendere dell'acqua per Treville e mi resi conto che non si era trattato di una normale battaglia: per potermi avvicinare all'oasi doveti farmi largo tra una moltitudine di esseri non morti. In generale gli orchetti, salvo rare eccezioni, non avevano mai incluso tra le loro amicizie gli esseri dell'oltretomba. Tutto ciò iniziava a puzzare di marcio. Anche se Valor fosse sopravvissuto a quella carneficina, DeMordrey sarebbe stato probabilmente il minore dei nostri problemi.

Dopo aver preso l'acqua tornai il più presto possibile a creare Treville per placare un po' la sua sete. Non si era ancora recuperato del tutto quando mi istigò ad andare a cercare la baronessa Vilya, l'unica persona che avrebbe potuto dirmi dove si trovasse il principe Valor, che aveva fatto in tempo a scappare dal Passo della Viverna. Poi esalò il suo ultimo respiro.

### “Vilya”

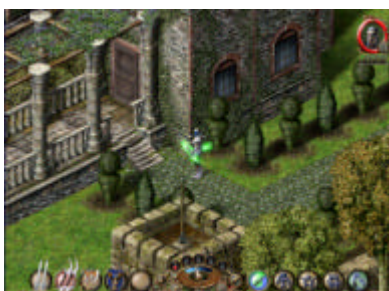


Con la convinzione che gli dei serafini mi odiassero per qualche azione commessa in una vita precedente, spronai di nuovo il mio cavallo verso le porte del passo, che questa volta attraversai senza problemi. Mascarell si trovava relativamente vicino, verso nord-ovest, seguendo il corso di un fiume che passava per Porto Draco, città che visitai per fare rifornimenti.



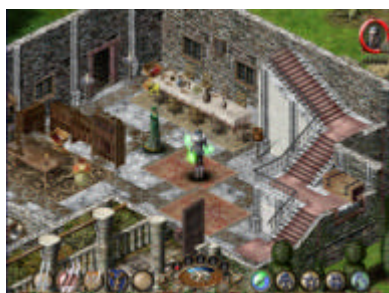
Mascarell era una bucolica città fluviale dominata dai numerosi corsi d'acqua che la solcavano. Il palazzo della baronessa era saldamente protetto dalle guardie di DeMordrey, cosa che non mi piacque affatto. Nella speranza che le notizie sul mio incidente diplomatico con il barone non fossero ancora arrivate fin qui, attraversai le porte del palazzo e mi diressi agli alloggi della baronessa.

### “Fuggi da Mascarell”



Vilya era una combinazione di straordinaria bellezza e carattere forte. Il suo umore non era eccessivamente allegro, dato che la missione delle guardie di DeMordrey era di tenerla agli arresti domiciliari. Il piano di DeMordrey era di sposarla per rendere legittima la sua ascesa al trono. Anche se la baronessa non fosse già stata fidanzata con il principe Valor, quel tipo di corteggiamento non sembrava dare gran risultato. Vilya si fidò di me sin dall'inizio e mi confessò che Valor era sopravvissuto all'attacco degli orchetti e si era rifugiato a Tir-Fasul, una remota fortezza di difficile accesso situata nelle

folte foreste occidentali. Senza darmi altra opzione, mi chiese di scortarla fino a lì; iniziai a chiedermi dove stava scritto che io dovessi risolvere i problemi di tutto il mondo.



L'uscita dal palazzo di Vilya non fu tanto tranquilla come l'entrata, e gli sbirri di DeMordrey si preoccuparono di compiere ostinatamente il loro lavoro. Fortunatamente potevo contare sulla collaborazione delle guardie della città, che mantennero le truppe di DeMordrey abbastanza occupate mentre io mi portavo via Vilya.



L'unico accesso alla strada di Tir-Fasul passava dalla porta nord-est di Mascarell, dove le guardie della città mantenevano occupati i soldati del barone. Per accelerare un po' la fine di quella disputa, diedi una bella lezione a quei tizi che sembravano molto più innocui davanti a uomini armati che a indifesi civili. Quando li eliminammo tutte le porte della città si aprirono e Vilya ed io intraprendemmo il cammino verso Tir-Fasul. Uscendo da Mascarell mi chiesi come mai tanta gente veniva da me in cerca di aiuto, tenendo in conto che tutte le città che visitavo si trasformavano in un campo di battaglia.



Non fu difficile arrivare a Tir-Fasul. I folti boschi non offrivano molte alternative, e grazie alla mappa mi orientai senza troppi problemi. Gli unici contrattempi, oltre agli immancabili rapinatori, furono provocati dalla fauna locale e da qualche distratto elfo oscuro che era andato a finire troppo lontano da casa sua a Zhurag-Nar. Cosa ci facevano lì?

Finalmente entrammo nelle mura di Tir-Fasul e senza molte cerimonie ci dirigemmo all'incontro con Valor, che sembrava felicissimo di rivedere la sua amata Vilya. Tuttavia, non eravamo soli in quel luogo: ci faceva compagnia un'esotica fattucchiera.

### “I piani di Valor”



Shafeera, questo era il nome della fattucchiera, aveva la responsabilità di scoprire il motivo per cui gli orchetti si stessero spingendo oltre la frontiera del regno. Secondo lei, c'era qualcosa di diverso in questo avanzamento rispetto alle precedenti campagne di questi esseri. Pensava che ci fosse qualcosa che li spaventasse e che li spingesse verso nord, e che la forza del loro attacco fosse il prodotto del loro terrore. Aprofittando del fatto che io mi trovavo lì e che ero disposto ad accettare incarichi, la fattucchiera reale mi affidò una nuova missione: visitare Khorad-Nur, la capitale degli orchetti, e

scoprire cosa stava succedendo a quelle creature. Per fortuna non mi toccò cavalcare di nuovo verso sud. Shafeera aprì un'unità di teletrasporto che mi trasportò istantaneamente nell'oasi di Ahil-Tar.



