

### CAPITOLO 3. PRINCIPI DELL'APOCALISSE (PARTE PRIMA).

LIII. Il giorno seguente, 3 di Yarthmont dopo i doverosi saluti, la compagnia parte per Porta di Simbad a bordo del Fenditore di Nubi di Dumbard Stormkinder. Il viaggio, che dura un paio di giorni, vede gli gnomi fare una prima tappa a Belissaria e giungere nella serata del 4 Yarthmont in vista di Porta di Simbad. In fase di atterraggio Rek'Sai si accorge di un'ampia e circolare zona bruciata che ha devastato e distrutto un intero villaggio a est della città.

- - -

4 YARTHMONT 1.005 AC  
SIMBAD'S GATE



LIV. Giunti al porto di Simbad's Gate prendono alloggio ne "Il mantello del Viandante" una lussuosa locanda che fa a pugni con l'ambiente portuale. Qui, grazie alla comune appartenenza di Vimak all'Alleanza dei Signori di Minaea, fanno la conoscenza con Zora Rosealine Culkin, una nobile locale. Questa li aggancia per e, in cambio della sua protezione, chiede loro di salvare dalle grinfie dei Falchi, l'intransigente polizia cittadina, una giovane che apparentemente è l'unica sopravvissuta al disastro occorso a Elmwood (di cui la sua famiglia è la principale latifondista). Vuole infatti interrogare la giovane per andare a fondo del mistero relativo la distruzione dell'area rurale vista in fiamme da Rek'Sai. La giovane è al tempio di Utnapishtim dove le sono state prestate le cure del caso. La compagnia accetta e giunta al tempio scopre che la giovane, priva di sensi e sprofondata in una sorta di coma, è sorvegliata da alcuni bravacci locali. Con un diversivo e l'aiuto di un prete riescono a portarla via dal tempio e a condurla nella villa dei Culkin. Qui prestano ulteriori cure alla ragazza che in brevissimi attimi di lucidità farfuglia solo "Fuoco e Cenere". Nell'avambraccio le trovano tatuata una runa riconducibile all'antica runa della "Fiamma". Nel corso della notte misteriosi individui entrano nella casa e..

- - -

4-5 YARTHMONT 1.005 AC

SIMBAD'S GATE  
EMBERS OF ELMWOOD  
ZORA ROSEALINE CULKIN



LV. L'assalto di un gruppo di banditi e di misteriose creature legate al fuoco (imp e serpenti di fuoco), sembrano finalizzati alla distruzione della dimora dei Culkan ma soprattutto al rapimento della giovane sventurata e unica superstite del disastro occorso a Elmwood. Nel corso della lotta che vede il gruppo scappare dall'edificio in fiamme, dopo aver salvato la nobile proprietaria (priva di sensi e probabilmente drogata) la giovane scompare misteriosamente lasciando dietro di se solo un mucchio di cenere. La compagnia si rifugia in una locanda e qui comincia a ricomporre i pezzi del puzzle per cercare di dare un senso al mistero che ruota attorno al disastro di Elmwood, al rapimento della giovane superstite e alla presenza delle creature del fuoco. Elderen, insieme a Sha e Nevja decidono di ritornare sui loro passi, alla dimora dei Culkan e di qui provare a seguire le tracce di un carro che avevano visto scappare dalla zona dell'edificio durante lo scontro di qualche ora prima. La pista li conduce al quartiere Jen, un ghetto malfamato abitato da discendenti dell'etnia nomade. Il carro è situato nei pressi di un vecchio tempio abbandonato. Elderen e Nevja ritornano a recuperare il resto del gruppo mentre Sha rimane in attesa. Una volta che il gruppo si è ricompattato questi entra nel tempio abbandonato. Francisco riconosce l'edificio come un antico tempio dissacrato eretto in onore del Multiforme (l'Immortale Korotiku). Sotto l'altare si cela un passaggio segreto che scende nel sottosuolo. Il gruppo giunge in un complesso di più recente costruzione che sembra adibito al culto di un fantomatico Principe Imix, signore

del Fuoco. A capo del culto si trova proprio Ravia, la giovane scampata al disastro di Elmwood. Lo scontro con i cultisti che riescono a trasformare prima dello scontro uno di loro in una creatura di fuoco è impegnativo e duro. Alla fine però il gruppo trionfa.

Nel diario della giovane[1], trovato da Rek'Sai, vengono trovate le prove che era stata proprio la giovane a causare il disastro che ha distrutto Elmwood. Ella infatti trasportava un Orbe della Distruzione che accidentalmente era detonato prima del previsto. Ravia, questo il suo nome, proveniva dalla Valle Dessarin, ubicata nella Penisola di Esterhold e ed era diretta a Simbad's Gate (vero obiettivo del Culto della Fiamma Eterna).

- - -

5 YARTHMONT 1.005 AC  
SIMBAD'S GATE  
EMBERS OF ELMWOOD

[1] Vedi file per i dettagli del diario di Ravia.



LV. Dopo alcuni giorni passati come ospiti di Rosealine Culkin presso la più elegante locanda di Simbad's Gate e aver approfondito lo studio sul diario di Ravia, la compagnia viene convocata dalla loro protettrice. Rosealine condivide con loro un messaggio magico[1] perventutole da Nestra Ruthiol Baronessa delle Acque di Yartar, la città più grossa della Valle Dessarin, anch'essa affiliata alla Alleanza dei Signori di Minaea.

La compagnia condivide con Rosaeline i loro dubbi circa la natura dell'Orbe della Distruzione e un suo possibile legame con Blackmoor e L'Egg of Coot. Decide quindi di mettersi in viaggio per Yartar dove si presenterà alla Baronessa delle Acque per conto di lady Culkin.



Il resto del giorno è dedicato ai preparativi e a prendere accordi per un passaggio via nave che li porti a Eversummer, nel sud della Penisola di Esterhold. Un viaggio che li vedrà impegnati per circa una settimana (1400 miglia) in mare e per altri 6 giorni (144 miglia) a piedi fino a Yartar.

Al porto viene incontrato Remo, un esuberante e affascinante marinaio, loquace e ben disposto ad accompagnare il gruppo a Eversummer a bordo del suo "Marlin" un catamarano di dodici metri in cambio di una paga ragionevole e della promessa che gli siano raccontate ogni sera delle storie d'avventura.

La sera dell' 8 di Yarthmont il Marlin leva l'ancora e ha così inizio l'incredibile viaggio che porterà la compagnia a Eversummer.

---

7 YARTHMONT 1.005 AC

SIMBAD'S GATE

PRINCES OF THE APOCALYPSE

[1] Vedi file per il dettaglio del messaggio di Nesta Ruthiol inviato ai governatori locali affiliati all'Alleanza dei Signori di Minaea.



LVI. Dal 9 al 13 Yarthmont la compagnia veleggia sul Marlin, il veloce catamarano del misterioso Remo, con rotta Eversummer. Fin da subito è chiaro a tutti che il viaggio ha un che di insolito. Tutti sono sereni e rilassati, propensi all'allegria e contagiati dalla visione positiva della vita che ha Remo. Nessuno soffre di mal di mare, nemmeno i due rakasta, la pesca è fortunata e abbondante, nessun ostacolo o altra nave incrocia il cammino dell'imbarcazione. Le cose più insolite però riguardano il loro ospite: egli sembra instancabile, non lo vedono mai mangiare né dormire. Elderen, mosso da curiosità, ispeziona la barca ma non trova alcun oggetto "personale" che induca a pensare ad una vita a bordo dell'imbarcazione. Inoltre, regolarmente, ogni sera dopo che la compagnia ha raccontato la sua storia (le loro avventure fin qui affrontate a episodi [1] ) vengono colpiti da una stanchezza e spossatezza tale che li induce in un sonno profondo. Al mattino, al risveglio, Remo è al timone sorridente pronto per la nuova giornata.

Nel corso della terza notte, quella in cui Francisco ha raccontato di Rahasia e in tale onore ha aperto una bottiglia di Red Dragon Crush (il vino de The Wizard of Wines ritrovato proprio in quel frangente) tutti compiono il medesimo sogno nel quale hanno una visione di Marlos Urnrayle, il profeta del Culto della Terra Nera.

La quinta sera Remo, in rispetto ad una promessa fatta all'inizio del viaggio, racconta la sua storia[2] oltre che rispondere a numerose domande.

Le rivelazioni di Remo, se vere, sono a dir poco strabilianti e per alcuni, Francisco per primo, l'ennesima incrinatura di un castello di certezze costruite nel corso di una vita di studi e indottrinamenti.

Prima di congedarsi Remo regala al gruppo due oggetti. Una mappa della Valle Dessarin che affida a Elderen e la sua bandana, che affida a Reline chiedendo loro di non perdere mai la speranza e la fede. E di pregare, se necessario.

LEVEL UP !!! (QUINTO LIVELLO)

- - -

9-13 YARTHMONT 1.005 AC

A BORDO DEL "MARLIN"

PRINCES OF THE APOCALYPSE

[1] Le storie sono nell'ordine:

- L'Occhio di Traldar
- Il Veggente del Lago dei Sogni Perduti
- Rahasia
- La Stazione Freccia
- Serraine

[2] Vedi file per il dettaglio del racconto di Remo.

LVII. Giunti ad Eversummer il gruppo acquista due carri e dei cavalli per velocizzare i propri spostamenti all'interno della Valle Dessarin. Così il 17 YARTHMONT giunge a Yartar e al cospetto della Baronessa delle Acque Nestra Ruthiol. Questa, dopo aver letto la lettera inviatale da Zora Rosealine Culkin, informa la compagnia che stando alle sue fonti le Mani di Yartar, un gruppo criminale guidato da donne spregiudicate, è entrato in possesso di un Orbe della Devastazione e che lo ha messo sul mercato nero con l'intento di venderlo al migliore offerente. Dalla Baronessa apprendono anche che questi non sono affatto giorni facili per lei. Un'altra grana rischia di scoppiarle tra le mani. Infatti una delegazione partita da Skyfyr e diretta a Goldenfields sembra essere scomparsa dopo essere passata per Yartar e poi Triboar, Westbridge e Beliard. Tra le sue tappe vi era anche Summit Hall ma qui non è mai giunta. La delegazione, oltre a trasportare importanti sementi magiche, aveva al suo interno diplomatici alphetiani e la loro scomparsa rischia di compromettere la posizione della Baronessa e dell'Alleanza di Minaea agli occhi appunto dell'Impero centrale di Alphatia.

Prima di congedarsi Francisco viene avvicinato dal segretario di lady Ruthiol, tale lord Balabranta. L'omino sembra distrutto dal dolore per la "perdita" della figlia Savra. Questa infatti, l'unica congiunta che ancora gli rimane, sembra aver abbracciato una strana fede (L'Odio Ululante), sconosciuta al chierico di Ixion, che predica la libertà attraverso il distacco dai propri averi e dalla propria condizione fisica. Preoccupato per le sorti della figlia, affida a Francisco un medaglione che la ritrae e la raccomandazione, se trovata, di riportarla a casa. La giovane era stata vista l'ultima volta in compagnia di un Cavaliere di Piumatempestosa (Feathergale).

Rek'Sai chiede del tempo per condurre delle indagini in privato mentre il gruppo cerca un alloggio in città.

Giunti alla "Wink and Kiss", la migliore locanda di Yartar, incontrano Vernon Roche, un nobile di Arogansa (Alphatia), incrociato qualche ora prima mentre era a colloquio con la Baronessa Ruthiol. Da un frammento del discorso intercorso tra i due avevano appreso che il giovane era anche lui sulle tracce di Marlos Umrayle. Avvicinato in locanda questi conferma la cosa affermando di cercare Marlos, anche lui un nobile di Arogansa, per motivi legati ad una vendetta personale.

Nel frattempo Rek'Sai torna dal gruppo affermando di aver appreso che alla "Ciclope Accecato", una malfamata locanda che si trova nei bassifondi del porto fluviale della città, si terrà quella sera stessa l'audizione e l'asta per l'orbe. La venditrice risponde al nome di Nareen Dhest.

Per meglio passare per potenziali acquirenti dell'Orbe della Distruzione, il gruppo entra diviso ma, diversamente dai piani iniziali, è il gruppo composto da Francisco, Vimak, Vernon e Rek'Sai a entrare in contatto con gli uomini di Nareen Dhest. Questa intrattiene i suoi ospiti nello scantinato della "Ciclope Accecato" e avvia una contrattazione. La trattativa viene però bruscamente interrotta da un misterioso assassino che, con un dardo nero, trafigge a morte Nareen. Scoppia un parapiglia con le guardie del corpo di quest'ultima e solo l'intervento provvidenziale del chierico di Ixion che, in extremis salva la vita della loro interlocutrice, evita che scoppi uno scontro più esteso. A quel punto il gruppo però è di nuovo riunito e, su indicazione di Nareen, dirige verso il cimitero cittadino dove quest'ultima nasconde l'Orbe.

Quando vi giungono però trovano ad attenderli un gruppo di misteriosi sicari guidati da un imponente sahuagin (uomo-squalo). Questi vengono interrotti nel mentre di saccheggiare la tomba entro la quale Nareen ha nascosto l'Orbe. E' evidente che anche questo gruppo è

sulle tracce dell'oggetto magico di distruzione di massa. Scoppia un violentissimo scontro armato tra i due gruppi. Ai sicari si aggiunge anche la misteriosa assassina, probabilmente anche lei una Mano di Yartar che alla Ciclope Accecato aveva tentato di uccidere la "collega". Il gruppo esce vittorioso anche da questo scontro ma il prezzo da pagare in tributo a Vania, la dea della guerra, questa volta è altissimo. Sha, la monaca rakasta, compagna di numerose avventure, cade colpita a morte sotto i colpi dell'assassina della Mano di Yartar che, vista la malparata, poi se la dà a gambe levate.

- - -

17 YARTHMONT 1.005 AC

GHALD, LO SAHUAGIN A CAPO DEL MISTERIOSO GRUPPO DI SICARI



LVIII. Finito lo scontro con gli assassini della "Mano di Yartar" e i quattro "tombaroli" capeggiati dallo Sahuagin [1], il gruppo si raccoglie attorno al feretro dell'amica Sha. Per tutti, in particolare per Reline e Francisco, la morte imprevista di Sha costituisce un duro colpo e una grave perdita. In ogni caso la ricerca e il ritrovamento dell'Orbe della Distruzione è prioritario e così il gruppo entra nella tomba. Dentro una cripta, con tre sarcofagi di pietra aperti, trovano una donna legata e priva di sensi. Quando la liberano scoprono da questa, che dice di chiamarsi Alethra Aleford, che si tratta di una paladina di Ixion appartenente alla Congregazione della Lama[2]. Originaria del Regno di Thonia (situato a nord della penisola di Skothar) era diretta a Summit Hall, un monastero nelle Sumber Hill, abitato dai Cavalieri di Samular, per cercare un'alleanza nella zona tra essi e la sua Congregazione. Giunta a Yartar aveva percepito però un forte dolore e la presenza della Morte stessa. Indagando sulla misteriosa scomparsa di alcune ragazze era giunta fino alla tomba ma qui era stata sorpresa e catturata (dalla "Mano di Yartar"?). In una delle bare di pietra Rek'Sai trova una cassa metallica recante un simbolo di Acqua e contenente solo dell'acqua. Intuendo che possa trattarsi del contenitore per trasportare (in sicurezza?) l'Orbe, il gruppo decide di proseguire nell'esplorazione del complesso sotterraneo. Alethra percepisce un Male oscuro potente come mai le è capitato di percepire in vita sua. Infatti, in una cripta, si imbattono in uno

strano non-morto in grado di attaccarli con la magia e con potenti scariche di energia. Messo alle strette questo si rifugia in una cripta segreta dove a fiancheggiarlo appare, come uscito dalla dimensione dell'Incubo stessa, un enorme cane scheletrico avvolto da fiamme purpuree. La battaglia è durissima. Il gruppo trionfa ma è troppo esausto e sconvolto per proseguire e quindi, nonostante Alethra percepisca ancora forte tutt'attorno la presenza del Male e della Morte, dopo un lungo conciliabolo decide di uscire dalla tomba e di rimandare all'indomani una nuova discesa... negli Inferi!

- - -

17-18 YARTH MONT 1.005 AC

ALETHRA ALEFORD, VIENE DAL REGNO DI THONIA. E' PALADINA DI IXION E AFFILIATA DELLA CONGREGAZIONE DELLA LAMA

NOTE.

[1] Sul corpo dello Sahuagin e del quarto uomo la compagnia trova uno strano simbolo. Sembra essere fatto di uno strano metallo nero, brunito e duro al tatto. Esso raffigura una piovra all'interno di un cerchio. Vedi nella sezione foto.

[2] LA CONGRAGAZIONE DELLA LAMA

Quest'ordine di cavalieri, principalmente formato da paladini e chierici del Pantheon di Thonia, è molto attivo nell'Ovest del continente di Skothar nel ripristinare e, quando necessario imporre, i valori della Fede quali l'Eroismo in battaglia [Il Generale Eterno], lo spirito di Giustizia [TARASTIA] e la Luce e l'Ordine in contrapposizione all'oscurità e all'Entropia [Ixion].

Il loro simbolo è una spada bastarda avvolta di luce mistica e adornata con un drappo purpureo.





LIX. La compagnia ritorna alla "Wink and Kiss" nel corso della nottata e fino alla tarda mattinata recupera le forze spese nell'incursione dentro la misteriosa tomba. Durante il pranzo, mentre stanno facendo il punto della situazione, Reline condivide prima con Francisco e poi anche con il resto del gruppo, di aver avuto nel corso della mattinata una sorta di visione. Ella afferma di aver udito una voce che l'ha esortata a non dar seguito al loro intento di portare il cadavere di Sha a Summit Hall ma bensì di renderlo al suo monastero di appartenenza, il Tempio della Via dei Quattro Elementi, situato nell'estremo nord di Skothar. Questo, sempre stando alla voce, "per consentire alla loro amica defunta di poter chiudere il proprio cerchio della Vita e della Morte". Francisco, accertatosi che Reline è davvero convinta che sia la cosa giusta da fare, acconsente. Il chierico di Ixion condivide con gli altri la loro decisione e Vimak suggerisce di contattare gli gnomi Lewis e Dumbar Stormbringer di Serraine affinché si prendano loro carico dell'incarico, evitando quindi a tutti di imbarcarsi in un viaggio di mesi.

Mentre programmano di rientrare nella tomba vengono infine agganciati da un giovane nano. Questi, il cui nome è Gargosh Blusterhelm, afferma di essere uno studioso di storia antica proveniente da Sala di Mithril (Mithral Hall), una roccaforte nanica situata nelle Marche di Thonia, nel nord del Regno di Thonia, giunto fino nella Dessarin Valley proprio in seguito ai suoi studi. Questi studi infatti lo hanno portato sulle tracce del perduto regno di Belsimer, il leggendario regno dei nani Kogolor<sup>[1]</sup> che aveva come sede principale la roccaforte di Tyar-Besil. Snobbato in patria, Gargosh vuole dimostrare la giustezza dei suoi studi e affrancarsi agli occhi dei reggenti del suo regno, ritrovando la leggendaria Spezzaorchi (Orcsplitter), l'ascia da battaglia appartenuta al re dei Kogolor di Belsimer, Torhild Flametongue. Questa si troverebbe presso la tomba del re Kogolor, ovvero il luogo conosciuto come "Le Sale della Ascia della Caccia" (Halls of the Hunting Axe).

La storia e il comportamento del nano non convince molto Francisco che condivide con Alethra le sue perplessità ma alla fine i due decidono di assecondare il nano che comunque ha l'opportunità di rivelarsi un'importante fonte di informazioni sulla Dessarin Valley (specie sul passato della Valle). Nel frattempo Elderen si accorge dal tavolo accanto una giovane donna, un'umana dai tratti meticci e indicanti origine Jen ma anche Milleniane, li osserva con curiosità. Smascherata e messa alle strette, la giovane di nome Elka, afferma di essere un'avventuriera solitaria, sempre in cerca di occupazione e di occasioni per mettersi alla prova e guadagnarsi una lauta ricompensa e di essere stata attirata soprattutto dal fatto che aveva visto Elderen incidere sul tavolo il simbolo (Acqua) ritrovato sul contenitore dell'orbe. Elka non spiega cosa la lega al simbolo ma è chiaro che questa storia la vede in qualche modo coinvolta.

Gargosh prima di congedarsi, lascia il gruppo con un ultimatum: due giorni di tempo per accettare l'incarico da lui proposto: accompagnarlo fino alla tomba di Torhild Flametongue alla ricerca della leggendaria ascia.

---

18 YARTHMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.  
HALLS OF THE HUNTING AXE.

NOTE.

[1] I nani KOGOLOR sono gli antichi nani di Mystara. Sono gli antenati e precursori della razza nanica dei DENWARF (gli attuali nani creati da Kagyar che, in seguito alla Grande Pioggia di Fuoco, abbandonò i sopravvissuti Kogolor, considerati deboli e inadatti alla sopravvivenza, a favore appunto dei Denwarf). I Kogolor attualmente sono considerati estinti anche se i loro antichi insediamenti possono essere tutt'oggi ritrovati, soprattutto nel continente orientale di Skothar, a riprova della loro esistenza e della loro grandezza.

ELKA REDWOOD



LX. Nel pomeriggio del 18 Yarthmont, il gruppo fa ritorno alla tomba e scopre che questa è sorvegliata da un paio di guardie private dai tratti un pò ambigui e sospetti (hanno il volto marchiato con strani simboli e rune disegnate con della cenere). Entrati nel complesso sotterraneo per Alethra è ancora forte la sensazione di morte e, soprattutto, non morte che alberga nella cripta. All'interno di una piccola alcova infatti Reline e Alethra e Elka devono affrontare lo spirito non morto di una sposa, probabilmente una banshee. Mentre lo affrontano nelle retrovie fanno la loro comparsa i due misteriosi individui di prima. Hanno la pelle ricoperta di ghiaccio e aculei e combattono servendosi di scariche di energia. Una volta uccisi anche questi due invasati, prosegue l'esplorazione della cripta e, grazie anche al nuovo apporto di Elka, che si rivela molto utile nell'individuare trappole, il gruppo prosegue speditamente. Un corridoio e una scala sembrano condurre verso il basso e questa volta è il turno di Naevia fare ricorso ai suoi talenti per muoversi in avanscoperta. L'elfa individua quello che sembra un tempio dissacrato. Al suo interno, un non morto simile a quello incontrato il giorno precedente sta risucchiando l'energia vitale dal corpo privo di sensi di una giovane. Senza alcuna remora o indugio Alethra, Reline, Vernon, Vimak e gli altri si gettano nella mischia. A questi si aggiunge un secondo non morto, un fext e il loro segugio abissale.

Sconfitto il trio del male, probabilmente formato da devoti di Alphaks o di Thanatos stesso, responsabile della sparizione di alcune donne da Yartar e soprattutto dell'Orbe della Distruzione, col ritrovamento di quest'ultimo e la liberazione della giovane, si conclude anche questa missione.

---

18 YARTHMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.  
THE WARLOCK'S TOMB (FROM BOOK OF LAIRS)



LXI. Usciti dalla tomba, con l'orbe ritrovato e la giovane salvata, la compagnia nonostante sia ancora notte piena si dirige al palazzo dove risiede la Baronessa delle Acque Nestra Ruthiol. Questa li riceve e dopo le presentazioni di rito con le due nuove aggregate al gruppo, Alethra e Elka, Francisco e compagni la aggiornano dei loro progressi. La baronessa prende in custodia l'Orbe della Devastazione e sotto la sua protezione Marisha, la giovane liberata nella cripta e ascolta con particolare interesse quanto il gruppo ha da dirle. In particolare è interessata alla missione che il giovane nano Gargosh Blusterhelm ha proposto alla compagnia. Esorta pertanto il gruppo ad intraprendere la ricerca della leggendaria Spezzaorchi (Orcsplitter), l'ascia da battaglia appartenuta al re dei Kogolor di Belsimer, Torhild Flametongue e si offre di pagare lautamente la compagnia affinché la tenga aggiornata sui propri progressi.

Ritornati alla "Wink and Kiss" il gruppo si concede il meritato riposo. Tutti tranne Rek'Sai che preferisce fare un giro notturno per parlare con le sue fonti locali.

