

CAPITOLO 1

Durante la festa degli elfi, la principessa Henluin viene rapita dagli orchi. Un gruppo di elfi si unisce per salvarla, affrontando gli orchi e sconfiggendoli, ma con la perdita di un membro. Scoprono che gli orchi hanno ingannato tutti per depistare le tracce e decidono di seguire le vere piste. Il gruppo si mette sulle tracce degli orchi, incontrando una maga amica della principessa che si unisce a loro. Attraversano montagne e boschi, affrontando banditi e scoprono di un piano più grande degli orchi per rapire donne. Il gruppo supera le difficoltà delle montagne, affrontando scheletri e orchi, fino a raggiungere una fortezza dove trovano la principessa Henluin, ma devono lottare contro un gigantesco orco per liberarla. Dopo uno scontro intenso, il gruppo libera la principessa, ma Nimeh viene gravemente ferita e il gruppo deve portarla da un guaritore elfico a Bosco Sognante. Durante il viaggio, la principessa rivela gli orrori subiti a Gashdurb.

CAPITOLO 2

Il gruppo raggiunge la Capitale Imperiale e viene accolta festosamente dagli abitanti. Re Gildor si rallegra nel riabbracciare la principessa Nimeh. Liviana, un'amica di Nevia, arriva e invita il gruppo a Costantinopoli per un possibile incarico dall'Imperatore. Accettano e vengono fornite armature di pelle come ringraziamento. Dopo un viaggio in nave, raggiungono Costantinopoli e si avventurano nel mercato. Vengono derubati, ma con l'aiuto di un gruppo di ladri, riescono a fermare i malviventi. Successivamente, si ritrovano in una taverna dove affrontano alcuni teppisti. Il gruppo affronta una sanguinosa battaglia contro alcuni malviventi in una taverna. Dopo una vittoria difficile, vengono convocati dall'Imperatore e accettano un'importante missione per trattare la pace con gli uomini bestia e recuperare l'insegna imperiale. Durante il viaggio, incontrano un gruppo di ladri che li aiuta in battaglia e successivamente giungono a Zorkaton, dove tentano di trattare con la shamana per la pace. La situazione però precipita, e il gruppo deve fuggire dalla città. Dopo aver attraversato il confine delle bestie, il gruppo si imbatte in un gruppo di guerrieri bestia, ma vengono salvati da alcuni centauri. Raggiungono Zorkaton e tentano di trattare con la shamana, ma la situazione si deteriora rapidamente. Alla fine, vengono attaccati da un poderoso bestione di nome Gorebull. Dopo una lunga e feroce battaglia, riescono a sconfiggerlo ma devono affrontare un'orda di bestie furiose. Riescono a scappare e si rifugiano in una grotta. Poi si dirigono verso sud e vengono inseguiti da un gruppo di uomini bestia, ma vengono salvati da un fischiello misterioso.

CAPITOLO 3

Il gruppo si ritrova nella vecchia foresta, confuso da ciò che è appena successo. Improvvisamente, appare Tom Bombadill, un essere buffo e misterioso, che li invita a casa sua per festeggiare il suo compleanno. Essi accettano l'invito, trovando rifugio nella casa di Tom. Dopo un lungo riposo, si dirigono verso una catacomba nascosta, affrontando insidie e nemici per raggiungere una misteriosa porta nel palazzo di Lut Golash. All'interno del palazzo di Lut Golash, il gruppo si scontra con Goblin e altre creature. Nel loro viaggio, scoprono una stanza con trappole mortali, ma grazie alle abilità di Galdan e Jomon, riescono a superarle. Proseguono, incontrando il cavaliere misterioso Viandante, che li invita a seguirlo in una missione verso la città perduta di Lut Golash. Nel frattempo, Nevia sembra affascinata dal cavaliere. Il gruppo si ritrova in un enigmatico santuario di Tal Rasha. Qui, devono affrontare prove e nemici terrificanti, superando sfide e acquisendo nuove abilità. Alla fine, trovano un libro e una maschera magica, ricevendo un messaggio da Tal Rasha. Decidono di attraversare un portale e si ritrovano in un deserto sconfinato con una montagna misteriosa al centro. Nel deserto, il gruppo si scontra con guardiani e creature oscure. Grazie a Nevia, che indossa la maschera, riescono a sbloccare un'enigmatica cripta. Inserendo la maschera in un altare, scatenano una reazione potente e scompaiono. Si ritrovano sotto la montagna, avvicinandosi a un grande sarcofago con una serie di cripte circostanti.

