



# L'IMPERO del NEGUS

"Amico mio, ora ti racconterò la storia di questo corpo che io sono, portando la tua mente indietro nel tempo e nelle lontane terre del Negus, vicino Elzdrad. Ricordo la mia grigia pelle jhiadra scaldata dal tepore dei soli durante la stagione di Baal, circondato dall'uniforme Deserto Rosso di Aimen. I passi affondavano nella morbida sabbia mentre avanzavo sulle immense dune purpuree e, nell'innaturale silenzio, si udiva solamente il canto del vento. Non posso dire se passarono interi herek, movimenti solari o pochi attimi, ricordo solo che giunsi in un accampamento.

Mi sarei aspettato d'incontrare dei nomadi quari, giacché queste lande sono il loro habitat naturale, ma mi sbagliavo!

Difronte a me, infatti, stavano assembrate, intorno ad una fresca oeras (1), tante piccole capanne di forma piramidale, costruite con ossa e pelli di hash (2) e appartenenti ad una tribù di raekesy.

"Mokay (3) giovane jhiadra!".

"Hedell (4) a te signore di questi raekesy. Non credevo che appartenenti alla vostra felina razza vagassero in questi torridi deserti. Comunque sono ben lieto di avervi incontrati, il mio nome è Guantar e vengo dalla lontana Arkadis".

"Sono felice di conoscerti Guantar, io sono Fheir, il sebata (5) di questa tribù. Sappi che queste sono le mie terre natie e molti della mia razza vivono in queste zone da noi chiamate Sharrat".

"Non vorrei essere scortese, ma non è atroce, per voi che avete le carni ricoperte di folto pelo, vivere in queste zone?".

"Keimar (6) ha creato lo Sharrat per addestrarvi i suoi fedeli, nessuno osa disobbedire al volere di Keimar!".

*-Simbolo di Keimar--*





"Non volevo insultarvi ma non conosco le vostre credenze, chiedo solo ospitalità, almeno per la notte. Sto viaggiando alla volta di Baldanna e, sfortunatamente, il mio mulo è morto circa due herek addietro sotto l'attacco di un Tripoide della Sabbia Rossa (7)".

"Ho sentito parlare di Baldanna e mi hanno detto che, oltre ad essere una città splendida, essa possiede diversi e illustri Collegi di Magia!".

"Hai perfettamente ragione amico Fheir, difatti io sono un demonologo".

"Sei ben accetto tra noi e che Keimar ti protegga!".

Sin da lontano vidi sveltare verso il cielo le alte torri di Baldanna, una vasta metropoli ricca di culture e di storia.

Intorno a me, nelle strade lastricate in legno (8), passeggiavano affaccendati numerosi jhiadra, valyanti dalle ampie ali, meliniani dalle lunghe orecchie, hevirkak, quari, alcuni rari kiani, pochi gorosiani sui loro hooj (9) e tante altre razze minori mai viste o conosciute.

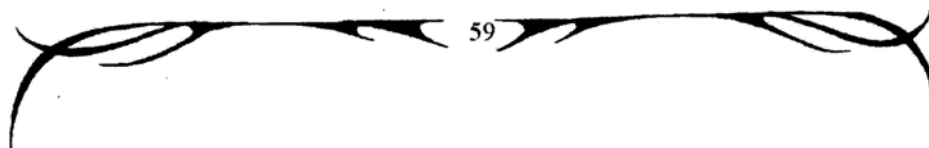


*Fheir il Sebata*

Grazie a poche informazioni, chieste ad una guardia del Duca Ventar (10), lasciando strisce di sabbia rossa lungo le vie, segno evidente del faticoso viaggio nel deserto, mi diressi verso la biblioteca cittadina Le marmoree facciate in wekis (11) dei Collegi ricordavano la Scuola di Demologia di Arkadis da dove, più di 3 cicli fa, mi ero mosso per girare nelle Terre di Hansor (12) e nella presente regione di Ventar. Ero davanti all'ombroso portone della biblioteca, ben lavorato e sbalzato su un metallo verde-oro delle miniere dei Monti Kandhalyn. Come aveva suggerito Irumil di Vharadis in Hansor, il portone avrebbe dovuto essere colpito prima due volte e, dopo una breve pausa, altre tre volte; così fu!

Un krandariano dallo scuro volto aprì il portale mentre la sua mano ne acquisiva il colore.

"Chi sei tu jhiadra, sei uno degli Scarlatti? (13)".





"Sì, sono Alexa il VII Scarlatta e questo è il mio sigillo."