Dopo le preghiere del mattino, Francisco contatta magicamente Dunbar Stormkinder e lo

mette al corrente della morte di Sha e gli fa richiesta di raggiungerli con il suo Fenditore-di-Nubi per poterne portare il corpo al Monastero di appartenenza per una degna sepoltura. Dunbar fa sapere che giungerà nel giro di due o tre giorni. A quel punto Reline, in compagnia di Nevia e Elderen si offrono di restare a Yartar per aspettare il nano. Confidando sulla maggiore velocità di spostamento rispetto al gruppo che viaggerà con dei carri, si danno appuntamento a Summit Hall.

In tarda mattinata vengono avvicinati nuovamente da Gargosh. Il nano sembra particolarmente scosso e stranito. Afferma che qualcuno nel corso della notte gli ha sottratto il taccuino nel quale aveva appuntato tutti i suoi appunti e le ricerche fatte per trovare l'ascia. Nonostante questo insiste per partire quanto prima per "Le Sale della Ascia della Caccia" (Halls of the Hunting Axe).

Il gruppo acconsente e accetta l'incarico ma pretende un cambio di percorso rispetto a quanto programmato inizialmente da Gargosh. Una volta giunti infatti a Westbridge essi dirigeranno a Larice Rosso (Red Larch) anziché direttamente a Beliard. Questo perché, poco prima e in assenza del loro cliente, Rek'Sai ha condiviso con loro alcune delle informazioni ottenute nel corso della notte. A Larice Rosso pare che un uomo di nome Endrith Vallivoe si sia vantato di un recente acquisto fatto da un mercante proveniente da Wormford. Si tratterebbe di un prezioso ed antico manoscritto scritto in nanico. Le fonti di Rek'Sai hanno il forte sospetto che il tomo facesse parte della raccolta di dodici volumi che viaggiavano con lo storico che era aggregato alla delegazione scomparsa e diretta da Skyfyr a Rock Harbor. Definiti gli ultimi dettagli e fatti gli acquisti per il viaggio il gruppo composto da Vimak, Rek'Sai, Francisco, Alethra, Vernon e Elka possono partire in compagnia del bizzarro nano.

Durante il tragitto che da Yartar li porta a Triboar il gruppo incrocia due cavalieri di Samular e la loro scorta. Questi confermano che la delegazione non è mai giunta a Summit Hall e proprio per questo, su mandato della lady al comando dell'Ordine, Ushien Stormbanner, si stanno dirigendo verso Yartar per relazionare la Baronessa delle Acque. In tarda serata la compagnia giunge a Triboar, una cittadina che prospera grazie al mercato dei cavalli. Alla locanda "La Casa dei Cinghiali" dall'affabile e cordiale locandiere apprendono che la sparizione della delegazione non è l'unico mistero che affligge la Valle Dessarin di questi tempi. Altre misteriose sparizioni, accorse negli ultimi tempi, hanno interessato gente più o meno famosa della Valle. In particolare egli racconta di un avventuriero locale, un elfo originario di Shiye-Lawr (il regno degli elfi situato in Alphatia) di nome Gervon che non sarebbe più tornato, insieme ai compagni, da una missione di routine da ormai 10 giorni. Oltre loro risultano scomparsi anche un altro paio di noti mercanti di Rock Harbor: Kharloss e Jarlee.

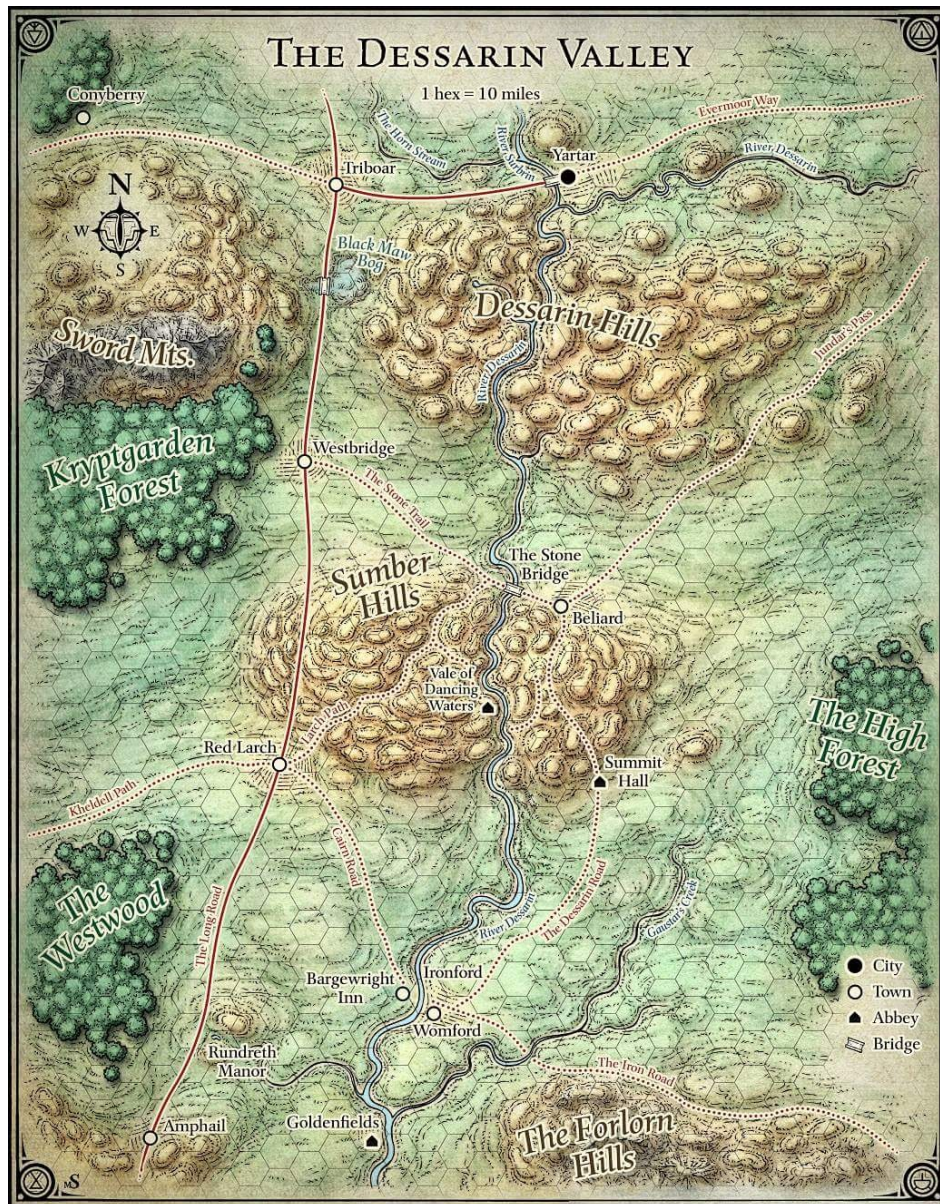
Il giorno seguente il gruppo copre la strada che da Triboar porta a Westbridge senza particolari incontri che non siano i frequenti mercanti e le relative scorte che percorrono le strade della valle. Giunti a Westbridge, un grosso paese sorto a ridosso della Strada Lunga, prendono alloggio alla "Locanda del Raccolto" (Harvest Inn) l'imponente caravanserraglio a ridosso del quale s'è poi nel corso degli anni sviluppata la cittadina. Herivin Dardragon, un halfling originario di Stoutfellow (Alphatia), si dimostra un locandiere gentile e premuroso nonché una importante fonte di notizie. Il rapimento dalla loro fattoria, situata poco fuori città, dei fratelli Oric e Lathna ad opera di briganti è sicuramente la notizia che tiene banco in città.



Dardragon confida infine anche le sue preoccupazioni nei riguardi di una nana di nome Wulgreda, una rappresentante della Legge nella Valle, anch'ella non tornata dal suo ultimo viaggio.

---

19-20 YARTHMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.



LXII. Nella serata del 20 YARTHMONT il gruppo giunge nell'incantevole cittadina di Larice Rosso (Red Larch), luogo di passaggio per la gran parte delle carovane mercantili dirette da Skyfyr a Rock Harbor, da Esterhold ai regni di Minaea a sud e Thonia a nord. La città sorge su ciò che rimane di un bosco di rossi larici, da cui il suggestivo nome. Il primo edificio che il gruppo decide di visitare è il Santuario delle Fedi (Allfaiths Shrine) una struttura monolitica di pietra bianca. Al suo interno, in nove nicchie, sono racchiuse le statue delle principali divinità venerate in questa parte del continente orientale [1]. Francisco e Alethra fanno la

conoscenza con i due sacerdoti che prestano servizio al momento al tempio: Imdarr Relvauder è un taciturno chierico del Generale Eterno. Ha fatto voto di silenzio con chiunque non sia seguace del suo dio o faccia parte dell'Ordine della Lama per cui, dopo un approccio difficile, parla solamente con la paladina di Thonia. A lei conferma che la più importante fonte di notizie storiche sulla Valle e sulle Torri Infestate è Ushien Stormbanner, leader dei Cavalieri di Samular che hanno sede a Summit Hall. La loquace Lymmura Auldarhk è invece una giovane e avvenente ragazza di colore, seguace della dea Ninsum. Interrogata sulle numerose scomparse che hanno interessato la Valle, indirizza la compagnia alla "Locanda della Spada Oscillante" (The Swinging Sword) oppure alla Taverna "L'Elmo di Highsun" inesauribili fonti di pettegolezzo e informazioni.

Nel frattempo all'Elmo Vernon e Gargosh Blusterhelm prendono un tavolo e fanno la conoscenza di Zomith, un'imponente mezzorca originaria della regione di Tanagor che sembra colpita da un'insaziabile sete di vino. Alla vista di Vimak, che nel frattempo giunge alla taverna col resto della compagnia, la più che alticcia mercenaria tanagoriana, perde ogni freno inibitorio e dà il via ad un esplicito corteggiamento nei confronti del goliath. Il mezzo-gigante, pressato dai compagni, si sacrifica e asseconda il desiderio carnale di Zomith con la quale passerà una "complicata" notte di passione. Da questa però apprende che non più di quindici, venti giorni prima ella si era intrattenuta e ubriacata con una guardia che aveva il compito di scortare la Delegazione scomparsa e può così confermare tutte le notizie sull'itinerario del convoglio fin qui raccolte.

Contemporaneamente Rek'Sai compie una perlustrazione della cittadina, sempre alla ricerca delle sue preziose "fonti". Ignorando i compagni che si stanno rifocillando all'Elmo, con un sacchetto di pane caldo e profumato, si dirige poi alla Locanda della Spada Oscillante dove ha modo di conoscere l'avvenente locandiera, una mezzosangue alphetiana di nome Kaylessa Irkell e la giovane cameriera Ghileeda.

Stanchi di sentire le urla che provengono dalla stanza in cui Vimak e la mezzorca stanno consumando la loro notte di passione, il resto della compagnia, decide di andare a cercare un alloggio per la notte alla Locanda. Mentre vi si avvicinano incrociano un vecchio ingobbito e cieco da un occhio che tira un cavallo. L'uomo è Iraun Thelder, lo stalliere della locanda. Elka si accorge che sulla sella del destriero è raffigurato un simbolo a lei ben noto (la Runa dell'Acqua). Il suo approccio con lo stalliere insospettisce quest'ultimo che si allontana di gran passo. Seguito dall'avventuriera minaeana questi arriva fino ad un edificio fatiscente situato ai margini della città. Qui ad attenderlo c'è un uomo corpulento che recuperato il cavallo si dilegua nella notte. Entrati nella Locanda il gruppo trova Rek'Sai e, con l'eccezione di Vimak, è di nuovo ricompattato. In locanda Francisco approccia Fratello Eardon, un elfo di Shiye-Lawr, nonché chierico di Ixion. Questi afferma di essere un viaggiatore in continuo spostamento tra le città della Penisola di Esterhold in quanto promotore del culto del Signore della Luce. Afferma di giungere da Beliard, dopo essere passato da Westbridge e anche lui conferma di aver visto la Delegazione di Skyfyr a Beliard tre settimane prima.

Il gruppo a questo punto decide di fare un ultimo tentativo per quella notte e di recarsi all'edificio dove Elka ha visto Iraun Thelder consegnare il cavallo al misterioso forestiero. Quando vi giungono però scoprono che si tratta di una sorta di ostello economico, con diversi alloggi, occupati per lo più da lavoratori stagionali che prestano servizio alla cava di pietra, posto ai limiti della città. Prima di rientrare definitivamente alla Locanda per la notte, Rek'Sai prova a fare una nuova puntata fino al panificio (alle 2 di notte!!!). Quando ritorna dal gruppo afferma di aver visto una figura incappucciata fissarlo dall'alto della cava e



convince così Alethra a seguirlo. Quando vi giungono i due trovano solo delle impronte che confermano la presenza di un individuo ma queste si perdono nel bosco. Prima di rientrare in Locanda una scossa tellurica scuote il terreno. Non è nulla di particolarmente forte o catastrofico ma la sua durata è quantomeno lunga e inusuale. Anche in Locanda la scossa è in parte percepita ma la stanchezza è troppa e il sonno prende il sopravvento.

- - -

20-21 YARTH MONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.

NOTE.

1. Vedi nella sezione FILE il documento "PotA in Mystara - Il tempio di Red Larch
2. Luoghi visitati nel corso del primo giorno a Red Larch (vedi mappa)
  1. Allfaiths Shrine
  2. The Swinging Sword
  3. The Helm at Highsun
  4. Mother Yalantha's
  8. Lorren's Bakery
  16. Waelvur's Wagonworks
  18. Mellikho Stoneworks
  21. The Market
  22. Vallivoe's Sundries

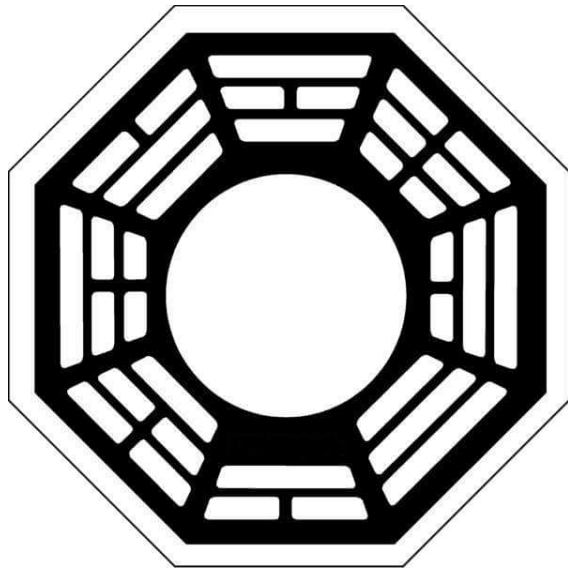


LXIII. La mattina il gruppo si ricompatta e anche Vimak è sopravvissuto alla lunga notte. Alethra e Francisco si dirigono al Santuario per le preghiere del mattino mentre il resto del gruppo fa colazione alla Locanda e fa il punto sulle informazioni raccolte la notte precedente. Un grido spezza però l'apparente quiete cittadina, urla concitate provengono alla Piazza del Mercato. Il gruppo accorre e quando arriva scopre che una voragine si è aperta al centro della piazza. Alcuni bambini e una donna corsa in loro aiuto sembrano essere caduti all'interno del cratere che si apre in una caverna sotterranea ben più grande. Alcuni anziani del villaggio cercano di fare ostruzione e di impedire che gli altri si avvicinino ma è davvero difficile tenere lontana Alethra e lo stesso Vimak che si fanno strada con la forza. Giunti al limitare del pozzo Rek'Sai viene fatto calare con una corda e nel giro di pochi minuti i bambini e la donna sono estratti, spaventati ma illesi. Nello scendere però lo stregone alphetiano compie un'incredibile scoperta che potrebbe essere la causa della ritrosia di alcuni abitanti del posto a lasciare avvicinare i forestieri. La caverna presenta infatti due apparenti uscite, uno stretto budello che conduce, dopo qualche centinaio di passi ad una botola di legno sbarrata dall'esterno e una porta di pietra che reca inciso un misterioso simbolo esagonale. Un simbolo che corrisponde alle descrizioni fatte a suo tempo da Francisco e Sha e Reline e Nevia e che riguardavano la Stazione Freccia. Questa volta il simbolo però è leggermente diverso e raffigura un sole bianco, o una perla. Vernon si rivela ancora una volta un fine investigatore e dando sfoggio di tutte le sue capacità deduttive ripercorre in superficie il percorso compiuto lungo il budello. Questo lo porta da Waelvur, un fabbricante di carri e carrozze. Fingendosi un potenziale acquirente, il rampollo alphetiano ha la scusa per entrare nella bottega dell'artigiano e avere qui la conferma che il passaggio conduce proprio ad una botola che si trova all'interno dell'officina.

Prima di fare un nuovo punto della situazione in seguito all'importante scoperta, Rek'Sai decide di recarsi da Vallivoe, un antiquario che ha il suo negozio lungo la strada e che stando alle sue informazioni, è entrato in possesso di un libro nanico. Da Endrith Vallivoe, un anziano e scorbutico venditore delle più disparate cianfrusaglie, Rek'Sai compra il libro e l'informazione secondo la quale il negoziante avrebbe acquistato il libro da un mercante di passaggio che a sua volta l'aveva comprato da un misterioso contrabbandiere in quel di Womford. Il libro, è evidente, fa parte di una raccolta di antichi testi nanici e stando alle informazioni fin qui raccolte era tra i beni trasportati dalla Delegazione Scomparsa.

---

21 YARTHMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.



LXIV. La compagnia comincia a fare un nuovo punto della situazione e nel mentre, a spron battuto, giungono in città Reline e Nevia che, allarmate dai messaggi di Francisco e dal cambio di programma si erano messe in marcia un paio di giorni prima dirette a Larice Rosso (Red Larch).

A quel punto le due avventuriere vengono aggiornate sui progressi del gruppo e sulle scoperte fatte, in particolare sul ritrovamento della porta misteriosa così simile a quella della Stazione Freccia. L'incontro viene interrotto da urla di terrore che provengono dalla Piazza del Mercato. Quando vi giungono vedono alcuni paesani che scappano terrorizzati: tre grosse creature insettoidi stanno fuoriuscendo dalla voragine apertasi la mattina. Il loro comportamento è aggressivo e così il gruppo si attiva per arginarne l'azione. Approfittando del panico e del fuggi fuggi generale che ha svuotato la piazza, la Compagnia decide di scendere, una volta uccisi gli hankegs, nel sottosuolo e di esplorare il complesso sotterraneo che si apre dietro la porta e sotto la città. La porta è di pietra e a parte il simbolo sembra essere di fattura nanica, così come il resto dei corridoi. Al loro interno trovano porte di pietra con scolpiti nani Kogolor appartenenti al clan Besilmer e oramai estinti da Mystara. Un lungo corridoio dal soffitto sospettoso cela una sofisticata trappola costituita da gabbie di metallo, pronte a piombare sugli ignari avventurieri. Elka conferma che si tratta di una trappola a controllo manuale e azionata da un misterioso individuo che si cela dietro l'ennesima porta di pietra e che osserva gli avventurieri tramite una stretta feritoia. Superata anche questa insidia giungono in una stanza in cui è presente una pietra, una sorta di lapide su cui è scolpito un monito: "NON INFASTIDITE GLI SCAVATORI" . Ai piedi della pietra è bloccato in posizione prona un ragazzino, in evidente stato di malnutrizione e disidratazione. Liberato e abbeverato questi afferma di chiamarsi Braelen e di essere il figlio undicenne di Rotharr Hatherhand, uno dei Credenti, ovvero dei "saggi" del villaggio e depositari della "verità" sugli Scavatori e sulle Pietre Moventi. Egli conferma infatti che solo alcuni esponenti del villaggio conoscono dell'esistenza di quelle caverne e di una stanza in cui si trovano delle pietre che di tanto in tanto "comunicano" con i Credenti attraverso i loro movimenti. Di recente però è giunto in città un uomo di nome Larrakh che sembra aver assunto la guida dei Credenti in quanto in grado di interpretare correttamente i messaggi delle Pietre Moventi. La Compagnia decide di volerci vedere meglio in tutta la faccenda e così prosegue nell'esplorazione del



complesso sotterraneo. In una stanza successiva trovano i resti di un nano Kogolor, un eroe di nome Ironstar, che probabilmente fu pietrificato. I suoi resti furono ritrovati nel 1459 AL [1]. L'idea che questo complesso fu scavato e ricavato su antiche strutture Kogolor è sempre più rafforzata. Ai piedi del nano la Compagnia trova delle offerte votive, tra le quali un pugnale magico[2]; offerte però che non vengono toccate per "non dispiacere gli Scavatori". Una nuova porta conduce in un corridoio. Qui trovano un vecchio, mezzo cieco e spaesato. Questi, intimorito, afferma di chiamarsi Baragustas e di essere un devoto Credente. Il suo compito è solamente quello di ammonire gli avventurieri e coloro che oseranno "attirare la collera degli Scavatori disturbandone il riposo". Solo i Credenti e il "Prete della Terra" Larrakh possono accedere alla stanza delle Pietre Moventi. Gli avventurieri non sono dello stesso parere e senza indugio entrano nella stanza successiva.

La stanza è enorme, 130 piedi per 110 piedi (ca. 40 metri per 30) e con un soffitto ad oltre 20 piedi (6 metri). Al suo interno vi sono delle strane pietre e dei menhir, immobili ma sospesi a circa mezzo metro da terra. Tra le ombre Rek'Sai scorge dei movimenti ma prima che il gruppo possa organizzare una difesa viene colpito da un potente incantesimo che ne rallenta i movimenti. Scoppia così uno durissimo scontro tra il gruppo e il Prete della Terra Larrakh che ben presto viene assistito da sei individui, i Portatori di Dolore, corazzati con impenetrabili (o quasi) armature di pietra!

Alla fine comunque, anche questa volta, il gruppo esce vittorioso dall'impegnativo scontro.

---

21 YARTHMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.

NOTE.

[1] Il calendario di riferimento per la nostra campagna è quello Thyatiano. Esso ha un anno zero che corrisponde all'incoronazione del Primo Imperatore di Thyatis. Gli anni pertanto si distinguono in BC (Before Crowning e AC After Crowning). Attualmente voi siete nell'anno 1005 AC. Il calendario Alphatiano, usato ovviamente in Alphatia, nelle sue colonie e in questa parte di mondo (la Penisola di Esterhold) ha invece il suo anno zero che corrisponde al "landing" ovvero all'arrivo in Mystara dei primi coloni alphatiani. La fortuna vuole che questo avvenne esattamente 1000 anni prima dell'incoronazione del primo imperatore thyatiano. Per cui voi ora siete nel 2005 AL (After Landing).

Nello specifico il ritrovamento fatto dai primi scavatori della statua del nano Ironstar corrisponderebbe al 459 AC e quindi a 546 anni prima degli eventi narrati/giocati.

[2] Il pugnale ha una lama con striature blu e un'impugnatura rivestita da cuoio blu. Sul pomolo presenta una scritta in draconico, "RESZUR" al cui comando la lama si illumina di luce bluastra.