CAPITOLO 4

Il gruppo, composto da Galdan, Jomon e Nevia, si trova in viaggio verso Ashlerb, la prima città del regno dei maghi. Durante una notte di sosta, Galdan sente delle voci provenire dalla tenda del viandante, ma non riesce a capire di cosa stiano parlando. Il mattino successivo, il viandante e Nevia si preparano per la partenza, mentre Galdan nota un amico di nome Jomon che si unisce al gruppo. Jomon racconta la sua avventura nel regno magico e la sua ricezione della lettera di Hogwarts. Il gruppo raggiunge Ashlerb, una piccola cittadina con un'emporio e una taverna. Qui, il viandante decide di separarsi da loro, mentre Nevia e Galdan si fanno coinvolgere in una rissa con alcuni giovani maghi. Jomon dimostra la sua abilità magica e vince la rissa. Successivamente, il gruppo si imbatte in due ragazze che vogliono sfidarli a duello. Nevia si ubriaca e riceve l'aiuto di una ragazza del deserto. Dopo essere stati testimoni di uno scontro amoroso tra Jomon e la barista della taverna, il gruppo decide di seguire un piano di Tabita, una ragazza conosciuta precedentemente. Il piano consiste nel rubare un carico di tesori trasportato da un tesoriere, che si ferma in città per riposarsi. Dopo un'operazione rischiosa, il gruppo riesce a portare il tesoro a casa di Tabita, ma successivamente scopre che la ragazza è sparita con le casse. Tabita lascia loro un biglietto che suggerisce che si sia diretta a Hogwarts. Il gruppo decide di raggiungerla, ma lungo il tragitto viene assalito da goblin che rubano il carro e uccidono il cocchiere. In una caverna, si scontrano con tre pericolosi orchi, riuscendo a sconfiggerli non senza difficoltà. Dopo lo scontro, il gruppo prosegue verso Hogwarts, notando la magnifica sferica città illuminata. Decidono di accamparsi nei pressi di un bosco e prepararsi per entrare nella città il giorno successivo. Il gruppo si avventura verso la capitale dei maghi, Hogwarts, dopo aver deciso di accamparsi per recuperare dalle fatiche della battaglia con gli orchi. Tuttavia, al risveglio, scoprono che Jomon ha lasciato il gruppo senza spiegazioni. Nevia e Galdan proseguono verso Hogwarts e vengono accolti dal professor Kane, insegnante di magia di distruzione. Il professor li conduce all'accademia tramite un ponte che si apre dopo aver rotto una barriera magica. All'interno di Hogwarts, incontrano il Preside e gli altri professori. Il Preside mostra un interesse particolare per il cubo di Galdan, capace di evocare l'anima di magia. Il gruppo viene invitato a rimanere ad Hogwarts per studiare il cubo. Nel laboratorio di Bulma, fanno conoscenza con altri studenti e vivono una notte movimentata con inseguimenti, troll e lupo mannaro. Il giorno successivo, Nevia e Galdan scoprono di essere stati iscritti al torneo di Hogwarts. Durante il torneo, affrontano diverse squadre e passano al secondo turno. Durante la semifinale, però, un gruppo di incappucciati chiamati Hoodman irrompe nell'arena e ruba il set di achille e sequestra il presentatore. Nevia e Galdan intervengono, ma alla fine, Galdan decide di lasciare Nevia, deluso dalla sconfitta nel torneo. Nevia si dirige quindi da sola verso un villaggio vicino, dove incontra una famiglia di contadini e scopre che il villaggio è stato attaccato da mostri. Dopo una battaglia difficile, Nevia e Michelone, uno dei contadini, si rifugiano in una nicchia nel cimitero per cercare un modo per uscirne. Il gruppo formato da Nevia e Michelone si avventura nel colombario del villaggio dove hanno trovato scheletri e un mago, e hanno combattuto contro di loro. Dopo la battaglia, tornano alla chiesa e scoprono un massacro: molti abitanti del villaggio sono stati uccisi. Decidono di tornare ad Hogwarts per riferire l'accaduto, ma nel frattempo, hanno uno scontro con degli Skavens (topi del sottosuolo) nella scuola. Sotto la guida del professor Kane, vengono condotti in una stanza con un'entità chiamata "anima di magia". Il preside sembra turbato dall'accaduto e le ombre si fanno minacciose mentre una figura misteriosa si avvicina, applaudendo. Nevia e Michelone che si trovano all'interno di una cripta e decidono di proseguire, trovando un colombario con scheletri e uno strano mago. Dopo uno scontro, riescono a fuggire ma rimangono con molte domande senza risposta. Tornando alla chiesa, trovano un massacro con molti abitanti del villaggio morti e una scia di sangue. Decidono di tornare ad Hogwarts per raccontare tutto. Lungo la strada, incontrano Nimeh, che li invita a una riunione riguardo alla possibile guerra tra orchi e nani. Arrivati ad Hogwarts, si dirigono all'accademia, ma sono sorpresi da un'esplosione e attaccati dagli Skavens. Dopo aver sconfitto i nemici, il gruppo è condotto dal professor Kane in una stanza con un'entità chiamata "anima di magia". Il preside sembra preoccupato e una figura misteriosa si avvicina applaudendo.