Dopo aver percorso Ancaria da cima a fondo varie volte non mi aspettavo il contrasto tra i folti boschi di Tir-Fasul, che avevo appena lasciato, e l'arido deserto del sud, mi sorprendesse tanto. Me era evidente che la vita contemplativa non era fatta per me, dato che appena arrivato in mezzo a Ahil-Tar avevo già qualcosa da fare. Uscii dall'accampamento delle truppe reali dal sud e continuai in quella direzione, virando leggermente verso ovest finché apparvero davanti a me le mura di Khorad-Nur. Circondai la città fino alle mura a sud e mi diressi verso le porte della cittadina, custodite da un imponente orchetto.

Immaginavo che mi avrebbe attaccato, ma sorprendentemente mi propose un accordo: se volevo entrare nella città dovevo dimostrare la mia buona volontà nei confronti degli orchetti. Per farlo dovevo eliminare D'Cay, una dragona la cui presenza era diventata insopportabile. Se non lo avessi fatto, avrei dovuto affrontare in combattimento lo stesso guardiano della porta.

Non fu certo molto intelligente da parte sua mettermi di fronte a un simile dilemma. Tra combattere con un enorme drago o farlo con un orchetto, per quanto fosse grande e brutto, la soluzione più ovvia era certamente usare il pennacchio dell'elmo dell'orchetto come ornamento per la mia corazza. Tuttavia, dopo aver già fatto a botte con quasi tutte le specie conosciute ad

Ancaria, l'opportunità di abbronzarmi col fuoco del drago mi permetteva di rompere la monotonia. Dopo tutte queste riflessioni e prima di decidere di farli fuori tutti e due, mi diressi un po' più a sud in cerca di D'Cay per scoprire se il drago era così feroce come dicevano.



Non cavalcai per molto tempo prima di vederlo... Quella creatura era enorme, brutta e ripugnante. E in più sembrava di pessimo umore. La cosa più importante era sicuramente sconfiggere la sua scorta di non morti, soprattutto i maghi scheletri con i loro incantesimi di pietrificazione che mi potevano lasciare paralizzato con un'espressione terrorizzata davanti alle fauci di quel forno crematorio ambulante.

Prima di lanciarmi contro la bestia smontai da cavallo. La prospettiva di vederlo trasformato in costole di equino e di dover uscire da quel deserto a piedi, supponendo che sopravvivessi alla mia fiammante disputa con il drago, non sembrava molto lusinghiera. Fatto ciò, mi lanciavo contro D'Cay.

E non c'è molto da raccontare. Sempre la stessa storia: io che cercavo di infilzarla e lei che cercava di farsi un arrosto con me. Ma al meno, alla fine, avevo aggiunto un drago alla lista delle mie vittorie, e mi dirigevo (senza ciglia né sopracciglia, con i capelli ricci e un tono di pelle tendente al rame) di nuovo a Khorad-Nur dove il guardiano mi lasciò passare, non so se per aver sconfitto la signora dei draghi, o per la mia faccia poco amichevole.



Si dice che se vuoi sapere qualcosa chiedendola a un orchetto devi cercare senza perdere tempo lo sciamano del paese. Con la diffidenza tipica di chi ha dovuto schivare più meteoriti invocati dagli orchetti sciamani delle navi spaziali di Star Trek, mi diressi da uno sciamano che si trovava nella parte est della città.

Lo sciamano non sembrava troppo sorpreso della mia presenza e non indugiò a mettermi al corrente della situazione. Ad Ancaria stava agendo qualche forza oscura: i morti uscivano dalle loro tombe e un terribile potere cercava di alterare l'equilibrio della nostra dimensione. Quando stavo per chiamare gli acchiappafantasma e scappare da quel caos, lo sciamano tirò fuori una cosa che, se D'Cay non me le avesse depilato, mi avrebbe fatto sollevare le sopracciglia... Un enorme corno che vibrava per il potere che conteneva. Quell'oggetto, senza dubbio, non era di questo mondo. Dovevo portarlo al principe Valor.

## Atto III – Stendardi di sangue

### “A Braverock”

Braverock, capitale del Regno. Situata a nord, la rotta che mi avrebbe portato lì passava di nuovo per Porto Vallum. Per facilitare il mio viaggio, esplorai le scuderie degli orchetti e presi in prestito un bellissimo esemplare da battaglia.

Il cammino, una volta che lo conosci, non è così difficile. Da Khorad-Nur a Urkenburgh e da lì a Porto Vallum, al galoppo e senza pause. A Porto Vallum, fermata tecnica per rifornirmi di equipaggiamento nella bottega locale. La mia prossima destinazione sarebbe stata Bravesbury, scalo obbligatorio nel cammino da Silver Creek a Braverock. Tuttavia, arrivare fino a Silver Creek richiede un giro lungo e totalmente inutile, per cui decisi di prendere una scorciatoia attraverso il campo, direttamente fino a Bravesbury.

