

PROLOGO.

Granducato di Karamaikos.

Thaumont dell'Anno 1.005 AC.

8° Giorno del Mese.

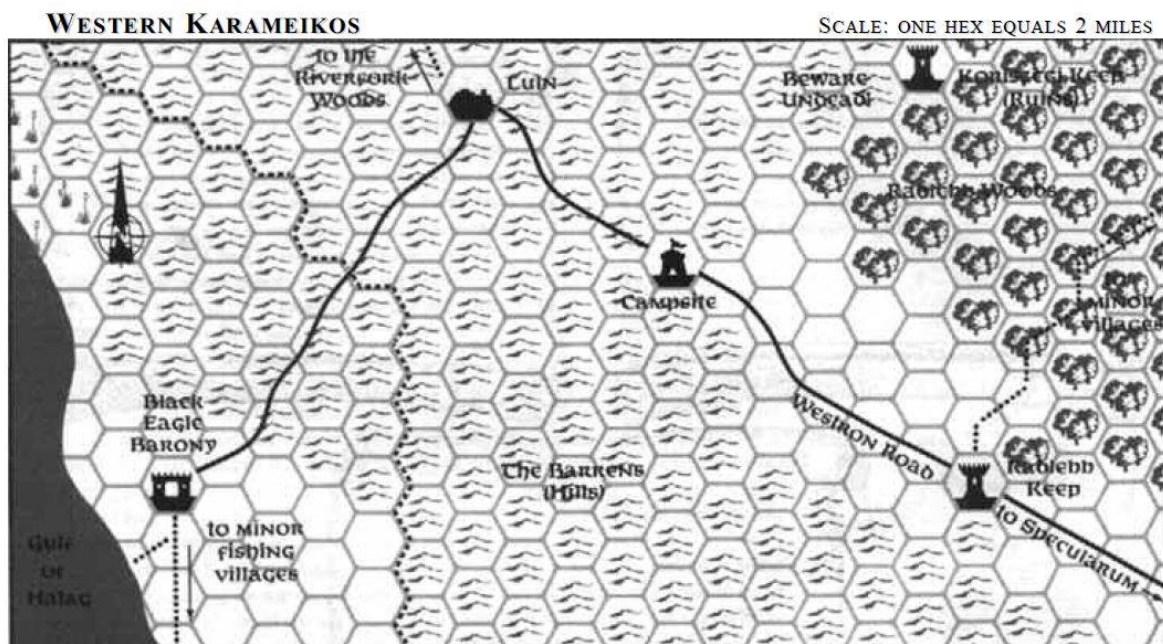
E' una mite serata di inizio primavera contrassegnata da una pioggerellina finissima. Reed Nimblefoot, giovane hin delle Contee, rampollo di una delle più importanti Case Commerciali di stanza a Specularum è sulla strada del ritorno da LuIn, diretto alla capitale. Accampato con lui, lungo la Strada Occidentale, la sua scorta composta dal taciturno nano Tordek di Fortefondo, da un paio di uomini della corporazione dei mercanti e Undir, il misterioso mezzelfo di Skothar, assoldato in qualità di interprete.

Nel mezzo della serata i cinque vengono raggiunti da un emaciato viandante. Questi, un uomo dai curiosi lineamenti occidentali, si presenta come Francisco della Coronilla y Azevedo, prete inquisitore di Ixion, Signore della Luce e chiede di potersi unire al bivacco per la notte.

D'improvviso la quiete serale viene interrotta dal giungere di due avventurieri braccati. Si tratta di un elfo Vyalia e di una donna armata recante in bella vista lo scudo circolare con la borchia dorata al centro, simbolo inconfondibile dell'Immortale Petra, la Protettrice.

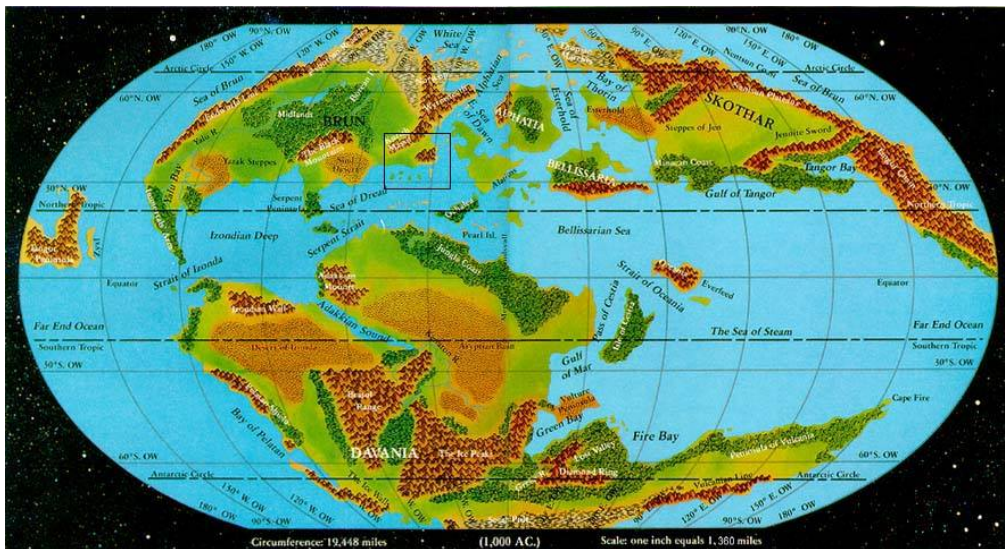
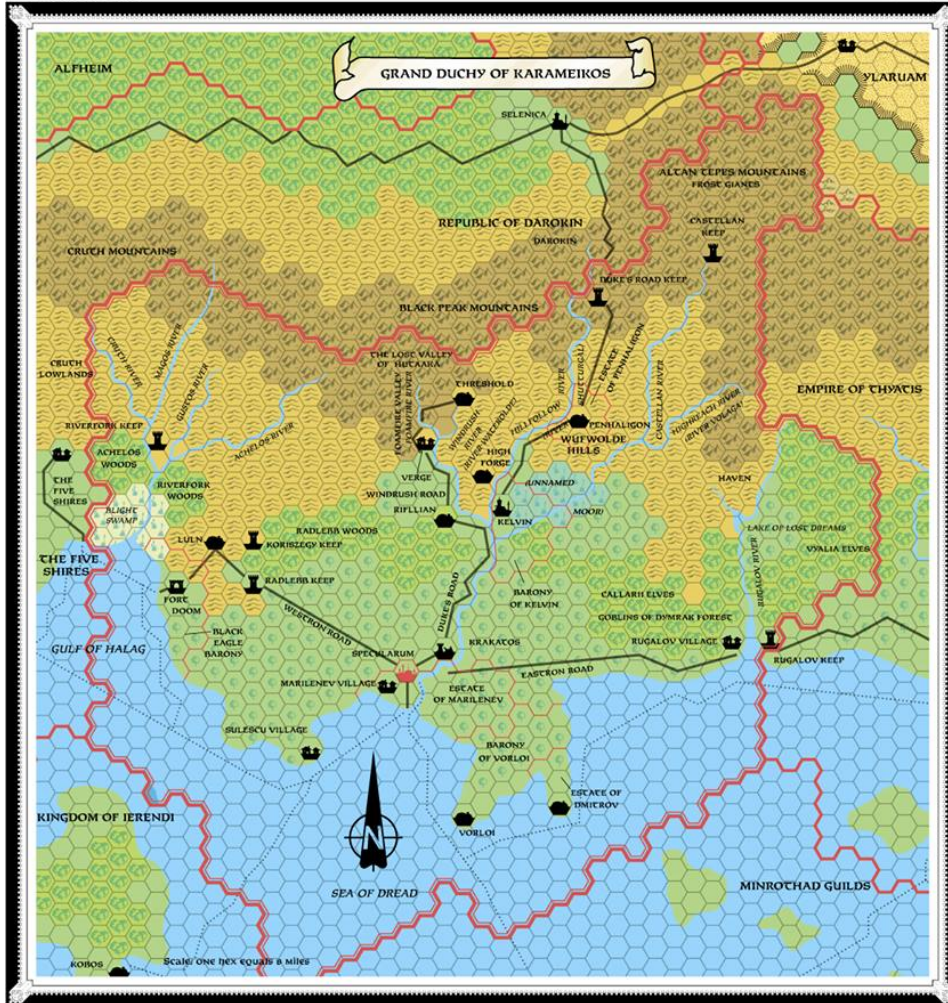
Dietro di loro giungono alcuni banditi che, scambiando il gruppo eterogeneo per il loro bersaglio, attaccano con ferocia. Lo scontro si risolve in fretta con la perdita dei due mercenari della corporazione ma con l'uccisione di uno degli assalitori, della cattura di altri tre e della messa in fuga del resto della banda.

DDA3: EYE OF TRALDAR



"Grand Duchy of Karamaikos"

Replica of map from GAZ1 The Grand Duchy of Karamaikos, 1987
 Cartography by Thorfinn Tait, April 2006; last revised March 2009
 www.thorf.co.uk



CAPITOLO 1. GLI OCCHI DI TRALDAR

I. L'elfo Vyalia, uno stregone di nome Immeral e la sua compagna di viaggio, la paladina di Petra di nome Azulenia, raccontano la loro storia al resto del gruppo. Immeral è l'unico sopravvissuto di una spedizione di elfi provenienti dalle foreste orientali di Karameikos e sulle tracce di un antico artefatto, noto col nome di "Occhio di Traldar", trafugato al Veggente del Lago dei Sogni Perduti da ladri riconducibili ad un gruppo criminale, molto attivo nel Karameikos Occidentale noto come l'Anello di Ferro. Sulle loro tracce c'è anche Azulenia che anni prima vide rapire da questi infami trafficanti di schiavi la giovane sorellina.

Il gruppo decide di comune accordo di restare unito e di dirigersi a Luln, città a sole tre ore di marcia e presso la quale Immeral e Azulenia vantano conoscenze in grado di prestare loro aiuto.

In piena notte il gruppo giunge a Luln e trova alloggio presso la locanda dell' "Agnello Croccante".

Note: Luln, una città di circa 5.000 abitanti, è una raccogliattica comunità di rifugiati fuggiti dalla Baronia dell'Aquila Nera e da Forte Destino. E' situata tra gli eserciti della baronia dell'Aquila Nera e Karameikos ed è una comunità piccola che sopravvive a stento.

Il capovillaggio è madama Sascia; lei sta organizzando il villaggio in una comunità più sicura, fortificandolo, e vi sono voci che stia cercando di ottenere un titolo nobiliare.

Immeral del Lago dei Sogni e la paladina Azulenia



II. Prima del sorgere del sole Immeral svolge una perlustrazione dei vicoli e della bottega del calzolaio Sasha, contatto con la Resistenza locale e scopre che la casa è sorvegliata da loschi individui. Quando il gruppo ritorna in forze nella casa, viene assalito da alcuni sicari dell'Anello di Ferro, guidati da Gaius Tullus, un ex veterano dell'esercito thyatiano, ora al servizio degli schiavisti. Lo scontro nella casa è particolarmente violento e a farne le spese è anche lo stesso Sasha che però, prima di spirare tra le braccia di Francisco, riesce a trasmettere il suo messaggio. La tappa successiva è la locanda del "Grifone Rampante" dove ad attenderli ci sarà Leraith (Li-re-ith), capo della Resistenza a Luln. Nella casa il gruppo "libera" anche l'apprendista mago Antonyn Sedov costretto a prestare i suoi servizi all'Anello di Ferro sotto la minaccia di morte della sua famiglia, tenuta in ostaggio a Forte Destino.

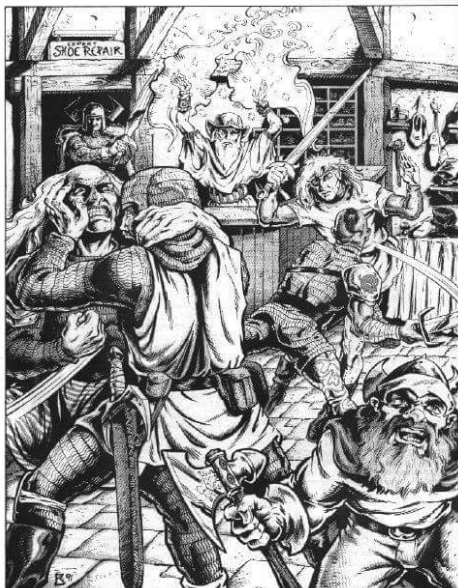
Senza ulteriori indugi il gruppo raggiunge la locanda. Qui incontrano Morander, l'oste che li scorta fino a Leraith. L'uomo è ferito gravemente e non può unirsi alla loro missione ma fornisce loro tutto l'aiuto possibile e preziose informazioni sull'Occhio di Traldar (Vedi Nota).

Nel primo pomeriggio il gruppo parte alla volta di Forte Destino, l'inespugnabile roccaforte di Von Hendriks, luogo in cui è diretto l'Occhio. Camuffati da contadini che trasportano un carico di rape, gli avventurieri giungono nella cittadella fortificata e qui si uniscono alla cellula della Resistenza locale, guidata da Petronius. Il suo piano è folle ma sembra anche l'unico ad avere una qualche minima possibilità di successo: attraverso la rete fognaria entrare nelle Segrete di Castel Destino, vera e propria "discarica" di mostri e aberrazioni generate dai folli esperimenti del mago di corte Bargle e dei suoi apprendisti e da qui accedere alle prigioni e poi alla torre di Aurelian, uno degli apprendisti di Bargle, incaricato di custodire l'Occhio in attesa del ritorno del suo maestro. Al gruppo si unisce Elarik Farrel: giovane e promettente eroe locale.

L'OCCHIO DI TRALDAR

Si tratta di una gemma gialla della forma e dimensione di un uovo di struzzo incastonato su una base d'oro dalle fattezze di un artiglio di drago. La leggenda vuole che abbia incredibili poteri divinatori e che inoltre possa esercitare il controllo della mente.