CAPITOLO 5

il gruppo affronta un'epica battaglia contro vampiri, verghaists e skavens a Hogwarts. Il duca rosso, un leggendario Lord Vampiro, si scontra con il preside Kane. Successivamente, utilizzando l'anima di magia, il gruppo si ritrova in un'isola paradisiaca dove incontrano una mucca umanoide e vengono catturati da un villaggio di sole donne. Dopo aver aiutato il villaggio a difendersi da un attacco, il gruppo accetta l'aiuto delle donne per raggiungere l'Albero d'Oro nella Foresta Nera. Nel tentativo di raccogliere gli alimenti richiesti dall'Albero, affrontano alcune avventure e Issey provoca problemi con le sue sperimentazioni alcoliche. Dopo che Nevja sviene sulla barca, la vecchia Galba la fa riprendere annusando l'alcool e bevendolo. Michelone è impotente, mentre Nevja, ancora stordita, fa scivolare la bottiglia nel fiume, causando la rabbia di Galba. Michelone tenta di aiutare la vecchia facendole mangiare delle alghe, ma lui stesso subisce una trasformazione misteriosa, diventando un giovane uomo chiamato Orione. Appare una giovane donna arrabbiata, Artemis, che colpisce Michele con fulmini, ma poi lo salva. Il gruppo si dirige verso l'Albero dell'Ossigeno. Il gruppo incontra il grande consiglio degli alberi nella foresta parlante. Nevja e Michele superano diverse prove e arrivano alla Piramide di Kurast, dove un'entità si manifesta come il dio mucca della luna, Ixchel, chiedendo aiuto per vendicarsi di un dio malvagio che gli ha rubato il potere. Nevja e Orione risolvono gli enigmi all'interno del tempio di Ixchel, facendo oscurare il sole nel mosaico della luna. Successivamente, scendono a un livello inferiore del tempio e si trovano in una strana sala, dove si sta svolgendo un'orgia con diverse figure note, inclusi Sigvald, Artemide e altri. Il padrone del tempio, Tzekel, ordina ai partecipanti di accerchiare Nevja, ma lei e Orione riescono a respingerli. Tzekel ordina al suo guerriero, Maxi, di eliminare Nevja e Orione. Maxi attacca Nevja, ma Orione la protegge e si scontra con Maxi. Nevja usa il suo prototipo per ferire Maxi. Nevja e Orione affrontano il druido Tzekel e la sua forma di drago, riuscendo infine a sconfiggerlo e ucciderlo. Dopo la vittoria, trovano rilievi con rune misteriose nel tempio. Durante il banchetto di addio al villaggio, tutti subiscono strani effetti a causa delle bevande, e poi si risvegliano sulla nave senza ricordare cosa sia successo. Orione prende il comando e conduce la nave oltre una tempesta. Dopo 3 mesi di navigazione, arrivano alla città imperiale di Dyrachium. Nevja e Orione devono seguire il capitano delle guardie in caserma per accertarsi delle loro identità. Dopo una breve discussione, il gruppo segue il capitano e Yoruichi li incita a non fare casini.