LXV. Finito lo scontro con il Prete della Terra, il gruppo comincia ad esplorare l'enorme stanza alla ricerca della soluzione al mistero delle Pietre Moventi. Sia Alethra che Reline percepiscono e avvertono la strana reazione che le loro armi risalenti all'epoca di Blackmoor hanno in reazione al luogo. Entrambe puntano verso il centro della stanza. Qui si concentrano le ricerche del gruppo che dopo aver rimosso del terriccio scopre inciso sul terreno il misterioso ottagono che era raffigurato anche nell'antica porta di pietra posta all'ingresso del complesso sotterraneo. Alethra trova una piccola sfaccettatura a forma di prisma posta al centro del simbolo e vi colloca la gemma contenuta all'interno della sua arma. A quel punto gli otto monoliti che fluttuano sparsi nella stanza si dispongono in fila. Poi cominciano ad eseguire una serie di spostamenti e ad assumere delle figure che portano sia Francisco che Rek'Sai Sorrow a intuire che dietro quei movimenti si nascondano dei numeri, un codice e quindi un messaggio. Grazie alla loro sagacia i due giungono a capo del mistero. Le Pietre Moventi stanno comunicando nell'antica lingua di Thonia "EGG IS BACK". L'uovo è tornato. Quando Francisco pronuncia la misteriosa frase, come in risposta ad un codice di comando, le otto pietre si dispongono in corrispondenza dei vertici dell'ottagono inciso al suolo. Sui monoliti cominciano ad apparire dal nulla rune indecifrabili di "fuoco verde" che dall'alto al basso scendono in sempre più rapida sequenza. Una voce assente e priva di emozione si diffonde dai monoliti. E' la "voce" della Stazione Perla che, come era avvenuto per la Stazione Freccia, comunica al gruppo tutta una serie di preziose informazioni [1]. Durante quello che la Stazione Perla autodefinisce un processo di ripristino e di messa in funzione si odono altre due voci, una sorta di dialogo avvenuto in un altro tempo e in un altro luogo tra una creatura che si qualifica come un Wu [2] di nome Benares

e probabilmente il super-ego dell'Uovo di Folaga stesso. Dal dialogo tra i due si apprende che l'Uovo, destatosi dal suo sonno millenario, ha convinto il Wu a lavorare per lui, affinché questi gli crei le quattro armi dell'Apocalisse, in grado di richiamare i quattro profeti a cui a sua volta l'Uovo ha affidato il compito di aprire i quattro nodi con i rispettivi Piani Elementali. Accortosi però della presenza del gruppo, semplici parassiti agli occhi del super essere, questi ne determina la terminazione e per questo prende il controllo della Stazione Perla. Dai monoliti partono dei fasci di luce verde composti da migliaia di piccole rune verdi. Questi condensandosi danno forma e vita ad un essere umanoide che si materializza sotto gli occhi increduli della compagnia. L'Algorith, un essere creato dalla pura logica che tiene unito l'universo, attacca il gruppo. Vernon prima e Reline poi cadono sotto i suoi colpi costituiti da ondate di energia psichica e dalle due lame vorticose di pura forza. L'unione e compattezza del gruppo però, ancora una volta, riesce a far sì che anche questo avversario, decisamente tra i più letali finora incontrati, sia sconfitto. La Stazione Perla cessa così ogni segno di attività. Le Pietre Moventi cadono al suolo inermi e immobili. Il gruppo decide quindi fare ritorno in locanda dove fa un nuovo punto della situazione e pianifica le azioni per l'imminente futuro.

LEVEL UP !!! (SESTO LIVELLO)

---

21 YARTHMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.

NOTE.

[1] Nel file "LA STAZIONE PERLA" riporto integralmente il dialogo avvenuto tra il Wu Benares e l'Egg of Coot.

[2] Benares afferma di essere un Wu, una razza creata dai Triclopi di SANSHJIAMA allo scopo di servire questi ultimi.



LXVI. La notte che segue gli eventi della Stazione Freccia è vissuta da tutti i membri del gruppo con sogni agitati e pensieri circa gli eventi incredibili cui hanno assistito. In particolare Francisco non riesce a dormire e viene richiamato al Santuario delle Fedi da un "richiamo interiore". L'indomani, su insistenza del nano Gargosh Blusterhelm, il gruppo riprende la ricerca della leggendaria Spezzaorchi (Orcsplitter), l'ascia da battaglia appartenuta al re dei Kogolor di Belsimer, Torhild Flametongue facendo rotta verso Beliard. Reline e Nevia, d'accordo con Francisco e il resto del gruppo, si propongono di svolgere indagini separate sulle Sumber Hill. Stando infatti al racconto di un pastore di nome Larmon Greenboot, giunto a Red Larch il giorno prima, questi di ritorno col suo gregge da Bargerwright Inn aveva scorto quattro tumuli freschi sulle alture. Reline quindi, risoluta a non rallentare la ricerca dell'ascia leggendaria, si offre di andare a svolgere le dovute indagini. Il gruppo così si separa nuovamente.

Giunte sul crinale alle prime ore del pomeriggio del 22 YARTHMONT, Reline e Nevia cominciano a indagare sulla natura dei tumuli. Qui, sepolti alla meno peggio, trovano i resti di quattro persone: un nano di Skyfyr, probabilmente facente parte della delegazione scomparsa, una guardia della scorta armata della delegazione stessa, un cavaliere dalla veste bianca e il piumaggio del mantello nero e infine un uomo dalla pesante armatura di pietra, in tutto e per tutto simile a "portatori di dolore" incontrati il giorno precedente. Fattasi sera le due decidono di accamparsi e durante la notte possono osservare alcuni fuochi, che indicano la presenza di un accampamento, lungo il fiume Dessarin che serpeggia fino a Bargewright Inn.

Francisco, Alethra, Rek'Sai Sorrow, Vimac, Elka, Vernon Roche e Gargosh prendono dunque il Sentiero del Larice (Larch Path) che porta a Beliard. Il giorno successivo, il 23 YARTHMONT, la dove il sentiero si immette nella Pista di Pietra (The Stone Trail) incrociano il cammino con un viandante solitario, un nano dalla fisionomia inusuale di nome Ebek Gorund. Anche lui sembra essere diretto a Beliard e gli viene quindi dato un passaggio su uno dei carri. Confabulando con lui si apprende che anch'egli è in qualche modo legato alla delegazione scomparsa di Skyfyr. Per motivi personali è infatti alla ricerca di uno storico che viaggiava con il convoglio: il nano Bruldenthar. Quando i due carri giungono al Ponte di Pietra (the Stone Bridge) trovano ad attenderli alcuni mercenari che hanno il chiaro intento di fermarne la ricerca dell'ascia. Si tratta di cinque nani appartenenti al Clan del Lupo sotto la guida di un mago alphetiano di nome Cavil Zaltobar. Nello scontro il mago e tre dei mercenari vengono uccisi mentre gli altri due vengono catturati. Sotto l'imposizione di una zona di verità da parte di Alethra questi confessano di essere stati ingaggiati da Dranni Splithelm, il cugino di Gargosh, apparentemente intenzionato a recuperare l'ascia prima del cugino. Giunti a Beliard e consegnati alle autorità locali i due sicari, il gruppo fa tappa alla locanda del Cavaliere della Guardia. Qui dal locandiere, un affabile mezzosangue di nome Neshor Fleurdin, apprendono che la delegazione era passata di qui e che poi aveva fatto rotta per Summit Hall ma che qui non era mai giunta. Da Senya, la sua giovane inserviente, apprendono invece che per gran parte della loro presenza in locanda, gli uomini della delegazione scomparsa erano stati accuratamente tenuti d'occhio da un solitario monaco che indossava una inquietante maschera dorata raffigurante una gargolla. Rek'Sai Sorrow compie il suo consueto giro in città alla ricerca di informazioni "alternative". Al suo ritorno aggiorna il gruppo circa il fatto che un mandriano di nome Eann aveva menzionato il fatto di aver incrociato la delegazione poche miglia a sud di Beliard dopo che questa aveva preso la Strada Dessarin (Dessarin Road). Subito dopo il loro passaggio alcuni cavalieri su cavalcature alate avevano sorvolato la zona e preso la stessa direzione della delegazione.

Nel pomeriggio del 23 YARTHMONT Reline e Nevja, con i corpi recuperati, fanno ritorno a Red Larch. Qui si dirigono al Santuario di Tutte le Fedi (Allfaiths Shrine) dove ad accoglierle, come sempre, trovano la giovane Lymmura Auldarhk, sacerdotessa di Ninsum. Questa li aiuta a ricomporre i corpi e a preservarli dalla non morte, dopodiché insieme al connestabile del villaggio, Harburk Tuthmarillar, un veterano in pensione, provano a fare delle supposizioni circa le cause (violente) che hanno portato alla morte dei quattro e i motivi della loro sepoltura nelle colline. Anche Larmon Greenboot, il pastore che per primo aveva segnalato la presenza delle tombe, viene risentito ma il suo racconto non desta sospetti. Reline chiede a Lymmura di parlare con i defunti e di interrogarli circa gli eventi legati alla loro morte ma questa afferma di non esserne in grado. Suggestisce però di accompagnarla a Goldenfield dove, finito il suo servizio al Santuario di Tutte le Fedi, farà ritorno tra pochi giorni e di incontrarsi con l'abate Ellardin Darovik.

Il mattino seguente, il 24 Yarthmont, la compagnia prende la Strada Dessarin. Francisco decide di mandare un messaggio magico [1] a Reline e Nevja chiedendo loro di svolgere con la dovuta prudenza anche indagini circa i cavalieri di Feathergale Spire che a questo punto sembrano sempre più coinvolti nella storia.

A circa quindici miglia a sud di Beliard il gruppo avvista corvi e avvoltoi volare in cerchio ad



un miglio circa in direzione del fiume. Vimak, Vernon, Rek'Shai, Alethra e il nano Eberek decidono di andare a investigare mentre il resto del gruppo si accampa per il pranzo. Giunti in una radura scorgono gli evidenti resti di una battaglia. Qui infatti si trovano i cadaveri di una dozzina di soldati recanti le insegne di Skyfyr e che presentano ferite mortali sia da armi da mischia che da magia. Sotterrati sotto due separati tumuli di pietre si trovano invece alcuni bugbear e una donna vestita con un saio monacale e con indosso una maschera dorata raffigurante una gargolla. Le tracce di numerosi altri bugbear e umani conducono inequivocabilmente al fiume. Vimak fa quindi ricorso ad un potere fin qui mai manifestato e trascende il suo spirito all'interno di quello di uno degli avvoltoi presenti nella zona. Attraverso l'animale "vola" seguendo il corso del Fiume Dessarin fino a raggiungere un fortilizio sul fiume in via di ristrutturazione. Sulla rocca, probabilmente una delle quattro rocche "infestate", sventola un vessillo bianco con un guanto armato di colore blu. Ripreso il cammino la compagnia, seguendo le indicazioni di Gargosh, in serata si stacca dalla Strada Dessarin e giunge a quella che sembra un'antica strada lastricata. Alcuni archi di pietra e altre rovine decadenti indicano che quanto rimane dell'antica gloria del regno di Besilmer è oramai imminente dall'essere trovato.

Nel frattempo Reline e Nevia decidono di recarsi a Feathergale Spire per verificare quale sia la natura di questo ordine di cavalieri che solca i cieli della Valle Dessarin. Per copertura decidono di portarsi dietro il cadavere del caduto, identificato stando all'abbigliamento, come appartenente all'ordine cavalleresco. Nel pomeriggio del 24 YARTHMONT le due giovani avventuriere giungono alla torre: una slanciata costruzione di pietra calcarea e marmo bianco che si scaglia verso il cielo come una spada sguainata. Qui, con non poca sorpresa, vengono accolte amichevolmente da una giovane e carina donna cavaliere che afferma di essere Savra Balabranta! Questa, che sembra non riconoscere affatto il caduto, le porta in cima alla torre al cospetto del lord Comandante Thurl Merosska. Questi, con modi nobili e raffinati, le invita a fermarsi per la festa del decennale della Società dei Cavalieri di Feathergale che avrà luogo la sera stessa. Reline e Nevia, accompagnate dalla timida Savra, hanno modo così di rinfrescarsi e cambiarsi in preparazione alla festa. Alle due non passano inosservati alcuni particolari strani nei comportamenti dei Cavalieri nonché l'assoluta e innaturale magrezza.

Alla cena, a cui partecipano tutti i cavalieri di Feathergale, in qualità di ospite, oltre a Reline e Nevia presenza anche un affascinante elfo di nome Windharrow, originario del Regno di Eusdria, nell'estremo occidente del continente di Brun e dai modi oltremodo raffinati e galanti. Thurl Merosska, tra un brindisi e un altro, introduce ai presenti quelli che sono i precetti della Società (nobiltà d'animo, purezza di sentimenti, spirito cavalleresco, maestria nel volo e nel combattimento aereo, supremazia della nobiltà, ecc.) e racconta in parte dei suoi nobili natali alphantiani (afferma di essere un nobile proveniente dal Regno di Floating Ar). La serata scorre piacevole, impreziosita dai canti di Windharrow che corteggia in maniera palese Naevia. D'improvviso però giunge la notizia che una manticora è stata avvistata sorvolare la valle sottostante. Il lord Comandante dà così il via alla caccia alla quale decidono di prendervi parte anche Naevia e Reline. Le due, cui vengono affidati due ippogriffi, si lanciano subito all'inseguimento della selvaggia fiera magica e ben presto si trovano ad essere le uniche due rimaste sulle sue tracce. Quando Reline, con un colpo di spada laser ben assestato stacca quasi di netto la testa della bestia questa precipita al suolo. Giunte sul luogo dell'abbattimento vengono fermate da un uomo uccello dai tratti

rapaci. Questi afferma di essere Aarakocr ed esprime la sua gratitudine per l'uccisione del mostro. E' però perplesso per la loro commistione con i Cavalieri di Feathergale che afferma essere dei malvagi adoratori del male e praticanti sacrifici umani. L'uomo uccello sembra sincero e le due avventuriere decidono di aiutarlo ad uccidere anche la seconda manticora che preda la Valle del Sospiro (Sighing Valley). Una volta uccisa anche la seconda bestia Aarakocr fa loro dono di una pietra, che fatta oscillare, è in grado di emettere un forte fischio e promette che non farà mancare loro, in caso di bisogno, il suo aiuto e quello dei suoi simili. Ritornate a Feathergale con le teste delle manticore, vengono accolte come eroine. Windharrow si apparta con Nevia mentre Reline trascina con se, nella sua camera, la giovane Savra Balabranta con l'intento di scoprire da lei la vera natura della Società cavalleresca. Quando Reline confessa di conoscere il padre di Savra e di volerla riportare a casa questa, sentendosi tradita dalla nuova amica per la quale comincia a provare un forte sentimento d'affetto, va in escandescenza. Sopraffatta però dalle argomentazioni della più forte donna dei Regni del Nord, Savra cede e ha un crollo emotivo. In lacrime si getta tra le braccia dell'amica e confessa i suoi "peccati" e la malvagità che si annida dietro la facciata di nobiltà dei cavalieri di Feathergale. Sopraffatta dal forte stress emotivo la giovane di Yartar sprofonda in un sonno sereno. Nel frattempo Naevia si concede ad una notte di passione con Windharrow. Questi però, poco prima dell'alba, e con l'amante addormentata, fa entrare nella stanza alcuni uomini armati che sopraffanno e catturano l'elfa. Contemporaneamente, al piano di sotto, anche Reline e Savra vengono catturate dal sopraggiungere in massa di uomini armati.

Al sorgere del sole le tre donne, legate e incappucciate, vengono condotte in cima alla torre, al cospetto del lord Comandante Thurl Merosska, dei suoi uomini e dell'elfo Windharrow. Merosska sentenza che il loro tradimento è stato scoperto e che per questo verranno sacrificate a Yan-C-Bin mentre Savrà subirà nuovamente il processo di condizionamento al Tempio dell'Odio Ululante. Senza altri giri di parole le due donne vengono gettate dall'alta torre.

Mentre precipitano scorgono delle ombre oscurare a tratti il cielo e forti artigli afferrarle. Aarakocr e altri uomini uccello del suo clan sono giunti in loro soccorso salvandole da morte certa.

Spogliate di tutti i loro averi e aiutate dagli uomini uccello, le due donne giungono in serata a Red Larch.

---

22-24 YARTHMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.

Note.

1- Francesco Gheno: il testo è da definire.

EBEREK GORUND



LXVII. Il gruppo guidato da Gargosh entra nella radura dove anticamente aveva sede la Sala delle Asce della Caccia, il mausoleo eretto dai nani Kogolor in onore del loro re Torhild Flametongue. Ora non rimangono però che ruderi e ricordi dell'antica gloria del regno di Besilmer: un arco di trionfo [X2], la Sala delle Asce della Caccia [X4], una statua spezzata di un nano che "vigila" l'intera zona [3]. Sullo sfondo della radura scorgono infine un terrapieno su cui spicca l'ingresso della tomba [X7]. Vernon scorge delle serie di impronte, probabilmente di elfi, che dalla Sala conducono al terrapieno. Francisco per tutto il tempo si sente osservato. Esplorando ciò che rimane della Sala delle Asce della Caccia, la compagnia trova quattro stanze sotterranee, ognuna caratterizzata da enormi ingranaggi di pietra e dai simboli dei quattro elementi. Dopo una serie di tentativi ed elucubrazioni operano nel modo corretto i quattro ingranaggi, apparentemente collegati tra loro e in grado di azionare un meccanismo più complesso e nascosto nel sottosuolo della radura.

Risoluti a trovare l'Ascia di re Torhild e sempre più insospettiti dal comportamento di Gargosh decidono di scendere nell'antica tomba. Un mausoleo di proporzioni titaniche, dove sono custodite le tombe di numerosi eroi nani dell'era del regno di Besilmer, nasconde l'ennesimo meccanismo e ingresso segreto alla tomba del re. Quando vi giungono vengono attaccati da due statue guardiane che mettono a dura prova le abilità del gruppo. Queste infatti sembrano essere immuni alle armi non magiche e in grado di assorbire le stesse all'interno del proprio corpo. Una volta sconfitte, grazie all'uso della Radianza del Sole, potente invocazione del potere dell'Immortale Ixion, Francisco capisce che Gargosh è in realtà una creatura ostile. Messo alle strette questi invoca l'aiuto di Drannin Splithelm, "suo" cugino che per tutto il tempo, insieme ad alcuni complici, aveva seguito le mosse del gruppo. Vernon però ha la prontezza di tirare una leva col quale chiudere il passaggio che conduce alla tomba. Drannin, uno dei mercenari che lo accompagnava e un enorme costrutto di ferro

nero vengono di fatto tagliati fuori. Il gruppo si trova così chiuso nella tomba di re Torhild con due nani berserker al servizio di Drannin. Ne scoppia uno scontro: i due nani vengono facilmente sopraffatti e Gargosh viene stordito e catturato. Al suo risveglio la compagnia prova a interrogarlo e appare evidente che non si tratti del nano che fino a quel momento aveva asserito di essere.

Interrogato questi infatti afferma di lavorare per conto di Drannin e di essere disposto a collaborare col gruppo, rivelando loro tutte le informazioni delle quali è in possesso, in cambio della promessa, vincolata al giuramento da parte di Francisco ed Alethra, di essere liberato. Pieni di dubbi sul da farsi, Rek'Shai apre nel frattempo l'antico sarcofago che dovrebbe celare le spoglie mortali del re dei Kogolor ma in realtà fa solamente scattare una trappola. Un gas velenoso riempie la stanza e a farne le spese è proprio Gargosh che, già debilitato dallo scontro col gruppo e dalle percosse subite, muore. A quel punto la verità sul presunto nano viene a galla quando sotto gli occhi esterrefatti della compagnia le sue sembianze cambiano in quelle di un umanoide dalla pelle grigia e privo di connotati.

Bloccati all'interno della finta tomba di re Torhild Flametongue e decisi a trovare un'uscita alternativa alla rampa di scale che Vernon ha provvidenzialmente chiuso, i membri del gruppo cominciano a ispezionare palmo a palmo la stanza. Elka trova un passaggio segreto che seguito conduce alla vera tomba. Rimossa la pietra tombale la compagnia trova le spoglie mortali del re dei nani e Spezzaorchi, la sua leggendaria ascia da battaglia. Seguendo le indicazioni di Alethra il gruppo non viola le sacre vestigia né tanto meno si impossessa dell'arma. Alcuni rumori nel frattempo attirano Vernon che riconosce delle voci conversare dalla cima della scalinata che ora s'è di nuovo aperta. Quando va a investigare il gruppo si imbatte in un trio di elfi capeggiato da un'elfa alphetiana, di Shiye Lawr, di nome Ariana Riverlost. Vernon riconosce nei tre il fazzoletto rosso che ne indica l'appartenenza agli Araldi di Saturnius, un'organizzazione che vive ai margini della legalità, attiva soprattutto in Alphatia e nelle sue colonie e che si batte per l'abrogazione della schiavitù e per l'uguaglianza dei popoli. I tre, che riconoscono in Vernon Roche un affiliato, confermano che erano a guardia dell'antico sepolcro con l'intento di proteggere l'antica ascia dalle avidi mani di saccheggiatori di tombe quali Drannin Splithelm. Ariana conferma infine che ha visto il nano lasciare l'antico sito Kogolor in compagnia dei suoi scagnozzi. Elifar, uno degli Araldi che accompagna Ariana, consegna al gruppo un diario caduto a Drannin durante la fuga e lo consegna a Rek'Shai che ad una prima analisi lo identifica come il diario del vero Gargosh. Una rapida occhiata al documento rivela che le ultime annotazioni del nano risalivano al 18 YARTHMONT, giorno del loro primo incontro, nel quale il giovane ed entusiasta avventuriero di Sala di Mithral, raccontava di come aveva incontrato Francisco e compagni e di come era in attesa della loro risposta. Infine esprimeva rammarico e preoccupazione per l'atteggiamento del cugino Drannin che descriveva come un perfido e arrogante nobile abituato a prendersi ciò che voleva anche con l'uso della forza e dell'inganno. Nel diario Rek'Shai trova anche una mappa, probabilmente disegnata a mano da Gargosh e accanto ad essa un simbolo raffigurante un ottagono entro il quale è disegnato un bastone. Un'annotazione a margine in nanico riportava la dicitura "VERGA = CADUCEO".

Usciti dalla tomba, il gruppo e gli elfi di Shiye Lawr decidono di accamparsi per il meritato riposo. Gli Araldi di Saturnius, in segno di stima per il comportamento tenuto dal gruppo all'interno dell'antica tomba, donano alcuni oggetti magici alla compagnia.

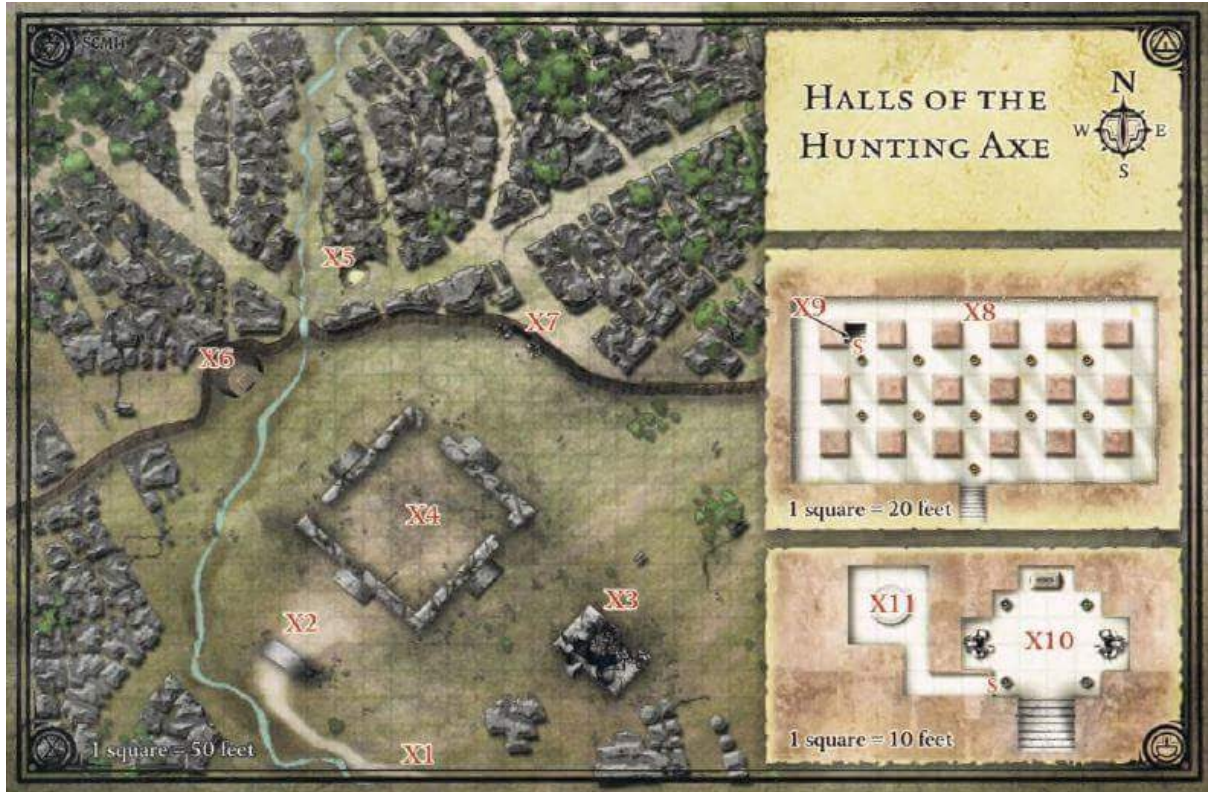


Nel frattempo Reline e Nevia [...]