Qualora dovesse cadere nelle mani sbagliate (Von Hendriks e Bargle) potrebbe costituire una grave minaccia per le genti di Karameikos.



III. Nel complesso sotterraneo gli avventurieri affrontano mostri di varia natura, da cadaveri animati dalla magia necromantica ad una sorta di grosso vermone dai lunghi tentacoli paralizzanti. In una caverna trovano Taiurus, un umile traladariano, gettato nel complesso dai crudeli carcerieri, attraverso una botola. In cambio dell'aiuto (Elarik lo guida fino all'uscita del complesso) fornisce importanti informazioni sul guardiano della botola e inoltre ci rivela un passaggio segreto, trovato mentre scappava. Il gruppo supera prima dei non morti e poi affronta e uccide anche Tarag, il bugbear guardiano e il suo molosso Fang. Solo a quel punto trovano la botola che li condurrà nelle segrete di Forte Destino.

TARAG DIVORA-CUORI



IV. Quando emergono nel corridoio con le celle, riescono a sopprimere un paio di orchetti di guardia e a liberare poi gran parte delle persone tenute prigioniere. Nella vicina stanza delle torture riescono infine anche a liberare Jenn Lightfoot, un incursore halfling, catturato nel corso della sua missione di spionaggio dalle guardie del Barone e a salvarlo dalle sevizie dell'aguzzino Gebhard. Una volta curato e rientrato in possesso del suo equipaggiamento, l'hin è ben lieto di unirsi al gruppo con il quale condivide le sue informazioni sulla fortezza e le sue difese. Grazie a lui trovano un passaggio segreto che dalle prigioni porta diretto alle stalle. Soppresses anche le due incaute guardie di quest'area il gruppo si camuffa da soldati dell'Aquila Nera e tenta una sortita nella torre di Aurelian. Qui però viene chiesto loro un lasciapassare. Documentato che con la forza riescono ad estorcere al tenente Galleret, un lestofante codardo.

JENN LIGHTFOOT, HIN COMMANDO



V. Con il lasciapassare il gruppo torna in forze alla torre di Aurelian. Qui vengono fatti entrare ma una loro serie di gaffe insospettisce la guardia che allerta Paurillian, un chierico votato all'Entropia e a Orcus. Lo scontro è inevitabile e molto duro ma alla fine il gruppo riesce ad avere la meglio. Comincia così l'ispezione alla torre e al secondo piano trovano lo studio e gli alloggi di Aurelian, l'apprendista del mago di corte Bargle. Questi però non è presente e al suo posto il gruppo trova Aenolas con il quale hanno un feroce scontro. A terra cadono in parecchi ma alla fine, nonostante tutto, il gruppo riesce a prevalere e a costringere alla resa l'ufficiale dell'esercito della Baronia. Da Aenolas apprendono che Aurelian si sta preparando a lasciare Forte Destino con l'Occhio di Traldar. Il tempo per intercettarlo è ridotto ad un unico, ultimo, disperato assalto.

PAURILLIAN, IL CHIERICO DI ORCUS, IL PRINCIPE NERO.



VI. Senza ulteriori indugi il gruppo ridiscende la torre alla volta della Porta Settentrionale della cittadella fortificata e si imbatte nell'anziano Nicolai, un alchimista tenuto prigioniero da Aurelian e da questi costretto a lavorare. Questi, desideroso di abbandonare Forte Destino, si unisce volentieri al gruppo, al quale consente l'accesso a tutte le pozioni da lui preparate. Con mossa "scaltra e ben congeniata" il gruppo raggiunge e supera la guardia posta dinanzi al portone che da accesso al corpo di guardia. Qui riescono a sorprendere Aurelian, il capitano della guarnigione Tiberian e un elemento dell'Anello di Ferro, intenti a pianificare il viaggio che avrebbe dovuto portare l'apprendista e l'Occhio di Traldar lontano dal Forte e fino al suo maestro Bargle, detto l'Infame. Il gruppo riesce a sfruttare al meglio la sorpresa e grazie ad un attacco lampo e ben architettato riesce a eliminare anche gli ultimi ostacoli che si frappongono alla gemma. Con l'Occhio di Traldar nelle loro mani gli eroi escono dalla cittadella mischiandosi in un primo momento alla folla. Poi, raggiunti dagli uomini della resistenza, vengono nascosti in botti e, imbarcati in una nave, fatti uscire dalla Baronia dell'Aquila Nera, con destinazione Specularum.

L'OCCHIO DI TRALDAR



VII. Il viaggio a bordo della "Nuova Speranza", una nave mercantile del clan Vorloi si rivela tranquillo e, per la prima volta da giorni, il gruppo può riprendere fiato e recuperare le energie perse. Durante la navigazione lungo costa, che dura tre giorni, Immeral mette al corrente il gruppo su alcune scoperte fatte mentre stabiliva un contatto magico con l'Occhio di Traldar. Ha infatti avuto una visione nel corso della quale molte sue certezze, basate sugli insegnamenti del suo mentore, il Veggente del Lago dei Sogni Perduti, sono state messe in discussione. Per primo il fatto che la gemma non sia l'unico Occhio di Traldar ma che in realtà ve ne sia un'altra. Egli chiede pertanto al resto dei suoi compagni di accompagnarlo lungo il viaggio che lo porterà al Lago dei Sogni Perduti.

L'alba del quarto giorno, il 14 THAUMONT, il gruppo arriva in vista di Specularum, la capitale del Granducato nella quale sbarca a metà di quello stesso giorno.

Il resto del giorno è speso dal gruppo, che si divide in due, per mercanteggiare una buona contropartita in oro ai gioielli e altri oggetti di valore recuperati nel corso dell'incursione a Forte Destino e per acquistare dei cavalli. Quest'ultima trattativa si "risolve" solo grazie all'intervento di Umdir il quale però è inamovibile nel voler partire al più presto dalla città e lasciarsi alle spalle il più velocemente possibile un mercante (molto) probabilmente truffato! In due giorni e mezzo, seguendo la Strada Orientale, il gruppo giunge a Rugalov dove, si sbarazza dei cavalli e si imbarca, il 18 THAUMONT, su un battello che li porterà a nord fino al villaggio di Ryania.



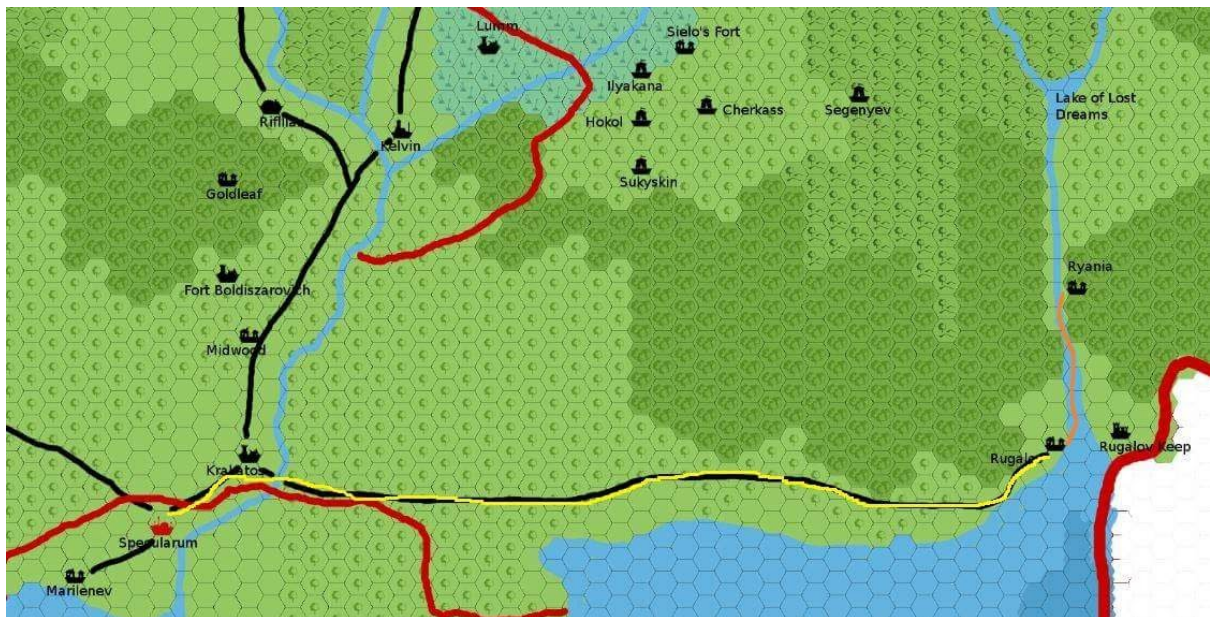
Durante il viaggio lungo il Fiume Rugalov gli occupanti del barcone fluviale scorgono un drago verde sorvolare l'area, volando in direzione ovest-est. Interrogato sullo strano avvistamento, il capitano della barca conferma che negli ultimi tempi sono stati avvistati due draghi verdi fare strani voli sopra la Foresta di Dymrak. Finora non hanno attaccato né i villaggi né la barca ma questo rassicura il gruppo fino ad un certo punto. Il viaggio prosegue con meno serenità di quanta ve ne fosse alla partenza da Rugalov. L'arrivo a Ryania, città natale di Azulenia, avviene nella serata del 19 THAUMONT.



Giunti nel piccolo villaggio (circa 150 anime) per lo più composto da pescatori e boscaioli e dalle loro famiglie, il gruppo viene subito intercettato da una bizzarra creatura, simile ad una piccola scimmietta con, sul dorso, piccole ali da pipistrello e che Immeral identifica come appartenente alla razza dei Tabi. La creatura, sicuramente un cucciolo, sembra essere molto incuriosito dal gruppo, in particolare da Tordek e Francisco e attratta da tutto ciò che luccica. Mentre cercano di capire il da farsi, vengono avvicinati da una misteriosa avventuriera, che si rivelerà poi essere una rakasta proveniente da Skothar di nome Sha Zhi Wu Shi, che pretende che le sia consegnato il Tabi e un cristallo che questi le avrebbe sottratto.

Nel corso della discussione con la sconosciuta, nella quale il gruppo prende le difese della presunta ladruncola, emerge che Sha Zhi Wu Shi, partita da Alpathia, stava cercando di raggiungere, a bordo di un marchingegno volante guidato da alcuni gnomi, una misteriosa città volante. Finiti nel cuore di una tempesta erano stati costretti a compiere un atterraggio di fortuna nella Foresta di Dymrak, diverse miglia a est rispetto il villaggio di Ryania. Il Tabi però avrebbe sottratto agli gnomi un cristallo indispensabile per alimentare la macchina volante: cristallo però che ha nascosto nella foresta! Il gruppo, estraneo alla faccenda, è restio a compiere questa deviazione che, stando anche alle indicazioni di Sha potrebbe richiedere più di un giorno ma, alla fine, si lascia convincere da quest'ultima della possibilità di recuperare il tempo perduto una volta rimesso l'ordigno volante in sesto.

TABI HUNT?



VIII. Il gruppo non perde tempo e recuperata Azulenia, che nel frattempo si era recata in visita alla sua famiglia, parte alla volta dell'albero cavo che, stando alle descrizioni del Tabi ne custodisce i suoi tesori, compreso il cristallo degli gnomi.

Per tutto il giorno il gruppo, guidato da Immeral, prosegue in direzione nord-est. In serata, col sopraggiungere del buio, l'elfo e i suoi compagni si accampano. Mentre si preparano per la notte giunge uno strano elfo, sicuramente ne un Vyalia ne un Callarii, accompagnato da due elfi completamente inespessivi e taciturni. Lo sconosciuto, che si presenta come

De'Ath, dice di essere il padrone del Tabi e ne rivendica la restituzione. Il Tabi sembra molto impaurito in presenza di De'Ath e quando gli chiedono maggiori delucidazioni, lo sconosciuto, che manifesta le sue intenzioni assolutamente non bellicose, rivela la sua vera natura: è un umanoide con le fattezze di un avvoltoio, appartenente all'antica razza dei nagpa e con lui ci sono le sue guardie non-morte.

Il gruppo sembra ancora più determinato a non assecondare i desideri di De'Ath quando d'improvviso giunge un gruppo di caccia goblin a spezzare lo stallo. Il nemico, numericamente in vantaggio, costringe infatti il gruppo, Sha Zhi Wu Shi e il nagpa De'Ath a fare fronte comune.

TABI HUNT?



IX. Scampato il pericolo e messi in fuga i pochi goblin sopravvissuti all'attacco notturno, la discussione si rianima, questa volta con toni ben più accesi. De'Ath rivendica la proprietà del Tabi da parte del suo Maestro Heydrech di Serraine (la città volante) ma Francisco e Azulenìa sono inamovibili nella loro posizione: "con chi anima i morti non si tratta!" Il nagpa si separa dunque dal gruppo ma per tutti è fin troppo evidente che si tratti solo di una tregua temporanea. Ripreso il cammino e guidati dal piccolo tabi, gli otto avventurieri giungono all'albero cavo dove questi ha nascosto il cristallo sottratto agli gnomi ma, con rammarico, scoprono che la gemma è sparita. D'improvviso si palesa Quenstin, un tabi molto anziano, che si presenta come il capo del clan della sua razza in Dymrak. Egli ha il cristallo e propone agli avventurieri uno scambio: la gemma in cambio dell'uccisione di un pericoloso basilisco che terrorizza e uccide la sua gente e le altre creature di quella zona di bosco. Il gruppo non ha molta scelta e finisce quindi per accettare la proposta.

Nelle caverne che fungono da tana del mostro rettiliforme lo scontro è epico e mette duramente alla prova il gruppo che, ne esce vittorioso ma a caro prezzo: Azulenìa e Immeral infatti cadono vittima dello sguardo mortale della bestia e si trasformano in statue

inanimate.

TABI HUNT?