CAPITOLO 6

il gruppo viene portato in caserma dopo l'evento al tempio, e Issey, Nevja e Michelone vengono messi in cella. La mattina successiva, vengono liberati dal senatore Lucio Apronio, che li coinvolge nei giochi in onore dell'imperatore per la vittoria sugli orchi. Accettano di partecipare e vengono preparati per il torneo. Nevja e Orione si allenano bene e vincono la semifinale contro la squadra viola. Issey subisce infortuni e non può partecipare alla finale. Nevja convince Ed Warner, il portiere, a partecipare al posto di Issey. Nella finale, la squadra rossa affronta la squadra nera, composta da Gerard Muller, Neymar e Pepe. La partita è combattuta, ma la squadra rossa vince 3-1. Dopo la vittoria, il senatore Apronio li invita nella sua villa. Tuttavia, trovano il senatore morto nel suo studio e vengono accusati dell'omicidio. Iniziano a cercare il vero assassino. Il rappresentante di Don Pietro, Destino, li convince a incontrare il boss. Don Pietro vuole essere compensato per la morte del senatore e chiede a Nevja e Orione di svolgere dei lavori per lui. Incontrano anche Cyra Elaine, una ragazza con caratteristiche particolari, che chiede l'aiuto di Don Pietro. Le ragazze devono svolgere delle missioni, inclusa l'eliminazione di un poliziotto. Nevja si sente a disagio con le azioni violente ma è costretta a obbedire. Dopo aver vissuto diverse avventure separate, Elaine e Nevja si ritrovano a Jerusa. Nevja si è imbarcata su una nave vichinga con un gruppo di danesi diretti a Jerusa, mentre Elaine è tornata a casa. Una volta arrivati nel porto di Jerusa, il gruppo di danesi si trova coinvolto in un'alterco con alcune guardie, ma l'intervento di Elaine li salva. Successivamente, la città viene attaccata da un gruppo di cavalieri nemici, e insieme alle guardie, Elaine e Nevja difendono il porto e sconfiggono gli assalitori. Alla fine, riescono a fare pace con il gruppo di danesi e risolvere i malintesi. Dopo l'arrivo al castello di Jerusa, Elaine viene rimproverata dal padre per non essere riuscita a difendere la città durante l'attacco. Il gruppo

discute delle prossime mosse per contrastare i nemici. Barbarossa, Jormund e Knud rimangono al castello per la difesa, mentre Elaine e Nevja si avventurano nella città alla ricerca di informazioni. Trovano un accesso alle fogne e scoprono una città sotterranea abbandonata. Qui, Nevja prende una strana miscela verde e Elaine trova due lingotti d'oro e un mirino. Dopo aver affrontato delle guardie, i due decidono di camuffarsi con le loro uniformi per tornare in città. Elaine e Nevja cercano di ottenere informazioni sulla posizione della regina rapita, arrivando alla villa di Titus. Qui, incontrano Destino, un nemico delle ragazze, ma decidono di risparmiarlo momentaneamente. Dopo aver lottato contro i nemici nella villa, Elaine accetta la sfida di Titus in una battaglia pubblica in piazza per dimostrare la superiorità della sua famiglia. Durante la battaglia, i danesi e le ragazze sconfiggono Titus e la sua lucertola, Krazque. Alla fine, l'esercito nemico si ritira, e Elaine ferisce Arjen, il figlio di Titus, che giura vendetta contro di loro. Jerusa è attaccata da un grosso esercito nemico supportato dalle macchine da guerra dei Gastino. Elaine e Nevja partecipano alla battaglia, ma vengono costrette a ritirarsi in città a causa di un attacco nemico. All'interno della città, difendono diverse posizioni mentre l'esercito nemico continua a sbarcare. Edward, il padre di Elaine, si trasforma in drago per proteggere la città ma viene ferito. Nel frattempo, un nuovo esercito arriva per supportare Jerusa, guidato da un uomo in armatura d'oro che proclama la città territorio imperiale. La battaglia continua con ulteriori scontri tra i personaggi chiave. Galdan viene sconfitto da Barbarossa, Margaret uccide Boar in un feroce scontro, e Elaine combatte Arjen, che poi fugge dalla città. L'esercito nemico dei Gastino viene sconfitto grazie all'aiuto dell'esercito imperiale, ma una nuova minaccia si avvicina. Un esercito di uomini lucertola attacca Jerusa, costringendo gli abitanti a lottare per la sopravvivenza. Durante lo scontro, molti personaggi importanti, tra cui Margaret, Jormund e il re Edward, perdono la vita. La battaglia si fa sempre più intensa con l'esercito nemico di uomini lucertola che assedia Jerusa. Elaine e Nevja si battono coraggiosamente per difendere la città. Margaret e Jormund perdono la vita durante lo scontro, mentre Barbarossa e Knud vengono feriti. Alla fine, l'esercito nemico si ritira, ma l'esercito imperiale autoproclama Jerusa come territorio romano. Dopo la vittoria, Elaine trova la madre morta nel palazzo. Decide quindi di lasciare la città e intraprendere un viaggio verso il regno dei giganti. Nevja ha l'idea di acquistare una nave mercantile per avviare un'attività e guadagnare soldi. Le due ragazze si imbarcano su una nave militare dei maghi, che le porterà vicino al regno dei giganti. Elaine e Nevja arrivano a Mormouth, nel regno dei maghi, e chiedono aiuto per raggiungere il regno dei giganti. Dopo qualche difficoltà, riescono a convincere l'equipaggio di una nave mercantile a portarle vicino al regno dei giganti. Il gruppo si prepara per un nuovo capitolo del loro viaggio.