---

24 YARTHMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE.



Tutta la notte è disturbata da lunghe e prolungate scosse telluriche che impediscono al gruppo di godere del meritato riposo. La mattina poi un caldo torrido e innaturale, fin dalle prime luci dell'alba, rende particolarmente sconsigliata e pesante il viaggio verso Summit Hall. Incendi spontanei accompagnano per tutta la mattinata il viaggio della Compagnia, avvolta da un'anomala bolla di calore. D'improvviso un lampo squarcia il cielo, nuvoloni neri oscurano a notte il cielo e una pioggia gelida e torrenziale comincia a scendere. Tra un lampo e l'altro Eberek scorge stagliarsi per un breve istante nel cielo una colossale figura amorfa e caratterizzata da innumerevoli tentacoli. Solo un'allucinazione? La pioggia scende abbondante per alcune ore e rende ancora più impervio il cammino riducendo di fatto la strada ad un fiume di fango. Incostante e bizzarro il tempo atmosferico cambia ancora e la pioggia si trasforma in neve! In serata il gruppo giunge a Summit Hall, la neve ha smesso di



scendere e un vento temperato ha ristabilito una sorta di calma nella guerra tra gli elementi. A Summit Hall, sede dei Cavalieri di Samular [1] vengono introdotti al cospetto di Lady Ushien Stormbanner che sta al comando di questo sparuto e isolato gruppo di paladini di Utnapishtim. Dopo averla aggiornata sullo scopo della loro missione e degli strani eventi nei quali si sono imbattuti nel corso delle loro indagini, ella conferma che la maschera dorata della gargolla trovata addosso ad uno degli assalitori della delegazione di Skyfyr appartiene senza dubbio ad uno dei monaci dell'Ordine della Pietra Sacra. Ordine che da alcuni mesi si è insediato in una delle quattro Rocche Infestate. Con il gruppo conviene sulla necessità di indagare sugli occupanti delle quattro Rocche, gli avamposti costruiti secoli prima dai Cavalieri della Ruota di Fuoco [2] a protezione della Valle dagli orrori del sottosuolo. Rocche che appunto, dopo secoli di abbandono, sono state occupate da quattro gruppi diversi di persone nel giro di poco tempo [3]. Nel corso della nottata parte del gruppo svolge ricerche nella piccola ma ben fornita biblioteca di Summit Hall. Oltre alle informazioni sull'Ordine dei Cavalieri di Samular e sulle Rocche, Eberek, interessato a trovare una soluzione all'immagine che ha visto stagliarsi nel cielo, si imbatte nella descrizione di una divinità antica di nome Slizzark la Strisciante, conosciuta anche con l'appellativo di "Colei che sta in agguato", signora delle creature marine malvagie. Ad essa sembra essere associato un gruppo occulto noto come Società del Kraken. Vernom, incuriosito dal racconto del compagno, mostra a lui il medaglione recuperato dagli assalitori di Yartar, il gruppo di assassini che uccise Sha e che era guidato dall'Uomo-pesce (sahuagin) di nome Ghald. Le cose sembrano collegate e collimare perfettamente.

Il giorno successivo, il 26 Yarthmont, il gruppo si rimette in marcia. Lasciati i carri e cavalli in custodia dei cavalieri di Samular proseguono a piedi fino alle sponde del fiume Dessarin. Qui grazie alla magia di Eberek attraversano il fiume. In serata il gruppo arriva a Rivergard Keep e chiede udienza al "lord" Comandante della Brigata di Ventura. Jolliver Grimjaw, un individuo spregevole e volgare, si rivela disinteressato alla loro proposta di ingaggio e questo insospettisce molto il gruppo che è costretto ad abbandonare la rocca. Risolto ad approfondire meglio la natura e le intenzioni del misterioso mercenario, il gruppo manda Eberek, con sembianze di ragno, all'interno della rocca. Qui il druido ha modo di carpire il dialogo tra Jolliver e i suoi sottoposti. Ad una donna misteriosa dalla pelle bluastra di nome Urshnora affida il compito di "occuparsi della compagnia" sulle cui reali intenzioni egli nutre dei dubbi. Infine incarica un certo Shoalar di portare al suo signore, Gar Shatterkeel, notizia dell'arrivo di un gruppo di "ficcanaso" alla rocca.

Quando Eberek ritorna dal gruppo e gli aggiorna sulle sue scoperte Elka ha un sussulto al sentire il nome di Shatterkeel. La donna di Minaea conferma di essere da tempo sulle tracce degli assassini del suo compagno: Jolliver e Shatterkeel. In particolare sa che quest'ultimo è a capo dell'Onda Dirompente (Crushing Wave) un culto legato al Male Elementale. Le sue informazioni la conducevano fino a Jolliver e ai suoi mercenari che sa essere appunto solo una copertura per il culto.

Nel frattempo Elderen, il rakasta originario di Dunadale, viene raggiunto dallo gnomo Dumber e con lui e l'equipaggio del Fenditore di Nubi intraprende un lungo viaggio per riportare al Tempio della Via dei Quattro Elementi, le spoglie mortali della compagna caduta in battaglia. Da Reline e Nevvia, mandate ad investigare a Feathergale Spire, invece non giungono notizie da giorni.

---

25-26 YARTHMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.

NOTE.

1. L'Ordine dei Cavalieri di Samular prende il nome dal suo fondatore, Samular Caradoon, un paladino di Utnapishtim, originario di Minaea. Oggi le sue vestigia riposano in una cripta consacrata situata sotto Summit Hall. Affianco alla sua tomba si trova quella dell'amato fratello, Renwick Caradoon che però, a detta di Ushien, non contiene le spoglie del defunto. Solo Samular Caradoon conosceva il contenuto della tomba del fratello e ovviamente il suo segreto è custodito nel suo silenzio di morte.

2. Quest'Ordine di Cavalieri, devoti al Signore della Luce Ixion, ha costruito le rocche dodici secoli prima, sui punti d'accesso all'antica città Kogolor di Besilmer per impedire che gli orrori che risalivano dal sottosuolo potessero emergere in superficie. In seguito ad un'invasione Jennita di enormi proporzioni furono spazzati via dalla Penisola di Esterhold. Le rocche vennero abbandonate e invase nei secoli a seguire dalle più svariate creature. Da qui presero, per i locali, il nome di Rocche Infestate.

3. Stando alle informazioni che Ushien Stormbanner riesce a dare al gruppo Feathergale Spire è stata occupata da un gruppo di cavalieri provenienti da Floating Ar, uno dei regni di Alphatia famoso per le sue isole fluttuanti, la sua flotta di navi volanti e per lo studio dell'Elemento dell'Aria. A capo dei cavalieri si dovrebbe trovare appunto un lord alphatiano di nome Thurl Merosska. A Rivergard Keep invece sembra essersi insediato un gruppo di mercenari che offrono servizi di scorta alle imbarcazioni mercantili che affrontano i viaggi lungo il Fiume Dessarin. La guida di questa banda in arme è affidata ad un individuo di nome Jolliver "Jolly" Grimjaw. La terza rocca invece è stata occupata da un gruppo di monaci di cui anch'ella sa veramente poco: l'Ordine della Pietra Sacra. Della quarta rocca non sa molto se non che sia stata avvicinata da druidi provenienti da tutto l'Ovest del continente.



LXVIII. Elka fa appena in tempo a terminare il suo racconto e Eberek a fare ritorno da Rivergard Keep che il gruppo viene attaccato in massa dai seguaci dell'Onda Dirompente (Crushing Wave) guidati dalla fathomer Urshnora e supportati dalle forze mercenarie al soldo di Jolliver Grimjaw. L'attacco si sussegue ad ondate che si infrangono però, senza successo, contro la resistenza della Compagnia. Alla fine, con le forze nemiche completamente annichilite, la sola Urshnora viene fatta prigioniera. Interrogata la donna, che afferma con orgoglio di essere stata marchiata e scelta da Olhydra, la Principessa dell'Acqua del Male (Elementale) e di essere al servizio del suo Unico Profeta, Gar Shatterkeel, lancia il suo anatema sul gruppo affermando di non temere la morte perché presto Olhydra giungerà nel Primo Piano (dimensionale) e sommergerà l'intera Valle Dessarin, Esterhold poi e Mystara infine, in un oceano senza fine dove solo lei e i suoi prescelti sopravviveranno all'olocausto d'acqua. In un ultimo disperato assalto suicida la donna si trasforma in un serpente d'acqua ma viene abbattuta dai dardi magici scagliatele contro da Francisco.

Con gran parte delle forze di Rivergard Keep neutralizzate il gruppo, su spinta di Elka che vede la sua vendetta sempre più vicina, decide per un'incursione nella Roccaforte Infestata. Elka sfrutta le sue innate doti e scavalcato il muro di cinta e neutralizzate le sole guardie alla porta consente al resto del gruppo di accedere dentro la fortezza. Qui si accorgono ben presto che sono ridotte a poche unità le forze del castello anche se agguerrite e non disposte ad arrendersi. Alla fine del lungo e sanguinoso scontro che si protrae per interminabili minuti nel piazzale della fortezza e lungo il molo, cadono uno a uno i nemici di Elka e della compagnia: la sacerdotessa del culto dell'Onda Dirompente Drosnin e soprattutto Jolliver Grimjaw, che si rivela in tutto il suo orrore, essere un cinghiale mannaro. Il solo Shoalar Quanderil, uno genasi dell'acqua, riesce a fuggire in extremis dalla sua barca, ormeggiata al pontile e presa d'assalto da Alethra, Vimak, Eberek e Vernon.

Per il gruppo giunge il momento, finalmente, di rifiatore e di completare l'esplorazione della Rocca Infestata ora, apparentemente, deserta e liberata dalla presenza dei cultisti seguaci di Olhydra e del suo Profeta Gar Shatterkeel.

---

26 YARTHMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.

JOLLIVER GRIMJAW, abietto e crudele mercenario al soldo di Gar Shatterkeel e del Culto dell'Onda Dirompente si rivela essere ancora più mostruoso di quanto appariva. Egli infatti era un cinghiale mannaro, maledetto dalla licantropia!



LXIX. Con la fine della lunga battaglia a Rivergard Keep scende sulla Rocca e sulla Compagnia un silenzio innaturale. Prima di concedersi il meritato riposo, con davanti ancora alcune ore prima che sorga l'alba, il gruppo decide di esplorare la parte interna del castello sul fiume. Nel grande salone delle udienze trovano alcuni documenti redatti dallo stesso Jolliver Grimjaw riguardanti la gestione quotidiana di Rivergard Keep e dei suoi mercenari ma anche una missiva anonima proveniente da Red Larch e che avvisava il mercenario dell'arrivo in città della Compagnia stessa. Proseguendo nell'esplorazione vengono rinvenuti e liberati alcuni giovani adolescenti, rapiti da Jolliver e dai suoi uomini, per essere usati come inservienti. Oltre a Anya, Berd e Nayreen, originari di Womford, trovano anche i due fratellini Lathna e Oric di Westbridge. Ancora una volta Vimak fa ricorso alla sua affinità con gli animali per mandare un corvo fino a Summit Hall con l'incarico di recapitare un messaggio ai Cavalieri di Samular [1]. Mentre Francisco e Alethra impartiscono la giusta punizione al cuoco di Rivergard Keep e sui suoi due aiutanti, rei stando ai ragazzi, di aver abusato di loro nei mesi della cattività, gli altri si rifocillano attingendo alle scorte della rocca stessa. Rek'Shai nel frattempo, studiando incuriosito la conformazione delle stanze, trova un passaggio segreto che accede ad una scala a chiocciola che sembra condurre ad un fiume sotterraneo. Le sue deduzioni vengono avvallate presto dalla confessione dei tre prigionieri, ammorbiditi dalla "punizione di Ixion", che confermano come esistesse una via segreta in grado di collegare la Rocca al Tempio del Culto dell'Onda Dirompente. Sceso per indagare Rek'Shai giunge ad un approdo sotterraneo che si affaccia su un fiume che sembra perdersi nell'oscurità. Un paio di barche sono ormeggiate, legate solo con delle corde. Spintosi a ridosso dell'acqua per valutarne la profondità, lo stregone viene afferrato all'improvviso da un arto artigliato e pallido che lo trascina sotto acqua. Fortunatamente il suo tonfo viene percepito da alcuni compagni rimasti nel salone delle udienze che prontamente si precipitano in suo soccorso. Rek'Shai scampa così alla morte per mano di alcuni ghouls che erano in agguato sotto la superficie delle oscure acque del fiume. La compagnia, davvero stremata, decide di riposare.

Alle prime ore del pomeriggio viene presa la decisione: ai ragazzi viene affidata una delle imbarcazioni affinché possano guardare il fiume e attendere l'arrivo dei Cavalieri di Samular

mentre il gruppo prende la seconda barca e comincia a percorrere il buio canale sotterraneo che sembra portare dritto nel cuore delle Colline Sumer. Dopo quasi un'ora il gruppo giunge in quella che sembra essere un'ampia caverna sotterranea. Un approdo illuminato da una torcia si apre alla loro destra. Alcuni individui, tra cui spicca una donna e un grassone deforme dalla pelle color verde acqua stanno parlottando, apparentemente ignari del gruppo.

L'indecisione che segue, circa la condotta da seguire, però consente al drappello di scorgere infine la barca. E' la donna la prima ad interloquire con gli occupanti della barca e a chiedere le generalità e i motivi della loro visita. Vernon prova la via diplomatica fingendo di essere giunti fin qui per portare un messaggio al Profeta ma il suo inganno viene subito scoperto. Scatta così la rappresaglia dei cultisti dell'Onda Dirompente. La donna compie un balzo prodigioso nel fiume dove, sotto le acque, ad attenderla, c'è un grosso squalo che le funge da cavalcatura. Nello scontro che segue, tra palle di fuoco, dardi magici e inseguimenti lungo un passaggio attiguo vengono coinvolte altre guardie del culto e con loro un sacerdote. Il grassone, un fathomer, che si era dato alla fuga, torna sui suoi passi dopo essersi trasformato in un grosso serpente d'acqua. Il gruppo però ha alla fine la meglio e, dopo aver liberato l'area dalla presenza nemica, prende possesso di una stanza per consentire così ad Alethra e Francisco di indossare le armature. La donna, a cavallo dello squalo, è l'unica ad essere scampata al massacro e per un attimo Francisco ha l'impressione di vederla passare in un canale sotterraneo attiguo, prima di vederla definitivamente sparire nell'acqua. Guardandosi attorno il gruppo ha l'impressione di trovarsi in una città sotterranea delimitata da canali attraversati da ponti.

---

27 YARTHMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.

Note.

1. Nel messaggio, scritto da Alethra e indirizzato a Lady Stormbanner, viene illustrata la situazione e chiesto che quanto prima siano inviati dei cavalieri in soccorso e per scortare i ragazzi alle rispettive case.





LXX. Un gong risuona lento in lontananza: la presenza della Compagnia all'interno del Tempio dell'Onda Dirompente è stata segnalata. Con tutti i sensi all'erta i membri del gruppo proseguono nell'esplorazione dell'antica città nanica di Tyar-Besil, ora sotto il controllo dei cultisti devoti a Olhydra. Dopo aver trovato due grandi stanze deserte[C8], con dei larghi invasi vuoti, a detta di Eberek probabilmente un tempo usati come silos per granaglie o altre scorte alimentari per la città sotterranea, il gruppo incappa in una seconda stanza[C9] nella quale sono asserragliati alcuni devoti di Olhydra, questa volta guidati da un uomo avente una strana gemma di ghiaccio al posto di uno dei due occhi. Anche su questi il gruppo ha la meglio e ha così accesso ad un canale sotterraneo che sembra portare a delle cascate. La Compagnia però decide di ignorare per il momento il canale, anche perché non avrebbe modo di navigarlo per dedicarsi all'esplorazione della stanza verso la quale, prima di essere ucciso da Francisco e dai suoi dardi magici, aveva tentato la fuga l'uomo con l'occhio solo. Qui [C10] si imbattono in una strana fontana, ancora funzionante, raffigurante una gargolla. L'inquietudine colpisce subito vari membri della compagnia che provano l'alienante sensazione di essere scrutati nell'intimo e nel profondo dei propri ricordi. E' Vimak per primo ad accorgersi della presenza di due bizzarre creature aventi un unico e grande occhio verde capace di proiettare un'onda di energia necrotica. Anche queste due aberrazioni vengono infine uccise. Questo consente di esplorare a fondo la stanza e soprattutto la porta che da essa porta ad un corridoio che sembra perdersi all'infinito nel buio. La Compagnia decide di ignorare il tunnel e di proseguire nell'esplorazione di Tyar-Besil e dopo aver verificato che i timori di Alethra circa la scomparsa della barca che li ha portati fin qui erano fondati, oltrepassa il ponte [C6] che conduce al cuore del Tempio. Non appena giungono in quella che sembra essere una piccola piazzetta circondata da bassi edifici di pietra, il nano Eberek sente di essere osservato. Alcuni movimenti e rumori inducono il gruppo ad andare ad esplorare una casa alla loro sinistra [C12] ma appena lo fanno vengono aggrediti da due mostruose e alte creature verdi dalla pelle coriacea e dai movimenti dinoccolati. Contemporaneamente dall'edificio alle loro spalle [C13] marcato con il simbolo delle fauci nere escono numerosi uomini lucertola. Lo scontro è violentissimo. Rek'Shai e Francisco devono dare sfoggio di tutto il loro repertorio di evocazioni magiche e preghiere, mentre Vimak, Vernon e Alethra respingono e abbattano una a una le creature. Elka colpisce ripetutamente i nemici, abbattendone in gran numero sfruttando la sua abilità nel colpire e poi sparire. Eberek, trasformatosi in un grosso orso, si avventa infine su una delle creature verdi, probabilmente un troll d'acqua, e lo dilania facendolo a brandelli. L'epilogo della battaglia si svolge in una piazza interna [C11] caratterizzata da una fontana, in parte distrutta, raffigurante tre sirene danzanti. Qui viene incenerito un terzo troll acquatico che aveva tentato di accerchiare la Compagnia. Alla fine dello scontro, dei tre troll solo uno riesce a darsi alla fuga gettandosi nel canale in prossimità di un secondo ponte [C15] mentre gli uomini lucertola vengono uccisi fino all'ultimo. Entrati nella loro dimora/tana con raccapriccio gli avventurieri scoprono ossa, anche umane, divorate dagli umanoidi. Alcuni rumori attirano l'attenzione di Vernon per cui il gruppo, ancora una volta, prima di aprire l'ennesima porta e addentrarsi nella piazza attigua [C22] si prepara allo scontro. Qui infatti, parzialmente nascosta dietro sei colonne di marmo rosso corallo, si trova un'altra decina di cultisti capeggiati da un fathomer. Rek'Shai scaglia loro contro una palla di fuoco e per gran parte dei seguaci di Olhydra non c'è scampo. Prima di morire l'ultimo di loro però riesce a suonare nuovamente il gong, legato tramite due catene a due delle colonne. L'acqua del lago sotterraneo [C21] alla loro sinistra inizia ad incresparsi. Un'onda sembra avanzare

velocemente verso la piazza e verso il gruppo che attonito osserva l'enorme carapace di una testuggine dragona fuoriuscire dalle acque. Inorriditi e impauriti vedono la creatura leggendaria fuoriuscire dalle acque scure del lago e velocemente cominciano a darsi alla fuga. Solo Vimak, Vernon e Elka, rimasti indietro, non riescono ad essere sufficientemente abili e veloci da scappare alla furia del mostro che, emerso dalle acque lascia uscire dalla bocca spalancata un'ondata di vapori ustionanti. Vimak e Vernon sopravvivono all'ondata di vapore. Elka invece, investita in pieno, cade a terra, apparentemente morta sul colpo. Vimak, in un impeto di coraggio prova a tornare sui suoi passi per recuperare il corpo della giovane minaeana ma con sorpresa vede che quest'ultima si desta, sospinta da una forza interiore straordinaria e rimessasi in piedi comincia a correre verso la salvezza della tana degli uomini lucertola. Al sicuro dietro la spessa porta di pietra, il gruppo fa un veloce punto della situazione. Se sono ancora tutti vivi è per la loro forza d'animo e abbondante fortuna. Tutti sono gravemente feriti e provati nel fisico e nello spirito. La Compagnia ha decisamente bisogno di riposarsi per recuperare le energie perse. Viene pertanto deciso di ritornare nella stanza della fontana [C10] e lì di provare a nascondersi ed eventualmente a resistere dagli abitanti del Tempio.

---

27 YARTHMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.



LXXI. Ritornati nella stanza della fontana [C10], Francisco prima e altri poi trovano il coraggio di assaggiare l'acqua magica che scaturisce dalla stessa e ne hanno subito un

immediato giovamento. L'idillio e l'attimo di tranquillità però è di breve durata. Un volto umano, formato dall'acqua della fontana, si materializza davanti agli avventurieri. È il volto di Gar Shatterkeel, Profeta del Culto dell'Onda Dirompente che, adirato oltre ogni misura per la profanazione del tempio di Olhydra, promette una morte lenta e tormentata a Vernon e compagni qualora non si arrendano subito a lui e ai suoi seguaci. In cambio della resa promette una giusta morte per affogamento per placare l'ira della Principessa dell'Acqua del Male Elementale. Ovviamente Francisco e Alethra rispondono per le rime minacciando la ritorsione da parte del Signore della Luce Ixion. La battaglia ha così inizio. Un vortice d'acqua elementale si materializza nel centro della stanza e rischia di travolgere tutti con le sue onde dirompenti non fosse per la magia di protezione (dispel magic) del chierico di Ixion. Un gruppo di bugbear capeggiati da un prete del culto cerca di farsi largo nella stanza assediata ma anche quest'onda d'attaccanti viene respinta. Vimak prova allora a inseguire il prete che, rimasto solo, inizia una repentina fuga ma giunto nel piccolo spiazzo antistante il canale sotterraneo si trova di fronte tutte le forze congiunte del Culto dell'Onda Dirompente, capeggiate dallo stesso Gar. Saggiamente il goliath ritorna sui suoi passi per informare i compagni della situazione. Dato il poco tempo a disposizione la Compagnia propende per abbandonare repentinamente e senza alcun indugio il tempio, inoltrandosi nel lungo corridoio buio che sembra portare a nord in direzione, secondo i calcoli di Vernon, della Valle delle Acque Danzanti e del Monastero della Pietra Sacra. Il gruppo marcia così forzatamente per diverse ore seguendo l'angusto passaggio sotterraneo, concedendosi solo una breve pausa per un riposo fugace. Dopo quelle che paiono alcune ore la Compagnia scorge dinanzi a sé una luce provenire da quella che sembra una caverna ben più ampia. Elka viene mandata in avanscoperta e scorge un'ampia sala dall'alta volta sorretta da sei enormi pilastri di pietra. Un profondo crepaccio divide in due la sala nella quale, legate con catene alle rocce dei pilastri, si trovano due grandi creature dalla pelle grigio scura dalla forma vagamente riconducibile a squali di pietra dalle robuste e tozze zampe. Quando torna per informare il resto del gruppo della situazione questi, provato dalle precedenti battaglie e dalla stanchezza accumulata, decide di accamparsi sul posto e di provare a riposarsi. Il riposo però è bruscamente interrotto dal sopraggiungere di 3 grossi ogre. Questi quando si imbattono nel gruppo vengono però facilmente aggirati dallo stesso che, appreso che il territorio in cui si stanno per addentrare appartiene a Marlos Urnrayle, Profeta della Terra Nera, fanno ricorso a tutte le informazioni fin qui in loro possesso per millantare la simpatia per il culto e l'importanza della loro missione di natura diplomatica. Gli ogre vengono così convinti a lasciare che il gruppo si accampi e si prepari l'indomani ad incontrare il Profeta e a mantenere però segreta la loro presenza al resto dei seguaci di Marlos per non perdere il merito del loro comportamento. Gli ogre, menti semplici appagate dalle succulente "prelibatezze" donate loro dagli avventurieri, accettano di buon grado. Il gruppo ha così modo, finalmente, di godere del giusto riposo.

### LEVEL UP !!! (SETTIMO LIVELLO)

Dopo aver riposato nel buio corridoio, tra i membri del gruppo si accende una discussione circa la condotta da tenere. Vernon vorrebbe incontrare subito Marlos e affrontarlo al pieno della forza ma le troppe incognite che il territorio del Culto della Terra Nera offrono inducono il resto dei suoi compagni a propendere per tornare sui propri passi per affrontare Gar Shatterkeel e il Culto dell'Onda Dirompente. Così è dunque e la compagnia ritorna indietro.

