



**FUGA DAL BUIO
PROFONDO**

FERMATI, AVVENTURIERO, E LEGGI QUESTE PAROLE PRIMA DI PROSEGUIRE!

Stai per intraprendere un viaggio. Verso dove puoi dirlo solo tu. Non si tratta di un viaggio come gli altri, in cui inizi a pagina uno e continui dritto sino ad arrivare alla fine. Al contrario, qui lungo la strada in molte occasioni ti verrà chiesto di fare una scelta. Ogni volta che dovrai scegliere, decidi quale preferisci tra le alternative proposte e quindi segui le indicazioni per proseguire. Quando la tua ricerca giungerà alla fine, sia essa favorevole o – come temo si verificherà in alcune circostanze – orribile, torna all’inizio o alla scelta precedente, e ricomincia.

Questo non è un viaggio adatto a chi preferisce starsene in disparte e lasciare che siano altri a prendere le decisioni più spinose. Questo è un viaggio per un leader, per un vero eroe. Che non ha paura conversare con i draghi, esplorare il Buio Profondo o affrontare il temibile mostro bicefalo Demogorgon. Se non ti riconosci nella descrizione, torna sui tuoi passi e dimentica di essere capitato da queste parti. Ma se il profumo dell’avventura ti ha stimolato l’appetito, procedi impavido, amico mio. E buona fortuna!

DUNGEONS & DRAGONS®

ENDLESS QUEST®



FUGA DAL BUIO PROFONDO

MATT FORBECK



L’ultima cosa che ricordi è che ti trovavi in una taverna, sul punto di intraprendere la tua nuova carriera di avventuriero. Un nano pallido con indosso un mantello col cappuccio ti aveva fatto sedere per bere qualcosa intanto che sottoponeva alla tua attenzione la mappa di celle sotterranee dove a suo dire erano accumulati forzieri pieni di tesori da saccheggiare.

Ma poi ti si era appannata la vista e la stanza aveva cominciato a girare. Ti eri appisolato sul tavolo per poi risvegliarti qui.

Solo che non sei del tutto certo di dove sia «*qui*».

È freddo e buio e umido, e il pavimento è di roccia nuda e intagliata in modo grossolano. Lo stesso vale per tre pareti, mentre la quarta è occupata da una porta massiccia con una finestrella munita di sbarre, grande appena quanto basta a sbirciare all’esterno.

Ti metti a sedere dritto, e le catene che collegano le manette che hai ai polsi alla cintura intorno alla tua vita tintinnano. Deglutisci a fatica e ti rendi conto che un collare ti stringe il collo.

Emetti un gemito, ma non sapresti dire se sia per il dolore alla testa o per la disperazione nel cuore. In quel momento, un maschio di pelle scura con lunghi capelli bianchi e fattezze da elfo – un drow, è evidente, anche se tu non ne hai mai incontrati prima – compare allo spioncino della porta con una torcia molto luminosa in mano.

«Ti sei svegliato, finalmente?» esordisce con un ghigno malevolo che mette in mostra candidi denti aguzzi. «Benvenuto a Velkynvelve».

«Dove?» Un brivido ti corre lungo la schiena quando capisci in che razza di guaio ti sei cacciato.

«Buio Profondo, il Sottosuolo», interviene una voce alle tue spalle. Ruoti su te stesso e vedi che non sei solo nella gabbia. Parecchi altri sono intrappolati lì con te: uno gnomo delle profondità, un orco, una nana e persino un malconcio drow.

È stata la nana a parlarti. Gli altri nemmeno incrociano il tuo sguardo. «Sei imprigionato nel Buio Profondo», ti spiega lei. «Ridotto in schiavitù dai drow».



«E non c'è via d'uscita», grugnisce l'orco, «perciò non prenderti il disturbo di provare a scappare».

Vedendo l'orrore crescente che si disegna sul tuo viso, la guardia ride e si allontana per lasciarti macerare nel tuo brodo. Ti lanci carponi nella sua direzione e afferra le sbarre dello spioncino. Provi a scuoterle, testandone la solidità, ma sono salde quanto la roccia che ti circonda.

«Tipico di un orco rinunciare in partenza, Ront». La voce della nana gronda disprezzo.

L'orco sbuffa. «Tipico di un nano non riconoscere una sconfitta, Eldeth».

«Io non sono sconfitto», dici a tutti loro. «Non ancora, perlomeno. Dev'esserci un modo per andarsene da qui».