In verità il simbolo che il custode osservò con tanta cura era stato rubato al vero Alexa, deceduto 10 herek addietro con mezzo grell d'acciaio nel cuore. Il kranda riconsegnò il simbolo e chiuse il portone alle mie spalle; la biblioteca era enorme, splendida e piena di centinaia di volumi più o meno antichi. Avanzai verso un angolo del salone dal quale si dipartiva una piccola scalinata marmorea a chiocciola che conduceva alle stanze del Collegio. Sketar, il musico liutista, si doveva trovare nella stanza n.8 e così arrivai davanti a quella porta, da dietro la quale emanava una deliziosa canzone. Aperta la porta vidi davanti a me Sketar: un piccolo quaro dalla bionda chioma, con un liuto in mano ed il vestito rosso degli Scarlatti.

"Salve Sketar, mi scuso per averti distratto dagli studi interrompendo la tua melodiosa musica, ma ho un'importante richiesta da farti. Persone fidate mi hanno narrato che, prima di entrare in questa scuola, tu conducevi una vita di ladroneria e vagabondaggio, durante la quale, da quanto si sa, sei stato capace di entrare nei pericolosi labirinti di Andhorra, riproducendone la complessa architettura su di una mappa che spero avrai conservato. E' quest'ultima, infatti, che io vado cercando e qui giunto, in nome della nostra fratellanza, ti chiedo umilmente di poterla vedere e copiare". Le parole furono pronunciate con estrema abilità in modo da coprire perfettamente le menzogne che contenevano. "Salute a te Fratello Scarlatta, io, Sketar Guanto Nero, possiedo ancora quella mappa che tu tanto agogni e, essendo convinto che ne farai un saggio utilizzo, acconsentirò a mostrartela come desideri".

#### NOTE:

- (1) **Oeras**= zona di un territorio desertico fornita di sorgenti o pozzi.
- (2) **Hash**= gli Hash sono delle particolari creature mammifere che vivono nei deserti in branchi numerosi. Sono simili a bisonti, anche se leggermente più piccoli, provvisti di una pelliccia foltissima e di colore rosso. Gli Hash corrono molto veloci e nei loro movimenti sono possenti, anche perché pesano diverse centinaia di chili; inoltre, nonostante di natura siano estremamente pacifici, se attaccati possono risultare realmente pericolosi poiché possiedono sul capo 4 enormi corna curve e caricano l'avversario con un impeto spaventoso.
- (3) **Mokay**= in lingua raekesy questo termine di cordiale saluto vuol dire "Salve" o "Buon herek a te" e viene utilizzato e compreso generalmente anche dalle altre razze.
- (4) **Hedell**= anche questa parola ha il significato convenevole di "Salve" o "Piacere", ma viene utilizzata dalla lingua jhiadra ed è meno conosciuta del termine Mokay.





(5) **Sebata**= il sebata delle tribù raekesy è esattamente il capo-sciamano; colui che detiene il potere all'interno del gruppo e che conosce alcuni rituali magici per proteggere il suo popolo dalle disgrazie. Questo stregone si riconosce dagli altri individui perché porta due particolari pugnali d'oro lavorato, sul quale vengono incisi i simboli della tribù ed il nome dello stesso sebata, e che servono per i riti propiziatori.

(6) **Keimar**= Keimar è il dio minore della Tempesta in cui questa tribù di raekesy crede; questi viene rappresentato come un nero kion che, con la sua potenza fisica o mentale riesce a vincere la natura (rappresentata sopra di lui). Vi sono, comunque, centinaia di altri culti minori e nessuna razza è prettamente legata ad una religione.

(7) **Il Tripoide della Sabbia Rossa**= pericolosa e carnivora creatura predatrice simile ad un lunghissimo e grande verme che vive nelle zone di deserto rosso.

Il Tripoide giace per lunghi periodi sotto terra, attendendo di percepire vibrazioni del terreno e quando un qualche rumore gli giunge esso, violentemente, punta all'obiettivo ed emerge con potenza dal terreno ingoiando la vittima con un'ampia bocca dentata.

(8) **Lastricate in legno**= è usanza nell'Impero della Magia, dettata dal re Negus, di lastricare le strade delle città con tavole di legno.

(9) **Hooj**= sono grossi buoi con la pelle coperta da una bassa peluria grigiastra; non hanno coda e possiedono degli zoccoli bianchi a tutte e quattro le zampe. Gli hooj sono creature molto comuni e dai loro corpi si ricava: un'ottima carne tenera e saporita, un latte giallo molto dolce, un collante grasso e denso impermeabile (usato per le navi).

(10) **Ventar**= la città di Baldanna è tenuta da questo duca fremita (uno dei pochi di tale razza), che governa tutta la sua zona regionale del Negus con grande equità e giustizia. Inoltre Ventar è un mago del Tempo ed è in gran parte grazie a lui che questa importante città è considerata una delle migliori nel campo dell'insegnamento magico, poiché ricca di Collegi di Magia.