Giunti nuovamente alla sala del mercato [C22] e affrontati alcuni ex seguaci del culto, ora ridotti a meri spettri non morti (ghoul), il gruppo supera un ponte che attraversa il canale sotterraneo [C24]. Una doppia porta con dipinto il simbolo dell'Acqua del Male Elementale è l'ultimo ostacolo tra la Compagnia e il cuore del tempio. Vernon si avventa sulla stessa per aprirla ma viene investito da un tuono di energia che lo getta a terra. Dopo che Francisco elimina l'incantesimo di protezione la porta può essere quindi aperta. Il gruppo ha accesso così al Tempio dell'Acqua Elementale vero e proprio. Qui ad attenderli, oltre lo stesso Gar Shatterkeel, anche lo genasi Shoalar Quanderil e diversi cultisti. La battaglia ha così inizio innescata da una palla di fuoco di Rek'Shai che interrompe l'ennesimo tentativo di monologo del Profeta di Olhydra.

Tra vortici d'acqua elementale, turbini di neve, piogge di ghiaccio da una parte, palle e muri di fuoco e energia radiante dall'altra lo scontro sembra portare ad un epilogo di vittoria per il gruppo. Shoalar prima e Gar Shatterkeel poi, però, hanno intenzione di vendere molto cara la pelle e una volta gettatisi nelle acque del canale interno dal tempio si mettono al sicuro dello stesso scivolando oltre le bocche dei nani di pietra che fungono da passaggio per il canale principale che porta al lago sotterraneo [C21].

---

27-28 YARTHMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE.

GAR SHATTERKEEL, PROFETA DEL CULTO DELL'ONDA DIROMPENDE



LXXII. Con il Profeta Gar Shatterkeel e il suo servo, il genasi d'acqua Shoalar Quanderil costretti a fuggire, per il gruppo giunge il momento di esplorare il tempio [C25]. Vernon Roche, gettatosi in acqua per recuperare le preziose asce scagliate contro il duo, intravede un tunnel sommerso [C26] da cui sembra fluire l'acqua che poi si riversa nei canali della città ma decide di non avventurarsi al suo interno. Avventurandosi oltre una porta nel tempio giungono ad un alloggio, ora apparentemente abbandonato [C27]. Qui recuperano dei testi di preghiera probabilmente scritti in aquan, una delle quattro lingue elementali, Proseguendo lungo un lungo corridoio che termina in una frana, raggiungono in prossimità di una stanza entro la quale Alethra Aleford percepisce una fortissima emanazione malvagia. Quando entrano in quella che sembra una stanza di passaggio [C28] tra questo livello dell'antica città di Tyar-Besil e la parte della stessa ancora più profonda, ad accoglierli trovano un umanoide dalle fattezze insettoidi. Rek'Shai lo identifica come un mezzoloth, un elemento mercenario delle schiere demoniache degli Yugoloth. Questi è evidentemente a guardia della scalinata che consente di accedere al Tempio dell'Uovo Elementale[1] e li accoglie con una serie di domande alle quali però Alethra e Francisco, oltraggiati dalla presenza nel Primo Piano di tale aberrazione, rispondono con evocazioni e preghiere ad Ixion, il Signore della Luce. Lo scontro, sebbene veda uno contro sette, è molto duro e richiede da parte di tutti enormi sacrifici e perdite. Alla fine il gruppo vince ma è decisamente prostrato. Mentre si riposano indecisi sul da farsi e se sia meglio proseguire dando la caccia a Gar Shatterkeel oppure se scendere la scalinata che porta nel profondo, il suono del famigerato gong, proveniente dalla piazza che si affaccia sul lago sotterraneo [C21 e C22] attira la loro attenzione. E' il segnale che la resa dei conti col Profeta dell'Onda Dirompente non può più attendere. Il gruppo decide così di ritornare fino alla sala delle colonne. In un primo momento questa sembra deserta ma all'improvviso scorgono ergersi dalle acque, al centro del lago, il Profeta. Questi scaglia su di loro le sue minacce e anatemi informandoli del fatto che "innocenti pagheranno per il loro sacrilegio e per i loro atti" e che "la città di Womford subirà gli effetti della sua ira, finendo presto inondata e sommersa dalla furia dell'Acqua del Male Elementale". Poi, con un impetuoso tsunami d'acqua che Gar riversa nella sala in cui si trovano, ha inizio lo scontro definitivo col Profeta. Questi non è solo ma è accompagnato da uno squalo bianco di enormi dimensioni che egli usa come cavalcatura per colpire e immergersi nell'acqua e da Bronzefume, la possente testuggine dragona. E' solo per miracolo, l'intercessione costante di Ixion e l'enorme forza di volontà dei membri del gruppo che alla fine Gar Shatterkeel viene sconfitto, stritolato a morte da Eberek che, trasformatosi in un enorme serpente constrictor, lo affronta nel suo elemento. Nel momento in cui il Profeta muore esso si trasforma in acqua: solamente il suo tridente rimane a testimoniare la battaglia e la vittoria conseguita. Sconfitto Gar il gruppo decide di rintanarsi in una stanza visitata in precedenza [C9] e facilmente difendibile e di riposarsi. Poi ritornano nuovamente nella piazza della fontana [C11] per completare l'esplorazione del Tempio. Vernon ode delle voci provenire da un piccolo edificio [C14] che si affaccia sulla piazza. Qui trovano due ogre. I due vengono aggirati da Vimak che spaccia il gruppo per mercenari al servizio di Jolliver Grimjaw e mandati dallo stesso in soccorso del tempio. I due decidono quindi di scortare la compagnia da Thuluna Maah, la loro padrona, che stando a loro si sarebbe recata da Morbeoth, un uomo dall'occhio di ghiaccio a capo delle difese occidentali del Tempio. Mentre la compagnia si sposta verso la parte occidentale della città [area C15] Vernon ed Elka entrano nella stanza lasciata incustodita dagli ogre e sottraggono agli stessi preziosi tesori. Nel frattempo gli altri, giunti al ponte di pietra [C15] che collega la parte centrale del Tempio



dell'Onda Dirompente al settore occidentale, vengono fermati da un troll d'acqua che emerge dal canale. Questi era il sopravvissuto dello scontro del giorno precedente e riconosciuti immediatamente i membri della compagnia ordine anche agli ogre di attaccarli. Lo scontro è violento e rapido e si conclude nel giro di pochi secondi con la morte dei due giganti e con la fuga repentina nelle oscure acque del lago [C3] del troll.

- - -

28 YARTHMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.

Note.

1. Questa informazione la apprenderà in seguito Rek'Shai traducendo grazie alla magia i testi scritti nei libri trovati nell'alloggio dei cultisti dell'Onda Dirompente. Stando appunto a questi sotto il Tempio del Culto dell'Onda Dirompente si troverebbe un tempio ancora più antico, chiamato "Tempio dell'Uovo Elementale" o "Tempio dell'Antico Male Elementale".



LXXIII. Mentre il gruppo, nuovamente riunito, cerca di fare il punto della situazione una misteriosa e inquietante donna si manifesta. Ha una inusuale bellezza che le conferisce un aspetto sinistro. Dice di chiamarsi Thuluna Maah e di voler offrire il suo "aiuto" al gruppo. La donna è accompagnata da un uomo dall'occhio ghiacciato[1] di nome Morbeoth e da un manipolo di Predatori del Culto dell'Onda Dirompente. Thuluna Maah si offre di fermare Shoalar Quanderil, il genasi incaricato da Gar Shatterkeel di scatenare sul villaggio di Womford l'ira devastante di un orbe della devastazione ma per farlo deve per forza assurgere allo stato di nuova Profetessa del Culto. Solamente l'arma dell'apocalisse Drown, il tridente che apparteneva a Gar, le consentirebbe però di completare tale processo. All'interno del gruppo nasce così un'accesa discussione con un riluttante Francisco determinato a salvare ad ogni costo l'innocente popolazione di Womford ma dall'altra parte l'intero gruppo non intenzionato a scendere a patti con la donna. Questa, come atto di fiducia, acconsente a fornire alla compagnia alcune informazioni vitali sul culto, sulla sua natura e sui legami che lo legano agli altri culti del Male Elementale [2]. Tutto questo però non sblocca la situazione nel corso della quale Francisco continua a rimanere solo contro tutti. A rompere lo stallo insormontabile è ancora una volta Rek'Shai che scatena i suoi attacchi di fuoco magico su Thuluna Maah e i suoi seguaci. Lo scontro che ne scaturisce è, complice il fatto che il gruppo è sfianato dalle numerose battaglie, di indicibile violenza. Un gruppo di bugbear, rimasti nascosti fino a quel momento, si unisce alla mischia ma a far pendere l'ago della bilancia dalla parte del Culto, almeno temporaneamente, è l'evocazione di tre serpenti d'acqua[3] che, gettati nel canale attiguo, si aggiungono alla mischia. Uno di questi afferra con i suoi tentacoli d'acqua il povero Francisco che trascinato sul fondo del canale comincia ad annegare. Nel frattempo Thuluna Maah si manifesta in tutto il suo orrido e reale aspetto, quello di una strega del mare. Dando però fondo alle proprie riserve magiche, alle pozioni e al proprio inesauribile istinto di sopravvivenza, il gruppo riesce, uno alla volta, a sconfiggere i nemici. A quel punto solo Francisco, ancora sott'acqua, rischia di morire ma Rek'Shai, che grazie alla sua magia riesce ad adattarsi all'ambiente acquatico riesce a portargli una pozione di respirare sott'acqua, di fatto salvandolo dalla stretta mortale del serpente d'acqua elementale.

Ricompattatisi i compagni decidono di esplorare le ultime stanze attigue nelle quali scoprono un'antica distilleria nanica [C16] e dei dormitori dove alloggiavano i predatori di Morbeoth [C17] e i bugbear [C18]. Un corridoio chiuso da un cancello [C20] di cui lo One-Eyed Shiver aveva la chiave, sembra condurre in direzione ovest. Tra i documenti di Morbeoth trovano alcune lettere anonime indirizzate a Jolliver Grimjaw e al Culto che avvisavano delle mosse del gruppo in quel di Red Larch. Vimak esausto si corica con il tridente ben stretto tra le mani, seguito a breve distanza di tempo dagli altri che sprofondano in un lungo sonno ristoratore [LONG REST].

Al risveglio è chiaro per tutti che alcune trasformazioni sono in atto nel corpo del goliath e che alcuni mitili stanno cominciando a crescergli addosso. Lo stesso mezzo gigante conferma di essere entrato in sintonia con l'arma dell'Apocalisse e di averne appreso i poteri (o parte di essi). Tra questi quello di creare gli orbe della devastazione oppure di aprire o chiudere delle fratture spazio tempo con il Piano Elementale dell'Acqua[4].

Francisco nel frattempo, ristabilitosi a pieno dopo gli eventi del giorno prima, manda alcuni messaggi magici a lady Ushien Stormbanner e a Lymmura Auldarhk nella speranza che

possano fare ancora qualcosa per impedire che si verifichi lo sterminio di innocenti in quel di Womford. Poi, su pressione del gruppo, in particolare di Vimak, decide di consultare le fiamme per determinare se sia opportuno o meno impegnarsi nel recupero della cassa custodita da Bronzefume, la testuggine dragona e di esplorare il tunnel sommerso trovato in precedenza da Vernon. Nella prima trovano un importante tesoro, nel secondo scoprono la sorgente d'acqua generatrice dei canali che occupano questa parte della città dei nani di Tyar-Besil e altri tesori tra i quali gli antichi tomi scritti dal nano Bruldenthar e trasportati dalla delegazione scomparsa di Skyfyr. Eberek subito interessatosi al contenuto dei libri che parlano dell'antica razza dei nani Kogolor e della loro città, trova di quest'ultima un'utile mappa.

- - -

28 YARTHMONT - 01 KLARMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.

Note.

1. I One-Eyed Shiver sono cultisti particolarmente devoti a Olhydra, la Principessa dell'Acqua del Male Elementale, da arrivare a strapparsi un occhio e a sostituirlo con un cristallo appositamente trattato al fine di incanalare nel proprio corpo i poteri dell'acqua e del gelo.
2. Il gruppo apprende da Thuluna Maah che i quattro culti elementali tra alterne e labili alleanze sono in realtà in conflitto tra di loro per il controllo del Tempio dell'Occhio (o Uovo) del Male Elementale. Questo si trova sotto la città di Tyar-Besil e i più potenti guardiani e campioni dei quattro culti ne sono a guardia. I quattro profeti erano, oltre a Gar Shatterkeel profeta del Culto dell'Onda Dirompente, Aerisi Kalinoth, Profetessa del Culto dell'Odio Ululante, Marlos Urnrayle Profeta del Culto della Terra Nera e infine Vanifer, Profetessa del Culto della Fiamma Eterna. Ognuno di essi possiede una delle quattro armi dell'Apocalisse: il tridente Drown, la lancia Windvane, la picca da guerra Ironfang e infine il pugnale Tinderstrike.
3. Tre dei Predatori del Culto dell'Onda Dirompente portavano, legate sul dorso, delle strane bombole ripiene d'acqua. Queste erano in realtà dei WEIRD TANK, appositi contenitori, in grado di trasportare altrettanti Serpenti d'Acqua Elementale (Water Weird)
4. Questo potere è limitato ad una volta tra un'alba e l'altra e al fatto di trovarsi all'interno di un Nodo Elementale. I nodi elementali sono aree di congiunzione tra il Primo Piano Materiale e il Piano Elementale.



LXXIV. Usciti dal Tempio dell'Onda Dirompente e tornati a Rivergard Keep , per i componenti del gruppo, è fin troppo chiaro che qualcosa a est, in direzione di Womford e Bargewright Inn è accaduto. Pesanti nuvoloni neri offuscano il cielo. Seguendo il corso del Fiume Dessarin incappano in evidenti segni di esondazione e quando in serata giungono in vista delle due città sono testimoni, per la seconda volta[1], di tutta la furia elementale che gli orbe sono in grado di scatenare. Womford non esiste praticamente più, al suo posto una distesa di fango e acqua. Solo gli edifici più imponenti sono scampati alla distruzione elementale. Come spettri alcuni abitanti si aggirano tra le rovine, alla ricerca di congiunti scomparsi sotto l'ammasso di fango che sembra essere caduto dal cielo come un torrente in piena. A ridosso della collina, sulla cui sommità si trova Bargewright Inn, apparentemente illesa, sono ammassate alcune centinaia di persone, gli scampati al disastro che attendono con poca speranza di poter entrare nella città protetta da alte mura e su cui sventola la bandiera di



Skyfyr[2]. Quando gli abitanti di Womford vengono interrogati questi raccontano, ancora con il terrore negli occhi, gli eventi drammatici di alcune ore prima, di come vento e pioggia si siano abbattuti d'improvviso sulla città, facendo esondare il fiume e distruggendo case ed edifici. A decine sono morti sotto il fiume d'acqua che s'è riversato dal cielo sulla cittadina mentre i più fortunati sono riusciti a scampare alla morte e a mettersi in salvo attraversando il Ponte di Pietra che congiunge le due sponde del Fiume Dessarin. Bergewright Inn non sembra però intenzionata ad accogliere i rifugiati e ad aprire loro le porte e s'è limitata pertanto a fornire loro solo dell'acqua e del cibo, però insufficienti al sostentamento di tutti i profughi. Mentre cercano di valutare la situazione scorgono giungere Lymmura Auldarhk, sacerdotessa di Ninsun conosciuta a Red Larch, in compagnia delle compagne ritrovate Naevia e Reline. Queste trascinano un carretto sul quale trasportano i corpi dei due membri della Delegazione Scomparsa ritrovati nelle tombe sul crinale delle colline a est di Red Larch[3].

Accampati attorno ad un fuoco, vecchi e nuovi amici, provano a fare il punto della situazione. Francisco, indossate le vesti del nonno, inquisitore di Ixion, annuncia a tutti che da questo momento è sceso formalmente in "guerra contro le forze del male" che si annidano nella Valle Dessarin, in particolare contro i culti elementali che come scarafaggi ne stanno corrompendo il sottosuolo e che pertanto non intende fare più sconti a nessuno o sottrarsi al suo dovere dogmatico di "portatore della Luce di Ixion nel mondo". Avvisa anche di aver chiesto ad Alethra formale giuramento e di mettersi a totale servizio dell'Inquisizione e che questa, accettando, di fatto è diventata il suo "braccio armato". D'ora in avanti nel gruppo farà valere la legge marziale e nessun segno di corruzione al male, vista come debolezza, sarà d'ora in poi tollerata o accettata. In particolare le sue parole sono un chiaro riferimento a Vimak che, dopo essersi sintonizzato magicamente con il tridente Drown, ha cominciato a manifestare segni inequivocabili di mutamento sia fisico che caratteriale. Rek Sai prova a intercedere presso l'inquisitore e la paladina ma senza grossi risultati. A sbrogliare la matassa e a evitare quello che sembra essere un epilogo fin troppo scontato ci pensa direttamente Vimak che propone di slegarsi dall'oggetto e di consegnarlo ad Alethra affinché sia lei a portare tale fardello. L'unico aspetto su cui il goliath è intransigente è che l'oggetto dovrà viaggiare con loro in quanto ritenuto uno strumento troppo prezioso nella lotta contro le forze dei culti elementali. Trovato il compromesso che evita lo scontro armato tra membri dello stesso gruppo per questo giunge il momento di riposare. Mentre Reline e Naevia aggiornano gli altri compagni circa gli eventi loro occorsi, Rek Sai si congeda dai compagni e, facendo affidamento sulle sue conoscenze, si reca in città (come vi entra è un mistero!!).

La mattina del giorno seguente, mentre la popolazione di Womford si prepara al lungo esodo che li porterà in due giorni a Goldenfields, Rek Sai torna dai compagni con buone notizie. Le sue conoscenze in città gli consentono di equipaggiare a dovere il gruppo che dopo una mattinata spesa tra i preparativi al viaggio e il rito officiato da Francisco può finalmente partire alla volta di Goldenfields. Nel pomeriggio del 3 KLARMONT con i profughi al seguito, la compagnia giunge finalmente a Goldenfields, il Granaio dell'Esterhold. La città-tempio eretta in onore della dea dell'agricoltura e dell'abbondanza Ninsun è una vera e propria città murata, di notevole estensione e circondata da campi e frutteti. Oltre 500 famiglie di ex schiavi Jenniti vivono e lavorano al suo interno in apparente armonia e serenità con gli ex colonialisti di origine alphetiana. Un'ingente guarnigione presidia le sue mura che, massicce e impenetrabili, si estendono per miglia. Gli abitanti di Womford vengono accolti e confortati con cure e beni di prima necessità dalla vasta comunità di druidi devoti a Djaea che vivono

all'interno della città-tempio. Ovunque campeggiano statue di Ninsun e un senso di serenità si diffonde tra i membri della compagnia. Giunti all'Abbazia della Casa del Raccolto, Lymmura li porta al cospetto dell'Abate Ellardin Darovik. Questi è un uomo mite e di aspetto umile e amichevole. Li accoglie con calore e amicizia e subito si rende disponibile ad ascoltare il loro racconto e a rispondere alle loro domande, in particolare a quelle di Eberek circa la storia della valle e il luogo in cui è possibile trovare la Signora Oscura. Chiaramente turbato, l'uomo di chiesa, fornisce le informazioni che sa e cioè che la misteriosa "creatura" vive al Maniero di Rundreth, le cui rovine abbandonate sono situate a ridosso di una bassa collina lungo la strada che da Amphail porta a Red Larch. L'Abate però è anche chiaro nel suo tentativo di dissuadere il nano e i suoi compagni a recarsi nel maniero in quanto girano cupe storie attorno alla sua misteriosa abitante.

Congedatisi si recano a Northfurther's End un'imponente locanda. Qui in compagnia di Lymmura fanno la conoscenza di Mirso Xelbrin, un curioso umano ricoperto di lunghi peli bianchi e per questo soprannominato "lo Yeti" che conduce affabilmente la locanda.

Prima che la sera finisca del tutto Alethra decide di recarsi nuovamente all'Abazia ma Rek Sai insiste per accompagnarla in quanto non vuole che nessuno si sposti di sera da solo. I suoi "amici" di Bargewright Inn infatti lo hanno sconsigliato a muoversi di notte per la presenza di "grosse zanzare" che infestano la zona e per questo suggerisce anche di cospargersi il collo con abbondanti dosi di aglio!!

- - -

01 KLARMONT 1.005 AC - 03 KLARMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.

Note.

1. La prima volta era stata a Elmwood, nei pressi di Simbad's Gate, distrutta completamente da un orbe della devastazione del fuoco.
2. Sulle mura di Bargewright Inn, protettorato di Skyfyr, sventola la bandiera con il drago in volo. Questa sembra essere capovolta.
3. L'intento delle due è portare i cadaveri all'Abate Darovik di Goldenfields affinché li interroghi sulle circostanze della loro morte e sulla sorte della delegazione.



LXXV. La serata sembra volgere serena e, mentre Vernon, Reline, Naevia, Elka, Vimak e Francisco si godono la tranquillità in taverna in compagnia di Lymmura Auldarkh e Mirso Xelbrin, Alethra, Rek Sai e Eberek passeggiano tranquilli verso l'Abbazia della Casa del Raccolto. Durante il tragitto il terzetto si imbatte in Oren Yogilvy, un mezzuomo (hin) alticcio e decisamente spaesato. Alethra decide di aiutarlo[1] e dopo avergli prestato un primo aiuto decide di portarlo con se all'Abazia. Quando vi giungono scoprono che di notte l'ingresso del sacro tempio eretto a Ninsun[2] è protetto da un vecchio orso bruno. Nemmeno Eberek, che assume fattezze da orso, sembra capace di convincere l'animale, inamovibile e integerrimo nello svolgere con dovizia il suo dovere. A quel punto Oren, in un attimo di lucidità dalla sbronza, attira l'attenzione del gruppo e indica loro due grosse figure, giganti alti poco meno di cinque metri, che stanno attraversando i campi di grano. Alethra lancia l'allarme e i tre cominciano a correre in direzione della Locanda Northfarrow's End ma la loro azione non passa inosservata ai giganti e soprattutto agli umanoidi che, nascosti dalle alte spighe, li accompagnavano da vicino. Bugbear e goblin cominciano a spuntare da ovunque e a fiancheggiare i due Giganti delle Colline nel loro vile attacco.

Nel frattempo alla Northfarrow's End giunge l'eco di lampi di fuoco (le palle di fuoco lanciate da Rek Sai) e fulmini (evocati da Eberek) localizzati nella zona dell'Abazia. Quando i sei amici escono dall'imponente edificio trovano però ad accoglierli una piccola orda umanoide composta prevalentemente da bugbear, ogre e goblin. Questi ultimi in particolare sembrano giungere dall'alto, come proiettili scagliati e lanciati a folle velocità. Per diversi di loro il folle volo si rivela anche essere l'ultimo attimo compiuto da vivi in quanto finiscono con lo sfracellarsi al suolo o contro la struttura dell'edificio!

Gli scontri si sviluppano così con la compagnia divisa e con l'imponente milizia cittadina che si dimostra essere tutt'altro che preparata ed efficace nel rispondere adeguatamente all'attacco. Alethra viene gravemente ferita dai Giganti delle Colline ma l'intervento dei suoi amici prima e dell'Abate Ellardin Darovik poi riescono ad evitarle il peggio. Messi in fuga i pochi assalitori rimasti i tre e l'Abate concordano sul fatto che sia essenziale dare l'allarme alla città mettendo in funzione il sistema di campane dislocate lungo il perimetro delle mura. Lui invece, con gli orsi e gli accoliti proverà a mettere al sicuro la cittadinanza e il villaggio di Goldenfields. Nel frattempo anche alla Northfarrow's End le cose sembrano volgere per il meglio e il gruppo di Vimak e compagni ha la meglio degli incursori umanoidi. Presi alcuni cavalli dalle vicine scuderie i sei si dividono ancora una volta: Francisco e Vimak dirigono direttamente verso sud e verso l'Abazia mentre Elka, Reline, Vernon e Naevia dirigono direttamente verso sud-est e verso l'area delle mura da cui provengono i "lanci di goblin". Dopo una cavalcata a rotta di collo tra i campi di alte spighe Vernon e le tre donne giungono nei pressi di una tozza torre squadrata adibita a silos per la raccolta delle granaglie. Qui ad attenderli trovano altri due Giganti delle Colline, ogre, bugbear e goblin. Lo scontro è violentissimo e si protrae per lunghissimi istanti fin sopra la torre di pietra dove ha il suo epilogo con la morte di tutti gli invasori.