I boschi che circondavano Bravesbury pullulavano di strane creature che non appartenevano a quel posto. I numerosi sacerdoti Sakkara che incontrai lungo la strada sembravano abbastanza accalorati. Percorrevano in gruppo tutta la zona e attaccavano con forza ogni viaggiatore che incontravano. Non era possibile schivarli dato che i loro incantesimi leganti non ti davano la possibilità di evitare la lotta. Ma quando passai per Bravesbury, i miei sentimenti verso quel culto maniaco erano ben poco bellicosi. Decisi di non trattenermi in quella città, quei pazzi dalla toga nera mi avevano già distratto abbastanza.

Braverock era un bel posto da visitare e per viverci, anche se non stavo esattamente facendo del turismo. Dovevo trovare a tutti i costi Valor, nascosto dopo la presa di potere di DeMordrey. L'agonizzante Aarnum finalmente era morto e DeMordrey non aveva neanche aspettato che il corpo del vecchio re si raffreddasse per sedersi sul trono e autoproclamarsi nuovo governatore di Ancaria. La posizione di Valor era abbastanza delicata, la sua presenza costituiva un intralcio alla legittimità del nuovo re, le cui truppe cercavano sia il principe che la baronessa Vilya.



Trovare Valor quindi non sarebbe stato molto facile. Mentre riflettevo su come riuscire a trovarlo e mi dirigevo verso il posto in cui mi conduceva una specie di freccia nella mia testa, trovai, vicino a una casa a nord della porta della città, una fanciulla chiamata Lara Aisha.

La ragazza mi informò che il principe si trovava nascosto nel complesso sistema di gallerie che formavano le fogne della città. Per accedere a un luogo così poco principesco, dovevo dirigermi a una taverna chiamata “La chiamata di Ascaron” e

chiedere di Pry. Decisi, prima di farlo, di raggiungere l'unità di teletrasporto della città per attivarla ed evitare future nuove camminate.

### “La base dei ribelli”



La taverna, situata nella parte inferiore della città, era stata scavata nella roccia su cui si situava la città di Braverock. Pry, che mi aspettava fuori, se offrì volontario per accompagnarmi all'entrata delle fogne, situato sul retro della taverna.



Le fogne di Braverock erano enormi, ma non fu difficile orientarmi. La cosa più difficile fu farmi strada tra le bande di ladri che avevano fatto di quei tunnel infetti la loro tana, e delle pattuglie di soldati di DeMordrey che circolavano da quelle parti in cerca di qualche traccia dei ribelli.



Trovai il principe nel terzo livello delle fogne, abbastanza infervorato per la marcia di ribellione contro DeMordrey e contento per la mia scoperta di quello strano corno, che mi chiese di mostrare alla sua fattucchiera.

### “Principi, maghi e demoni”



Shafeera sembrò molto agitata per la scoperta. Si trattava del corno di un demone di Sakkara e spiegava la fuga degli orchetti verso nord. Finché quella creatura li avesse perseguitati, avrebbero lottato con tutte le loro forze per fuggire. Con lo sguardo perso nel vuoto, la fattucchiera mi chiese di andare a cercare un testo nella biblioteca dei serafini, situata nel Monastero di Icecreek Pass.

### “Il viaggio verso il monastero”

Shafeera aprì una nuova unità di teletrasporto che ci permise di uscire dalla taverna; ora bisognava scegliere la strada fino al monastero. Icecreek Pass costituiva uno scalo inevitabile, dove aveva avuto luogo il grande incontro con gli shakura di DeMordrey. Avevamo due opzioni: addentrarci a Braverock e usare l'unità che ci avrebbe trasportato direttamente fino al passaggio o percorrere il cammino in sella al mio cavallo, partendo dal sud della città di Braverock e virando ad ovest verso il Castello di Crow's Rock per poi passare per Slater's grave.



Senza neanche accorgercene ci trovavamo nel posto della mia scaramuccia con gli shakura, il cui accampamento desolato assicurava la durezza del combattimento. Senza dire una parola ci dirigemmo a nord, verso i territori gelati, pullulanti di lupi e fastidiose creature, tra cui spiccavano per la loro sgradevolezza i goblin dei ghiacci, versione adattata al freddo dell'insopportabile razza.

Un potente serafino si trovava sulla porta del monastero, lottando con vari giganti dei ghiacci. Mi sorpresi di fronte a quell'immagine, dato che credevo che quel monastero difeso da guerriere divine fosse inviolabile. Tuttavia, dopo aver eliminato i goblin, il serafino mi fece accorgere del mio errore. I giganti del ghiaccio erano diventati sempre più audaci e avevano saccheggiato la biblioteca. Infatti, per raggiungere il mio obiettivo, dovevo farmi strada tra di loro utilizzando la mia speciale diplomazia.



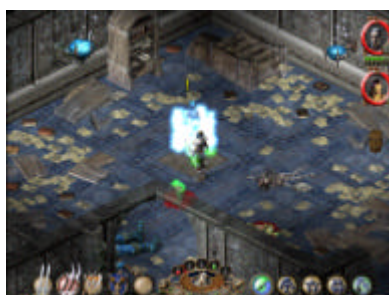
### “La biblioteca degli anziani”



Non mi restava scelta: bisognava combattere. Entrammo dalle imponenti porte del monastero e ci dirigemmo verso est, in cerca dell'uscita dell'edificio. L'interno era pieno di goblins, miriadi di quegli esseri che attaccavano come piranha favoriti più dal loro numero che dalla loro forza. Alla fine ce li togliemmo di dosso, riuscimmo ad uscire e trovammo di nuovo la neve. Da lì andammo verso nord, passando davanti a una statua e accedendo da una scala all'entrata della biblioteca.



Data la mia esperienza nel precedente edificio del monastero, la cosa più logica sarebbe stata non richiamare troppo l'attenzione per non attrarre altre orde di goblin. O per meglio dire, orde di giganti del ghiaccio, dato che era questo quello che trovammo nella biblioteca.