CAPITOLO 7

Elaine e Nevja vengono svegliate dalle urla di un vecchio e un giovane ragazzo provenienti da una taverna. Sfruttando la rabbia del vecchio verso i suoi nipoti, le ragazze ricevono in dono un magazzino e le chiavi. Poi decidono di cercare un capitano e una ciurma per viaggiare verso il regno dei giganti. Le ragazze vanno alla Topaia del capitano, una locanda frequentata da marinai in cerca di lavoro. Qui incontrano Barbanera, un uomo semplice ma amato dalla ciurma. Dopo aver siglato un accordo con lui, le ragazze si recano dai maghi per riscuotere un favore, ma i maghi si rifiutano di accompagnarle. Iniziano quindi un piano per rubare un galeone pirata per poter viaggiare verso il regno dei giganti. Dopo il viaggio che dura tre mesi e una sfida con una barriera di iceberg, le ragazze arrivano nel territorio dei giganti, dove affrontano il gelo estremo. Grazie al potere di Elaine, riescono a trovare una strada per avventurarsi nella zona innevata. Qui incontrano un Troll delle Nevi, ma lo sconfiggono e utilizzano la sua pelle per creare mantelli caldi. Continuando il viaggio, trovano una mappa strappata che indica una fortezza nanica chiamata Karaz Ankor. Decidono di seguirne le indicazioni e si imbattono in una serie di scontri con goblin e orchi per entrare nella fortezza. All'interno della fortezza, affrontano numerosi nemici, inclusi maghi goblin, e trovano un goblin prigioniero di nome Ted. Dopo averlo liberato, Nevja riesce a capire come aprire un portone per proseguire nell'esplorazione della fortezza. Alla fine, le ragazze arrivano in un villaggio coperto di neve, dove scoprono cadaveri di giovani donne, le "novizie," con alcuni organi mancanti. Le ragazze decidono di riposare in una casa del villaggio e trovano un diario di una delle novizie, che fornisce informazioni su Karaz Ankor e le