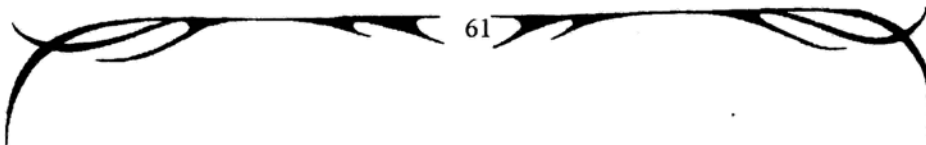
(11) **Wekis**= il Wekis è un marmo particolare, estratto dalle miniere di Opuras, di colore azzurro luccicante e, se ben lavorato, riflettente.

(12) **Hansor**= Hansor è un altro duca (kion) che tiene in mano un grosso feudo del Negus; anch'egli ha stabilito una costituzione estremamente democratica ma ha anche creato delle particolari truppe dell'Impero che hanno il compito di distruggere e condannare le espressioni di scienza infiltrate dall'Impero Illuminato.

Questo particolare corpo dell'esercito armato è stato poi istituito anche nelle altre terre dell'Impero di Negus e tiene sempre acceso lo spirito di guerriglia tra questo territorio ed il vicino Impero Illuminato.

(13) **Scarlatti**= gli Scarlatti sono un gruppo aristocratico di adepti di un Collegio di Musica.

Essi, tutti musici e altamente colti in questo campo, possiedono un vestito rituale che devono indossare quando suonano ed un medaglione rosso come simbolo di riconoscimento.





*Nobile Maestro Woolf vi spedisco questo messaggio tramite il mio falco per aggiornarvi sul procedere del mio Yerdaf (1).*

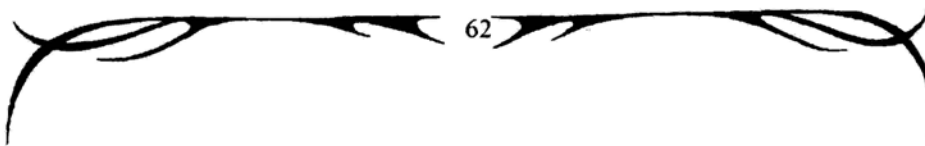
*Ricordo ancora nitidamente l'herek in cui mi presentai da Voi domandandovi se potevo finalmente dar prova di tutto ciò che avevo appreso dal vostro insegnamento riuscendo ad incidere, con la mia capacità di Kabby (2), una nuova Tavola Sacra del Kabalh (3).*

*L'incantesimo che desideravo creare, da me inventato dopo lunghe riflessioni, era 'L'Armatura Vivente' (così avevo deciso di chiamarlo); questa magia personale mi avrebbe permesso di attrarre dal terreno minerali che si sarebbero adagiati su tutte le mie carni come incastonandovisi, senza procurarmi dolore e formando un'armatura impenetrabile in grado di modellarsi ad ogni movimento del mio corpo, come facendone parte.*

*Ricordo così le vostre sagge parole quando vi proposi la realizzazione di questo mio sogno:*

*"Kabby Aaron, mio ottimo adepto, ciò che tu mi chiedi è estremamente facile per chi ha già studiato l'arte di Creare Magie, ma allo stesso tempo estremamente difficile poiché; come ben sai, infatti, dovrai cercare dentro di te e in ciò che ti circonda la zona da cui astrarre l'energia necessaria; dovrai astrarre il tuo pensiero e trovare la zona, solo così potrai generare un nuovo incantesimo ed inciderlo sull'XI Tavola. Io posso solo dirti che, per cominciare la tua Yerdaf, dovrai trovare la Luce nei meandri dell'Oscurità e li sconfiggere te stesso".*

*Così cominciai il mio lungo cammino vagando per tutto il Negus e studiando centinaia di volumi, fino a quando non compresi la soluzione del vostro enigma: l'Oscurità sono i labirinti di Andhorra (infatti Andhorra in Antiqua vuol dire "Ciò che è oscuro e tenebroso") e la Luce è la preziosa gemma di Juerna (questa parola*





nella lingua dei maghi significa "Luce che mostra la via"), racchiusa in essi da centinaia di anni; credo, quindi, che sconfiggere me stesso voglia dire, allegoricamente, oltrepassare la difficile prova dei labirinti e trovare la stanza di Juerna.