Dall'alto della piccola torre Reline e i suoi compagni scorgono segni di scontri e movimenti della milizia cittadina e degli invasori in più punti della città ma la sensazione è che, comunque, le numerose forze della milizia di Goldenfields stiano avendo la meglio e riportando lentamente alla normalità la situazione.

- - -

Notte tra il 03 e il 04 KLARMONT 1.005 AC

## PRINCES OF THE APOCALYPSE.

Note.

1. Degna di essere citata la battuta in cui la giovane e bella paladina si rivolge all'halfling intenzionata a porre rimedio alla sua sbronza dicendogli "Adesso ci penso io a farti star meglio" seguita del mezzuomo che, chiaramente mal interpretando le intenzioni della donna, ed esibendo un largo sorriso a trentasei denti si cala le braghe rispondendole "Sono pronto!" :-P

2. La dea dell'Agricoltura ma anche della magia, della conoscenza, saggezza, prosperità e della fertilità.

I GOBLIN USATI COME PROIETTILI UMANI E SCAGLIATI ADDOSSO AL NEMICO DA OGRE ADEGUATAMENTE ADDESTRATI, COSTITUISCONO L'ASPETTO PIU' BIZZARRO E LETALE DI QUESTO ETEROGENEO GRUPPO D'ASSALTO GUIDATO DA GIGANTI DELLE COLLINE.





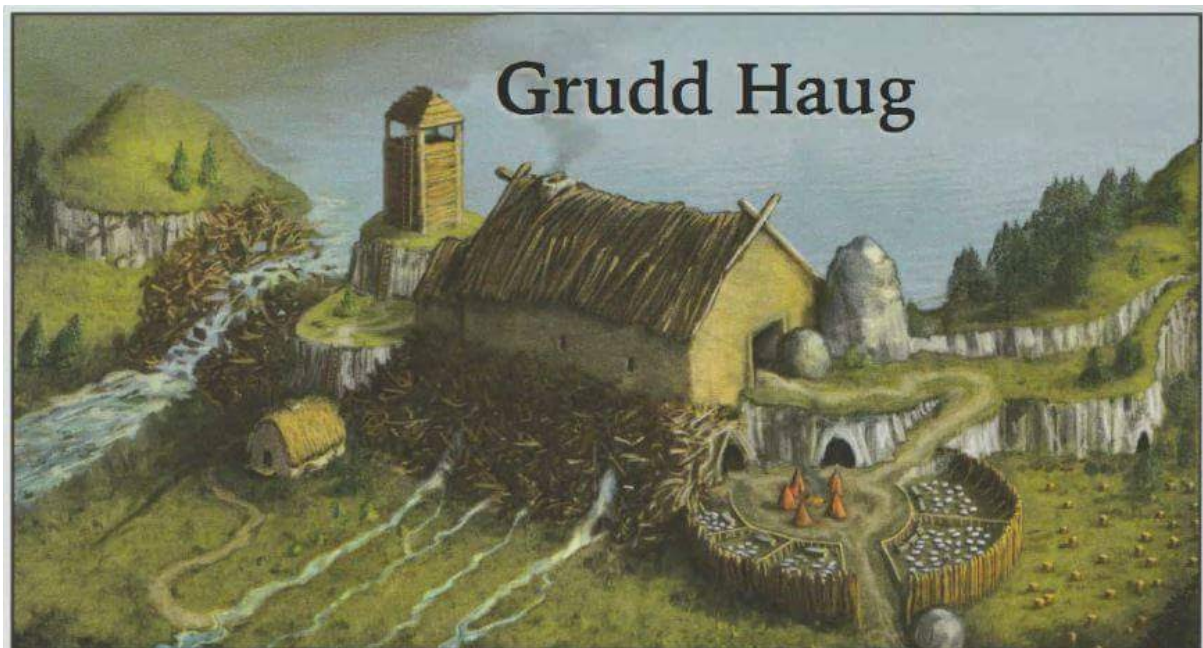
LXXVII. Con Goldenfields riportata alla normalità comincia la conta dei morti, feriti e dei danni subiti dall'Enclave. Sotto la guida dell'Abate Darovik, adirato e furibondo nei confronti del Capitano della Guarnigione, Stog Thunderblade di Rock Harbor, al cui atteggiamento lassista l'alto chierico imputa la facilità con cui l'armata umanoide è giunta fin nel cuore della città, cominciano i primi interrogatori agli umanoidi catturati. A questi prendono parte attiva anche i componenti del gruppo che, durante gli attacchi portati nella città, si erano particolarmente distinti per il coraggio. Lob e Ogg, due Giganti delle Colline catturati insieme ad alcuni ogre e decine di goblin, si mostrano collaborativi e, tra inevitabili incomprensioni e difficoltà di linguaggio, fanno sapere che a mandare quest'armata fino a Goldenfields è stata Guh, la loro "Regina". Lo scopo principale dell'incursione era quello di depredare delle sue fonti alimentari l'immensa città-granaio al fine di consentire a Guh di saziare in parte la sua fame. In seguito apprendono anche che un secondo gruppo di umanoidi era stato incaricato di rapire delle accolite di Ninsum, la dea dell'agricoltura, probabilmente perché ritenute in grado di creare cibo con la loro magia. Tra le quattro ancelle rapite, Naevia e compagni apprendono con rammarico e frustrazione che v'è anche la loro amica Lymmura. Una prima squadra di ranger viene mandata sulle tracce dei rapitori ma la vicinanza con il fiume Dessarin e il fatto che è notte fonda rendono le ricerche impervie e così queste vengono rimandate, anche su suggerimento dell'Abate, al giorno seguente. Rek Sai scruta nella mente semplice del gigante Lob e ne ricava immagini circa una struttura costruita sulla riva di un fiume. Dalle immagini intraviste magicamente riesce a dedurre insieme ai compagni dove potrebbe trovarsi Grudd Haug, la dimora appunto di Guh e del suo clan. Dopo essersi opportunamente riposati, al sorgere del sole, la compagnia parte e comincia a seguire il fiume in direzione nord-ovest. Durante il giorno non trovano particolari ostacoli ma solo evidenti segnali del passaggio di umanoidi (probabilmente bugbear) e delle rapite (Naevia trova una perla appartenente probabilmente al ninnolo di una delle accolite). In serata giungono infine nei pressi di una sorta di diga costruita sommariamente a mezzo di grossi tronchi gettati di traverso nel fiume. Nei suoi pressi si trova un enorme capanno di legno e fango, attorniato da recinti con pecore e montoni. Tra la diga e l'edificio Francisco e compagni scorgono una specie di torre di guardia, alta all'incirca 8 metri. Mentre valutano il da farsi, in volo da nord giunge un cavaliere hobgoblin sul dorso di una viverna. Questo insieme alla raccapricciante fine di una delle donne di Goldenfields che vanamente aveva tentato la fuga e che, ricatturata era stata stritolata da un gigante, induce il gruppo ad agire senza ulteriori indugi. Francisco, accompagnato da Vimak, Rek Sai ed Elka, opta per una azione di aggiramento per creare un diversivo in grado di facilitare l'accatto, sul versante dell'ingresso principale, di Reline, Naevia, Alethra, Vernon e Eberek. Giunto in posizione su una piccola collina che domina il fiume e da cui è ben visibile la torre di osservazione, Francisco evoca la forza dell'acqua e crea un'onda impetuosa in grado di abbattersi sulla torre. Alla seconda ondata questa, dopo aver vacillato, cade pesantemente su un fianco schiantandosi al suolo. Nell'impatto i quattro hobgoblin di guardia muoiono sul colpo. A quel punto Reline, seguita dai compagni, si lancia alla carica e all'assalto di Grudd Haug. I primi difensori su cui si imbattono sono dieci orchi della tribù delle Scudo di Ghiaccio, stazionati col loro accampamento nei pressi dei recinti delle bestie [area 9 della mappa]. In soccorso degli orchi, che vengono uccisi nel giro di pochi secondi dai cinque compagni, giungono dalle caverne poste sotto l'edificio due Giganti delle Colline a cui se ne aggiunge subito dopo pochi secondi un terzo, posizionato a difesa dell'ingresso principale[1]. Ingresso che viene chiuso con un enorme macigno. Nel frattempo anche la viverna, ancora stazionata su una

roccia alta una ventina di metri situata vicino l'ingresso si unisce allo scontro, scagliandosi prima contro Vernon e poi, dopo aver abbattuto il giovane rampollo alphetiano, contro Eberék. Il nano però, afferrato e sollevato da terra ha la prontezza di tramutarsi in un'imponente alce che la viverna è costretta a lasciar cadere presto. Reline e Alethra si fanno strada fino all'ingresso e abbattano facilmente il gigante mentre Naevia, scaglia frecce mortali verso la viverna che, ferita anche in precedenza da Vernon e Alethra precipita al suolo priva di vita. Giunti di fronte al masso che ostruisce il passaggio Vernon, prontamente curato, prova a passare attraverso una stretta fessura ma viene assalito da alcuni lupi scagliati loro contro dai difensori di Grudd Haug. Eliminate le bestie e anche i loro guardiani orchi, per i cinque giunge il momento di farsi strada fin dentro l'edificio. Alethra, aiutata dai compagni, sposta l'imponente masso facendolo rotolare su un fianco e libera così uno stretto passaggio che le consente di entrare nell'edificio. Qui trovano due larghi ambienti, adibiti a entrata [1] e dormitorio per gli orchi [4] ma la loro attenzione è tutta per la stanza che si sviluppa oltre un'imponente pelle che funge da divisorio con l'ambiente successivo. Da qui giungono le voci di Francisco e di Vimak. Non è più quindi il tempo di indugiare e scostata la tenda..

---

04 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE.



LXXVIII. Giunta al cospetto dell'imponente signora dei Giganti delle Colline Guh, la Compagnia è di nuovo unita. Nell'enorme salone adibito a "sala delle udienze e dei banchetti" dall'intera tribù dei giganti, oltre a Guh, una pachidermica creatura che passa il suo tempo sdraiata su un carro adibito a trono e letto e a divorare ogni cosa, trovano ad attenderli cinque dei giganti maschi della tribù, quattro servitori ogre, nonché l'hobgoblin che avevano visto giungere in volo della viverna qualche minuto prima dell'inizio delle ostilità a Grudd Haug. Su di una passerella di legno, situata a circa sei metri dal suolo e su cui sono

poggiati boccali e ciotole piene di cibo, alcuni infidi goblin si muovono e si nascondono alla vista degli eroi. La gigantessa, che respira a stento e parla con sibili e rantoli, vaneggia e farnetica circa le ragioni che stanno a monte della sua insaziabile bulimia alimentare [1], per poi chiedere il motivo dell'aggressione da parte del gruppo alla sua casa. Inorriditi dalla sua natura e dallo scempio morale che essa rappresenta Francisco, intenzionato inizialmente a carpire quante più informazioni possibili da Guh e a liberare le accolite rapite, autorizza Rek Sai a lanciare il suo attacco col fuoco. Colpita da una palla di fuoco, Guh adirata ordina al clan di sterminare i piccoli invasori e di portarle i loro corpi affinché se ne possa nutrire. Nel parapiglia generale che ne segue Guh è oggetto degli attacchi congiunti di Rek Shai, Naevia e Alethra. Lo stregone alphatiano in particolare colpisce ripetutamente la gigantessa con palle di fuoco e infine, approfittando dell'immobilità della creatura, le crea addosso un muro di fuoco. L'azione di un paio di giganti volta a spostare l'enorme carro-letto fallisce miseramente e così, accecata dal dolore e avvolta dalle fiamme, Guh comincia a piagnucolare in preda ai dolori più atroci. Costretta alla resa, Guh ordina al resto del suo clan e agli ogre di deporre le armi. Dalle sue confessioni emerge ancora una volta che lei è succube di Nosnra, il Signore dei Giganti delle Colline di Tangor e che proprio per volere di quest'ultimo ha accettato di collaborare con Marlos Urnrayle, Profeta della Pietra Nera che, tramite alcuni emissari tra cui l'hobgoblin, le ha "commissionato" l'attacco di Goldenfields[2]. Vernon, a cui il solo sentire il nome di Marlos manda il sangue alla testa, si scaglia furioso contro l'hobgoblin che però si dimostra un osso duro da piegare. A quel punto in un impeto di rabbia e frustrazione il rampollo alphatiano infilza l'umanoide con lo stiletto uccidendolo all'istante.

Giunti così ad un'instabile e temporanea tregua, Alethra e Reline, accompagnate dal Gigante Puk, scendono nella grande caverna situata sotto il salone e adibita a porcilaia con l'intento di liberare le accolite di Ninsun. Qui ad attenderli trovano Oinker-Boinker, l'ettin porcaro che sembra tutt'altro che disposto a cedere le donne tenute in ostaggio[3]. Quando anche qui viene raggiunto un accordo le quattro donne vengono liberate e consegnate al duo Alethra e Reline. Al loro stupore nel trovarsi di fronte tutte e quattro le rapite viene spiegato loro dall'ingenuo Puk che quella che avevano visto uccidere era una prigioniera presa in precedenza e facente parte della riserva privilegiata di cibo di Guh. Di fronte a quell'aberrante rivelazione Reline va su tutte le furie e si scaglia contro Puk, fracassandogli la rotula col pesante martello da guerra. Oinker-Boinker non aspettava altro e dopo aver aizzato il fedele cinghiale selvaggio contro la nobile di Thonia, si getta anch'egli contro Reline. Scoppia così un nuovo scontro che ben presto riaccende le ostilità anche al piano superiore non appena anche a Francisco e compagni giungono le urla di battaglia delle compagne. Ancora una volta è il chierico di Ixion a risolvere la situazione: con gesto fulmineo estrae la sua bacchetta dei dardi incantati e con questa colpisce a morte Guh. Nel goffo tentativo di scansare gli infallibili dardi di forza però questa finisce per rompere il carro-letto nella quale era adagiata e di scivolare al suolo reso viscido dalle sue stesse feci. Quando il suo enorme corpo si trova sopra una delle grate poste sopra il porcile questa, non sorreggendone il peso, si spezza. A quel punto l'enorme mole di Guh finisce col precipitare in fondo alla caverna dove stanno combattendo Reline e Alethra andando a schiantarsi sopra l'ettin Oinker-Boinker uccidendolo all'istante.

Ancora una volta Francisco intima di arrendersi ai giganti e agli ogre del clan che, sconvolti per quanto appena accaduto ma sollevati dalla dipartita della loro leader e tiranna, accettano senza ulteriore indugio.

Dopo aver stabilito che solo Guh si era macchiata dell'abominevole peccato del cannibalismo, ai prigionieri viene offerto di redimersi agli occhi della comunità di Goldenfields mettendosi al suo servizio per cercare di riparare al male compiuto. I Giganti delle Colline di Gruud Haug accettano e così, dopo aver recuperato l'importante tesoro dei giganti[4] e aver radunato pecore e maiali, comincia l'esodo per il ritorno alla città-tempio dedicata alla dea Ninsum.

Durante il tragitto di ritorno Lymmura ha modo di passare del tempo in compagnia di Francisco e trova così il coraggio di confidargli quello che per lei ora è un grande desiderio: giacere con il chierico di Ixion al fine di rendere grazie alla sua dea generando con lui un figlio. L'inquisitore di Narvaes si dichiara molto lusingato dall'offerta ma chiede alla giovane di potersi prendere del tempo per riflettere sulla sua proposta.

L'indomani, giunti a Goldenfields, vengono accolti con tutti gli onori dall'Abate Darovik e dal resto della cittadinanza. Il sant'uomo a capo della Chiesa di Ninsum li informa di aver rimosso dal suo incarico di Comandante della Guardia Cittadina l'inetto Strog Thunderblade, rispedito il giorno prima a Rock Harbor e di aver integrato i giganti catturati nel primo scontro, Lob e Ogg, nella forza lavoro al servizio di Goldenfields. Nel corso della cena di quello stesso giorno, Darovik confida inoltre di aver assecondato la richiesta di Reline e di essersi messo in contatto con gli spiriti defunti dei corpi portati in città dalla stessa guerriera[5]. Questi gli avrebbero confermato di essere stati membri della Delegazione di Skyfyr e scomparsa lungo il tragitto da Beliard a Summit Hall in seguito ad un attacco portato dai seguaci della Terra Nera. Questi poi, dopo aver eliminato la quasi totalità della scorta, avrebbero condotto gli ostaggi attraverso il fiume servendosi dell'aiuto dei pirati di Rivergard Keep. Prima di giungere a destinazione (il Monastero della Pietra Sacra?) erano però stati attaccati da cavalieri a cavallo di avvoltoi giganti (i Cavalieri di Piumatempetosa?). Una volta allontanati i cavalieri (dopo averne ucciso uno) i seguaci della Terra Nera avevano proseguito verso la loro direzione mentre i corpi dei caduti nello scontro[6] erano stati sepolti più a est per depistare eventuali indagini. Nel corso della cena anche Vernon è in vena di confidenze e racconta a tutti di come egli sia sulle tracce di Marlos Urnrayle in quanto questi, un nobile alphetiano come lui, è il diretto responsabile della morte di sua sorella.

A quel punto, prima di congedarsi, il gruppo conviene sul fatto che sono necessarie maggiori informazioni circa i nemici che si stanno apprestando a combattere e che quindi la loro prossima tappa sarà l'antico Maniero Rundreth, luogo in cui stando anche all'Abate Darovik vivrebbe l'Oscura Signora.

Prima che la cena finisca Francisco, presa in disparte Lymmura, le conferma la sua scelta e la sua disponibilità a concepire con lei un figlio ma a patto che questi, una volta nato, sia cresciuto con i precetti e gli insegnamenti oltre che del culto materno anche del culto di Ixion. Lymmura accetta senza remore e così i due possono appartarsi per consumare l'antico rito alla dea della Fertilità.

- - -

05-07 KLARMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.

Note.

1. Guh afferma di aver avuto delle visioni, suffragate dal "re" dei Giganti delle Colline di Tangor, Nosnra, circa il fatto che diventando la "più grande" di tutti i Giganti delle Colline,



avrebbe potuto assurgere allo status di dea e di Immortale. L'interpretazione data da Guh di "più grande" sembra essere stata prese alla lettera!

2. Il giorno prima dell'attacco a Goldenfields alcuni monaci dalla maschera dorata raffigurante gargolle e demoni si erano presentati al suo cospetto ordinandole, per conto di Marlos, l'attacco alla città. Lo scopo però doveva essere quello di distruggere i raccolti e uccidere quanta più gente possibile. Guh aveva dato invece priorità diverse: accaparrarsi cibo in quantità e rapire le accolite di Ninsun affinché le creassero cibo in abbondanza.

3. Per la precisione è la personalità di Boinker ostile alle resa mentre Oinker si dimostra più propenso ad assecondare il volere di Guh.

4. Oltre a monete di vario conio, oggetti d'arte di dubbio valore e alcuni oggetti magici, tra i tesori appartenenti a Guh trovano anche una "conchiglia del teletrasporto" recante le antiche rune (in lingua dei giganti) del KONG (Runa del Re) e di HAUG (Runa della Collina). Stando alle conoscenze magiche di Rek Sai, confermate anche dall'Abate Darovik, la conchiglia consentirebbe di viaggiare verso un posto ben definito e stabilito dalle rune impresse. Tutto farebbe supporre ad un mezzo veloce per viaggiare fino alla Penisola di Tangor, nell'estremo oriente del Continente di Skothar, e alla dimora del Signore Supremo dei Giganti delle Colline: Nosra.

5. Reline aveva portato in città i corpi del nano e della guardia della Delegazione di Skyfyr trovati sepolti nei quattro tumuli situati a est delle Colline Sumber.

6. Nello scontro tra i seguaci del culto della Terra Nera e i Cavalieri di Piumatempetosa erano morti un combattente per parte, oltre a due degli ostaggi: un artigiano nano e una guardia umana.

## GUH





LXXIX. Con i favori della luna crescente, nel corso della notte, si consumano i rituali dedicati alla dea della fertilità Ninsum. Le prime ore del giorno successivo sono quindi dedicati ai preparativi; infine, con il favore degli dei, ha così inizio il viaggio che seguendo un affluente del Fiume Dessarin li condurrà in serata al Maniero di Rundreth. Il viaggio si dimostra tranquillo e privo di ostacoli e così nel tardo pomeriggio gli avventurieri giungono nei pressi della collina sulla quale si trova l'antico palazzo. Fin da subito appare evidente che il luogo nasconde qualcosa di profondamente antico e malvagio e che di recente un altro gruppo di persone è giunto a cavallo. Non altrettante persone e bestie sembra però che abbiano lasciato il luogo e questo crea ancora più ansia nei membri della compagnia, in particolare nei loro compagni animali. L'antico edificio di Rundreth, ridotto a cumuli di macerie annerite probabilmente dal tempo ma anche da un vasto incendio, evoca fin da subito in Alethra un disagio profondo e sensazioni di *deja vu*. Perlustrando l'antica struttura [1] Rek Sai e Elka scoprono un passaggio celato da assi e macerie che tramite una scalinata sembra condurre nelle fondamenta del palazzo. L'oscurità che vi aleggia oltre ad essere opprimente per l'animo è a stento scalfita dalle luci, sia normali che magiche, evocate dal gruppo. Solamente l'incantesimo di "luce del giorno" [2] evocato da Francisco sembra spezzare in parte questa oscurità ed è così che inizia la lunga discesa nelle profondità di Rundreth. Giunti in quella che sembra un'enorme sala di cui a stento individuano le estremità e dopo essersi imbattuti nei (pochi) resti di recenti visitatori gli avventurieri vengono accolti dall'Oscura Signora. Questa si rivela essere un'elfa di indicibile e aliena bellezza, dalla pelle color ossidiana e dai lunghi capelli color avorio. I suoi occhi, rosso sangue, le conferiscono se possibile un aspetto tanto affascinante e misterioso quanto severo e intimidatorio. L'elfa si dimostra fin da subito incuriosita dal gruppo e disponibile a sentire le motivazioni della loro visita. Fissa però le regole del suo "gioco" che stando a lei dovrà essere un reciproco scambio di informazioni. Da lei apprendono che una delegazione formato da seguaci dei quattro culti elementali era giunto al Maniero qualche giorno prima per portargli un'offerta di alleanza. Richiesta che lei aveva rispedito al mittente insieme ad alcuni dei resti degli ambasciatori! E' fin da subito evidente che anche per l'Oscura Signora i culti vanno fermati in quanto il loro scopo è evocare quattro Principi del Male Elementale al fine di scatenare su Mystara una nuova Apocalisse paragonabile alla Grande Pioggia di Fuoco[3]. Quando Francisco le chiede infine del Male Elementale e dell'Uovo di Folaga, la misteriosa ospite propone al gruppo, in cambio della "vera" storia della loro nemesi, un patto e uno scambio. Essi dovranno uccidere per lei Claugiyliamatar, "Vecchia Sgranocchiaossi", un'antica draghessa verde che vive nella vicina Foresta di Kryptgarden. Per vincere l'iniziale ritrosia del gruppo l'Oscura Signora, confidando nella parola data dal Chierico di Ixion, acconsente anche a che il suo sia un "pagamento anticipato". E' così che l'elfa oscura comincia il suo lungo racconto che parte dalle origini del Popolo degli Elfi di Evergrun e che si conclude con l'avvento dei quattro Profeti del Male Elementale[4].

Quando escono dal Maniero di Rundreth, ancora scossi dall'incontro e dalle rivelazioni date loro dall'Oscura Signora, decidono di raggiungere la città di Amphail, in quanto la più vicina e soprattutto in quanto Francisco e Alethra hanno appuntamento presso la dimora di lord Dauner Ilzimmer con esponenti dell'Alleanza. Nel corso della notte, accampati ai piedi della collina, odono degli strani rumori. Raggiunta la fonte scoprono trattarsi di un halfling agonizzante, che chiede loro aiuto per il fratello. Vicino al malcapitato scorgono dei cumuli di terra, segno evidente del passaggio di creature del sottosuolo. Un buco nel terreno sembra condurre all'interno di un complesso abitato da termiti giganti e degli strani umanoidi dalle

fattezze insettoidi. Il gruppo si fa strada nel complesso grazie al fuoco di Rek Sai e alla forza ma quando giunge in quella che sembra essere una caverna-tempio scopre che è troppo tardi. Il povero halfling è sacrificato sotto i loro occhi da due degli umanoidi che così facendo riescono ad aprire una sorta di bubbone situato nel terreno. Da questo, che si rivela essere una sorta di portale, fuoriesce una nuvola pestilenziale di polvere e fuoco formata da insetti di fuoco. Questa lentamente si materializza e assume la forma di un alto umanoide dagli occhi infuocati e avvolto da centinaia di insetti: la'Affrat, l'Araldo di Ogrémoch e Imix è stato rilasciato nella valle. Una nuova minaccia per le genti di Esterhold e nuovo nemico che prima o poi la compagnia dovrà fronteggiare.