Lo gnomo delle profondità ti ride in faccia. «Siamo rinchiusi in un'immensa grotta infestata di ragni a circa un chilometro sotto la superficie di Faerûn. Non sappiamo nemmeno come ci siamo arrivati fin qui, e ci fanno sgobbare così tanto che dopo siamo buoni solamente a smaltire la stanchezza dormendo».

«Però se riesci a trovare un modo per andartene, ti seguiremo», aggiunge Eldeth, gli occhi illuminati da un ultimo lampo di speranza. «Ci provi?».

Aspetti il momento opportuno... Vai a pagina 6...

Combatti! Vai a pagina 9...

Fuggi. Vai a pagina 17...

Invece di riportarti nella tua cella, Asha e Jorlan ti accompagnano alla porta dell'ufficio di Ilvara e ti tolgono le manette.

«Fa' in fretta», dice Asha. «Prima è, meglio è».

Jorlan ti porge un coltello e ti assesta una pacca sulla schiena e ti spinge verso la porta chiusa. «Se ti prendono, dirò a Ilvara che me l'hai rubato, perciò non fallire. Altrimenti, di certo mi darà ordine di ucciderti».

Al pensiero di morire, prendi in mano il tuo destino ed entri di soppiatto nella stanza di Ilvara, che, pensando tu sia uno dei suoi sottoposti, ti ignora finché la tua ombra non cala su di lei. Quando alza lo sguardo, è troppo tardi. Le conficchi il pugnale nel petto e la guardi crollare sulla scrivania, le labbra atteggiate a una piccola «o» di stupore.

Un attimo dopo, Asha entra di corsa nella stanza e ti trova chino sul cadavere ancora caldo. Fa subito un incantesimo che ti paralizza lì dove sei. Di colpo persino prendere fiato ti risulta incredibilmente difficile e ti concentri sul mantenere il ritmo del respiro mentre la osservi muoversi intorno alla scrivania.



«Ben fatto», commenta controllando il tuo operato per assicurarsi che Ilvara sia morta sul serio. «Mi hai evitato la fatica di agire contro di lei di persona. Adesso, l'unico dubbio che rimane è cosa fare di te».

Si ferma di fronte a te e fissa lo sguardo nei tuoi occhi immobilizzati dall'incantesimo, sul volto un ghigno preoccupante. Non è così che avevi previsto andasse il piano.

«Potrei anche riuscire a convincere i miei superiori che Ilvara è stata semplicemente tanto stupida da farti avvicinare a lei, ma l'aver lasciato impunito uno schiavo per un'infrazione così grave?». Scuote la testa. «Non se la berrebbero una storia simile». Fai tutto il possibile per muovere almeno le palpebre, ma non funziona. L'unico effetto che riesci a produrre è una goccia di sudore che ti scende sulla guancia.

Asha allunga la mano e te l'asciuga. Poi si allontana da te, ben fuori della tua portata, e comincia a gridare.

«Guardie!» urla. «Assassinio! Per il gonfio torace di Lolth! La nostra comandante è stata uccisa!».

Quando senti le guardie precipitarsi nella stanza, sai che i tuoi giorni, anche solo da schiavo, sono finiti. E che non puoi farci proprio niente

FINE

Decidi che l'unico modo per andartene da lì consiste nel mettere i tuoi carcerieri gli uni contro gli altri, e questo genere di cose richiede tempo. Quindi ti impegni a diventare un prigioniero modello, del tipo che esegue gli ordini e non pianta grane. Ogni giorno ti metti in marcia e fai tutto quello che ti viene chiesto di fare. E quando ritorni alla tua cella, non protesti e te ne stai tranquillo.

Impari presto che il tuo padrone è una femmina drow di nome Ilvara Mizzrym,



una sacerdotessa della dea ragno Lolth. I suoi aiutanti principali sono un maschio più giovane che si chiama Shoor Vandree e uno più anziano e menomato, Jorlan Duskryn. I due rivaleggiano per entrare nelle grazie di Ilvara e della sua giovane assistente, Asha Vandree, anche se al momento sembra essere in vantaggio Shoor.

A Shoor piace picchiare gli schiavi e spesso minaccia di dare via quelli che non riescono a svolgere bene i loro compiti. A Jorlan sembra non importare così tanto, ma sospetti sia perché un tempo era lui il preferito di Ilvara. Ha perso quella posizione a vantaggio di Shoor quando un mostro stilla-acido gli ha teso un'imboscata nel buio, rovinando la sua bella faccia, oltre alla mano destra.

Riesci a evitare l'ira di entrambi, ma sai che il tuo tempo si sta esaurendo. Se non ti spicci a fare la tua mossa, verrai spedito a Menzoberranzan, la grande metropoli dei drow, da cui potrebbe risultare impossibile fuggire.