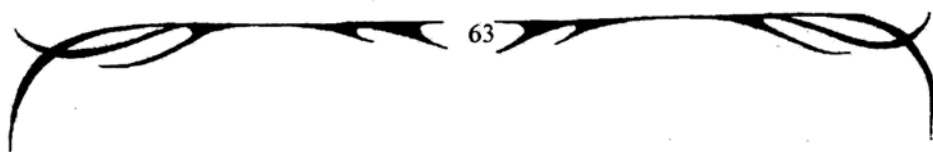
Per giungere sin qui ho attraversato il Jurg orientale (4) ove sono dovuto scendere a patti con gli infidi individui che popolano le vie di Lanthras (5), ma alla fine, grazie alle preziose informazioni di un barbaro di nome Luhee-ne, ho saputo ciò che volevo: la locazione di Andhorra.

Così ho comperato un buon Muldo (6) e mi sono messo in viaggio nel Verdon dove ho affrontato un pericoloso branco di Kherr (7); proseguendo ho incontrato, negli sterminati campi di Erfo (8) che riempiono le lande di Sun-Il, una rara creatura Nosos (9) che mi ha fatto da guida sino all'antica entrata di Andhorra. Per ringraziarlo gli ho donato una pietra Holmat (10). Il portale di Andorra si ergeva di fronte a me, scolpito in lucido Ergon (11), e su di esso primeggiava un'enigmatica incisione:

**POSSO SEMBRAR LUNGA COME UN'ANGUILLA  
E AL TOCCO PARER SIMILE AD UNA SPILLA,  
RISIEDO NELLA CASA MIA DALL'UMER (12) ALLA MATTINA  
ED ESCO SE ALTRI MI TIRA, PRONTA A FAR RUINA  
MA QUANDO VENGO FUORI DALLA MIA GROTTA  
LA GENTE FUGGE IN FROTTA.**

Maestro sono così entrato in Andhorra inserendo la mia spada nella serratura del portale, pronto ad affrontare qualunque creatura rinchiusa nei labirintici corridoi ed i tanti pericoli di cui le leggende di queste terre narrano.

Oggi, mentre ti scrivo queste poche righe, ho appena terminato di esplorare tante altre sale del sotterraneo oltrepassando i mille tranelli che lo hanno da sempre reso illustre. Fortunatamente poche





creature sono rimaste a popolarne i tenebrosi tunnel e fino ad ora ho incontrato solamente un Kaliban (13) e qualche Kilpha (14).

Credo proprio che, se ho rettamente interpretato il vostro messaggio, il mio Yerdaf terminerà tra pochi giorni e finalmente raggiungerò la gemma e con essa la zona dove meditare ed astrarre l'energia per il mio incanto.

Ho già la tavola pronta ad essere incisa e, appena terminerò il mio lungo compito, ho deciso che tornerò da voi e poi partirò a visitare le altre terre del Triplice Impero (15) che non ho mai vedute.

Vi ringrazio ancora per le vostre profonde parole che mi hanno guidato e spero di vedervi ben presto.

Vostro umile adepto rabby Aaron di Benyad



**NOTE:**

- (1) **Yerdaf**= la ricerca magica necessaria per creare un nuovo incantesimo.
- (2) **Rabby**= titolo posseduto dai maghi del Kabalh con almeno 20 anni di esperienza.
- (3) **Tavola Sacra del Kabalh**= la magia Kabalh trascrive, per tradizione, i propri 10 incantesimi su tavolette considerate per questo sacre.
- (4) **Turg orientale**= è l'unica regione del Negus ove non esiste uno stato reggente, l'unica forma di governo è la pura anarchia, spesso intesa come 'legge del più forte'.