guardiane. Dopodiché, si lasciano andare al sonno in preparazione per il giorno seguente. Elaine e Nevia esplorano una misteriosa biblioteca situata in un territorio gelido. Qui, trovano il diario di una novizia e scoprono informazioni riguardanti Karaz Ankor e una figura chiamata Sigvald. In seguito, Nevia trova un oggetto che apre una visione nella mente delle ragazze, in cui rivivono i ricordi di Mimir, un uomo gigante. Dopo essere tornate alla realtà, decidono di seguire il percorso indicato dalla mappa che le porta a una torre, un ponte e rovine. Le ragazze continuano il loro viaggio, esplorando le rovine e osservando una scena del passato in cui Mimir e una bambina chiamata Maria vengono attaccati da orchi e goblin. Successivamente, vedono una visione di una battaglia guidata da Sigvald. Alla fine, Nevia ed Elaine si ritrovano nella mente di Mimir e si confrontano con i ricordi alterati dalla loro presenza. Dopo aver sconfitto Skarsnik, un goblin nemico di Nevia, le ragazze incontrano la regina degli orchi di nome Maruya. Quest'ultima le accompagna alla sua città, dove decidono di prendere un passaggio con dei pirati di Sartosa al porto. Tuttavia, durante un attacco al castello di Maruya, scoprono che il responsabile dell'assassinio è collegato a una gilda e utilizza lo stesso marchio del senatore morto. Dopo aver ottenuto informazioni dai pirati, salpano con la nave, ma in mare aperto si verificano problemi causati da un nemico invisibile. Mentre viaggiano con il capitano Gog, la nave viene attaccata da un assassino misterioso. L'equipaggio e il capitano vengono uccisi, lasciando Elaine e Nevia in una situazione pericolosa mentre tentano di capire cosa sta accadendo a bordo della nave. La situazione si complica ulteriormente a causa delle condizioni meteo avverse.

CAPITOLO 8

Inizia uno scontro con uno Skaven, un essere forte e velenoso, mentre le ragazze sono ancora alla deriva dopo la distruzione della loro nave. Combattono con determinazione e riescono a sconfiggere lo Skaven, ma la nave viene distrutta da un'onda gigantesca. Alla fine, si ritrovano su una spiaggia melmosa e decidono di proseguire seguendo un fiume. Le ragazze incontrano Zofia, un'alleata di Elaine che si sta infiltrando nel regno delle lucertole per cercare informazioni su un grande esercito nemico e su Maria. Condivide con loro i suoi piani e il suo passato recente. Guidate da Zofia, le ragazze seguono le tracce di Maria e trovano un villaggio controllato dalle lucertole dove quest'ultima è stata catturata. Seguendo le tracce nella palude, scoprono una grande città di pietra e si preparano a infiltrarsi per cercare Maria. Il gruppo si infila nel tempio della città delle lucertole, dove sta avvenendo un rituale di evocazione di un potente essere. Si scatena uno scontro con Gor-Rok, ma interrompendo il rituale involontariamente liberano un drago a 5 teste. Riescono a sconfiggere Gor-Rok e il drago, ma il tempio viene distrutto. Dopo la sconfitta di Gor-Rok, il rituale si completa, evocando un drago a 5 teste che semina il caos. Il gruppo affronta con difficoltà la creatura e alla fine riescono a sconfiggerla. Escogitano un piano per fuggire dal tempio distrutto e raggiungono il porto dove trovano una sorpresa inaspettata. Elaine e Nevia incontrano l'uomo che sta sorvegliando il magazzino dei lucertolari, e si scopre essere Sigvald, il ragazzo conosciuto precedentemente. Dopo uno scambio di colpi, riescono a chiarire la situazione e scoprono che Maria è ancora viva. Il gruppo decide di salpare con Sigvald verso una nuova destinazione. Elaine e Nevia giungono a Mormounth e scoprono che il magazzino è bloccato a causa del nuovo sindaco e della potente famiglia Zumi che vuole riprenderselo. Dopo una serie di eventi, decidono di affrontare la situazione in maniera più diretta e scoprono il coinvolgimento del sindaco nelle trame della famiglia Zumi. Mentre Elaine e Nevia stanno cercando di risolvere la situazione con il magazzino, vengono attaccate dal mago del fuoco Echo. Dopo uno scontro con lui e le sue guardie, decidono di affrontare il sindaco Salvini nella sua villa. Sconfiggono Salvini e Karl Zumi, distruggendo la villa e prendendo possesso del magazzino. Dopo aver affrontato il sindaco, Elaine e Nevia si godono una serata di festa e relax al magazzino con l'equipaggio. Nevia cerca di avvicinarsi a Yuu, il giovane che hanno catturato, ma le cose non vanno come previsto. Elaine e Nevia si infiltrano nel magazzino degli Zumi e scoprono traffici illeciti. Affrontano Normast e lo sconfiggono, quindi si dirigono alla