Ormai abituato a non andare in qualche posto senza dover combattere, potemmo farci strada senza troppe difficoltà fino ad arrivare alla camera che si trovava a nord-est della biblioteca, dove l'ologramma di un serafino fluttuava come un fantasma.

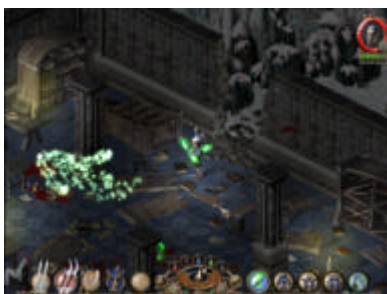
## “Gli elementi di Ancaria”



L'immagine del serafino si mise a parlare di un'antica leggenda sul cosiddetto cuore d'Ancaria. A quanto pare, in passato i serafini separarono i quattro elementi che formavano il cuore di Ancaria e li nascosero in luoghi lontani per evitare che cadessero in mani sbagliate. La nostra unica opportunità di sconfiggere il demone di Sakkara e rimandarlo nel posto da dove non sarebbe mai dovuto uscire era trovare quei quattro elementi e ricostruire il Cuore di Ancaria.

Come avevo già immaginato, Shafeera contava su di me per andare alla ricerca di quegli elementi e riunirli. Dopo avermi affidato questa nuova missione, la fattucchiera scomparve e mi lasciò di nuovo solo, con quattro reliquie da localizzare nei quattro estremi del mondo. Fantastico.

- Il simbolo dell'aria



La strada verso il primo elemento passava di nuovo per l'entrata al monastero dove avevo incontrato la serafino. Tuttavia, invece di uscire dal monastero mi diressi verso la camera a nord e trovai una crepa nella parete che spiegava la presenza di tante creature in quel posto.

Attraversai quella crepa e seguí verso nord attraversando una zona congelata, un piccolo fiume e diversi giganti del ghiaccio, fino ad entrare in una grotta. Ero arrivato a Frostgard.



Il cammino del nordovest mi portò fino al Palazzo di Ghiaccio, al cui interno mi aspettava il primo simbolo, che trovai nel secondo piano. Lo presi, e proseguí verso nord-ovest, in cerca del mitico drago dei ghiacci. Questa volta non si trattava di curiosità mobosa, ma di fretta.

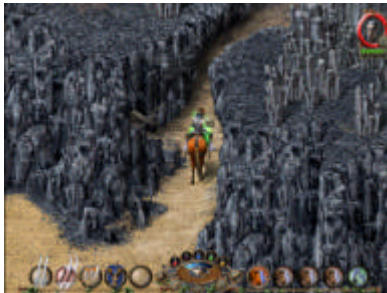


Se avessi sconfitto il drago avrei ottenuto, dopo aver preso la runa che custodiva, l'accesso all'unità di teletrasporto situata più a nord di Frostgard. Una scorciatoia che mi avrebbe risparmiato tutta la strada di ritorno fino a Icecreek Pass. Piuttosto che farmi una tale camminata, ero disposto a battermi con Sissliht in persona, il guardiano di Frostgard.

- Il simbolo del fuoco

Dopo la mia spedizione nel gelido nord, la prospettiva di dirigermi alle terre vulcaniche della Alkazaba noc Draco mi sembrava abbastanza gradevole. Non tanto come visitare la famosa isola di Mal-Orc-A a sud di Aish-Jadar; ma abbastanza da intraprendere quel faticoso viaggio senza provare troppo risentimento verso il mio destino. Mi spostavo di nuovo dal gelido nord al caldo sud, ancora più caldo perchè la Alkazaba noc Draco era una desertica terra di origine vulcanica, formata da roccia bruciata e fiumi di lava.

Il sentiero che mi avrebbe portato fino a lì passava per le città di Slater's grave, il Castello di Crow's Rock, Faeries Crossing e Porto Draco, tutte mie vecchie conoscenze. A quel punto sembrava evidente che i non morti avessero trasformato Ancaria in una festa, dato che si vedevano ciondolare da tutte le parti. Meglio affrettarsi.



Arrivato a Porto Draco iniziava il tratto di strada che avrei percorso lungo terre per me sconosciute. Andando verso sud, fiancheggiavo verso est l'altopiano dove si trovava la mia destinazione, ne seguii il bordo verso sud e sud-est fino a trovare un passaggio attraverso il quale si poteva salire.



L'altopiano vulcanico era un piccolo labirinto di isolotti separati da fiumi di lava, che riuscii ad attraversare andando prima verso nord-ovest lasciando indietro il primo isolotto grande e poi verso sud-ovest, fino ad arrivare a un muro dove compariva l'entrata alla città della Alkazaba noc Draco.



Il mio obiettivo era però l'elemento del fuoco. Attraversai la città alla ricerca dell'uscita di nord-ovest, trovandomi di nuovo in quel deserto vulcanico. Da lì proseguii verso nord fino a trovare una grotta in cui mi introdussi. Seguii verso nord-ovest, attraversando una piccola porta, fino ad arrivare all'ostacolo più grande: Sirithcam, il drago.



Fortunatamente, affrontare draghi stava iniziando a diventare un'abitudine quindi non ne feci un dramma. Infatti, erano molto più fastidiosi, se non pericolosi, gli stregoni del drago che circolavano per tutta la tana; insomma, quando mi trovai di fronte a Sirithcam avevo già i miei buoni motivi per non apprezzarli troppo.