- - -

08 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE.

Note.

1. Eberek e gli altri concordano sul fatto che la struttura sia molto antica e risalente addirittura al periodo precedente l'apocalisse della Grande Pioggia di Fuoco in quanto non ne riconoscono, nell'architettura, nessuna traccia né nanica né alphetiana. Alethra conferma questa teoria affermando che le ricorda gli antichi edifici presenti ancora in parte a Thonia e risalenti all'antico Impero perduto.

2. Daylight

3. Lo scopo dei Profeti è evocare i quattro Principi del Male Elementale, Imix [Fuoco], Ogrémoch [Terra], Olhydra [Acqua] e Yan-C-Bin [Aria] affinché dalla loro fusione si possa generare un nuovo corpo fisico per l'Occhio di Folaga (o Uovo del Male Elementale), la cui coscienza si è destata dal torpore e dallo stato di ibernazione nel quale era stato gettato in seguito alla Grande Pioggia di Fuoco. Per fare questo ricoprono un ruolo fondamentale le quattro Armi dell'Apocalisse Tinderstrike [Fuoco], Ironfang [Terra], Drown [Acqua] e Windvane [Aria] che opportunamente usate nei quattro Nodi Elementali (situati sotto il Tempio del Male Elementale) sono in grado di evocare il corrispondente Principe. Le armi ricoprono anche un altro ruolo fondamentale in quanto possono costituire la chiave per chiudere definitivamente i Nodi. Le armi furono costruite dal Wu Benares che vive nella città di Santuario nei Monti Sagarmatha situati lungo la dorsale del Nentsun.

4. La storia è davvero lunga. Se ce la faccio preparo un file audio.

THE DARK LADY



## **CAPITOLO 4.**

### **IL TEMPIO PERDUTO DI TAMAOCHAN.**

LXXX. La sera del 9 Klarmont la Compagnia giunge ad Amphail, la città fondata dagli alphetiani e famosa per i suoi cavalli. Qui, dopo aver preso alloggio nella locanda "Al Palio del Cervo", dedicano l'intero giorno successivo per espletare ognuno affari di natura personale o politica con importanti membri dell'Alleanza delle Città Stato di Minaea[1].

La mattina del giorno 11 Klarmont, dopo i preparativi per la partenza e con i cavalli prestati loro dal Lord Protettore Dauner Ilzimmer, il gruppo inizia il viaggio che lo condurrà alla Foresta di Kryptgarden. Nel corso della prima giornata, che li vede giungere in serata a Red Larch, percepiscono per lunghi intervalli inquietanti tremori nel terreno. Il giorno seguente giungono a Westbridge dopo aver attraversato le Colline Sumber. Qui, in direzione della rocca di Piumatempestosa (Feathergale Spire) assistono a degli inquietanti sconvolgimenti meteorologici di natura certamente innaturale. Francisco, giunto a Westbridge decide così di informare sir Arijan Ademi mediante la pietra della comunicazione datagli da quest'ultimo circa gli strani fenomeni che stanno interessando la torre dei Cavalieri di Piumatempestosa.

Il 13 Klarmont la Compagnia lascia la città per inoltrarsi nella fitta Foresta Kryptgarden. Fin da subito a Reline e compagni appare chiaro che ogni loro movimento è sorvegliato da Claugiyliamatar che li spia mediante la flora e la fauna locale. Anche Vimak, comunicando con un piccolo uccellino, ha da questi la conferma che l'antica draghessa è incuriosita dalla loro presenza e pertanto ne sta osservando ogni singola mossa. D'improvviso e prima che essi possano abbozzare qualunque forma di contromisura, avvistano una ventina di enormi corvi neri sfrecciare ad alta velocità verso il cuore nella foresta. Su ognuna delle bestie alate cavalca almeno un selvaggio Uthgardt della tribù dei Corvi Neri. Non visti dalla insolita squadriglia volante i membri della Compagnia, dopo aver individuato i resti di un'antica pista lastricata e su cui trovano anche statue di pietra raffiguranti uomini armati e vestiti con piume d'uccello, decide di seguirla. Dopo alcune ore quella che sembra a tutti gli effetti un'antica strada sembra terminare e affacciarsi su una grande radura. Al centro si trova un'antica piramide a gradoni. Francisco la identifica come un manufatto appartenente alla civiltà scomparsa degli Oltechi[2] e la sua tesi è confermata da Eberek che aveva ricevuto notizie in tal senso anche nel corso del colloquio con l'Oscura Signora. E' solo allora che Reline si accorge dei cavalieri Uthgardt che a dorso dei loro corvi giganti stanno piombando loro addosso ma è troppo tardi perché lo scontro possa essere evitato. Quando però la battaglia sembra inevitabile e con la Compagnia circondata dai numerosi barbari, accade l'impensabile. Una scossa di terremoto scuote l'area in cui si trovano gli eroi e una larga voragine si apre sotto i loro piedi. Inghiottiti dalla terra cominciano a precipitare verso il basso e a scivolare sospinti sempre più in basso dai detriti e dalla foresta che si richiude sopra le loro teste. Nel momento in cui la coltre di polvere, sollevata dall'improvvisa frana, si dirada Rek'Sai, e compagni si trovano in una stanza di pietra con una strana costruzione a volta al suo centro e delle alcove ai lati. Una massiccia porta di pietra bianca sembra costituire l'unica uscita dalla stanza. A destare maggiore preoccupazione sembra però essere la strana foschia color ambra che ammorba col suo dolciastro odore l'ambiente[3]. Dopo aver esplorato l'area, Francisco e Eberek si concentrano a studiare i diorami racchiusi nelle nicchie e nella struttura a volta e che rappresentano varie scene di vita delle popolazioni Olteche. Nel frattempo Elka e Vimak si dedicano a studiare la porta ma è

solamente grazie ad un'intuizione di Reline che trovano la chiave per aprirla. A quel punto il gruppo si avventura in un corridoio che dopo una curva comincia a inclinarsi dolcemente verso una porta di bronzo raffigurante l'ingresso di una caverna. Dopo aver disinnescato una trappola posta su una pedana a pressione nel pavimento, Elka e il resto del gruppo, giungono in una caverna col fondo ricoperto di fango scivoloso. Qui devono affrontare due strane creature, un'aragosta gigante e un enorme paguro dal guscio tondo e simile ad un macigno di pietra, che li attaccano in risposta all'attacco preventivo portato loro da Rek'Sai. Da una porta alla loro destra giungono in un corridoio che si chiude su un passaggio franato che li costringe a tornare sui loro passi. Qui Elka però nota importanti aree di stucco rimosso e caduto a causa del tempo e di una strana sostanza corrosiva che trasuda dalle pareti. Oltre lo stucco si intravede una sorta di porta di pietra costituita da un pesante blocco di pietra calcarea bianca. Vimak, aiutato da Reline, Alethra e Vernon, riesce a spingere all'indietro il masso e così il gruppo si apre la strada all'interno di una anticamera. Scolpito nella pietra, nell'antica lingua Oltecha, Rek'Sai legge: "QUI GIACE TLOQUES-POPOLOCAS[4], SIGNORE DEGLI ESTRANEI. COLUI CHE E' COME IL VENTO E LA NOTTE!"

Elka individua l'ingresso della tomba del misterioso Signore degli Estranei e anche come disinnescare eventualmente la trappola che la protegge ma Alethra si pone a scudo e difesa dell'ingresso ponendo il suo inamovibile veto sull'apertura e la profanazione del sepolcro. Ne nasce un alterco acceso con Vimak e Rek'Sai che porta però ad un nulla di fatto e ad una situazione di stallo. E' Vernon a rompere gli indugi e a tornare sui passi della Compagnia facendole di fatto cambiare strada e propendere per il corridoio di sinistra della stanza dei crostacei. Solo allora Reline, Naevie, Eberék e via via uno alla volta anche gli altri, decidono di seguirlo.

Seguendo il corridoio ovest questo li porta ad una serie di stanza infangate e con area coperte dall'acqua. Infine giungono in una grande stanza completamente sommersa da un'acqua fredda e che irradia un'inquietante iridescenza luminosa. Quando Vimak e Vernon provano ad attraversarla nel punto meno profondo, da una parete scorgono staccarsi una massa fluorescente che presto si rivela essere una lumaca enorme e dall'intelligenza non naturale. Questa li attacca grazie ai suoi tentacoli limacciosi e a sputi d'acido urticante nascondendosi di volta in volta nell'acqua più profonda. Ferita gravemente l'entità di nome Tecuziztecatl[5] prova ad arrendersi ma la sua richiesta viene ignorata, o non compresa, da Vernon che la abbatte con una serie di frecce scagliate con precisione.

---

09-13 KLARMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.

Note.

1. L'incontro avviene nella villa del Lord Protettore di Amphail, Dauner Ilzimmer e in presenza di sir Arijan Ademi e il suo braccio destro Jasir Asani, entrambi di chiare origine mineaneane e al servizio del Principe Galabriel Roaringhorn di Rock Harbor.
2. Gli Oltechi, stando a Francisco, sono un'antica popolazione umana oramai scomparsa da Mystara (paragonabile agli antichi Maya, ndr). Essa però, a suo sapere, si era sviluppata nelle terre delle attuali Baronie Selvagge e della Penisola della Testa di Orco (la parte sud-occidentale del continente di Brun). Per cui è molto stupito di vederne resti in questa

parte di mondo. La parte senz'altro più affascinante e al tempo stesso inquietante della loro storia e la scomparsa avvenuta repentinamente e senza alcuna apparente motivazione.

3. La nube è senz'altro tossica ma i suoi effetti a lungo termine non sono prevedibili. Di sicuro rende difficile respirare, annebbia la vista oltre a soffocare e rendere meno intense le fiamme di torce naturali.

4. Tloh-kays Poh-poh-LOH-kahs

5. Tay-COO-zeez-tay-COT-el, il Signore delle Lumache



LXXXI. L'acqua della vasca dove viveva il "Signore delle Lumache" si rivela presto caustica e urticante e questo, unito ai vapori ambrati che colpiscono l'apparato respiratorio inducono il gruppo a cercare una via più veloce per uscire dall'antica tomba olteca. Eberek suggerisce che il gruppo si divida per coprire più velocemente ogni corridoio. E' così che il nano accompagnato da Vimak, Elka e Vernon ritornano sui loro passi mentre Reline, Francisco, Rek'Sai, Alethra e Naevia decidono di proseguire. Oltre il fossato e una pesante doppia porta si sviluppa un corridoio che termina su una porta rigonfia a causa della forte pressione presente nella stanza attigua. Reline suggerisce di arrampicarsi in alto e aperta con il grimaldello la porta riversa nel corridoio tutta l'acqua racchiuda nella piccola stanza. L'esplorazione prosegue oltre tale stanza e fino ad una piccola grotta naturale entro la quale sembra vivere una bella fanciulla dalla voce melodiosa e suadente. Questa tenta di attirare a se Rek'Sai, l'unico in grado di comprenderla ma il mezzosangue la respinge attirandosi le ire della nereide. Questa li attacca quindi evocando mostri d'acqua e una feroce murena in grado di scaricare su di essi potenti scariche elettriche. Ucciso quest'ultimo mostro, Reline riesce a portarsi oltre la grotta sommersa e ad aprire la porta chiusa da cui hanno accesso ad un corridoio. Questo conduce ad una lunga stanza nella quale appaiono affreschi

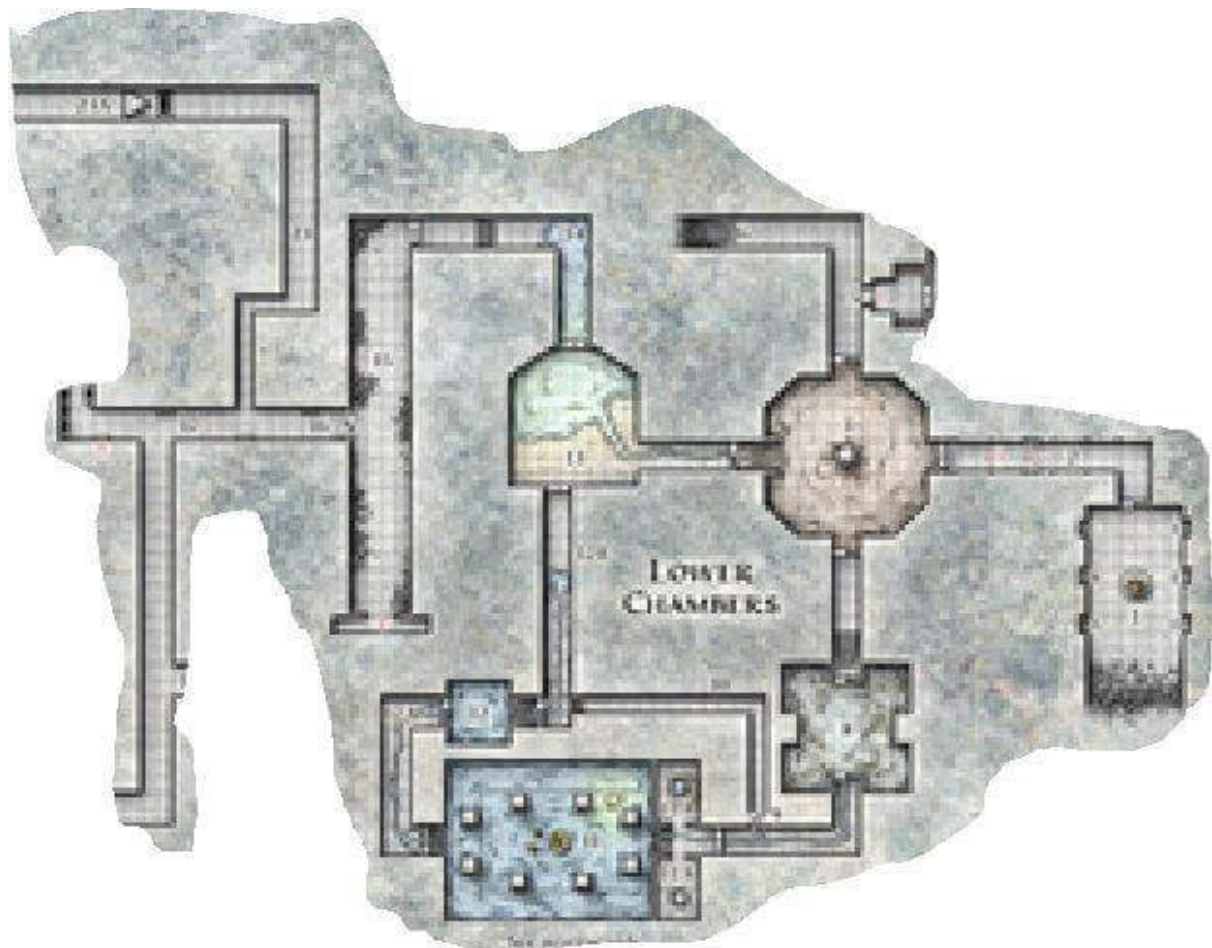


raffiguranti scene di vita e del lungo esodo che portò gli oltechi in questa terra. Dopo aver superato insidiose trappole, Naevia trova finalmente un passaggio nascosto dietro un sole dipinto nel muro. Dal passaggio il quintetto accede ad un nuovo corridoio dove teste scolpite di pietra e raffiguranti degli animali sacri agli oltechi (coyote, orso, toro e aquila) sono appese alle pareti. In una di queste, la testa dell'aquila, Rek'Sai trova un bracciale d'oro dalla strana foggia e lo recupera. Reline dopo essersi avventurata in un passaggio laterale torna indietro riferendo di strane luci danzanti. La compagnia decide di andare ad indagare e trova un passaggio ostruito da una colonna a cuneo. Questa, se mossa nel corretto modo, consente di passarle oltre solamente ad una persona alla volta e è quando Rek'Sai passa per primo che il fuoco fatuo lo attacca.

---

13 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE.- LOST SHRINE OF TAMAOCHAN



LXXXII. Dopo aver messo in fuga il fuoco fatuo la Compagnia prosegue oltre la colonna di pietra e lungo un corridoio che sembra terminare con una svolta a sinistra. Prima però di giungere a tale variazione di percorso Rek'Sai fa scattare una trappola a pressione posta sul corridoio. Dal soffitto calano due spesse pareti di legno rinforzato da piastre di bronzo

mentre da alcuni bocchettoni che si aprono nel muro comincia a scendere della sabbia. La trappola della "scatola-di-sabbia" viene oltrepassata grazie allo sforzo congiunto di Reline e Vimak che riescono ad alzare una delle due paratie e a creare così lo spazio necessario per far passare i compagni. Il corridoio però resta così bloccato precludendo di fatto questa via per tornare indietro.

Dopo la svolta il gruppo si trova con dinanzi una porta rivestita di piastre di bronzo. Una volta oltrepassata Francisco e compagni si trovano in una stanza dalla strana forma e nella quale giacciono in apparente stato di morte i corpi perfettamente preservati di una coppia di oltechi. Nella stanza di Nacehual (Nah-SAY-wal) campeggia su una parete una scritta in olteco che Rek'Sai traduce con "Attenzione.. il dio dai molti occhi colpirà con morte ardente". Tra i due corpi, adagiati su due panche di pietra, su di un piccolo tavolino Reak'Sai trova una caraffa di cristallo contenente della polvere argentata. Miscelata insieme a del vino questa diventa un intruglio che l'uomo diavolo assaggia. E' così che lo stregone si schianta al suolo apparentemente colpito dalla stessa sorte dei due innamorati. Francisco lo soccorre prontamente con il bastone della guarigione per curarlo degli effetti del veleno che l'hanno colpito. Ridestatosi dal sonno magico, Rek'Sai afferma di essere stato cosciente per tutto il tempo, come imprigionato in uno stato di morte fisica ma non dello spirito né tanto meno della mente. Aberrata al solo pensiero della sorte toccata ai due giovani, Alethra insiste affinché anche ad essi sia concessa la possibilità di liberarsi da siffatta maledizione. Non appena però Francisco si avvicina all'uomo per destarlo dal torpore questi e la compagna, balzano prontamente in piedi con fare minaccioso. Vernon accenna un approccio con la giovane che però di tutta risposta lo colpisce con un perfetto calcio assestato in piena faccia all'alphatiano. A quel punto Francisco intima l'alt e dopo essersi lanciato un incantesimo per comunicare inizia ad interloquire con i due.

Cipactonal (See-PAK-ton-al) e la sua compagna Oxomoco (Oks-OH-mo-koh) sono adirati perché il loro "glorioso sonno" volto ad accrescere il potere del dio-vampiro Zotzilaha è stato interrotto e per questo richiedono un pagamento, in sangue o in oro. Francisco sembra sul punto di voler debellare gli empi adoratori del servo dell'Entropia ma Rek'Sai, che comprende il dialogo tra le due parti, lo convince a soprassedere ai suoi convincimenti per il "bene" del gruppo. Grazie ad una lunga e difficile trattativa viene così raggiunto un accordo con i due che forniscono anche importanti informazioni circa il loro ruolo e soprattutto la natura della piramide [1].

Lasciati i due sventurati al loro triste destino [2] i compagni ritornano sui loro passi e ad esplorare una stanza tralasciata in precedenza. Qui trovano i resti decomposti e marcescenti di alcuni animali del sottosuolo essere divorati da una dozzina di grossi scarafaggi di fuoco. Le creature, che ignorano il gruppo, non costituiscono ostacolo e così Vimak e gli altri possono aprire una nuova porta che accede ad una serie di rampe, intervallate da piccole pedane e che sembrano condurre ad un livello rialzato del tempio. Intuendo che sulle rampe di scale vi possano essere delle trappole, Elka decide di precedere il resto dei compagni. Giunta però in cima alla scalinata la giovane è sfortunata e fa scattare accidentalmente proprio una delle trappole che cercava. Dalla parete opposta all'ingresso fuoriesce un'enorme palla di pietra che comincia a rotolare velocemente giù dalle scale. La giovane riesce a stento a scansare la pietra rotolante subendone solo in parte i danni. Non così fortunati sono i suoi compagni che nonostante gli espedienti ne subiscono la forza distruttiva. Solamente Francisco e Alethra, rimasti nelle retrovie, riescono a ripararsi in tempo dentro la stanza degli scarabei di fuoco. Alcuni di questi rimangono schiacciati sotto il

peso dell'enorme proiettile di pietra ma poi adirati cominciano a muoversi in ogni direzione, in particolare verso i due servitori di Ixion. Francisco allora invoca ancora una volta il potere dell'Alba e spazza via in un sol colpo le temibili bestie. La Compagnia a quel punto ha bisogno di una pausa e Francisco dispensa così le ultime cure disponibili. Raggiunta la sommità della rampa il corridoio prosegue con una curva a sinistra per sfociare in un salone a volta. Qui ci sono numerose state raffiguranti creature simili a babbuini. I resti di alcune bestie (probabilmente altri babbuini) sono sparsi a terra, lacerati e dilaniati e ricoperti di muschi e funghi. Nella stanza fluttua una sfera dalla pelle giallastra e caratterizzata da un grande occhio lattiginoso. Diversi peduncoli con altrettanti occhi lattiginosi le fuoriescono nella parte superiore. Accortasi della loro presenza la strana creatura comincia a fluttuare nella loro direzione ma saggiamente nessuno la attacca. Tutti i suoi tentativi di attacco vengono schivati facilmente e così l'essere è superato senza problemi da Naevia e compagni. Oltre la stanza si aprono un paio di biforcazioni. Seguendone una di queste Elka trova una lunga rampa di scale i cui gradini sono intervallati da rulli metallici. La giovane, intuendo che il passaggio possa scendere e condurre verso l'"ingresso" della tomba ritorna dai compagni. Il passaggio successivo sembra sfociare in un lunghissimo corridoio. Sulle pareti sono impressi affreschi che raffigurano guerrieri oltechi nell'atto di giocare un cruento sport con una palla. Su di una botola circolare posta sul pavimento Rek'Sai legge: " Non osate aprirla a meno che non siate desiderosi di cimentarvi con la prova della Pelota" Alle due estremità del lungo passaggio, il campo di gioco, sono posizionate, sulle pareti, le due cavità circolari che costituiscono le porte di questo gioco. Determinati ad uscire il prima possibile dal Tempio di Zotzilaha e dalla città di Tamoachan, Rek'Sai e compagni decidono di oltrepassare la botola e di seguire il lungo corridoio. Giunti all'altra estremità trovano ad attenderli l'ennesima porta.

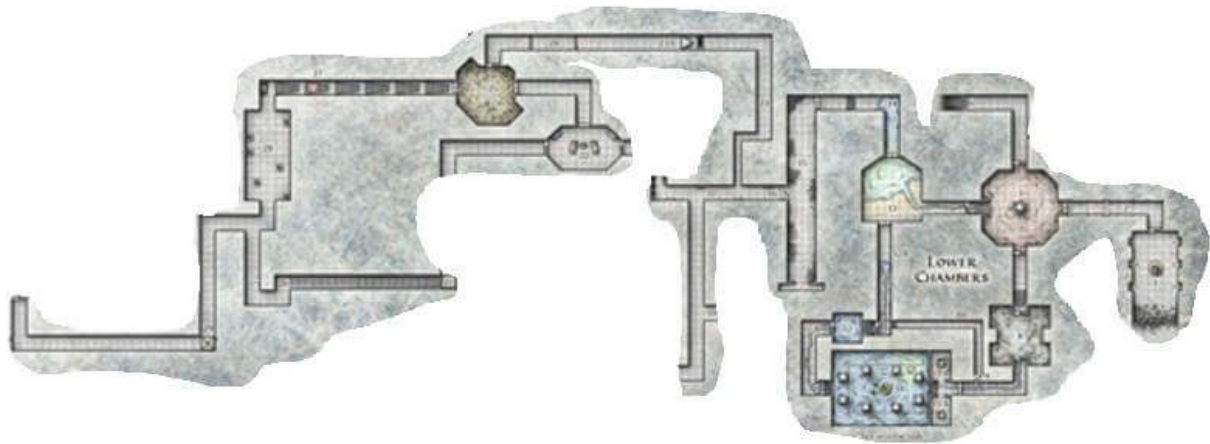
---

13 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE.- LOST SHRINE OF TAMAOCHAN

Nore.