X. Prima di abbandonare le caverne del basilisco il gruppo trova un passaggio che si inoltra nel cuore della terra ma decide, viste le circostanze, di non esplorarlo. Usciti dal complesso vengono nuovamente affrontati da De'Ath che, questa volta, non nasconde le sue minacce. Il nagpa però è presto circondato dal clan dei tabi guidato da Quenstin e "persuaso" così ad abbandonare i suoi intenti bellicosi. Prima di scomparire lancia il suo avvertimento al gruppo: "Avete intralciato gli intenti del nagpa sbagliato e il mio maestro Heydrech non dimentica facilmente."

Quenstin mantiene la parola data e consegna al gruppo il cristallo. Acconsente inoltre a prendersi cura del piccolo e di annetterlo alla sua famiglia.

La sera del 21 THAUMONT, grazie anche all'aiuto di Sha Zhi Wu Shi e del clan di Quenstin, che consentono ai superstiti del basilisco di portare con se i corpi pietrificati degli amici, il gruppo fa ritorno a Ryania.

La mattina del giorno seguente, con due barche, il gruppo riprende il tragitto verso il Lago dei Sogni Perduti.



Il viaggio in barca lungo il fiume Rugalov non presenta insidie e in serata il gruppo giunge nell'isola, situata al centro del Lago dei Sogni Perduti, dimora del Veggente. Questi, un umano di età indefinibile che grazie ai suoi poteri aveva previsto il loro arrivo, li accoglie all'interno del santuario di Zirchev. Qui, grazie all'acqua di una fonte magica, spezza la maledizione del basilisco riportando al loro stato naturale gli eroi trasformati in pietra. Nel colloquio che segue tra il Veggente e il suo discepolo Immeral e a cui sono invitati a prendere parte anche gli altri, emerge che ogni Veggente conosce la vera storia delle gemme magiche[1]. Immeral, a cui è stata rivelata la storia attraverso le visioni, sembra così essere stato "scelto" dall'Opale di Fuoco quale prossimo Veggente e protettore di Traldar. Il compito affidatogli, per dimostrarsi degno di tale ruolo, sembra essere quello di ricongiungere le due gemme divise da oltre 1500 anni.

La prossima destinazione del gruppo sembra dunque essere il villaggio elfico di Kota-Hutan, situato nella Contea di Vyalia, lungo il confine occidentale dell'Impero di Thyatis e dove, stando al racconto del Veggente, un suo predecessore portò l'Opale Nero (la gemma gemella dell'Opale di Fuoco). Prima però il gruppo deve fare ritorno alla grotta del basilisco e al tunnel inesplorato verso il quale Immeral, attraverso l'Occhio di Traldar, ha percepito un misterioso richiamo.



Dopo due giorni di viaggio attraverso la Foresta Dymrak, il 24 THAUMONT, il gruppo giunge alla grotta del basilisco, che risulta essere deserta. Dopo una notte di riposo, alle prime ore del nuovo giorno, gli avventurieri cominciano ad esplorare il lungo tunnel che sembra scendere verso il cuore della terra. Immeral e i suoi compagni giungono dapprima in una piccola grotta protetta da una fitta rete di ragnatele e tana di un grosso ragno che sembra essere dotato della capacità di spostarsi mediante teletrasporto. Sconfitto il grosso predatore del sottosuolo, il gruppo deve superare una seconda insidia, forse ancora più letale, costituita da degli strani vermi, perfettamente identici a stalattiti che, cadendo dall'alto della volta di una caverna colpiscono e feriscono gravemente sia Francisco che Reed.

Superato anche questo ostacolo il gruppo giunge finalmente in quella che sembra una camera sepolcrale, parzialmente sepolta da una frana e risalente probabilmente all'antica civiltà di Nithia. La stanza è dominata da due grossi sarcofagi di pietra. Dentro il primo trovano un corpo mummificato che regge una pergamena magica, nel secondo un passaggio segreto che sembra condurre ancora più addentro l'antica necropoli della civiltà scomparsa oltre 2500 anni prima.



Proseguendo nell'esplorazione della necropoli perduta il gruppo, seguendo un corso d'acqua sotterraneo, giunge in una grande stanza a volta che si sviluppa a croce e nella quale

confluiscono quattro canali. Al centro di quello che sembra a tutti gli effetti un piccolo lago artificiale, si erge una struttura squadrata di granito, fatta anch'essa a croce. Una volta superato l'ostacolo costituito dall'acqua, gli eroi si affacciano su quella che a tutti gli effetti è un'antica tomba. Statue a forma di sfingi ne delimitano l'ingresso. La presenza di non-morte si fa opprimente: Azulenia e Francisco sembrano i più risoluti a volervi porre fine. Una volta superato questo valico invisibile il gruppo sente il monito che Key-Hamintep, dalla sua tomba, eleva come una maledizione. Il fedele inquisitore di Ixion emette la sua sfida e lo scontro è inevitabile. Dalle acque di una piccola vasca situata all'interno del mausoleo emerge la figura dell'antico guerriero nithiano ora trasfigurato dall'odio accecante verso ogni forma di vita. Dalle cripte gli antichi e fedeli guerrieri di Key-Hamintep cominciano a farsi largo sfondando le piastre di dura roccia. Quando lo scontro sembra volgere alla peggio, Francisco richiama a se tutto lo sfolgorante e accecante potere della Luce e, come investito dal sole stesso, il guerriero non-morto si vaporizza.

Ripreso il cammino, il gruppo prosegue nell'esplorazione del complesso fino ad incappare in un grezzo passaggio murato. Tordek lo fa a pezzi rivelando un misterioso corridoio fatto di pareti, soffitto e pavimento di freddo acciaio.

Alla fine del breve passaggio Immeral e i suoi compagni trovano la misteriosa porta, con l'ottagono e la freccia, vista nella sua visione al Lago dei Sogni Perduti. Usando il potere dell'Opale di Fuoco, Immeral apprende che a costruire l'indistruttibile porta furono uomini vestiti con strane tuniche bianche e che solamente l'uso congiunto dei due Occhi di Traldar potrà aprirla.

Il viaggio dovrà quindi proseguire ora fino alla Contea di Vyalia, nell'Ovest di Thyatis dove, stando al Veggente, il suo predecessore Elyas portò l'Opale Nero.

LA PORTA DELLA FRECCIA



XI. Uscito dalla tomba nithiana il gruppo si accasa a Ryania, il villaggio natio di Azulenia. Qui trascorrono pigri diversi giorni; è giunta per alcuni l'ora di congedarsi dai compagni ma nessuno sembra voler essere il primo a dare il via ai saluti d'addio. Infine, dopo quasi una settimana, il misterioso "mezzelfo" Undir abbandona il gruppo.

Poi è la volta di Immeral che, desideroso di trovare ulteriori risposte alle nuove domande, decide di ritornare al Lago dei Sogni Perduti. Questa volta però vuole affrontare da solo il viaggio perché sa che così sarà più veloce ("non rallentando da nani e umani").

Azulenia e Elarik intraprendono invece un viaggio assieme che li condurrà fino a Specularum, la capitale del Granducato di Karamaikos. Qui le loro strade si divideranno. Elarik infatti è intenzionato a ritornare a combattere la "sua" battaglia contro Von Hendriks e i suoi seguaci per il bene delle genti di Forte Destino e LuIn. Azulenia invece vuole recarsi dalle autorità per consegnare loro i registri dell'Anello di Ferro rinvenuti a Forte Destino. Proseguirà poi la sua ricerca della sorella rapita dagli schiavisti.

A Ryania restano ad aspettare il ritorno di Immeral: Francisco, Sha, Tordek e Reed.

IL VILLAGGIO DI RYANIA: ADDII
2 FLAURMONT



XII. Il giorno seguente, mentre "affrontano" pigramente il pranzo alla locanda del villaggio, il gruppo sente il dialogo preoccupato tra uno dei vice-sceriffi di Ryania e il locandiere. Interessatisi della cosa apprendono che lo sceriffo e l'altro vice sono scomparsi da tre giorni nella Foresta di Dymrak, nella quale si erano avventurati per indagare su strani avvistamenti. A Francisco e Sha, riconosciuti come amici di Azulenia, viene chiesto di spingersi nel fitto bosco, infestato di goblinoidi, per cercare il tutore della legge. Ad essi si unisce una misteriosa forestiera, un'umana di nome Reline apparsa in città solo il giorno prima e desiderosa di racimolare del denaro.

Mentre i tre si avventurano nella foresta, Tordek e Reed resteranno a Ryania ad attendere

l'amico Immeral.

Seguendo la pista percorsa dallo sceriffo e il suo vice, i tre giungono ad un albero al quale è appeso un misterioso cartello che ammonisce nel proseguire ed entrare nel territorio del "Re della Dymrak".

L'elfa silvana Naevia Eregdos, originaria di Alfheim e ultima del suo clan, li osserva di nascosto. Da alcuni giorni è arrivata, seguendo il suo istinto, nella Foresta di Dymrak e questo non è il primo di questi cartelli in cui incappa. Intuendo che il gruppo non è ostile ma anzi potrebbe aiutarla a risolvere il mistero, decide di mostrarsi.

Il neo formatosi quartetto, grazie anche alle incredibili doti di cacciatrice di Naevia trova subito le tracce dello sceriffo e comincia a seguirle. Queste conducono in una grotta che si apre sul fianco di una piccola collina.

Quando vi entrano scoprono, con raccapriccio, che si tratta del macabro "regno" del signore di Dymrak: un pazzoide dedico alle arti necromantiche che si è dotato di un piccolo esercito di non morti. Tra le sue vittime i quattro trovano anche i due tutori della legge di Ryania. Prima di morire, il necromante Oreioth li "mette in guardia" con frasi enigmatiche circa il "risveglio dell'Occhio".

LA FORESTA DI DYMRAC
3 FLAURMONT 1005 AC

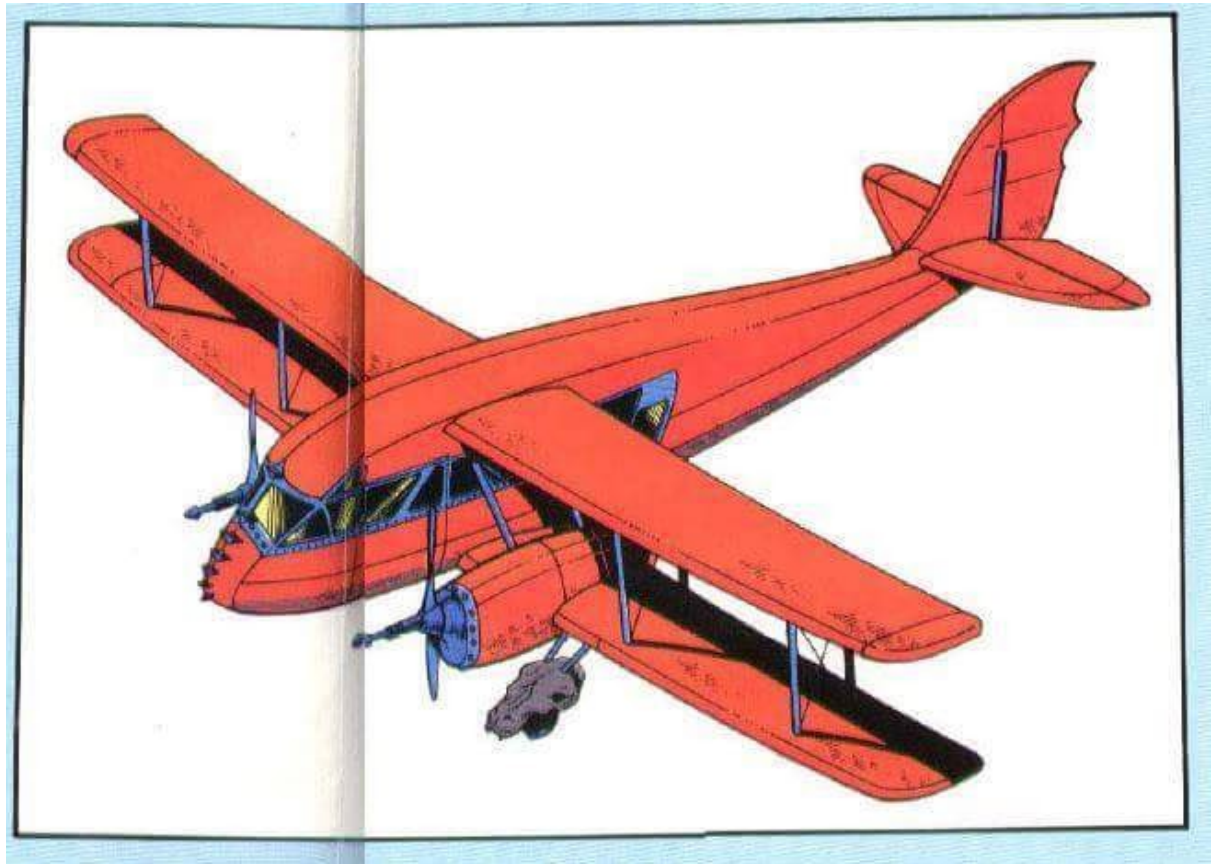


XIII. Prima di rientrare a Ryania i quattro, su insistenza di Sha, decidono di recarsi nel luogo di atterraggio del Fenditore di Nubi, il veicolo volante degli gnomi del cielo di Serraine. Qui Dunbar Stormkinder e la sua "ciurma" stanno portando avanti le riparazioni necessarie a far riprendere il volo al Fenditore di Nubi e al tempo stesso stanno abbattendo gli alberi al fine di costruire la pista per il decollo dello stesso. La cosa non è vista di buon grado da Naevia ma alla fine si giunge ad un ragionevole accordo (gli gnomi del cielo si impegnano a impiantare nuovi alberi una volta ultimato il lavoro!). Sha consegna infine a Dunbar il prezioso cristallo recuperato dal Tabi e in cambio ottiene preziose informazioni circa i possibili mandanti degli assassini del mago alphantiano Allstorn Stormibringer di cui lei era la "Protettrice".