villa del sindaco per vendetta. Dopo una serie di scontri, uccidono Salvini e Karl Zumi, prendendo il controllo dei beni degli Zumi. Elaine e Nevja sono accusate di vari crimini e devono affrontare un processo. Grazie a una lettera trovata sul corpo di Salvini, riescono a dimostrare la verità e vengono assolte da alcune accuse. Alla fine, il professor Shinsui decide di concedere loro il diritto di gestire il magazzino e una ricompensa in denaro. Dopo la vittoria in tribunale, l'equipaggio festeggia con una grande festa. Elaine, sotto l'effetto dell'alcool, si lascia andare a comportamenti eccentrici. Il gruppo gode del meritato riposo in attesa della riparazione del magazzino.

CAPITOLO 9

Elaine e Nevja giungono alla città di Hogwarts e partecipano a una festa nel mercato. Qui partecipano a diverse attività, tra cui una gara di dibattito e una sfida di cibo. Successivamente, si recano alla casa del Nonno di Nevja per incontrare Liviana. Elaine e Nevja continuano il loro viaggio verso il regno del deserto. Si fermano a Siene e successivamente raggiungono l'accademia di Hogwarts. Qui incontrano Issey e il preside, e ricevono un messaggio da Liviana che li spinge a raggiungere la casa del Nonno. Elaine e Nevja continuano il loro viaggio nel deserto e affrontano diverse sfide e nemici, inclusi mostri di sabbia e scheletri. Incontrano un vecchio uomo e lo aiutano a superare gli ostacoli del deserto. Elaine e Nevja fuggono da una creatura blu proveniente da una torre. Nel deserto, si scontrano con assalitori provenienti dalle montagne e riescono a sconfiggerli. Infine, giungono ad Alessandria. Qui, Elaine e Nevja visitano il Bazaar e assistono a una disputa tra Etiopi ed Egizi. Mentre cercano informazioni, assistono all'assassinio di una giovane mercante da parte di un ribelle etiope. Le guardie intervengono e uccidono il ribelle. Elaine e Nevja assistono a una situazione di violenza al Bazaar e seguono una donna etiope ferita fino a casa sua, dove scoprono l'attività di una ribelle di nome Belkis. Quest'ultima chiede loro di aiutare a portare cibo ai bambini nascosti nelle baraccopoli. Elaine e Nevja accettano di aiutare Belkis e vengono convocate al palazzo per un tour di Alessandria da parte della sacerdotessa Ishizu. Durante il tour, assistono a una battaglia tra guardie egiziane e ribelli etiopi e vengono coinvolte in uno scontro con un orco. La battaglia continua e Ishizu chiede l'aiuto delle ragazze per liberare la città dai ribelli. Dopo lo scontro, Elaine e Nevja vengono arrestate e imprigionate, separandosi in celle diverse. Nevja e Elaine cercano di sopravvivere alle condizioni infernali della prigione, affrontando sia le guardie che altri prigionieri. Vengono aiutate da Ishizu e riescono a fuggire insieme, ma vengono coinvolti in uno scontro con una razzia etiope in un villaggio egiziano. Elaine e Nevja cercano di fermare la razzia e scontrarsi con Salifu, ma vengono fermate da Belkis. Nonostante questo, convincono Belkis ad accompagnarle in Etiopia per scoprire cosa sta succedendo. Il gruppo sta lasciando il villaggio egiziano quando gli Etiopi decidono di dare fuoco al villaggio degli egiziani come segno di sfregio. Questo suscita la rabbia di Elaine e, soprattutto, di Nevja, che vuole ucciderli. Durante il viaggio nel deserto, il gruppo si trova di fronte a un accampamento egiziano che controlla il passaggio tra il Regno dell'Egitto e i ribelli etiopi. Con l'aiuto di Belkis, Nevja e Elaine si intrufolano nell'accampamento per cercare informazioni e trovare un modo per far passare gli Etiopi. Durante la loro missione, Nevja si trova costretta a baciare un guardiano per ottenere informazioni, mentre Elaine usa la sua abilità di controllo del fuoco per proteggerli. Tuttavia, durante un combattimento con alcuni cavalieri egiziani, Adewalee perde la vita e Salifu diventa aggressivo con Nevja e Elaine. Dopo aver lasciato il castello, il gruppo si trova di fronte a quattro cavalieri egiziani che li accolgono per la notte. Scoprono che la sorella di Ishizu, Lorelai, è in territorio etiope e decide di aiutarli a raggiungere Aksum. Il gruppo decide di viaggiare di notte per evitare il caldo del deserto. Lungo il percorso, incontrano Tarbish, un prigioniero di Meroe che li aiuta a trovare una via sicura attraverso i Monti Simiens. Mentre viaggiano nel deserto di notte con l'aiuto di Tarbish, il gruppo si scontra con gli spiriti del deserto, cercando di evitarli per arrivare ai Monti Simiens. Dopo alcuni incontri rischiosi, riescono a trovare una via carovaniere per salire verso gli altopiani. Arrivati ai Monti Simiens, il gruppo deve scalare la montagna, ma il vento e la neve rendono il percorso pericoloso. Entrano in una galleria chiamata "Galleria dei Dannati", dove gli esiliati venivano a ripararsi dal freddo e morivano. Durante l'esplorazione della galleria, si scontrano con