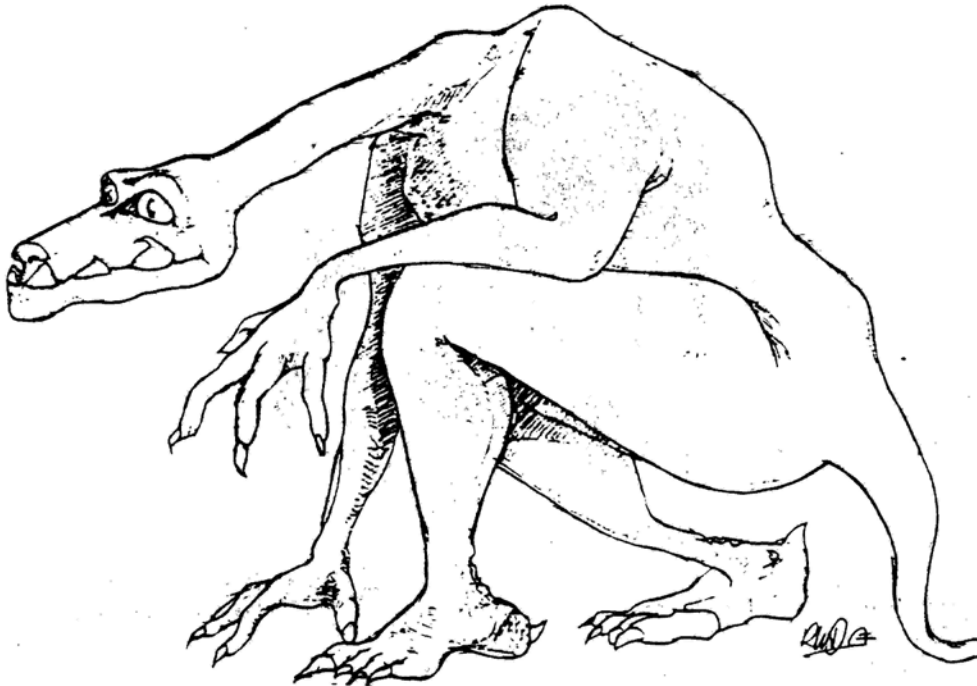


In particolare la parte orientale del Turg è largamente popolata da tribù barbariche (la più famosa è quella di Turberdan), bande di briganti e schiavisti.

(5) **Lanthras**= la città maggiormente popolata di tutto il Turg, per questo considerata la 'capitale', è di fatto governata dalle bande dei: Dendara, Scorpen e Morenh.

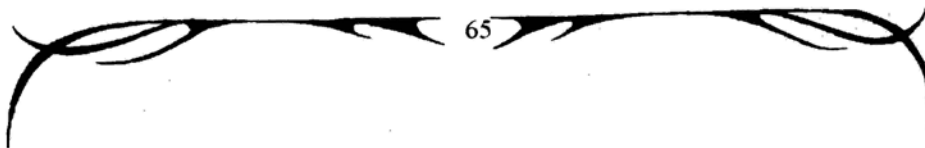
(6) **Muldo**= rettile molto comune dalle dimensioni approssimative di un grosso cavallo, in grado di reggersi in posizione semi verticale poggiandosi sulle lunghe e robuste zampe anteriori aventi articolazione inversa.

I Muldo sono facilmente ammaestrabili e vengono utilizzati in tutte le terre come cavalcature essendo, per velocità e resistenza, migliori di qualunque equino; difatti possiedono una muscolatura possente e bevono raramente poiché, come i cammelli, possiedono una sacca grassa che si riempie di acqua e di sostanza nutritive di riserva; l'utilizzo di Muldo non è, comunque, sempre preferito a quello dei comuni cavalli a causa dell'elevato costo.



(7) **Kherr**= piccole creature che vivono in branco nei pressi di zone boschive; questi carnivori possono essere pericolosi poiché, se affamati, attaccano con incredibile furia e rapidità.

(8) **Erfo**= cereale molto comune in tutte le zone pianeggianti, si presenta con delle alte spighe (2 grell) di colore nero scuro.







(9) **Nosos**= razza anfibia umanoide comune sulle coste del Negus ma molto rara negli altri imperi.

(10) **Holmat**= minerale prezioso di colore grigio estratto unicamente nelle miniere del Turg, valutato, al di fuori del Negus, sino a 50 imperi rossi\* al grammo.

(11) **Ergon**= metallo molto raro di origine vulcanica e dal lucido colore azzurro.

(12) **Umer**= in lingua imperiana indica il tramonto dell'ultimo sole.

(13) **Kaliban**= esseri umanoidi solitari, selvaggi ed altamente offensivi; la cosa che di loro più colpisce è la pelle che, essendo trasparente, lascia vedere distintamente le fasce muscolari.