Dopo aver sconfitto il drago e aver preso la runa dell'unità di teletrasporto che custodiva, uscii verso ovest attraverso la porta, trovandomi di nuovo nel deserto. A sud-ovest si trovava il motivo di tanto sforzo: il secondo elemento, il simbolo del fuoco.

- Il simbolo della terra

Ma dovevo proseguire il cammino e il mio prossimo obiettivo era lontano. Più lontano di tutti i miei precedenti viaggi. Le due opzioni per arrivare alla valle di Zhurag-Nar erano un lungo viaggio a cavallo o cercare un'unità di teletrasporto vicina. Il viaggio a cavallo mi avrebbe obbligato a cavalcare di nuovo a Alkazaba noc Draco, uscire da quell'altopiano vulcanico, retrocedere verso Porto Draco e proseguire per Florentina, Porto Vallum, Bravesbury e Braverock. Dovevo assolutamente cercare quell'unità. La logica ci suggeriva che dove c'è una runa di un'unità di teletrasporto ci dev'essere un'unità di teletrasporto. Decisi quindi di dirigermi il più a sud possibile in cerca di quell'accesso. E fortunatamente nell'isolotto dell'estremo sud trovai l'unità.

Quell'unità mi trasportò fino a qualche posto nella valle centrale, nelle vicinanze di Bellevue e Bravesbury. Cavalcai un po' verso ovest, seguendo il fiume, fino a trovare un ponte che attraversai, per proseguire poi verso Braverock.



Nella parte est di Braverock, vicino all'arena, attraversai il ponte di pietra e salii sull'altopiano, seguendo poi il cammino verso nord-est. Presto scorsi l'ultima città umana per la quale sarei passato nel mio viaggio: Bravewall. Da lì dovevo farmi strada verso la valle di Zhurag-Nar, territorio degli elfi oscuri. Ma non erano questi a preoccuparmi in quel momento, dato che avevo già avuto occasione di incontrare i terribili cavalieri delle tenebre, gli oscuri Shaddar'Rim. In tutti i miei combattimenti contro non morti, fantasmi, draghi o umani, nessuna creatura riuscì a farmi rabbrivire tanto quanto quelle

figure ombrose che sembravano tenersi in piedi solo grazie alla forza della loro cattiveria.



Seguendo quel cammino presi il sentiero inferiore nel primo incrocio e il sentiero superiore dopo il seguente bivio. L'accesso che mi permetteva di salire sul prossimo altopiano si trovava affianco a un'unità di teletrasporto che per ora ignorai. Ormai sull'altopiano, dovevo solo imboccare il sentiero a destra del bivio per arrivare all'entrata del palazzo sotterraneo di Zhurag-Nar.

Il fatto di dover affrontare in quell'immensa prigione sotterranea altri elfi oscuri come quelli che mi avevano attaccato sulla strada non sembrava avere importanza in confronto con l'aver lasciato indietro gli Shaddar'Rim. Quindi, senza indugi, impugnai con forza la mia arma e attraversai quella soglia millenaria.

Le prigionie di Zhurag-Nar erano sorprendenti, non solo per la loro strana e tetra bellezza, ma per la scala in cui era stato scotruito tutto. Tuttavia, seguendo la mia bussola e utilizzando allegramente la mia arma, avanzai rapidamente verso il mio obiettivo. Ma questa volta si sarebbe interposta una difficoltà che la forza bruta non avrebbe potuto risolvere. Una porta chiusa mi impediva di proseguire il mio cammino. Dovevo cercare la chiave.



La mia ricerca non fu troppo lunga; presto trovai un'enorme sala tappezzata di rosso in cui una Matriarca Suprema, scortata da numerosi guardiani, sembrava la soluzione ai miei problemi. Appicando il mio classico metodo di approssimazione la raggiunsi e la "persuasi" a cedermi la chiave. Chi aveva detto la la forza bruta non mi avrebbe aiutato a risolvere questo problema?

Tornai sui miei passi e attraversai la porta che prima era chiusa. Mi trovai all'inizio di un corridoio cosparso di trappole degli elfi oscuri. Schivando i raggi come in una gincana, arrivai all'altro lato disposto a trovare l'obiettivo di tante sofferenze. Grosso errore, un altro da aggiungere alla lista. Davanti a me si elevava una creatura mezzo medusa mezzo serpente, che non sembrava scherzare, e armata di un'ascia due volte più grande di me. Quel giorno si stava facendo molto lungo.



Come immaginavo, quell'affare non pensava dissuadermi da proseguire per la mia strada con il dialogo. Non appena mi vide si lanciò su di me con l'intenzione di farmi un bel po' di buchi nell'armatura. Ma arrivato a quel punto, io non avevo intenzione di lasciarmi fare a fette alla prima occasione. Sconfissi il mostro. La strada verso il terzo elemento finalmente era libera.



Non fu difficile trovare il simbolo della terra e uscire da quella maledetta fortezza. Dopo aver attraversato diversi ponti e aver sconfitto qualche sacerdotessa presi il simbolo dal suo piedistallo e avanzai un po' finchè trovai l'unità di teletrasporto che mi avrebbe tirato fuori di lì. E mi ritrovai di nuovo nel bosco.

- Il simbolo dell'acqua



Per trovare l'elemento dell'acqua bisognava, prima di tutto, scendere da quell'altipiano dominato dagli elfi oscuri. Mi diressi verso sud e in seguito, una volta abbandonato l'altipiano, verso sud-est. Vicino alla cascata trovai un'altra discesa. La seguii e percorsi le sponde del fiume verso la mia prossima destinazione: Verag Nar.