Scopre così che a volerne la morte era, con buona probabilità, un tale Heydrech, capo di una oscura cabala attiva sia a Serreine che in Alphantia, nel Regno di Cuorenero (Blackheart).

Ripreso il cammino per Ryania, il gruppo si accampa per la notte.

LA FORESTA DI DYMRAK 3-4 FLAURMONT 1005 AC



XIV. L'indomani il gruppo giunge a Ryania. In serata giunge anche Immeral, di ritorno dal Lago dei Sogni Perduti. Egli racconta anche agli ultimi aggregati al gruppo, Naevia e Reline, la storia delle due gemme conosciute come Occhi di Traldar e, a fronte delle informazioni raccolte sia da lui che dal gruppo nelle caverne di Orieth, di come sia necessario ritrovare anche la seconda gemma, l'Opale Nero, per poter provare a svelare il mistero della Porta della Freccia. Egli infatti ritiene connessi tra loro "gli Occhi di Traldar" con l' "Occhio risvegliatosi ad est" di cui vaneggiava il necromante.

Il 5 FLAURMONT il gruppo si mette in viaggio per la Contea di Vyalia, provincia ai confini tra l'Impero di Tyatis e il Granducato di Karamaikos.

Dopo tre giorni, l'8 FLAUMONT, il gruppo giunge in prossimità del villaggio elfico di Kota-Hutan. Qui incappa nei resti di uno sfortunato elfo, caduto probabilmente vittima di un attacco da parte di briganti. Sul suo corpo il gruppo rinviene una lettera recante una richiesta d'aiuto [SEZIONE FILE: B7_RAHASIA_HANDOUT_01]. Questa proviene dal villaggio e da un'elfa di nome Rahasia. La descrizione di una gemma, per certi aspetti simile all'Opale Nero, presente nella lettera, induce il gruppo a recarsi a Kota-Hutan, in soccorso di Rahasia.

L'elfa è di indescrivibile bellezza e racconta la sua triste storia.

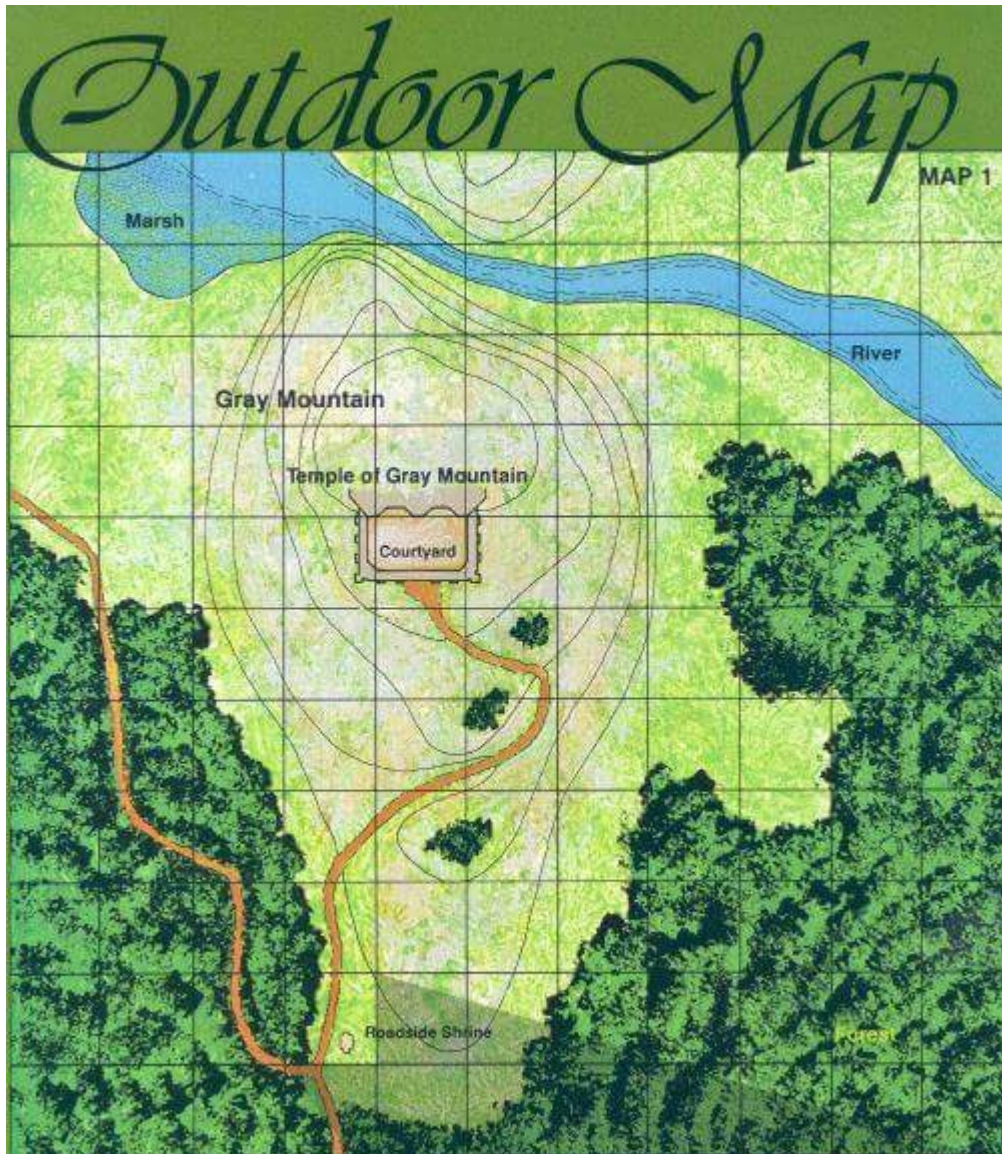
B7 - RAHASIA



XV. Il mattino successivo, accompagnato da Rahasia, il sestetto (Reed è sparito nella notte con parte della cassa di fatto abbandonando il gruppo) si muove alla volta della Montagna Grigia e del Tempio dalla Via Tranquilla in essa situato. Lungo il percorso Rahasia fornisce ulteriori dettagli circa il Rahib e la storia del Saggio fondatore dell'ordine monastico. Questi, un uomo molto saggio e forte, amava la compagnia di elfi e nani. A quest'ultimi, cui fornì il suo aiuto, chiese di costruire il tempio nel cuore della montagna. Poi egli vi si insediò con i suoi discepoli elfi cui insegnò la sua Via. Questi divennero i Siswa. Il Saggio sparì il giorno in cui, attaccato da tre streghe, le sconfisse facendo collassare su se stessa la montagna (che infatti oggi appare come un cono tronco rovesciato).

Soffermatisi solo per pochi minuti lungo la strada in una cappella votiva dedicata al Saggio per una preghiera beneaugurante, il gruppo giunge finalmente al Tempio. Qui Rahasia li saluta.

B7 - RAHASIA



XVI. Il cortile interno del tempio è in evidente stato di incuria e abbandono e infestato dai topi. Al suo centro v'è una fontana le cui offerte votive sono protette da uno spirito dell'acqua che attacca il gruppo quando questi tenta di sottrarle.

Un altro guardiano, una gargolla di pietra, protegge invece uno degli accessi laterali al Tempio sotterraneo. Messa in fuga i sei possono scendere verso il cuore della Montagna Grigia e il Tempio. Qui si imbattono in una specie di corridoio ovale lungo le cui pareti sono allineate le alcove in cui dormono i Siswa. Alcuni vengono sopraffatti e catturati ma ben presto scoppia il parapiglia e uno scontro nel corso del quali diversi elfi perdono la vita.

B7 - RAHASIA



XII. Dopo aver neutralizzato una ronda di Siswa giunta inaspettata, il gruppo prosegue la ricerca. Superata una serie di porte sorvegliate da altri elfi il sestetto giunge in un corridoio che sembra estendersi all'infinito attorno ad una stanza dalla quale proviene un misterioso salmodiare. Mentre meditano sul da farsi Sha e Naevia, spintesi in esplorazione, vengono aggredite da una misteriosa creatura a forma di grosso cubo dalla consistenza gelatinosa. L'ammasso informe che sembra essere animato solo dall'istinto di inglobare al suo interno creature viventi si rivela un avversario temibilissimo.

B7 - RAHASIA



XVIII. Sopraffatta la melma gelatinosa e corrosiva il gruppo entra nella stanza da cui ora non proviene più però alcun canto. Questa si rivela essere un grande tempio scavato nella roccia e dell'imponente volta metallica. Dietro un altare si staglia una grande statua di argilla

raffigurante il Saggio. Quando però Tordek si avvicina all'altare per ispezionarlo, la statua si anima e sbriciolandosi rivela la sua vera natura: un gigante di ossa con quattro braccia e armato di altrettante spade ricurve. Lo scontro con il guardiano del tempio è inevitabile. Solamente una volta sconfitto il gruppo scopre che questi sorvegliava una botola, posizionata dietro l'altare, che accede al livello inferiore del tempio. Reline insiste per aprirla e per calarsi al suo interno. Tordek però comincia fin da subito a percepire una presenza inquietante e così il gruppo, assai debilitato dai numerosi scontri, decide di ritornare nel tempio per riposarsi.

B7 - RAHASIA



XIX. Nel corso del riposo Immeral sente prima una voce poi viene avvicinato da una giovane elfa apparentemente apparsa dal nulla nel tempio, chiuso dal suo interno. Questa prova ad ammaliare il giovane stregone che però riesce a dare l'allarme. Quando anche i compagni giungono in aiuto dell'elfo, la giovane, altrettanto misteriosamente scompare, probabilmente attraverso una magia di trasporto magico.

Finito il riposo il gruppo riprende l'esplorazione calandosi al livello inferiore del complesso. Giunti di nuovo nella stanza nella quale Tordek aveva percepito la presenza, uno spettro si manifesta. Una volta materializzatosi (nonostante Francisco, accecato dall'odio per ogni forma di non morto, lo attacchi con le sue mani di fuoco) questi si presenta come Na-shen, il padre di Rahasia. Il Rahib lo ha ucciso ma egli, prima di lasciare in maniera definitiva questo Piano di Esistenza è in grado di mettere in guardia gli amici della figlia indicando la via da seguire (in particolare li informa della presenza di un "guardiano" nel quale potrebbero trovare un prezioso alleato contro il Rahib).

Guardiano nel quale, di lì a poco e seguendo le indicazioni dello spirito dell'elfo, si imbattono mentre è a guardia di un accesso sotterraneo. La creatura serpentiforme, che si presenta come Ular-Taman, racconta la sua storia.

B7 - RAHASIA



XX. Stando al racconto di Ular-Taman il tempio della Via Tranquilla è solamente un punto di passaggio per il cuore della Montagna Grigia che cela i resti di quella che fu la Torre di Elyas. Questi era un saggio mago, le cui origine rimangono un mistero, che paroneggiava come pochi le arti arcane e che custodiva il prezioso manufatto noto come l'Occhio di Opale Nero. Tre streghe lo attaccarono ma temendolo non lo affrontarono direttamente, bensì gli scagliarono addosso un'intera montagna per sommergere lui e la sua torre sotto una pioggia di terra e fuoco. Elyas prevede però in parte la loro mossa e riuscì a imprigionare anche le tre megere sotto la montagna. Gli elfi suoi discepoli aiutati in un secondo momento anche da dei nani, costruirono poi il tempio come una sorta di omaggio al loro patrono. Pare quindi evidente come il vero scopo del Rahib sia trovare l'Occhio di Opale Nero e liberare le streghe, ripristinando il loro regno di terrore. Trovare la mistica gemma diventa quindi una priorità e una lotta contro il tempo e contro il Rahib.

B7 - RAHASIA

ELYAS - IL VEGGENTE



XXI. Dopo essersi debitamente riposati, grazie alla vigile protezione di Ular-Taman, il gruppo riprende le sue ricerche. Decide di proseguire verso l'area sud del livello inferiore del Tempio della Via Tranquilla. Qui incontra della debole resistenza da parte di alcuni Siswa a protezione di alcune celle. I soli prigionieri che Immeral e i suoi compagni trovano sono Hasan, il promesso sposo di Rahasia e un mezzorco di nome Tra'hn che afferma di essere un druido, proveniente dalla Penisola di Tangor, nel lontano continente di Skothar e servo di Djaea. Questi decide di unirsi ai suoi liberatori anche e soprattutto in segno di riconoscenza. Una volta tornati da Ular-Taman questi consegna a Hasan la parte dell'amuleto (un anello con un opale) appartenuto al padre di Rahasia e ora in suo possesso. Inoltre guida il gruppo verso la parte alta del tempio dove dovrebbe essere nascosta anche la seconda parte del

prezioso oggetto.

Nel tentare di recuperarlo il gruppo si imbatte nell'elfo Alki, uno dei primi ad essere stato mandato da Rahasia al tempio per cercare notizie di Hasan e del padre. Questi si offre di scortare Hasan fuori dal tempio mentre il gruppo, a cui il promesso sposo di Rahasia ha affidato l'amuleto congiunto, prosegue la caccia al Rahib.

B7 - RAHASIA

AMULETO DI RAHASIA

Quando l'anello e il pendaglio di Rahasia sono uniti formano un magico Amuleto, particolarmente potente contro le forze del male. Per un massimo di tre volte, prima di tramutarsi in un oggetto comune, può generare attorno a chi lo porta e pronuncia la parola di potere "Rahasia" un cerchio di Protezione dal Male che si estende per 9 metri di raggio. Funziona esattamente come l'incantesimo di Protection from Evil. Dura ogni volta 1 minuto e non richiede concentrazione.



XXII. Il gruppo ritorna nella parte inferiore del tempio e affronta il Rahib. Questi tenta in un primo momento di corromperli ma il suo tentativo si rivela inutile. L'uomo, che è con buona probabilità un chierico di Talitha, patrona dell'Inganno e del Tradimento, scaglia contro di essi le sue due pantere nere e poi scappa mediante la magia.