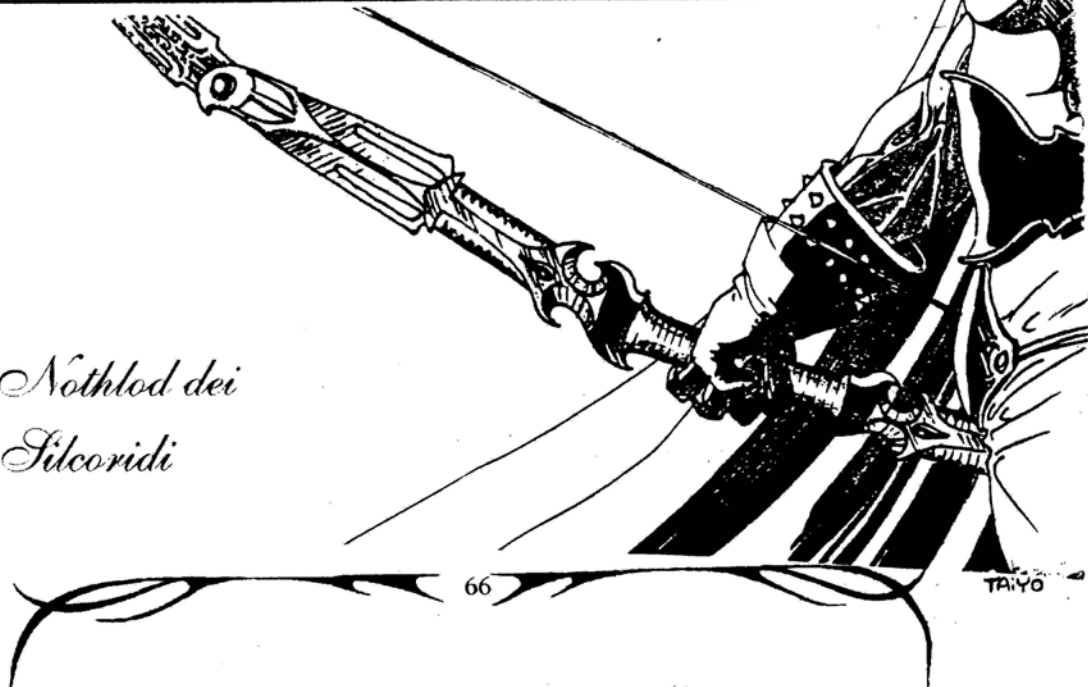
(14) **Kilpha**= orrende creature carnivore, grandi (in età adulta) quanto un goros, che abitano il sottosuolo scavando ampi tunnel con le 8 zampe artigliate che ne circondano il ventre.

(15) **Triplice Impero**= è il nome che è stato donato alla parte civilizzata del Dima, essendo essa composta di tre ben distinti imperi (il Negus, famoso per i Collegi di magia, l'Impero Illuminato, sorretto dalla scienza, ed il Nothlod, considerato l'Impero dell'equilibrio) legati tra loro dal Patto Imperiale. Il Patto Imperiale, che dà inizio alla datazione imperiana, fa sì che gli imperi non si impegnino in sanguinose lotte fra loro; ciò è possibile grazie all'istituzione del Sommo Imperatore (attualmente il raekes Estheraan-Tulèè), che risiede nell'isola di Zerania neutrale agli imperi e che ha il potere di giudicare, in modo inappellabile, qualunque problema sorga fra due o più imperatori. Tale carica viene decisa tramite una gara fra tutti i principi dei regni che si svolge ogni qualvolta la primogenita del sommo imperatore in carica raggiunge l'età di 15 anni; al termina della gara ella potrà scegliere il suo sposo (il nuovo Sommo Imperatore) fra gli ultimi 4 principi restati in lizza.

Da oltre due secoli tale carica viene così tramandata in modo da creare una linea di sangue ma non una dinastia regnante.



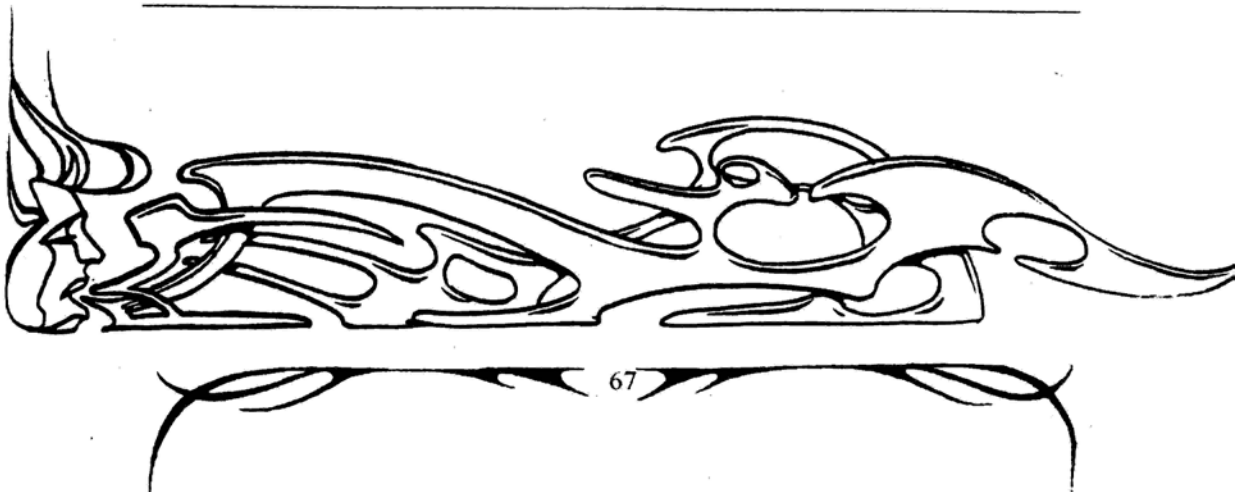
*Nothlod dei  
Silcoridi*





\* qui di seguito verrà proposta la tabella delle valute monetarie universali in vigore sin dall'anno zero (l'unica modifica apportata è dell'anno 121 p.i. in cui viene parificata anche la moneta in carta stampata nell'Impero Illuminato).