Ma trovai di nuovo un ostacolo inatteso: l'accesso ai sotterranei di Verag Nar era inondato. Un contadino locale chiamato Loknor mi fornì la soluzione al mio problema. Dovevo chiudere il condotto nelle fortezze abbandonate di Gnarlstat per poter proseguire la mia strada. Fortunatamente, Loknor mi procurò una nuova runa di unità di teletrasporto che, usata nell'unità che trovai un po' più a nord mi lasciò quasi alle porte di Gnarlstat. Entrai nella grotta aperta nella parete di roccia.

### Il condotto di Gnarlstat



La prima cosa che feci fu dirigermi alla camera della statua e mi avviai per il sentiero dei binari a sinistra, che seguii fino ad arrivare a una piccola zona recintata col pavimento rosso. Nel bivio successivo andai a nord-ovest finché i binari girarono a nord-est. Ora i binari si dividevano, così mi avviai per il sentiero a sinistra ignorando la casa e seguendo sempre il binario fino ad arrivare a un sentiero bloccato.



Da lì andai verso sud finché trovai un sentiero adiacente, ed entrai nel secondo livello della segreta. Continuai verso sud finché trovai un altro drago che, anche se l'avrei potuto schivare, decisi di affrontare per appropriarmi del bottino. Da lì continuai verso ovest finché mi fu impossibile continuare ad avanzare, per cui imboccai il corridoio che si dirigeva a sud-est e lo percorsi fino a trovare, finalmente, il meccanismo del condotto.



Dubitando che quegli antichissimi meccanismi funzionassero ancora azionai la leva e con mio grande sollievo vidi che gli ingranaggi giravano. Uscì dalle porte che si trovavano a pochi passi da lì e mi ritrovai all'aria aperta.



Ma il mio obiettivo era sempre Verag-Nar, quindi tornai al punto dove avevo incontrato Loknor il contadino, che si complimentò con me per essere riuscito ad accedere al meccanismo del condotto di Gnarlstat. Attraversai il terreno ancora fangoso verso nord-est e mi trovai davanti alle scalinate di Verag-Nar. Era arrivato il momento di vedere cosa ne era stato di quel posto.



Ero appena entrato a Verag-Nar quando trovai una porta che mi permetteva di addentrarmi più a fondo nella fortezza. Una volta giù, seguii i paletti e trovai, una volta per tutte, l'elemento che mi mancava. Con il simbolo dell'acqua in mio possesso era arrivato il momento di cercare Shafeera.

### “Il Castello di Mystdale”

Uscendo da Gnarlstat incontrai di nuovo Loknor, lo ignorai e proseguii verso sud. Non molto più avanti trovai un ponte di pietra che mi permise di attraversare il fiume per entrare nella lugubre Gloomoor. Era molto tetra ma era pur sempre una città. Ne approfittai per fare provviste e riposare un po', anche se mi stancai subito dell'aria di rassegnazione che si respirava nell'ambiente e proseguii verso sud fino ad uscire dalla città.

Inboccai un bivio verso sud-ovest e proseguii in quella direzione. Passai davanti a degli edifici e trovai un altro ponte. Proseguii verso sud finché trovai la prodigiosa città di Mystdale, casa di vari maghi e centro degli studi magici di Ancaria.



Con un sentimento sempre più incalzante per la vicinanza della meta, cavalcai fino al castello e vi entrai. Shafeera mi aspettava impaziente e mi sgridò per il ritardo...Preferisco non dire cosa provai in quel momento.

E per chiudere la giornata in bellezza, proprio quando pensavo di aver fatto già abbastanza il turista per Ancaria, la maga mi diede una bella sorpresa: mi mancava un quinto elemento da recuperare, l'elemento del vuoto, protetto dallo scomparso negromante Shaddar nel suo desiderio di

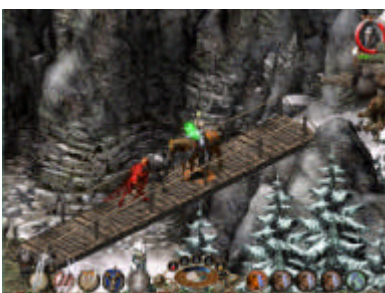
dominare il potente demonio che lui stesso aveva convocato.

La mia strada passava per Shaddar-Nur, dove dovevo recuperare non solo l'elemento che mancava, ma anche il libro nero di Sakkara in cui Shaddar descriveva i progressi delle sue oscure invocazioni.

### “Shaddar Nur”

Fortunatamente, per arrivare fino a Shaddar-Nur non dovevo fare tutto il giro di Ancaria. Un'unità magica mi avrebbe teletrasportato fino alle vicinanze della fortezza maligna. Per arrivarci uscii dalla città verso sud-est, attraversando il bosco fino ad attraversare una città morta e proseguii sempre verso nord-est. Alla fine della strada, mi attendeva una grande pietra con iscrizioni malauguranti. Mi arrampicai sopra la pietra e apparvi nel deserto.

Il primo pezzo di questa strada non era complicato. Andando verso sud trovai quasi subito l'entrata di una grotta. Una volta dentro, proseguii verso est finché uscii dal deserto, in una nuova sezione disseminata di ragni giganti, arpie e gli insopportabili sacerdoti sakkara. Dopo aver aggiunto alcuni ragni giganti alla mia lista personale di trofei e aver sconfitto vari di quei fanatici, attivai all'entrata di un'altra grotta.