Seguendo un passaggio scavato nella nuda roccia, il gruppo giunge finalmente a ciò che rimane dell'antica torre di Elyas. Non appena vi entra però, due assassini cercano di eliminarlo.

La compagnia ne esce vittoriosa ma decide ugualmente di ripiegare nel tempio e nell'area protetta da Ular-Taman per riposarsi prima di procedere ulteriormente.

RAHASIA

IL RAHIB. SERVO DI TALITHA, REGINA DEL VIZIO, PATRONA DELL'EGOISMO E DEL TRADIMENTO. PROTETTRICE DEGLI ASSASSINI.

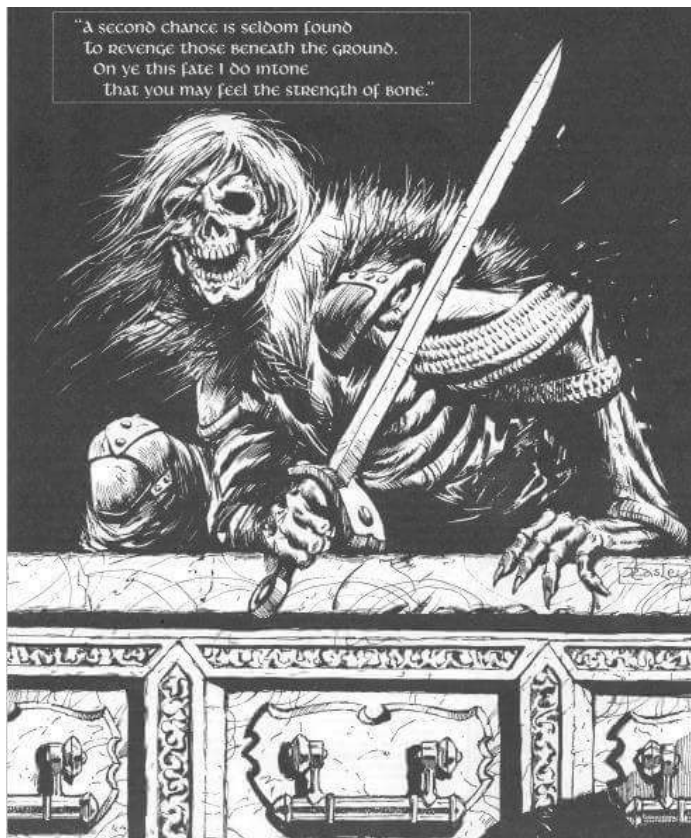
Il suo simbolo sacro è un infante in lacrime simbolo dell'innocenza violata.



XXIII. Dopo il riposo e con la benedizione di Ular-Taman, i sette si avventurano nuovamente nella torre di Elyas, questa volta con l'intento di esplorarla completamente e completare la loro ricerca. Dopo essersi imbattuti in alcuni orchetti, probabilmente al servizio del Rahib e averli facilmente sopraffatti, il gruppo procede nella ricerca. Qui trova una dispensa adibita a cantina nella quale vengono custodite numerose bottiglie di vino pregiato. Francisco lo assaggia e, come era avvenuto in precedenza a Reline, perde conoscenza. Durante questo periodo di incoscienza ha la visione di un obelisco nero ma non riesce a dare un senso a ciò che vede. Quando il chierico di Ixion si riprende, l'esplorazione prosegue e il gruppo, dopo essere scampato prima ad un cubo gelatinoso emerge in una sorta di cripta, con tre sarcofagi, un trono di ferro e un antico libro. Grazie ai poteri dell'Occhio dell'Opale di Fuoco, Immeral comprende i poteri del Libro degli Anni. Questi fornisce ulteriori frammenti della storia di Elyas e delle tre streghe e risponde ad alcune domande. All'interno di uno dei sarcofagi infine trovano uno scheletro guardiano che però, a parte la sorpresa, non costituisce una minaccia per Immeral e compagni.

Ritornati sui loro passi e alla stanza con le macerie, luogo del loro primo incontro con i sicari del Rahib, trovano quest'ultimo ad attenderli. Nonostante il chierico della Regina del Vizio sia preparato e li abbia colti di sorpresa, i sette riescono a sovvertire ben presto le sorti dello scontro e ad abbattere il Rahib.

B7 - RAHASIA



XIV. A quel punto Sha Zhi Wu Shi si accorge di una figura vestita di sete fluenti che si allontana oltre una porta d'argento. Il gruppo la segue e giunge in un corridoio con delle alcove, entro le quali sono custodite statue di platino dalle fattezze perfette. Dopo aver attentamente studiate e aver così appreso che in realtà si tratta di statue di rame rivestite da una sottile lamina di platino, il gruppo accede ad una stanza successiva, dalla forma circolare e dal tetto a volta. Al centro del pavimento si apre un pozzo circolare profondo almeno 300 metri. Una breve ricerca e il gruppo capisce si tratti di una sorta di "ascensore" magico. Un disco levitante infatti si alza e abbassa a comando consentendo a chiunque vi sia sopra di scendere fino al livello inferiore della torre di Elyas. Qui incappano in un altro corridoio pieno anch'esso di statue di platino. Attraversata l'ennesima porta d'argento, Immeral e compagni si ritrovano nella stanza del tesoro di Elyas. Questa però cela una trappola. Immeral, che possiede l'Opale di Fuoco, la supera illeso, Tordek invece ne cade vittima e si trasforma così, anche lui, in una statua di platino!

B7 - RAHASIA



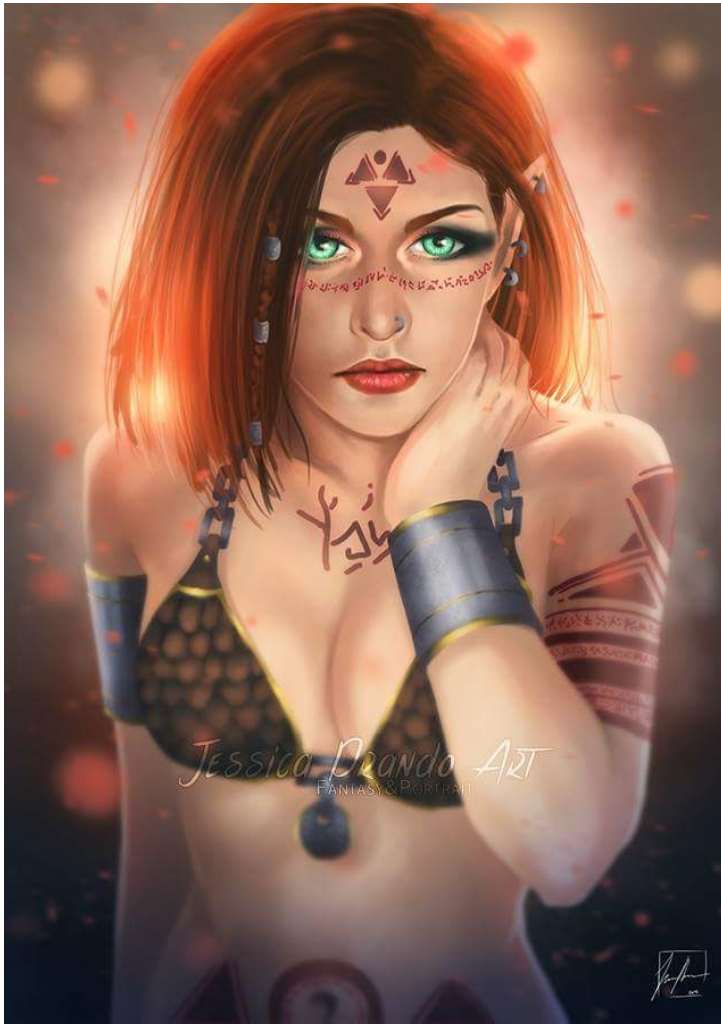
XXV. Il gruppo prosegue addentrandosi in un corridoio nel quale si affacciano tre porte. Quando cominciano ad esplorare le stanze scoprono che due di queste sono camere da letto. In una, adagiata su comodi cuscini, trovano Sylva, una delle ancelle di Rahasia. La giovane, sebbene appaia impaurita, ha un comportamento sospetto e messa alle strette scappa attraverso una porta segreta. Inseguita viene raggiunta sia da Sha che da Tra'hn, trasformatosi per l'occasione in un grosso orso bruno. Raggiunta e braccata, Sylva attacca il gruppo evocando fiamme infernali e scariche di energia. In suo aiuto giunge anche Merisa che, aiutata da una grossa pantera, si avventa su Immeral rimasto nelle retrovie. Reline, fredda e determinata, si avventa su Sylva assestandole il colpo ferale. A quel punto Merisa, persa anche la pantera, schiantata dall'attacco di luce di Francisco, svanisce in una nube argentata.

Reline, convinta che in realtà Rahasia e le sue ancelle, Sylva e Merisa, non siano altro che le tre streghe reincarnate, si accanisce sul corpo della giovane elfa, decapitandolo!

Solo a quel punto, placatesi le acque furiose della battaglia con le elfe/streghe, Naevia si accorge che, appeso alla volta, tramite una catenella, pende l'oggetto della loro ricerca: l'Occhio di Opale Nero!

B7 - RAHASIA

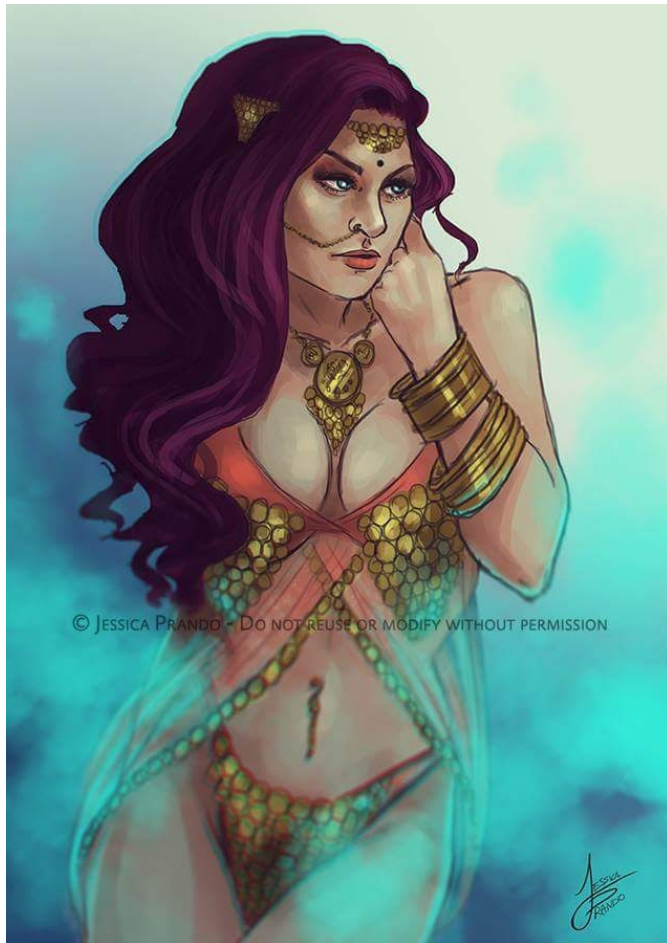
SYLVA, L'ANCELLA DI RAHASIA



XXVI. Recuperato l'Opale Nero il gruppo riprende l'esplorazione della torre di Elyas e giungono in una stanza che più tardi apprenderanno essere l'ingresso al "Labirinto di Elyas". Qui infatti si trova la statua massiccia di un uomo molto grasso e con la bocca spalancata. Dietro di lui tre grate chiuse celano altrettante scalinate. Guidati dall'istinto e da una scritta rivelatrice ("Giudico solamente del gusto!") versano nella bocca della statua il vino ritrovato durante l'esplorazione. Una delle tre grate si apre. Attraverso essa i sei avventurieri giungono a delle alcove numerate. Queste, una volta attraversate, portano per magia ad una piccola arena dove ad attendere il gruppo, di volta in volta, vi sono creature diverse. Superato ogni scontro mortale però il gruppo finisce col tornare nella stanza della statua. Oramai allo stremo delle forze decidono di ritornare sui loro passi e cercare rifugio sicuro, ancora una volta, da Ular-Taman.

E' solamente durante il riposo che Tra'h'n ha una geniale intuizione e studiando attentamente l'etichetta posta sulle bottiglie capisce il segreto del Labirinto di Elyas. Recuperate le forze decidono quindi di ritentare la sorte ma nel corridoio delle statue di platino, questa volta ad attenderli trovano Merisa e alcuni non cadaveri rianimati al suo comando. Ancora una volta l'elfa/strega è messa alle corde e costretta a scappare.

B7 - RAHASIA
MERISA



XXVII. L'intuizione di Tra'h'n si rivela vincente e il Labirinto di Elyas è superato senza difficoltà. Il gruppo giunge così in una stanza dal soffitto molto alto a dominata da un obelisco nero e privo di iscrizioni: lo stesso visto in sogno da Francisco. L'Opale Nero sembra reagire in maniera strana in presenza del monolite e Immeral ha la consapevolezza che questa pietra non sia altro che un catalizzatore in grado di caricare di energia l'Opale. Una volta compiuto il rituale i sei entrano in una stanza affrescata in modo tale da sembrare un cielo aperto, pieno di nuvole: il Tempio del Vento. Qui azionano un meccanismo magico che dapprima evoca una sorta di piccolo uragano ma che poi apre l'accesso segreto che porta al santca sanctorum di Elysa. Questo, una stanza circolare dal tetto a volta altissimo, è dominato da tre statue raffiguranti tre teste di drago e da un quarto drago, al loro centro, a cui manca un occhio. Immeral inserisce l'Opale Nero al suo posto. Nel mentre giunge Merisa che però non riesce ad impedire che il gruppo completi il rituale. L'elfa comincia a contorcersi di dolore e dalla sua bocca esce una nuvola di fumo nero dalle fattezze infernali. Contemporaneamente da due teste di drago escono delle nuvole di vapore azzurrognolo. Una è l'essenza di Merisa che si appropria del proprio corpo. L'altra, quella di Sylva, si materializza solamente come un ectoplasma. Per la giovane non c'è speranza. Il vapore nero, l'essenza della strega Karelana, svanisce all'interno della testa di uno dei draghi. L'urlo delle tre streghe, nuovamente imprigionate all'interno della loro prigione spazio tempo, è agghiacciante e sembra eterno ma, via via, va spegnendosi insieme all'essenza delle tre

serve di Orcus, questa volta uccise per sempre.