Blaze e altri spiriti del deserto. Dopo varie battaglie, il gruppo trova una serie di immagini scolpite nelle pareti della galleria, raffiguranti scontri tra divinità e spiriti. Trovano anche un Blaze ostile, ma riescono a sconfiggerlo. Continuano il loro cammino cercando l'uscita dalla galleria. Nella galleria, il gruppo si scontra con un poderoso Anubis, un mostro simile a quello incontrato nel deserto. La sfida è difficile, ma Elaine riesce a distruggere lo spirito. Tuttavia, il gruppo è ancora intrappolato nella galleria, cercando un modo per uscire. Il gruppo affronta uno scontro con l'Anubis, durante il quale Nevla e Elaine riescono a sconfiggerlo. Trovano una stanza con disegni e un indovinello, ma quando Elaine torna da una galleria ristretta, trova un essere consumato al posto di Nevla. L'essere attacca Tarbish, ma Elaine lo difende e alla fine Nevla ritorna senza ricordare nulla. Il gruppo esce dalle gallerie e giunge agli Altopiani, popolati da animali. Il gruppo si avvicina ad Aksum, una grande città senza mura di difesa. Vengono fermate dalle guardie e portate alla consigliera Harribel, che le interroga. Successivamente, vengono presentate al Malik, il sovrano di Aksum, che chiede loro di unirsi alla sua guardia del corpo. Il gruppo trova informazioni compromettenti negli uffici del Malik e scopre un piano di attacco. Kagura, che ha ferito Elaine in passato, è presente. Il Malik chiede loro di unirsi alla battaglia come suoi generali e dà loro tempo per decidere. Durante un attacco all'accampamento etiope, Elaine e Nevla riescono a fuggire e incontrano uno sconosciuto che si rivela essere il messaggero dello scuro, Luigio. Luigio rivela il suo coinvolgimento in molti eventi e convoca un mostro gigante di nome Obeliks per fermarle. Elaine e Nevla sconfiggono Obeliks e vengono raggiunte da Ishizu, ma vengono nuovamente attaccate da degli assalitori. Il gruppo trova rifugio in un tempio abbandonato dove sono attaccate nuovamente. Luigio e Kagura giungono e rivela i suoi piani malevoli. Dopo che se ne vanno, un nuovo nemico, Obeliks, si presenta e combattono con esso. Successivamente, Ishizu arriva al tempio ferita e svenisce, raccontando dell'esistenza di una pergamena con i loro nomi ad Alessandria. Il gruppo si reca ad Alessandria per recuperare e distruggere la pergamena. Dopo averla bruciata, tornano nel tempio per prendersi cura di Ishizu e scoprono un altro tempio con un simbolo simile. Dopo aver aiutato Ishizu a riprendersi, il gruppo si dirige al porto di Alessandria e riesce a imbarcarsi con un gruppo di mercanti nani per tornare a Mormouth. Scoprono che l'intera ciurma di Peppe è scomparsa e decidono di recarsi a Gades alla ricerca di notizie su Barbanera e la cassa dei tesori.