Quelle segrete pullulavano di sacerdoti sakkara, zombi, scheletri ed enormi e fastidiosi orchi, che fecero tutto il possibile per impedirmi l'accesso. Non bastò a fermarmi e presto avevo attraversato quel buco infernale e mi trovavo, ora sì, nel territorio di Shaddar.



La strada da lì alla fortezza di Shaddar fu tortuosa, ma facile. Quando arrivai all'unico bivio che trovai optai per il sentiero sinistro. Proseguii per un po' nel sentiero di neve e trovai un bivio. Proseguii verso nord, ma scoprii che non era la strada giusta. Ne approfittai dato che c'ero per attivare l'unità di teletrasporto e tornai sui miei passi per trovare il sentiero dell'est. Mi ritrovai presto davanti al castello di Shaddar e, con la sicurezza che mi procurava il fatto che il negromante fosse scomparso da molto tempo, salii la scalinata ed entrai.

Era evidente che il luogo era disabitato da molto tempo, anche se mi invadeva la sensazione di essere circondato di cattiveria. Nella sala principale mi aspettava un enorme orco all'apparenza goffo, che si dimostrò pacifico. Glubba, questo era il suo nome, era stato il servo personale di Shaddar. Dalla scomparsa del suo capo si era autoproclamato padrone di quella fortezza, che chiamava Glubba-Nur. Infatti, mi offrì il tanto desiderato libro nero di Sakkara se io in cambio avessi liberato le sue cantine dai mostri. Sembrava un ottimo accordo, quindi scesi le scale a chiocciola e attaccai il gruppo di creature che si erano installate in ciò che prima era la camera di Shaddar.



Non ci misi molto, e alla fine avevo ottenuto una nuova runa di unità di teletrasporto da aggiungere alla mia lista. Soddisfatto della facilità con cui si stavano succedendo gli avvenimenti, mi avvicinai all'altare dove si trovava il simbolo del vuoto e diressi la mia vista verso un libro che si trovava lì vicino. Presi due piccioni con una fava: il libro nero di Sakkara era mio. Era ora di tornare dall'impaziente Shafeera.

### “L'assalto”

Quando uscii, Glubba mi propose di unirsi a me e di accompagnarmi nella strada di ritorno. Data la mole di quella creatura, pensai che non sarebbe stata una cattiva idea permettergli di lottare un po' al posto mio. In fin dei conti il ritorno poteva essere noioso. Accettai e uscimmo entrambi dal castello, in direzione sud-est, alla ricerca dell'unità che ci avrebbe tirato fuori di lì avvicinandoci al villaggio morto vicino a Mystdale. La prossima destinazione era Braverock. Mi ricordai dell'unità di teletrasporto che si trovava a nord di Mystdale, e da lì mi teletrasportai alla capitale del Regno.



Appena arrivato a Braverock mi diressi di nuovo alla taverna “La chiamata di Ascaron” in cerca del nascondiglio di Valor. Parlai con Shafeera, che ora sì, mi ringraziò per averle portato il quinto elemento. Subito dopo mi presentai davanti al principe. Questi, gonfio di soddisfazione per i miei successi, affermò che era arrivato il momento di sconfiggere il traditore DeMordrey. Uscimmo tutti per le strade di Braverock in cerca del palazzo reale e disposti a fare provare un bello spavento a DeMordrey.

Il percorso fino al palazzo non fu molto tranquillo, al meno per noi e per la guardia reale, e immagino che ai soldati di DeMordrey non fece molto piacere che li sconfiggessimo senza molti problemi. Nonostante la furia dei seguaci del barone, ci trovammo presto davanti al salone del trono mentre io, sorridendo finalmente dopo molto tempo, pensavo che per DeMordrey fosse tutto finito.





Quel personaggio maligno di difese bene e non fu un combattimento facile. Quell'animale usava la spada molto bene e mi creò più problemi di certi draghi con cui avevo lottato precedentemente. Ma qualcuno doveva pagare e questa volta, pensai, non toccava a me. Alla fine ebbi la meglio e Valor occupava finalmente il suo legittimo trono.

### “La fucina degli antenati”



Ma la fine non era ancora arrivata. DeMordrey era stato messo fuori gioco, ma c'era ancora un demone ad Ancaria, e dovevamo sconfiggerlo. Io avrei scortato Shafeera alla Fucina degli antenati per ricostruire il Cuore di Ancaria e poter così convocare il demone che minacciava di dominare il mondo. L'entrata del luogo dei poteri antichi si trovava attaccata al palazzo reale.



Ci rendemmo conto che un palazzo sfavillante come quello di Braverock, aveva delle cantine abbandonate e piene di creature di tutti i tipi. Durante il nostro tragitto trovammo diversi non morti che si aggiravano liberamente nei sotterranei del castello.



Il tragitto tuttavia non fu difficile. Attraversammo delle prime tre porte, ci dirigemmo a nord-est e girammo a sinistra al primo bivio. Attraversammo una camera, e in seguito proseguimmo verso nord-ovest attraverso la porta che si trovava alla nostra destra. Al secondo livello delle segrete trovammo finalmente la leggendaria fucina degli antenati. Presa da un'agitazione che non se le addiceva, Shafeera si mise a lavorare immediatamente e potei dirgermi subito sull'altare a prendere il Cuore di Ancaria, già ricostruito.

### “L'anima del demone”



Con il Cuore di Ancaria tra le mani mi diressi verso Shafeera. Immediatamente aprì un'unità che attraversammo, trovandoci in un'enorme ambiente sotterraneo. Shafeera mi esortò a lasciare il Cuore sull'altare e lasciò immediatamente cadere il corno del demone. Per completare la mia missione dovevo solo colpire il corno per attrarre il demone di Sakkara e poterlo sconfiggere.