- - -

B7 - RAHASIA

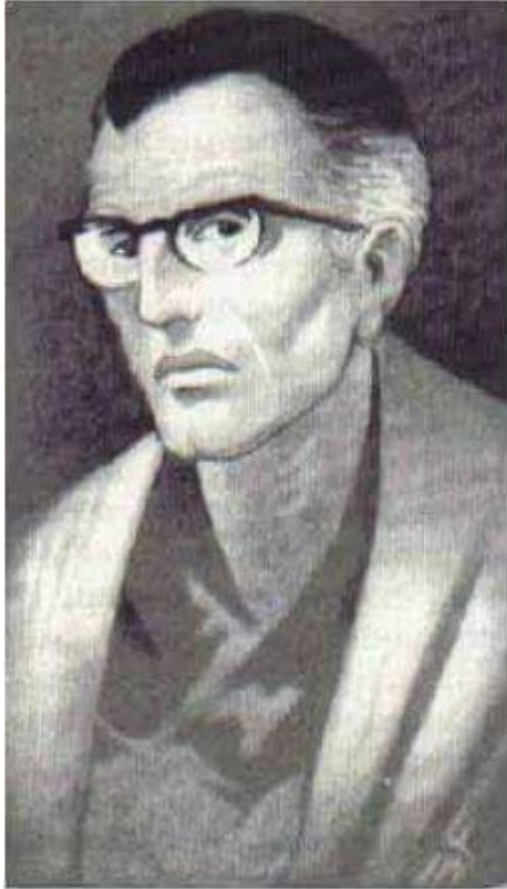
KARELENA, SOLORENA E TRILENA, CONCUBINE DI ORCUS



XXVIII. Il 20 FLAUMONT, dopo una settimana dagli eventi di Rahasia, la compagnia fa ritorno alla porta della freccia. Grazie ai poteri congiunti dell'Occhio di Traldar (Opale di Fuoco) e l'Occhio di Opale Nero, ora fusi in un'unica e strana chiave, Immeral riesce ad aprire la misteriosa porta. All'interno trovano un complesso di stanze che, grazie all'interazione con Dave, lo spirito che presiede al luogo e al fantasma di Rafiel, un tecno-mago (o scienziato come egli stesso si autodefinisce), che fa loro da guida apprendono essere stata, oltre 5000 anni prima, una specie di laboratorio denominato Stazione Freccia. Questa apparteneva all'antica e ora estinta civiltà di Blackmoor. Sbalorditi e increduli dei prodigi "magici" a cui assistono all'interno della stazione, apprendono che il pianeta di Mystara, a seguito di un cataclisma globale, conosciuto come Grande Pioggia di Fuoco, che fu causa della scomparsa di Blackmoor, cambiò asse di rotazione e configurazione geomorfica e che quindi oggi è molto diverso da quanto non fosse soli 5000 anni prima. Recuperati alcuni oggetti curiosi dalla stazione, d'improvviso nella stazione avviene un cambiamento. Dave allerta il gruppo su un fantomatico "Ritorno dell'Uovo" mentre le difese della stazione si attivano e giudicando ostili i membri della compagnia cominciano ad attaccarli. Solo l'improvvisa comparsa del "vero" Rafiel salva il gruppo da un guardiano d'acciaio che, risvegliatosi dal suo stato catatonico, li attacca con raggi rossi disintegranti. Scampati per un soffio per la compagnia è chiaro che solo a Esterhold, nel continente di Skothar, potranno trovare le informazioni necessarie per impedire che l'Uovo, qualunque cosa sia, faccia ritorno a Mystara, portando in essa di nuovo morte e distruzione come avvenuto 5000 anni prima!

LA STAZIONE FRECCIA

RAFIEL, il tecno-mago di Blackmoor che ha una somiglianza incredibile con il Veggente Elyas.



CAPITOLO 2. UN CUORE DI TENEBRA.

XXIX. Ryania è come una seconda casa e offre al gruppo un rifugio sicuro per tirare le somme di quanto visto nella Stazione Feccia. Dopo alcuni giorni, il 26 FLAUMONT, Immeral comunica ai compagni la sua intenzione di non proseguire fino a Skothar ma bensì di ritornare al Lago dei Sogni Perduti: il suo posto è lì.

Tordek, dal canto suo, si offre di scortarlo lungo la strada per poi riprendere il suo percorso di vita in solitario: volare non fa per lui!

Prima che la serata in locanda giunga a termine, al gruppo si avvicina un rakasta di nome Elderen. Questi afferma di aver sentito accidentalmente i loro discorsi e le loro intenzioni dunque di recarsi a Serraine, la città volante degli gnomi. Egli è diretto ad Alphatia ma la prospettiva di attraversare terre interessate dalla guerra appena iniziata tra gli imperi di Alphatia e Thyatis non lo allettano. Sorvolare l'Isola dell'Alba può essere pertanto la soluzione ideale, per cui chiede di potersi unire al gruppo. Gruppo che, dopo qualche ritrosia iniziale, acconsente.

A HEART OF DARKNESS



XXX. L'indomani la compagnia si incammina nella Foresta di Dymrak, alla volta del Fenditore-di-Nubi di Dumbard. A metà del pomeriggio però fanno l'incontro con il morente tabi Quenstin. Le cure su di lui non hanno effetto in quanto il vecchio è troppo avvilito per aver perso l'intero clan. Prima di spirare infatti fa in tempo ad avvisare Francisco e gli altri che De'Ath e il suo maestro Heydrech sono tornati per riprendersi il cucciolo sottratto loro alcuni giorni prima. I naga hanno sterminato il suo clan. In quel mentre Reline avvista degli individui avvicinarsi. Solo apparentemente sembrano elfi. In realtà si tratta di De'Ath e dei suoi servi non-morti tornati alla ricerca di Quenstin. Lo scontro è violentissimo ma alla fine il naga riesce a scappare grazie ad una sorta di strano congegno volante (mongolfiera) guidato da bizzarri umanoidi dalla pelle verdastra.

26 FLAUMONT 1.005 AC
A HEART OF DARKNESS



XXXI. Il giorno successivo il gruppo raggiunge Dumbard e con il Fenditore-di-Nubi rimesso in senso, partono alla volta della città volante di Serraine. Il viaggio dura circa un paio d'ore: in paio d'ore di pura follia in balia degli squilibrati gnomi volanti!!

Giunti nella leggendaria e unica città volante degli Gnomi del Cielo, la compagnia viene ricevuta e informata di tutte le numerose regole e prassi che dovranno adottare per tutto il loro soggiorno in qualità di "turisti".

La sera, finalmente, il gruppo viene indirizzato fino all'Imperial, un imponente edificio di dieci piani che vanta la fama di migliore albergo di tutta Mystara!!

27 FLAUMONT 1.005 AC
A HEART OF DARKNESS



XL. Subito dopo la cena il gruppo si imbatte in un uomo che, in preda evidente al panico, sta lasciando in fretta e furia l'Imperial. Nello scontro questi perde un suo biglietto da visita che ne rivela l'identità: Erik Helsing, gran maestro della scuola di magia della Torre d'Onice. Approfondendo le indagini e grazie alla collaborazione di un giovane gnomo di nome Lewis Skyduck, un cadetto Top Ballista, al momento sospeso per motivi disciplinari, scoprono che la fonte del terrore per il mago è Boris Vasiliev, un misterioso musicista glantriano, giunto a Serraine lo stesso giorno del gruppo e anche lui ospite dell'Imperial.

Incuriositi decidono di far visita alla torre ma qui vengono respinti in malo modo. Stanchi per la lunga giornata, decidono così di fare ritorno all'albergo e di riprovarci il giorno successivo. Nel frattempo al gruppo si è aggiunto anche Rek'Sai Sorrow, un forestiero dagli strani lineamenti, che avevano conosciuto all'ufficio accoglienza turisti e che, apparentemente, sembra anch'egli interessato a ricercare il nagpa Heydrech.

27 FLAUMONT 1.005 AC
A HEART OF DARKNESS

XLl. L'indomani il gruppo decide di far visita nuovamente alla Torre d'Onice. Qui riesce ad ottenere un colloquio con Erik Helsing che si rivela subito essere un mago riservato e paranoico. Messo però alle strette questi confida le sue convinzioni e paure. E' convinto infatti che Boris Vasiliev altri non sia che un nosferatu glantriano rispondente al nome di Miroslav Gorevitch-Stekel, giunto in città per uccidere proprio lui. Helsing chiede al gruppo pertanto di dargli una mano nel tenere sotto osservazione le attività del non morto.

Una volta uscita dalla torre, la compagnia decide di recarsi nella Grande Biblioteca di Serraine: una delle Meraviglie di Mystara.

28 FLAUMONT 1.005 AC

A HEART OF DARKNESS

ERIK HELSING



XLII. Giunti alla Biblioteca, vera e propria meraviglia del Mondo Conosciuto, scoprono che di recente uno gnomo bibliotecario di nome Glimreen Lodestar, è precipitato oltre il bordo della città. Con lui sembra essere scomparso anche un antico testo di poesie dal nome evocativo "Le Rime di un Vecchio Marinaio".

La scoperta getta nel panico gli altri gnomi bibliotecari e fa sì che al gruppo sia concessa un'udienza da parte del Capo Bibliotecario Matazumi. Con stupore e raccapriccio da parte soprattutto di Francisco, essi apprendono la vera natura del custode che altro non è che un teschio fluttuante, un druj non morto. Francisco a stento trattiene la sua collera ed esce furibondo dall'incontro. In ogni caso il pass per l'accesso alle aree riservate della biblioteca, nonostante la raccomandazione di Helsing, non viene concesso.

Usciti dal gargantuesco edificio si recano ai giardini fluttuanti e al parco di Serraine per cercare di riordinare le idee. Mentre Francisco si auto infligge delle punizioni corporali per espiare il suo senso di colpa, Sha, Rek'Sai Sorrow e lo gnomo Lewis vedono l'enorme cattedrale che domina la punta estrema della città volante. Raggiunti dal chierico di Ixion decidono di visitarla ma una volta entrati scoprono che è la dimora della comunità di sfingi che abitano a Serraine e, in preda al panico dopo aver udito il ruggito di una di esse, decidono di uscire.

Col gruppo riunito di nuovo riprende il giro della città.

Si è fatta ormai sera e giunti di nuovo nei pressi della biblioteca scorgono Vasiliev / Miroslav Gorevitch-Stekel che entra nell'edificio. Decidono di seguirlo ma quando giungono all'ingresso si imbattono nello stesso musicista glantriano che ne esce furibondo. Da un assistente libraio, lo stesso gnomo che li aveva accompagnati nel tour della biblioteca quella stessa mattina, apprendono che la causa di tale ira è il fatto che Matazumi ha negato anche a lui il pass per le aree riservate della biblioteca.

Sha e Naevia decidono di seguirlo ma ben presto ne perdono ogni traccia. Oramai è sera e il gruppo decide di recarsi alla Torre d'Onice per aggiornare Helsing sui loro progressi ma appena raggiunto il parco si accorgono di essere seguiti da uno gnomo. Gnomo che, sorpreso e circondato, tenta la fuga trasformandosi in un grosso rapace ma inutilmente in quanto viene sopraffatto dalla magia di Elderen.

"Catturato", lo gnomo, che afferma di essere tale Tarras Firehand non vuole dire per chi lavora ma conferma che anche lui è sulle tracce di Vasiliev. Tarras e il gruppo decidono così di raggiungere un accordo e di unire le forze per seguire i movimenti del nosferatu.

28 FLAUMONT 1.005 AC

A HEART OF DARKNESS

MATAZUMI



XLIII. Dopo l'incontro con Tarras il gruppo si dirige subito alla torre d'Onice per riferire al professor Helsing dell' "incontro" alla biblioteca con Vasiliev e questi, che dà sempre più evidenti segni di paranoia e preoccupato che il nosferatu possa averli seguiti fin da lui, sbotta in un non ben identificato idioma. L'incontro è bruscamente interrotto dall'arrivo alla torre di alcuni pegatauri appartenenti alla guardia cittadina che richiedono la consulenza di Helsing per un omicidio. Il mago, sempre più terrorizzato, delega le sue veci al gruppo che, condotto dai pegatauri giunge al luogo del ritrovamento del cadavere.

Si tratta del corpo di una giovane donna, la cui identità rimane un mistero, ritrovata nel quartiere dell'alta società. Il corpo è totalmente esangue, presenta segni di prolungata prigionia e fratture alla colonna vertebrale che fanno presumere morte per caduta dall'alto. Sul luogo dell'omicidio è presente anche il sindaco Santarian Keltander, un rispettato

pagatauro, a capo anche delle indagini e da lui apprendono che da diverso tempo si susseguono misteriose sparizioni e omicidi, di cui in parte sono sospettati i nagpa, il più eclatante dei quali è la sparizione dello gnomo Glimreen Lodestar, un bibliotecario precipitato oltre il bordo della città. Il gruppo svolge la sua parte e si fa subito notare da quest'ultimo che in segno di alta considerazione fornisce loro una coccarda che di fatto li autorizza a condurre indagini a suo nome. Nella folla dei presenti Reline individua Tarras. Lo gnomo, lontano da occhi indiscreti, mette in guardia la giovane sulla pericolosità del loro nemico e sull'urgenza di fermarlo.