<u>Moneta</u>	<u>Lavorazione</u>	<i>Valore di acquisto in chili di carne di manzo</i>
Imper Azzurro	200 grammi di Ergon con incisa la figura di un drago	<b>100</b>
Imper Giallo	100 grammi di oro con inciso il volto del Sommo Imperatore	<b>10</b>
Foglio-Imper Giallo	pergamena gialla lunga 1/10 di grell e larga 1/25 di grell con sopra stampato il ritratto dell'imperatore dell'Impero Illuminato	<b>10</b>
Imper Rosso	100 grammi di argento rosso con inciso il volto della Somma Imperatrice	<b>1</b>
Foglio-Imper Rosso	pergamena rossa lunga 1/10 di grell e larga 1/25 di grell con sopra stampato il ritratto dell'imperatrice dell'Impero Illuminato	<b>1</b>
Imper Nero	50 grammi di ebano con inciso il volto del regnante locale	<b>1/10</b>
Foglio-Imper Nero	pergamena grigio-scura lunga 1/20 di grell e larga 1/50 di grell con sopra stampato il ritratto del regnante locale	<b>1/10</b>





La mappa di Sketar mi portò sino agli stretti ed angusti cunicoli di Andhorra e, grazie alle indicazioni riportate su di essa, nel labirinto non avvennero né spiacevoli incontri né inconvenienti di alcun tipo. L'unico ricordo nitido di quel tempo è il forte odore di sangue che giungeva dai corpi in decomposizione di creature morte da alcuni herek.

“Incomincia a temere Aaron, sto per arrivare da te!”

Nonostante le informazioni della mappa ci vollero 3 herek per giungere in quella stanza.

Vi era di fronte a me una sala dalla pianta pentagonale illuminata dal bagliore giallo di una grossa gemma incastonata al centro del soffitto marmoreo; sparsi sul pavimento polveroso diversi tomi erano aperti disordinatamente e nell'angolo alla mia destra erano ammassati uno zaino di pelle e diverse provviste; proprio in quell'angolo, a 3-grell da me, in piedi ed immobile come una statua vi era un individuo mezzo melin con in mano un calice in legno.

“Finalmente ti ho trovato Aaron e questa volta non mi scapperai come facesti a Ivrean (1).

Recita le tue ultime preghiere all'Arcano e preparati a morire!”

“Non ti senti stupido a continuare quest'inutile duello? Quante volte dovrò ancora ripeterti che non sono stato io ad uccidere tua madre?”

“Basta con queste menzogne! Ricordo come se fosse ieri quando, tornando dai boschi, trovai in casa i miei genitori in un lago di sangue; mio padre, un vecchio della tua stessa razza, sgozzato selvaggiamente e mia madre jhiadra morente, che riuscì solo a pronunciare il tuo dannato nome prima di lasciare il Dima. Non continuare con i tuoi sproloqui, quindi, ed affronta con dignità la tua fine! Assumiti le responsabilità delle tue orrende azioni!”

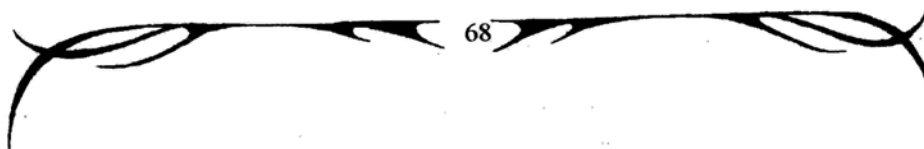
“Io sono innocente e non smetterò mai di dirtelo e non capisco perché tua madre abbia voluto nominarmi prima di morire; forse il mio Maestro Woolt potrebbe chiarirti la situazione e placare il tuo odio.”

“Stolto, sono già stato dal tuo maestro ed è stato proprio lui a dirmi dove ti avrei trovato prima di perire sotto i colpi della mia ascia 'Tranciamembra'.”

“Tu...tu cosa? BASTA GHERTASDEN (2)! Fai quello che devi fare lurido verme e facciamola finita ORA!!”. Il melin paonazzo trangugiò di fretta il contenuto del suo calice.

“Khiushan Odess Jiyuntar Glego!”