«Magari i prigionieri fossero tutti tranquilli come te», ti dice Jorlan mentre ti rinchiude in cella dopo una lunga giornata passata a spaccare e accatastare pietre. «Mi mancherai quando verranno a prenderti domani. La maggior parte degli schiavi è difficile da sottomettere».

Ti allei con Shoor Vandree. Vai a pagina 12...

Ti allei con Jorlan Duskryn. Vai a pagina 14...



«**M**i rifiuto di vivere da schiavo», dici agli altri nella tua cella. «Per me, è libertà o morte!».

«Allora è senza dubbio morte», replica lo gnomo delle profondità. «Tanto vale fare in fretta».

Ti tende la mano e tu la stringi. «Io sono Jimjar», si presenta. «E ho cinque pezzi d'oro che dicono che oggi non ce la fai a scappare da qui».

Gli stringi di nuovo la mano, con forza.

Rendendoti conto che più compagni riesci ad avere nel tuo tentativo di fuga meglio sarà, ti rivolgi alla nana. «Avevi detto che mi avresti aiutato. Sei sempre dell'idea, o preferisci marcire in questa cella?».

«Sono con te», replica lei annuendo, anche se la sua offerta di aiuto sembra meno decisa di prima.

«Bene. Mi serve un diversivo», le spieghi. «Fingerò di essere impazzito e di cercare di ucciderti».

Lei deglutisce ed emette un lamento di prova. «Ahi! No! Fermati!».

È improbabile che le guardie possano averla sentita, e ancora meno possibile che si prendano la briga di venire a controllare le cause del rumore. Ront si allunga e le dà uno schiaffo in viso a mano aperta. Il suono echeggia nella cella.

Eldeth grida di dolore e appoggia il palmo sulla macchia rossa che le sta colorando la guancia.

«Che stai facendo?» sibila all'orco il drow prigioniero. Ront alza le spalle. «Mi rendo utile?».

Sospiri e allontani Ront con la mano e fai segno a Eldeth di continuare a urlare. Mentre lei obbedisce lanciando un ululato

spacca timpani, ti apposti a lato della porta e aspetti, certo che arriveranno i vostri carcerieri.

Quasi subito, il vostro carceriere drow ricompare e guarda male Eldeth da dietro le sbarre della finestrella. «Non si strilla qui!» brontola studiando la scena all'interno della cella.

«Aiuto!» dice Eldeth quando Ront le si avvicina di nuovo con aria aggressiva. «Vogliono uccidermi!».

«Neanche per sogno!» sbotta la guardia in tono brusco. «Tu, orco, tieni giù le mani dalla nostra proprietà!».

Ront schiaffeggia un'altra volta Eldeth, interrompendo le sue grida. «Costringimi!» replica alla guardia in tono di sfida, e tu sai che quello è il tuo momento.

La guardia armeggia un attimo con le chiavi quindi apre la porta. Entra a passo di carica e punta la spada contro l'orco. «Adesso basta!» ordina ringhiando a Ront, le sopracciglia inarcate con aria minacciosa.

Senza perdere tempo, con un balzo in avanti sferri un cazzotto alla guardia prendendola alle spalle. Ma quando agiti il pugno, le manette attaccate alla catena ti tirano indietro e il colpo risulta debole. Ti



rendi conto troppo tardi di non avere analizzato a sufficienza il piano di fuga e inghiotti amaro per quello che ormai sai essere un fallimento.

Il carceriere ruota sui talloni e vibra fendenti alla cieca con la sua spada, tenendoti lontano. Poi, prima che tu possa portare a termine l'aggressione, uno stuolo di guardie si riversa nella cella e inizia a pestarti di santa ragione. Su di te piovono colpi su colpi, finché non riesci più a vedere, pensare o provare qualcosa.

Ti svegli parecchi giorni dopo con un mal di testa feroce. Che non passa mai. Riesci a eseguire gli ordini che ti danno, ma niente di più.

Le guardie ti mettono al lavoro nei campi di funghi in una grotta che puoi raggiungere dalla tua cella barcollando per pochi passi. Un giorno Jimjar passa da te per riscuotere la scommessa che hai perso, ma gli fai così pena che decide di condonartela.

Fai amicizia con un fungo vivente maschio che si chiama Sgabello, e che non sei del tutto certo non sia solo un prodotto della tua mente disastrosa. Comunque sia, la sua compagnia ti rende quasi accettabile il fatto che non rivedrai mai più la luce del giorno.

FINE