Tornati all'Imperial, l'albergo ultra lusso nel quale risiedono, decidono di seguire la pista della prostituzione d'alto borgo le cui fila pare siano tirate dalla tenutaria: Leni Narayan.

Riusciti, con buona dose di diplomazia e minacce ad ottenere un incontro con la padrona dell'albergo, questa conferma di fatto che fornire piacere a clienti facoltosi fa parte dei servizi offerti dalle sue ragazze e ragazzi ma di non conoscere affatto la ragazza uccisa. Leni si rende disponibile ad attivarsi presso le sue conoscenze per compiere indagini in tal senso e in cambio ottiene la "compagnia" per l'intera notte di Reline, della quale s'è invaghita.

E' notte inoltrata e il gruppo fa ritorno nel loro alloggio ma prima di giungervi, al nono piano (quello dove vi sono solo le suite extra lusso di Reline e Vasiliev) si imbatte nella giovane cameriera con la quale Reline e Nevia avevano avuto uno scambio di battute il giorno precedente. La giovane, molto pallida e confusa, desta molti sospetti. Elderen individua su di essa un'aura di ammaliamento e così il gruppo, credendo possa essere in balia del nosferatu, decide di portarla nella stanza di Reline, grande abbastanza per ospitarli tutti.

Durante la notte, nel turno di guardia di Nevia, la giovane approfittando del fatto che l'elfa s'è inspiegabilmente addormentata, si getta dalla finestra del nono piano, morendo di colpo per lo schianto a terra. E' il secondo "omicidio" della lunga serata e non sarà nemmeno l'ultimo...

LA NOTTE TRA IL 28 FLAURMONT E IL 1 YARTHMONT 1.005 AC
A HEART OF DARKNESS



XLIV. Sul posto accorrono nuovamente i pegatauri guidati da Santarian mentre tra la folla di curiosi, per un attimo, Sha intravede il servo gobbo di Vasiliev. Nulla sembra nelle possibilità del gruppo che, sfinito dalla lunghissima giornata, decide di riprendere a dormire.

Nella tarda mattinata del 1 Yarthmont il gruppo si ritrova nuovamente al completo. Il sospetto che Naevia sia a sua volta stata colpita dal potere ammaliante del nosferatu è forte e così il gruppo decide di separarsi per perseguire due vie alternative per fronteggiare la minaccia. Sha, Lewis e Francisco si recano nuovamente da Helsing mentre il resto della compagnia decide di recarsi da Horrobin, un luminare nagpa rispettato in tutta la città di Serraine.

Quando giungono nella sontuosissima villa dell'erudito, questi si mostra particolarmente interessato alla loro storia. Accetta di buon grado di liberare Nevia dal potente charme cui era soggetta e fornisce preziose informazioni circa la natura dei nosferatu e le loro debolezze. Infine, incantato dalla spada artefatto di Blackmoor posseduta da Reline, in cambio di informazioni utili a localizzare la Stazione Freccia, acconsente a usare tutta la sua influenza nella comunità nagpa per organizzare un incontro tra il gruppo e il nagpa Heydrech. Infine regala a Reline una copia personale del libro di poesie "Le Rime di un Antico Marinaio".

Il gruppo si riunisce. Francisco e gli altri non hanno avuto molta fortuna con Helsing che palesa sempre più la difficoltà a mantenere l'autocontrollo. In sprazzi di sconforto e rabbia si abbandona a sprazzi di conversazione ancora una volta in un linguaggio sconosciuto.

Decisi ad andare a fondo a tutta quella faccenda il gruppo, nuovamente assieme, si reca alla grande biblioteca. Qui vedono nuovamente numerosi pegatauri e Santarian, forieri di cattive notizie. Lo gnomo che li aveva guidati il giorno prima nella visita alla biblioteca e che era stato mesmerizzato da Vasiliev è stato trovato morto (assassinato per strangolamento) nella propria dimora. Il gruppo decide quindi di aggiornare il sindaco sui loro progressi e di metterlo al corrente degli accadimenti del giorno prima. In quel mentre, la misteriosa elfa vista il giorno prima entrare nello studio di Matazumi, rientra nella biblioteca e nello studio personale del capo libraio. Naevia, furtivamente, riesce a cogliere alcuni sprazzi del dialogo tra i due e apprende che Matazumi sembra aver concesso all'elfa, in cambio dello scioglimento dell'incantesimo di costrizione che lo vincola alla biblioteca e alla città volante, l'accesso alle aree riservate della biblioteca e in particolare alla "Collezione del Sudario". Il sindaco propone quindi al gruppo di far seguire da uno dei suoi pegatauri l'elfa misteriosa. Nel frattempo, con i frammenti dei discorsi di Helsing memorizzati da Sha, il gruppo compie delle ricerche e scopre che la lingua usata dal professore è una variazione dialettale del traldariano, utilizzato nel Principato Glantriano di Boldavia. Il principe Morphail Gorevitch-Wozslany è il reggente di tale principato e la famiglia Gorevitch-Stekel, cui appartiene Miroslav, vero nome di Vasiliev, ne è un ramo cadetto. Ricercando il nome di Helsing il gruppo scopre che apparteneva ad un paladino che trent'anni prima, insieme ad un compagno di cui non appare il nome, aveva seminato terrore e vera morte tra la comunità non morta residente nel Principato di Boldavia. Non si conosce la sorte del duo di paladini.

Il mistero si infittisce.

--

1 YARTHMONT 1.005 AC
A HEART OF DARKNESS



XLV. Mentre restano in attesa degli sviluppi dei pedinamenti da parte dei pegatuari di Santarian, gli avventurieri decidono di approfondire anche la "storia" dell'apparentemente innocuo libro regalato loro da Horrobin. Deducono ben presto che dietro al tomo si cela un mistero. Elderen e Francisco decidono così di fermarsi nell'edificio per cercare di darvi soluzione mentre gli altri si recano nella sede del palazzo di giustizia. Qui Santarian li aggiorna sugli esiti del pedinamento: l'elfa s'è prima trasformata in un elfo, evidentemente per tentare di depistare eventuali inseguitori e poi s'è recata in una sontuosa villa del quartiere più ricco della città. Qualche istante dopo, alla villa, è giunto anche Stompri, il gigante delle nuvole, portando con sé una pesante cassa di legno; la quale è stata ricevuta e fatta entrare nell'edificio da uno gnomo. Mentre sono alla sede del governo cittadino, nel cui edificio si trovano anche le prigioni, decidono di far visita al nagpa che tempo fa era stato catturato in flagranza di reato mentre trascinava il corpo fatto a pezzi di un turista alphantiano. Il nagpa, De' Jont, viene interrogato e pungolato nell'orgoglio finisce per rivelare quello che sa. Il suo era un gesto dimostrativo per attirarsi le simpatie del Fronte Grigio, un movimento sotterraneo e clandestino, gestito dai nagpa e votato a sovvertire l'ordine di potere della città per poterne prendere il controllo. Il gruppo intuisce che De' Jont non è altro che un "idiota" e costituisce un vicolo cieco nelle ricerche.

Quando tornano all'Imperial trovano ad attenderli anche Francisco e Elderen. Quest'ultimo in particolare è abbastanza eccitato in quanto è riuscito a risolvere parte del mistero che si cela dietro a "Le Rime di un Antico Marinaio". Il libro sembra essere stato scritto da un certo Simbad il Vagabondo (o Viaggiatore). Inoltre pare che esista una città, Porta di Simbad (Simbad's Gate) situata tra le città stato di Minaea e la penisola di Esterhold, nel continente di Skothar.

Dopo cena il gruppo decide di recarsi agli hangar di Thestell che godono la fama di edifici infestati e luogo dell'incontro con lo gnomo Tarras. Quando giungono in presenza dello gnomo, questi si dimostra ritroso a condividere con loro le "sue" informazioni. Ne nasce un alterco e quando questo dichiara di voler rompere il patto di collaborazione che lo lega al gruppo, Reline lo minaccia. Tarras reagisce con minacce a sua volta e quando palesa il fatto di non essere solo ma in compagnia di ombre non morte, Francisco diventa una furia. L'incontro degenera in uno scontro. Lo gnomo riesce a scappare ma Elderen comunque, grazie alla sua magia, ne scopre il rifugio: la stessa casa dove l'elfa misteriosa s'era rifugiata. Casa che, secondo i documenti presenti negli uffici urbanistici cittadini, appartiene al nagma Heydrech !!!

--

1 YARTHMONT 1.005 AC
A HEART OF DARKNESS

TARRAS FIREHAND



XLVI. Mentre il grosso del gruppo si reca all'Imperial per raccogliere le idee e prepararsi all'infiltrazione nella casa di Heydrech, Rek'Sai si mette in osservazione della casa. All'improvviso scorge una sagoma invisibile di una "creatura" ferita scappare in fretta e furia dalla casa, inseguita da due enormi mastini infernali. Rek'Sai decide di seguire l'ombra che ben presto si rivela essere Yegor, l'assistente gobbo di Vasiliev. Anche questi è diretto all'Imperial e non si accorge del tiefling che lo segue.

Quando anche Rek'Sai si riunisce al gruppo per questo è ora di provare ad infiltrarsi nella casa: una lussuosa villetta a due piani situata al centro di una bassa collinetta, nel quartiere residenziale dell'Alta Classe cittadina.

Giunti in prossimità della villa, questa sembra deserta. Aprirne la porta sul retro non si rivela impresa proibitiva ma subito il gruppo si trova a dover fronteggiare la minaccia costituita dai due enormi mastini, dalle cui fauci eruttano fiamme infernali.

Sopraffatte le bestie il gruppo comincia ad esplorare la casa. Quest'ala, composta da sole tre stanze e un piccolo rispostiglio, sembrano essere gli alloggi dello gnomo Tarras Firehand ma di lui non v'è traccia. Una stretta e ripida scala porta in uno scantinato e ad una porta d'acciaio chiusa.

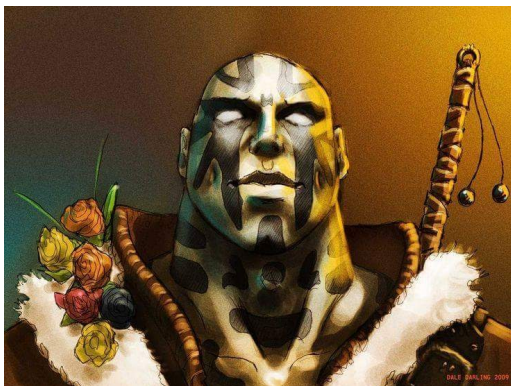
Notte tra l'1 e il 2 YARTHMONT 1.005 AC
A HEART OF DARKNESS



XLVII. Prosegue l'esplorazione della casa di Heydrech che, d'improvviso, sembra animarsi! L'impressione è che nelle sue fondamenta sia stato attivato un misterioso marchingegno. Superato un felino d'ambra (golem) a guardia dello studio del nappa il gruppo, che nell'ambiente giorno della casa non trova indizi particolari, si decide a scendere la scala trovata in precedenza. Superata la porta d'acciaio, che risulta essere aperta, la compagnia viene assalita da alcuni non morti. E' chiaro fin da subito che si stanno avvicinando al cuore della casa e al suo proprietario. Le stanze che si aprono davanti, una dopo l'altra, celano gli esperimenti di necromanzia di Heydrech che sembra stia sperimentando nuove forme di non morte! Giunti in una stanza prigioniera e dopo averne eliminate le aberrazioni non morte al suo interno, si imbattono in un misterioso individuo, probabilmente un mezzo gigante tenuto in catene e semi svenuto. Francisco lo cura e, non appena questi riprende i sensi, conferma di essere un goliath proveniente da Skothar, il continente orientale, è di essere stato catturato da Heydrech per i suoi folli esperimenti. Desideroso di uscire dalla casa ma anche di vendicarsi, VIMAK, una volta liberato, si unisce al gruppo.

Notte tra l'1 e il 2 YARTHMONT 1.005 AC
A HEART OF DARKNESS

VIMAK LONEHUNTER DEI VAIMEL-LAGA



XLVIII. Giunti in fondo ad un corridoio e a una porta, Reline la apre ma precipita dentro una trappola-pozzo, che presto comincia a riempirsi d'acqua putrida! Solo grazie alla sua enorme forza d'animo, alla forza brutta di Vimak e agli sforzi congiunti di Naevia e Lewis la giovane del nord riesce a scampare alla morte. Sha nel frattempo, alla ricerca di un marchingegno che potesse aprire la botola che imprigionava Reline, apre una porta che sembra accedere ad un laboratorio. Al suo interno fluttua una aberrazione non morta, a forma di sfera dai tentacoli occhiuti. Presa da terrore la monaca rakasta scappa giusto in tempo evitando gli effetti di raggio mortale scaturito da uno di questi peduncoli!! Il complesso sembra non offrire altre vie oltre la porta del laboratorio e il gruppo, stremato e privo di forze, decide di ritornare al piano superiore della casa.

Salite le scale che portano alla cucina, Reline si dirige al bagno del piano superiore, per lavarsi via i residui dell'indesiderato tuffo nell'acqua putrida del pozzo-trappola, incurante della figura che si staglia sulla porta che dà all'esterno della casa. Il resto della compagnia invece si ferma paralizzata. Sulla soglia si erge Vasiliev, dietro di lui, nell'ombra, il gobbo Yegor. Stranamente il glantriano non si avventa sulla compagnia ma bensì "chiede" il loro aiuto per entrare nella casa affinché possa "porre fine ai folli esperimenti" del nagpa!!!