Shafeera, dimostrando di essere più intelligente di me, uscì di scena e chiuse la stanza. Era ovvio che la fattucchiera, nonostante fosse molto potente, preferiva mantenersi al margine. Mi avventai sul corno con tutte le mie forze.



Dopo aver percorso tutta Ancaria da cima a fondo, dopo aver fatto a botte con tutti i tipi di drago del regno, dopo aver sconfitto la metà dell'esercito degli oggetti, esorcizzato fantasmi a forza di colpi, eliminato la maggior parte della popolazione dei goblin, e dopo essermi dichiarato nemico eterno degli elfi oscuri, pensavo di aver perso la capacità di sorprendermi. Grosso errore. Quando comparve quella bestia incredibile istintivamente cercai con lo sguardo un buco, una fessura o qualsiasi possibilità di poter scappare da quella trappola che la maga aveva lasciato ben sigillata.

Ma le cose erano chiare; avevo solo due opzioni: sconfiggere quel mostro immenso o farmi distruggere da lui. Decisi quindi di affrontare il nemico.

Non saprei dire bene come feci. Ma ci riuscii. La bestia alla fine crollò e di tutte le sensazioni che avrebbero potuto attraversare la mia mente (l'orgoglio per aver salvato l'intero Regno, la sensazione di potere per aver sconfitto un potentissimo demonio) quella che ricordo più nitidamente fu un'improvvisa nostalgia dell'isola di Mal-Orc-A, le sue spiagge e le lunghe giornate sdraiato a riposare. Ma prima di pensare a un meritato ritiro dovevo portare a termine la mia missione, quindi presi il Cuore di Ancaria. Mi resi subito conto che qualcosa non funzionava. L'essenza del potere del Cuore era stato corrotto. Attraversai l'unità di teletrasporto che l'improvvisa morte del Demonio di Sakkara aveva aperto e mi ritrovai di nuovo nella sala del trono.



## Atto IV – Il risveglio dei morti

### “Shaddar”

Era arrivato il momento di ringraziare Shafeera per il suo inestimabile aiuto e appoggio. Purtroppo, Shafeera non era veramente Shafeera. Sottoforma di maga si trovava il proprio Shaddar, che senza indugi sequestrò la baronessa Vilya e scomparve, lasciando come ricordo vari dei defunti soldati di DeMordrey disposti a fare da morti quello che non riuscirono a fare da vivi.



Finito il combattimento, Vilya e Shaddar erano scomparsi e il maestro Angalydd, con espressione stordita, mi chiedeva – figuriamoci- di andare a cercare Shaddar per sconfiggerlo di nuovo e impedirgli di fare del male alla baronessa. In ogni caso l'avrei fatto anche se non me l'avessero chiesto. Era l'unica opportunità di saldare i conti con la maga reale.

Montai a cavallo e partii al galoppo verso il teletrasportatore di Braverock, dal quale mi teletrasportai direttamente a Shaddar-Nur. Dopo pochi istanti mi trovavo davanti alla porta del castello disposto a fare pagare a Shaddar, Shafeera o chiunque fosse tutte le frustrazioni accumulate nel mio lungo viaggio.



Salii di nuovo la scalinata e entrai nel castello maledetto che ormai non mi spaventava affatto. Scesi la scala a chiocciola e entrai nella camera di Shaddar, che era deserta. Tuttavia, un'unità di teletrasporto aperta mi permise, attraversandola, di trovarmi faccia a faccia con il responsabile di tutti quei conflitti. Io e Shaddar avremmo avuto una discussione interessante.



La camera della cerimonia dove Shaddar stava portando a termine il suo nuovo rito era una stanza enorme con un immenso pentagramma al centro del quale batteva il Cuore di Ancaria. Una moltitudine di anime brillanti fluttuava per la stanza disordinatamente. Shaddar si trovava alla fine, ma all'inizio dovetti liberarmi dei sacerdoti di Sakkara che invadevano tutta la stanza.



Quando arrivai fino a Shaddar mi aspettava una brutta sorpresa. Il potere del rito lo rendeva immune ai miei attacchi! Tuttavia, la sorte era dalla mia parte. Mentre retrocedevo per proteggermi, una delle anime che fluttuavano per la stanza a forma di sfera di luce, mi sfiorò. Immediatamente mi sentii investito di una nuova forza e colpii Shaddar. Quando mi accorgevo che i miei colpi non gli provocavano più danno ricorrevo di nuovo a una di quelle anime galleggianti. Alla fine il potentissimo Shaddar risultò non essere un granchè.



Il riposo del guerriero. Il demonio era stato sconfitto, Shaddar distrutto e le cose tornavano alla normalità. Gli eserciti dei non morti erano caduti, privati del potere maligno che li animava. Gli orchetti erano tornati nelle loro terre, in parte perchè non c'erano più i non morti a disturbarli, e in parte perchè le truppe reali si erano organizzati di nuovo e li spingevano verso sud.

Ancaria era di nuovo apparentemente tranquilla. Intanto io pensavo alla mia destinazione immediata, dato che la mia recente esperienza mi dotava di conoscenze nel Regno delle quali avrei potuto approfittare in qualche modo. Tuttavia, mi mancava un posto da visitare. Mentre montavo di nuovo a cavallo, pensavo alla sabbia sottile dell'isola di Mal-Orc-A e pensavo ai miei bagagli. Mi avevano detto che si potevano trovare degli occhiali da sole all'ultima moda in quel posto...