Sopra di me comparvero due dardi vibranti formati da spiriti che urlavano e si contorcevano; rimasero per pochi attimi immobili nell'aria e poi, con





un grido sonoro, si scagliarono verso il melin che, senza più calice in mano, aveva assunto una strana posizione.

**“Protectio Arc meb-dees Caos!”**

I due dardi spettrali vennero respinti con un sordo colpo da uno scudo nerastro e trasparente, magicamente comparso nell'aria di fronte alla persona che rispondeva al nome di Aaron; essi, ad altissima velocità, ripercorsero il loro cammino e si diressero verso il loro creatore...

Il primo colpì l'occhio sinistro, il secondo la spalla destra...un boato riempì la piccola sala...il bulbo oculare colpito roteò nell'aria completamente ghiacciato e, accompagnato da un fascio di nervi bluastri, cadde sul terreno frantumandosi in una pozza di grumoso e rosso sangue. Un lembo di vestito, coperto di bianca brina e frammenti di carne ed osso, si appoggiò con dolcezza tra le pagine di un tomo aperto.

Il corpo del demonologo Guantar cadde a terra esanime senza perdere una sola goccia di sangue dalle ferite ghiacciate e proprio in quel momento la sfera di vetro che da anni mi imprigionava, incastonata sull'anello alla destra del mago, toccò terra e si frantumò. Io fui libero!

Presi possesso di quel corpo appena trafitto e ne feci la mia casa.

Mi alzai in piedi e dissi: “Grazie uomo per avermi liberato, ti risparmierò la vita per il servizio che mi hai donato. Buon cammino!”.

Da allora vago nelle terre mortali dentro questo corpo sfigurato che io sono.



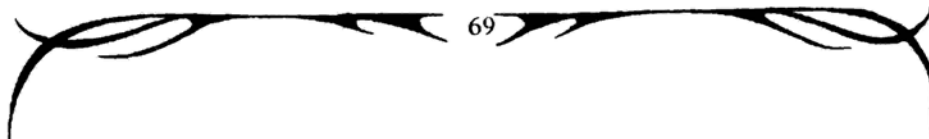
**Juic-kiut-elmtoth, demone della IV Tenebra**

**NOTE:**

(1) **Ivrean**= questa è una delle tante città del Negus ricca, come molte altre, di Collegi di magia e di tutte quelle strutture che solitamente li circondano: mercati d'ingredienti magici, studi alchemici, biblioteche molto approfondite su argomenti di occultismo, erboristerie, etc.

La particolarità d'Ivrean, però, è che essa è l'unica città dell'Impero della Magia ove vi è un Collegio dei Lordemiti, quei maghi generici che, con duri allenamenti, creano truppe di violenta inquisizione contro due culti religiosi che sono ritenuti pericolosi per tutti i cittadini del Negus: la credenza in Baal del Caos e in Kruum del Nulla.

(2) **Ghertasden**= pesantissimo insulto hevirmak intraducibile in Imperian.





*Maestro Woolf so che queste parole il suo orecchio non potrà mai udirle, ma credo che esse giungeranno dirette al suo animo. Il mio Yerdaf è terminato e mentre le scrivo queste frasi tengo in mano la mia XI tavola Kabalh: l'Armatura Vivente.*

*Ero stato uno stolto a pensare di aver capito il suo enigma ma ora tutto mi è chiaro.*

*La zona, dalla quale dovevo astrarre la forza, era il dolore e solo le mie amare lacrime, cadendo sulla gemma Tuerna nella sala segreta di Andhorra, avrebbero sprigionato le energie della creazione magica kabalh.*

*Ho imparato che ogni grande desiderio richiede tanto dolore e tanto sacrificio ed ora soltanto mi sento un vero Rabby, in grado d'insegnare ad altri l'antica saggezza della nostra magia. Forse tutto ciò è stato necessario e l'Arcano aveva già intessuto il mio crudele fato. Nonostante tutto ciò, però, avrei preferito non soffrire così tanto e non desiderare mai questa dannata ed inutile magia!*

*Ricordo in quella sala il corpo di Guantar cadere, ferito mortalmente dal suo stesso incantesimo da me respinto. E proprio in quel momento, quando la veste sulla sua spalla venne lacerata nel boato del colpo, osservai per la prima volta la nera voglia sulla sua pelle e compresi chi era veramente. Mentre l'orrore mi raggelava i muscoli e la mente, l'occhio illeso di quel mago che io ritenevo pazzo si dischiuse, giallo come non era mai stato e con una terrificante pupilla viperina; mentre quel corpo si sollevava innaturalmente, lasciando sotto di sé i frammenti di vetro di un piccolo anello e lembi di carne, compresi con disperazione che per mio fratello oramai non vi era più nessuno scampo.*