Notte tra l'1 e il 2 YARTHMONT 1.005 AC
A HEART OF DARKNESS

LA SFERA FLUTTUANTE NEL LABORATORIO DI HEYDRECH



XLIX. La compagnia, esausta, sembra sconcertata e spiazzata di fronte a quella richiesta. Il tempo di prendere una decisione però non c'è! All'improvviso e tra apparenti sofferenze Vasiliev scompare, come risucchiato da una forza misteriosa. Yegor, completamente sconvolto da quanto visto accadere al suo padrone e maestro, scappa dal giardino della villa, seminando facilmente anche l'agile Sha. Tra dubbi e incertezze il gruppo decide di accamparsi nella casa per cercare di recuperare le energie perse per poi, l'indomani,

riprovare un nuovo assalto alla cantina-laboratorio. Non hanno però fatto i conti con Heydrech che sembra invece intenzionato a debellare dalla loro presenza la sua dimora. Ombre non morte si materializzano nello studio e nell'atrio, cogliendo di sorpresa il gruppo che, solo grazie a una buona dose di fortuna e alle armi "magiche" di Blackmoor, riesce a scappare dalla casa.

Ritornati all'Imperial, il lussuoso albergo di Serraine, si rifugiano nella stanza del tiefling Rek'Sai quando Naevia comincia a sentire strani rumori dal piano superiore, quello degli alloggi di Reline e Vasiliev. L'elfa di Alfheim e la monaca Sha vanno ad indagare e scorgono alcuni mostriciattoli verdi, identici a quelli che accompagnavano De'Ath, guidati da una strana "donna" travestita maldestramente da cameriera, mentre stanno saccheggiando le due stanze e soprattutto portando via legato e imbavagliato Yegor. Scese ad avvisare i compagni scorgono l'ascensore scendere fino ai piani inferiori dell'albergo: quelli riservati alla servitù.

Il gruppo è troppo stremato e ferito per poter proseguire nelle ricerche per cui decide di riposarsi, rinviando a più tardi ogni tipo di decisione.

2 YARTHMONT 1.005 AC
A HEART OF DARKNESS

BARON MIROSLAV GOREVITCH-STEKEL
(ALIAS IL MUSICISTA BORIS VASILIEV)



L. Quando il gruppo decide di riprendere le indagini e le ostilità nei confronti di Heydrech si è fatto pomeriggio inoltrato. Il primo passo li porta agli Uffici del Consiglio e della Guardia cittadina, da Santarian Keltander. Questi dopo aver ascoltato la loro storia sembra combattuto tra la voglia di portare un duro colpo al nagpa e al Fronte Grigio ma anche a non inclinare i già fragili rapporti con la multi-etnica comunità di Serraine. Pertanto opta per fornire il suo aiuto alla compagnia ma senza esporsi pubblicamente consegnando loro la sua scorta personale di pozioni curative e impegnandosi ad ottenere un nuovo incontro con il Saggio Maestro Horrobin: il più stimato e influente nagpa della città volante.

Una volta congedatosi il gruppo si reca alla Torre d'Onice dove incontra Helsing. Questi una volta appresa la "fine" di Miroslav/Vasiliev sembra sollevato da un grosso peso e di parte delle sue paure e a quel punto confessa la sua incredibile storia[1].

Nel frattempo lo gnomo Lewis, che ha accompagnato al Centro Immigrazione VIMAK per le registrazioni del caso, si imbatte nell'equipaggio di un Fenditore-di-Nubi di rientro da un viaggio a terra. Dal capitano del veicolo apprende che uno strano elfo, dall'odore sgradevole e riconducibile a Heydrech, ha preteso di essere accompagnato a terra (attualmente Serraine sta sorvolando l'area continentale dell'Impero di Alphatia).

Helsing, risoluto ad aiutare il gruppo a giungere ad una rapida soluzione del mistero, decide di usare la sua influenza per ottenere le informazioni necessarie da Matazumi circa "la Collezione del Sudario", la raccolta di libri che Heydrech andava a consultare nella Grande Biblioteca e attorno ai quali sembra ruotare il tutto.

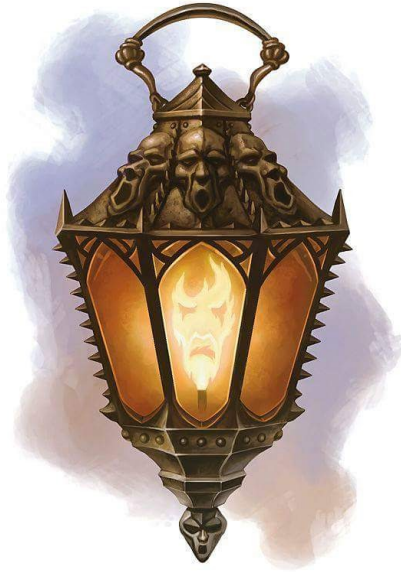
Giunti al cospetto del Capo Libraio, il druj confessa senza remore di aver acconsentito al nagpa l'accesso ai libri in cambio dell'aiuto a liberarsi dell'incantesimo di costrizione che lo lega alla Biblioteca. Comincia una strana conversazione tra Matazumi, Francisco e Helsing che li porta a dedurre che Heydrech, nel tentativo di impadronirsi della città volante, sia riuscito a costruire attraverso le nozioni apprese dai libri, un oggetto noto come la "Lampada del Sudario". Attraverso questo oggetto egli sembra in grado di evocare a se creature non morte e di porle sotto il suo controllo! Quello che Matazumi aveva sottovalutato era il reale potere del nagpa. Potere che sembra consentirgli, fatti alla mano, la possibilità di "catturare" per i suoi fini creature potenti quali il nosferatu Gorevitch!

La compagnia esce abbastanza sconvolta dalle rivelazioni ottenute nella Biblioteca. Il sole è ormai tramontato da alcune ore e tutto sembra condurre ad una nuova incursione all'interno della casa del nagpa.

Giunti alla casa, ancor prima di entrarvi si accorgono di essere osservati da un tabi. Helsing sembra abbastanza sicuro del fatto che non potranno contare sull'effetto sorpresa. Entrati nella casa infatti vengono avvolti da tenebre magiche e aggrediti da cadaveri che camminano. Nel corso dello scontro l'arma magica in mano a VIMAK si corrompe e dissolve, corrotta dall'aura maledetta di un nagpa. Superati gli zombie il gruppo ridiscende al livello inferiore e comincia a percorrerne i vuoti corridoi. L'avanzata è fin troppo agevole e si conclude nella stanza con il laboratorio di Heydrech. L'ambiente è dominato da un grosso macchinario (la fonte del misterioso ronzio) che sembra essere in grado di estrarre il grasso dai cadaveri necessario per alimentare la Lampada del Sudario. Questa è appesa al soffitto e tutt'attorno spiriti e ombre la circondano, attratti da essa come falene con la luce. A proteggerla un grosso golem costruito con le ossa di diverse creature e l'infame gnomo Tarras.

2 YARTHMONT 1.005 AC
A HEART OF DARKNESS

LA LAMPADA DEL SUDARIO



[1] Herik Helsing, Maestro della Torre d'Onice.

Il suo vero nome è Igor Gorevitch-Voszlany, un nome, una garanzia. Altri non è infatti che un lontano cugino del Principe di Boldavia Morphail Gorevitch-Voszlany. A differenza però del nobile parente non morto, Igor è non solo un umano "vivo" ma in gioventù anche un accanito cacciatore di vampiri. Nella sua caccia si accompagnava infatti ad una coppia di temerari paladini di nome Daniel Helsing e Erik Costantin. Scoperto dal cugino riuscì a mettersi in salvo e a scappare dai Principati di Glantri dove non fece mai più ritorno. Approdato a Serraine si è distinto per le sue notevoli doti di mago e, sotto le mentite spoglie di Erik Helsing (nome attribuitosi in memoria dei due amici morti per mano dei non morti) ha assunto il ruolo di Maestro della torre d'Onice. Quando ha visto la prima volta Miroslav Gorevitch-Stekel all'Imperial ha pensato che la sua copertura fosse venuta meno e che il nosferato non fosse altro che un sicario mandato dal cugino per esigere vendetta. In realtà si sbagliava. Miroslav era giunto a Serraine per ben altri motivi: indagare sulle attività del nagpa Heydrecth.

LI. Allo scontro che ne segue partecipa anche il nagpa De'Ath, protetto dai "soliti" zombie. Lo scontro è epico e alla fine il gruppo ha il sopravvento. Francisco, guidato dalla sua cieca fede in Ixion, il Signore della Luce, è un'ira. Dietro di lui i suoi compagni danno ognuno il meglio di se. Vimak ingaggia un duello corpo a corpo con il golem d'ossa mentre Reline ed Elderen combattono fianco a fianco contro Tarras, trasformatosi in un grosso troll. Uno a uno i nemici cadono e alla fine, una volta sgombrato il campo, Rek'Sai colpisce con un globo acido la Lanterna del Sudario che precipitando al suolo si rompe. Gli spiriti, risucchiati dall'artefatto, svaniscono in un lampo di tenebra.

Quando ancora la compagnia si sta leccando le ferite subite, al centro della stanza appare d'incanto Miroslav Gorevitch-Stekel. Il nosferato non sembra affatto aggressivo, anzi. Rassicura subito il gruppo delle sue intenzioni non bellicose e come gesto conciliante getta a terra la testa di Heydrech. Anche il non-morto ha la sua storia da raccontare. Egli era infatti stato mandato a Serraine dal suo Principe, Morphail Gorevitch-Voszlany, per indagare sulle attività del nagpa e, nel caso, ad ucciderlo. Poi però i suoi piani erano stati interrotti quando era stato risucchiato dalla Lanterna e posto sotto il controllo del nagpa. Per un breve periodo era finito anche prigioniero nella Torre di Ossidiana, la magione di un mago alphetiano di nome Kavel Kleinszer, situata nel regno di Blackheart. Miroslav però, una volta rotta la lampada e fuori dal controllo di Heydrech aveva riscosso da questi la giusta retribuzione per la cattività forzata. la sua testa! Kavel invece, ritenuto un mago dai grandi poteri, era stato lasciato al suo destino anche se la relazione maestro-apprendista tra questi e Heydrech era evidente.

Finito il suo racconto il nosferato stava per abbandonare la casa del nagpa con la Lanterna del sudario (o ciò che ne resta) ma a quel punto Francisco ha avanzato la strana richiesta di poterla "usare" un'ultima volta. Incuriosito Miroslav ha acconsentito a che il chierico la tenga fino al tramonto del giorno successivo.

Prima di abbandonare definitivamente la casa, dandole fuoco, il gruppo esegue una perquisizione alla quale assiste anche Helsing, riapparso "misteriosamente" e solo dopo che Miroslav si è congedato dal gruppo.

2 YARTHMONT 1.005 AC
A HEART OF DARKNESS



LII. L'indomani, dopo il meritato riposo e con il viaggio su Serraine oramai agli sgoccioli, è tempo per il gruppo di "chiudere" il cerchio e di cercare le risposte di cui hanno bisogno per poter proseguire nella loro ricerca, ovvero la Stazione Hydra nella penisola di Esterhold. Decidono pertanto di recarsi nella Grande Biblioteca dove ad attenderli c'è Elderen. Il rakasta infatti, estremamente preso dallo studio e dal mistero celato nel libro "La rime dell'antico marinaio", li ha preceduti. Quando lo raggiungono questi rivela loro sconcertanti informazioni che è riuscito ad ottenere decifrando il "codice segreto" nascosto nel libro [1]. Elderen insiste quindi affinché il gruppo devii dal proprio percorso originale e si rechi a Porta di Simbad per cercare ulteriori risposte al tempio del Viaggiatore Celeste. Quando parlano con Matazumi questi si dimostra stranamente ed estremamente collaborativo e accetta di condividere con loro tutte le conoscenze in suo possesso sia su Simbad [2] che sull'antica civiltà di Blackmoor [3]. In particolare quando Francisco nomina l'Uovo dicendo che "sanno che esso è tornato", da Matazumi hanno la conferma che un'entità con tale nome (Egg of Coot), probabilmente un Male Antico come il mondo stesso, esisteva fin dai tempi appunto della civiltà di Blackmoor ma che si pensava fosse stata distrutta in seguito alla Grande Pioggia di Fuoco.

Prima che il gruppo si congedi regala a Francisco un libro dal titolo evocativo di "ACCIAIO ROSSO"[4]

LEVEL UP !!! (QUARTO LIVELLO)

- - -

2 YARTHMONT 1.005 AC
A HEART OF DARKNESS

Nota:

[1] Vedi nella sezione file per le informazioni e i segreti del libro.

[2] Matazumi non sa molto su Simbad e può solamente confermare quanto appreso da Elderen. In compenso sembra d'improvviso ricordare parte di una memoria stranamente "perduta". Fu lui, senza motivo apparente, a fare uscire dalla biblioteca lo gnomo Glimreen Lodestar con il libro (L'Unico Libro?) e a gettarlo oltre la barriera per farlo precipitare da Serraine. Matazumi non è in grado di spiegarsi né tale comportamento né la perdita di memoria su questo episodio se non implicando l'intervento di forze ultraterrene e divine.

[3] Oltre alla storia delle origini di Blackmoor, Matazumi racconta dell'arrivo degli "Dei" e dell'avvento così della tecno-magia e la conseguente proliferazione delle sue "reliquie", L'ascesa e l'espansione fino al cataclisma della Grande Pioggia di Fuoco. Racconta di come solo gli gnomi siano riusciti a rendere di fatto stabile una di queste reliquie e, grazie all'aiuto dell'Immortale Garl Glittergold, a creare con essa la città volante di Serraine. Racconta

anche di come esista un individuo, di nome SANSJIAMA, che vive a Santuario nei monti Sagarmatha che ha fatto della ricerca degli antichi manufatti la sua missione di vita.

[4] Francisco è particolarmente interessato a determinare la vera origine della Maledizione Rossa che affligge le terre delle Baronie Selvagge. In segno di rispetto Matazumi gli fa dono di un libro che contiene sicuramente alcune risposte. Vedi Sezione File.