1. La piramide è un tempio-tomba eretto in onore del dio-vampiro Zotzilaha e si trova all'interno dell'antica città olteca di Tamoachan. All'interno della piramide vi sono tombe di numerosi eroi dell'epoca e altari dedicati a molti dei del pantheon olteco, non solo quindi il serpente piumato (Ixion) ma anche quindi semidei tra cui appunto il dio-vampiro.
2. Non potendo più tornare nel loro stato di morte indotta Cipactonal e Oxomoco sono risolti a completare il loro percorso terreno lì proprio dove interrotto lasciandosi cioè morire di stenti e consegnando così la loro vita e anima al dio-vampiro Zotzilaha.



LXXXIV. Prosegue l'esplorazione della Piramide di Zotzilaha, il dio-vampiro e il gruppo, oltrepassato il campo della pelota, raggiunge una stanza dedica al culto dei gatti. Qui infatti se ne trovano una dozzina di impagliati tra cui spiccano però una grossa tigre, anch'essa impagliata e la statua di un uomo dalla testa di giaguaro. Quando Vernon profana uno dei piccoli felini, la statua si anima e si scaglia contro il gruppo. Solo attraverso la magia e armi incantate questa viene arrestata e riportata alla sua condizione iniziale di pietra. Decisi a non perdere ulteriore tempo nel tempio, oramai allo stremo delle forze ed esasperati per la mancanza di sonno e per l'aria ammorbata dalla costante nebbia color ambra, il gruppo si avventura oltre una delle porte laterali. Qui scorgono un corridoio con bassorilievi raffiguranti una parata di guerrieri oltechi. Elka si avventura e scopre una trappola a pressione che però non riesce a disinnescare. Questa comunque viene oltrepassata e il gruppo giunge in una stanza calda e dall'odore malsano caratterizzata da pelli umane appese alle pareti assieme ad altri strumenti di tortura e uno specchio nero. Oltre a questi oggetti, in una nicchia ad ovest vedono la statua imponente di un umanoide dalla pelle blu e dalle fattezze simili a quelle di un orco: Xipe [Zee-PAY], il Signore delle Carni Scorticate. A est invece si trova uno strano pozzo al cui interno, una densa e oleosa acqua argentata, brilla di luce propria. Infine una inquietante luce rossastra si diffonde nell'ambiente attraverso un foro sul soffitto, posto a otto metri d'altezza proprio in corrispondenza del pozzo. Ai piedi della statua di Xipe giace immobile una pantera nera. Vimak prova ad avvicinarsi all'animale che si rivela essere vivo. La creatura è cieca e fiuta il goliath senza apparenti intenzioni aggressive. Vernon però scaglia una freccia contro la parete, oltre la bestia la quale, interpretando come aggressione il rumore provocato dal dardo, si scaglia contro il mezzo gigante. Questi non ha difficoltà ad abbattere il felino ma ne nasce comunque un'accesa discussione tra Vimak e Vernon cui presto prende parte anche Reline che si scaglia a dure parole contro il rampollo alphetiano invitandolo ad un comportamento più prudente e meno impulsivo. Nel frattempo il resto del gruppo prosegue nell'esplorazione della stanza e quando Reline getta un sasso nel pozzo assiste ad uno strano fenomeno di luce. Una voce, nella lingua dei giganti e proveniente dal buco sul soffitto, invita il gruppo a identificarsi. Elka e Rek'Sai intanto decidono di recuperare un'ampolla di acqua argentata ma scoprono ben presto che si tratta di un liquido magico e dotato di una sorta di coscienza propria e della abilità di auto riprodursi ed espandersi a macchia d'olio su creature viventi. Solo immolandosi in una pira di fuoco lo stregone riesce a

eliminare il liquido che gli aveva ricoperto in pochi istanti l'intero braccio destro. Con prudenza viene comunque recuperata un'ampolla di tale liquido e conservata per usi futuri. Mentre osservano lo specchio nero odono nuovamente la voce e Vimak viene invitato a salire. E' Reline però che, lanciata una corda con un rampino oltre il buco, comincia ad arrampicarsi verso l'ambiente da cui proviene la luce rossa. Quando giunge a metà salita la corda comincia a salire velocemente e la giovane ha il tempo solamente di vedere cosa l'attende prima di lasciarsi cadere, preferendo la caduta, al gigante blu che l'attendeva con fare non propriamente amichevole. A quel punto Vimak comincia ad issarsi su una nuova corda, seguito a ruota da Reline. Elka e Alethra invece si materializzano nella stanza del gigante, che si rivela essere un oni, grazie al potere di porta dimensionale che l'avventuriera di Minaea sembra ora padroneggiare. Lo scontro con l'oni, ben presto accerchiato oltre che dalle due donne anche da Vimak e Naevia si rivela breve. La tana del servo di Xipe si scopre essere un vicolo cieco e al suo interno, a parte scarni tesori, il gruppo non trova vie per proseguire nell'esplorazione della piramide.

Reline e compagni decidono quindi di tornare nella stanza dei gatti. Qui cominciano ad esplorarla alla ricerca di indizi utili. Reline trova un passaggio segreto che si celava nella bocca della testa di un'enorme tigre scolpita in altorilievo lungo la parete di sud-est. Vimak e Francisco invece scoprono il meccanismo che si cela dietro un grande disco di pietra che funge da calendario e addossato, sopra un altare, sulla parete di nord-ovest. Oltre il calendario si cela infatti uno stretto tunnel circolare, di poco più di un metro di diametro e rivestito di rune magiche di protezione e moniti nel proseguire oltre. Prima di procedere vengono distrutti i gatti e la tigre impagliata entro la quale gli avventurieri trovano un cuore di pietra. Reline lo distrugge e questo manda in frantumi la statua dell'uomo giaguaro, che in loro assenza si era posizionata nuovamente nella sua posizione originaria.

Proseguendo attraverso lo stretto tunnel circolare giungono in un corridoio che ha tre porte, una raffigura un orso che sorregge un disco, una ha il simbolo dell'infinito e della creazione inciso su di essa. La terza infine ha un sigillo d'oro sul quale in olteco è scritto un monito rivolto a chiunque intenzionato a romperlo per aprire la porta[1]. Vimak, affascinato dalla porta con l'orso prova ad aprirla spingendola ma delle braccia fuoriescono dalla stessa avvinghiandolo ed imprigionandolo. Inutili sembrano gli sforzi dei suoi compagni per liberarlo dagli arti magici e così Elka gli fa bere una pozione magica di forma gassosa. Ridotto ad una nuvola il goliath, ora libero dall'abbraccio mortale, prova a passare sotto la porta col simbolo dell'infinito ma non fa più ritorno. I suoi compagni decidono di aspettare: lo sconforto si sta lentamente diffondendo nei loro spiriti. Dopo diversi minuti Vimak fa ritorno attraverso il tunnel circolare[2] e sempre in forma di nuvola di vapori, dopodiché lascia la stanza per avventurarsi dentro il tunnel scoperto da Reline e che si trova oltre la bocca della tigre. Prima che l'effetto della pozione termini il goliath fa ritorno dai compagni illustrando quanto scoperto. Oltre il passaggio, protetto però da una lunga fossa sul cui fondo crescono strani cespugli spinosi dai fiori gialli, si trova una stanza molto alta con un buco sul soffitto. Sebbene non sia possibile uscire dal buco questo comunque consente un ricircolo dell'aria e la nebbia color ambra lì è molto meno intensa. Il gruppo così decide di lasciarsi alla spalle "la porta della morte" e di andare nella stanza scoperta dal mezzo gigante. Qui, dopo aver eliminato un grosso serpente a due teste e alcuni babbuini scesi dal buco subito dopo la morte del rettile, il gruppo può finalmente accamparsi per il meritato riposo.

- - -

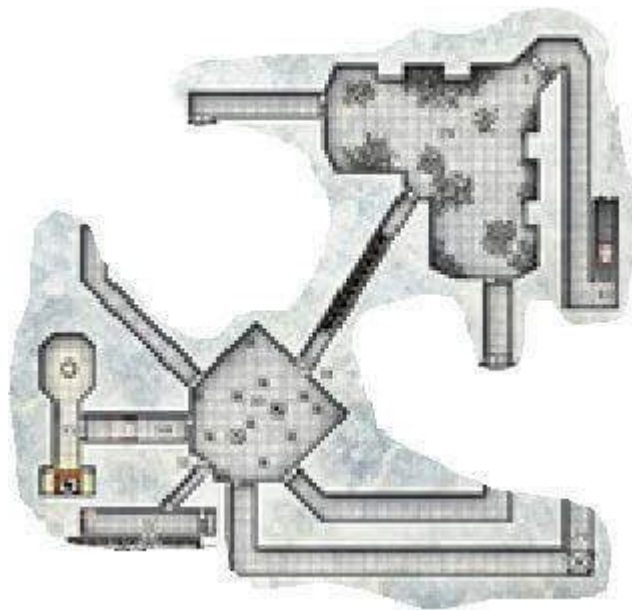


13-14 KLARMONT 1.005 AC

## PRINCES OF THE APOCALYPSE.- LOST SHRINE OF TAMAPOCHAN

Nore.

1. Nel sigillo è scritto: "Attenzione! Oltre questa porta si trova la morte".
2. Vimak racconta che dopo essere passato sotto la porta con il simbolo dell'infinito si era ritrovato magicamente nel tunnel cieco, chiuso dalle sbarre di metallo, che aveva in precedenza imprigionato anche Reline. La porta, o meglio l'ambiente circoscritto che si trova dietro ad esse, costituiscono una trappola magica e chiunque vi entri viene trasportato magicamente nel tunnel chiuso dalle sbarre di metallo. La fortuna di Vimak è che si sia trasportato in forma gassosa e che quindi questo gli abbia consentito di passare agevolmente oltre la sbarre e, ripercorrendo il tragitto fatto dal gruppo, ricongiungersi ad esso.



LXXXV. Trascorso un lungo riposo per recuperare le forze perdute, il gruppo ha una discussione in seguito alle parole di Francisco. Questi infatti dichiara il luogo, un tempio-tomba dedicato al dio-vampiro Zotzilaha, come non degno di riserva alcuna circa la sua eventuale profanazione. A tale proposito il chierico di Ixion, fiancheggiato dalla fedele Alethra, si dichiara propenso anche a tornare sui propri passi per andare a estirpare il Male ma alla fine accetta il compromesso con il resto dei compagni e di proseguire la loro ascesa della piramide alla ricerca di una via d'uscita. Per questo il gruppo viene diviso nuovamente e mentre Reline, Naevia, Vernon e Vimak rimangono a guardia del loro rifugio "sicuro", Rek'Sai e compagni decidono di salire la ripida scalinata che conduce al secondo livello della piramide. Elka si imbatte subito in una trappola magica, una runa di pietra e fuoco, incisa sul muro. Francisco la dissolve con la sua magia e così il quartetto può proseguire incolume fino alla cima delle scale. Qui c'è un pianerottolo che si apre su un lungo corridoio che segue la direzione est-ovest. Sul pianerottolo la giovane di Minaea scorge inequivocabili segni sul pavimento che indicherebbero la presenza di una porta a scorrimento e quindi di una camera segreta. Aprirla però sembra impresa impossibile o comunque lunga. Per questo vengono interpellati Reline e gli altri e così la norrena e Vimak cominciano ad

attivarsi per aprire una breccia nella parete. Nel frattempo Alethra, Rek'Sai, Francisco e Elka proseguono l'esplorazione del secondo livello della piramide-tomba. Giunti ad un bivio, decidono di proseguire verso ovest e verso quella che sembra essere una pila di monete d'oro con addossate molte ossa e un teschio. Quando Elka "disturba" il tesoro con la sua mano magica da questo esplode una nube di spore giallastre che si diffonde tutt'attorno. Alethra è così costretta a curare i compagni dal veleno contratto dall'ammasso di funghi che si celavano sotto una potente illusione. In tutto questo Elka non ha potuto non notare delle macchie rosse (sangue?) vicino ad una parete e indagando scopre facilmente una porta nascosta. Questa, una volta aperta, conduce ad uno stretto corridoio che segue la direzione nord-sud. Alla fine del corridoio c'è una porta d'aspetto massiccio e uno specchio. Quando Elka si avvicina allo specchio è vittima della sua magia e si paralizza all'istante. Mentre i compagni provano a soccorrere la giovane cercando di rianimarla la stessa è vittima di un attacco psichico portatele da un guerriero olteco illusorio e che solo lei vede. Alla fine Alethra manda in frantumi lo specchio e Francisco e Rek'Sai riescono a destare la giovane che dopo qualche istante di confusione riesce finalmente a raccontare quanto le è successo [1]. Entrati nella stanza i quattro si imbattono in una stanza a croce al cui centro si trova uno strano altare, anch'esso fatto a croce. Su ciascun lato, corte rampe di scale conducono ad una pedana di pietra sulla quale poggia una colonna di pietra racchiusa da una strana teca di cristallo. Esplorando l'area e dopo aver fatto scattare un'innocua trappola nel tentativo di prendere una maschera di giada il gruppo si avvicina all'altare. Qui odono una voce che li rimprovera per il loro sacrilegio e che li invita a superare delle prove, pena la morte per inalazione del veleno che ammorba l'aria. E' così che i quattro, verificata l'impossibilità di lasciare la stanza, superano una a una le tre prove[2] presentate loro dalla misteriosa voce. Questa si rivela infine appartenere ad un coatl, un serpente piumato sacra creatura ad Ixion, imprigionato nella tomba dai servi di Zotzilaha e rimasto per tutto il tempo invisibile. Intuendone la natura benevola Elka e compagni hanno un approccio accorto nei confronti del serpente che per questo li ringrazia con magnifici doni magici. Inoltre racconta di come egli sia stato imprigionato come sacrificio a dio-vampiro da parte di alcuni dei suoi servi non-morti che ora riposano ancora nella piramide[3]. Francisco decide quindi di non rispettare l'accordo iniziale preso col gruppo ma di imbarcarsi nella sua sacra crociata contro le creature della morte e di ritornare quindi nei livelli più bassi della tomba per porre fine all'abominio che la loro esistenza non-morta rappresenta per lui. Alethra è al suo fianco. Rek'Sai comincia ad obiettare convinto del fatto che la loro priorità sia la guerra ai culti del Male Elementale ma non trova in Elka l'appoggio sperato. La giovane minaeana si schiera infatti con i due servi di Ixion e da la sua disponibilità ad affiancarli nella loro personale guerra. Ora starà a convincere anche gli altri quattro amici rimasti indietro.

---

14 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE.- LOST SHRINE OF TAMAOCHAN

Nore.

1. Elka, avvicinandosi allo specchio, prima aveva visto la sua immagine riflessa ma poi questa si era tramutata in un guerriero olteco vestito con pelli di giaguaro che era uscito dallo specchio e l'aveva attaccata. Ovviamente questo avveniva solamente nella sua mente!

2. La prima prova è costituita dal scegliere la giusta rampa di scale per raggiungere la sommità dell'altare, ovvero quella nord protetta da un guardiano di pietra. La seconda prova richiede l'ingegno e l'intervento di Elka che riesce ad aprire la teca di cristallo. Infine Rek'Sai distrugge il glifo che creava il muro di forza a protezione della pozione magica in grado di curare gli effetti del veleno. Veleno che in realtà non esisteva!

3. Nella tomba di Zotzilaha furono sepolti:

- a. TLOQUES-POPOLOCAS (Tloh-kays Poh-poh-LOH-kahs), Signore degli Estranei;
- b. TLACAELEL (Tlah-kah-AYL-ayl) Gran Sacerdote di Tamoachan;
- c. XIPE (Zee-PAY), Signore delle Carni Flagellate;
- d. XILONEN (Zeel-OAN-an) Sentinella di Na'al (Nyx)
- e. TLAZOTEOTL (Tlaz-ohl-TAH-oh-tel) Madre Dea della Terra
- f. CHITZA-ATLAN (SHEET-zah AY-tlan) il sacro guardiano

COATL, IL GRANDE SERPENTE PIUMATO, CREATURA E SERVO DI OTZITOTL (IXION)



LXXXVI. Ricompattato il gruppo e determinati a compiere la giusta vendetta del coatl, Francisco e compagni, ad eccezione di Vernon che preferisce rimanere da solo a meditare sui massimi sistemi del Multiverso, si avventurano nuovamente nel livello inferiore della piramide. Qui dopo aver attraversato la "stanza della memoria", ribattezzata così proprio da Francisco a causa delle apparizioni di entità passate che abitarono l'antica città da Tamoachan e la stanza dei gatti impagliati, giungono in quella che sembra una sorta di serra. Qui, interrato in una vasca di terra e acqua oleosa si trova un contorto salice dalla corteccia bianca e spettrale. Naevia e Rek'Sai intuiscono che la creatura può essere in qualche modo associata alla nebbia d'ambra ma prima che chiunque possa fare qualcosa la pianta, che emette una sorta di suono acuto e fastidioso [1], allunga i suoi lunghi rami tentacolati e attacca il gruppo. Colpito ripetutamente dalle saette di fuoco di Rek'Sai e dai dardi di energia di Francisco e Elka, oltre che dai colpi di Vimak, Reline e Alethra, alla fine la Sentinella di Na'al muore colpita da una letale freccia scagliata addosso dall'elfa di

Alfheim.

Il gruppo decide di proseguire la ricerca dei servi del dio-vampiro Zotzilaha tornando alla "tomba della Morte". Qui Vimak spezza il sigillo che ne tiene chiusa la porta e entra nella stanza al cui interno si trova una riproduzione in miniatura di un'antica città oltheca. Un muro di fuoco si genera alle sue spalle, separando il goliath dai compagni. Rimasto solo per pochi istanti il mezzo-gigante viene sorpreso da una creatura apparentemente fatta di metallo fuso ma che subito assume le sembianze del barbaro. Nel frattempo Rek'Sai dissolve il muro di fiamme e i compagni si trovano d'innanzi due Vimak! Il vero goliath prova a convincere i compagni della sua identità ma lo stesso fa il suo duplicato. Alethra, di fronte a questa situazione ha un momento d'esitazione mentre Reline si scaglia addosso ad uno dei due. Francisco evoca la sua radianza dell'alba e il vero nemico viene ustionato dai suoi raggi radianti rivelando così la sua presenza. Finito quello che si rivela essere un mutaforma, il gruppo può esplorare la camera sepolcrale e rinvenirne i preziosi tesori oltre ai resti divorati del cadavere di TLACAELEL (Tlah-kah-AYL-ayl), il Gran Sacerdote di Tamoachan.

Dopo le cure necessarie Francisco e compagni riprendono la strada verso l'ingresso del complesso sotterraneo e la tomba di TLOQUES-POPOLOCAS (Tloh-kays Poh-poh-LOH-kahs), Signore degli Estranei.

Prima però Reline, ricordandosi della "sfida della Pelota" lasciata in sospesa decide di accettarla. Aperta la cripta nella quale si trovano i corpi dei giocatori morti da questa esce anche la palla della pelota. Due aree concave situate alle estremità del campo, si illuminano di luce magica. La sfida è tra il gruppo che forma una squadra e la palla stregata che sembra dotata di energia propria. Alla fine però Reline marca il punto della vittoria e la tomba così rilascia i suoi premi. Scesi nuovamente al livello inferiore, tramite una lunga rampa con rulli di metallo posizionati ad intervalli trovano che il corridoio è ostruito da un masso regolare di pietra calcarea. Rimosso l'ostacolo, i sette compagni entrano nell'ennesima stanza. Qui trovano diverse statue di terracotta, molte rotte, e una struttura a volta. Alethra percepisce la presenza di non-morte al suo interno e quando Rek'Sai apre il sepolcro da qui ne esce un cavaliere non morto, un wight, che però soccombe sotto i colpi dei compagni.

- - -

14 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE.- LOST SHRINE OF TAMAOCHAN

Nore.

1. Attraverso il suono, impercettibile ma al contempo fastidioso ai limiti del dolore, odono le parole: Zeel-OAN-an... Zeel-OAN-an.. [XILONEN la Sentinella di Na'al (Nyx).]



LXXXVIII. Distrutto il non-morto, il gruppo si separa. Mentre Elka, Rek'Sai, Naevia e Francisco rimangono ad esplorare la grande stanza occupata dall'esercito di statue di terracotta, Alethra e Reline prendono ad esplorare un nuovo corridoio. Questo si biforca nuovamente e sembra condurre ad un vicolo cieco dove, sopra una predella, è situato un piccolo sarcofago d'argento. Francisco nel frattempo raggiunge le due donne e insieme si avvicina all'antica e sinistra tomba. Quando però si avvicinano ad essa fanno scattare inavvertitamente l'ennesima trappola. Il pavimento si inclina facendo leva su un cardine nascosto e i tre finiscono per essere gettati all'interno di una fossa. Grazie al fischietto dell'Aquila vinto da Reline nella sfida della pelota i tre riescono a issarsi in volo fino alla predella e ad aprire la piccola cassa d'argento. Al suo interno scorgono una inquietante bambola di pezza dal viso di rame raffigurante una creatura umana dai connotati però di un anfibio o pesce! Inorridita da tale disgustosa presenza Reline lascia scendere sul feticcio la sua mazza ma incredibilmente manca la creatura che, animatasi, comincia a svolacchiare facendosi scherno degli avventurieri. Richiamati dalle urla concitate delle donne nel frattempo sono giunti Rek'Sai e Vimak, seguiti a ruota da Elka e Naevia. La bambola vola tra i quattro, cui si è aggiunto anche Francisco, issato oltre il piano inclinato tramite una corda, facendosi scherno e schivando con inumana agilità ogni colpo. Lo stregone alphetiano, seguito a ruota dal goliath, si getta all'inseguimento della bambola che lo attira in un corridoio buio, con numerose nicchie buie poste ai suoi lati. Non appena Rek'Sai illumina la scena scorge corpi di umani putrefatti stare immobili all'interno di ciascuna nicchia. I corpi si animano e l'orda di cadaveri si getta addosso ai due consentendo alla bambola indemoniata di scappare. Il gruppo ha modo di ricompattarsi per far fronte comune contro i numerosi non morti e quando anche l'ultimo è vaporizzato dalla sacra fiamma di Ixion, il Signore della Luce, i sette compagni si trovano di fronte alla porta che consentiva l'accesso alla stanza di Cipactonal (See-PAK-ton-al) e la sua sposa Oxomoco (Oks-OH-mo-koh). Quando Elka apre la porta viene subito aggredita dai due seguaci di Zotzilaha. Reline, Naevia, Vimak e Alethra



si gettano nella stanza per aiutare la giovane mineana e in pochi istanti il duo viene sconfitto. La compagnia decide che è giunta l'ora di affrontare Tloques-Popolocas (Tloh-kays Poh-poh-LOH-kahs), il Signore degli Estranei ma valuta che prima è indispensabile tornare da Vernon per recuperare le forze.

Diverse ore dopo, tornati all'ingresso del sepolcro di Tloques-Popolocas il gruppo, dopo che Elka ha brillantemente disinnescato la trappola della sfera di cristallo, entra nella stanza. Qui si trova l'enorme sarcofago di pietra del preferito di Zotzilaha, coperto in ogni dove di rune di protezione, moniti e anatemi contro chiunque osi dissacrare il suo eterno riposo. Sulla parete opposta all'ingresso una scure dalla lama di bronzo è incastonata nel muro. Colpita dalla luce di flebili torce magiche l'arma getta inquietanti ombre sulla parete. Alethra interroga la Bilancia dell'Armonia che indica presenza di male e non morte ovunque nella stanza. Mentre il gruppo si dirige verso la scure maledetta, Rek'Sai scopre la funzione di alcuni tasselli che premuti nel giusto verso consentono di aprire il coperchio della bara, all'interno della quale si trovano le spoglie mortali di Tloques-Popolocas. L'ascia sembra essere inamovibile e resiste ai tentativi di essere estratta dal muro operati da ciascuno degli eroi. Nel frattempo Elka, più interessata ai tesori custoditi dentro la tomba, indossa la maschera sepolcrale del Signore degli Estranei, il quale comincia a destarsi dal suo stato di morte. Quando il gruppo si accorge del sorgere del vampiro è tardi e questi ha già catturato Naevia trascinando l'elfa nella sua bara. Francisco è una furia e evoca subito la Radianza dell'Alba, dono di Ixion al suo devoto seguace. Alethra dal canto suo si avventa sul non morto a suon di fendenti divini che infliggono al vampiro danni incurabili. Rek'Sai colpisce infine il mostro con un fulmine magico, eruttato dalla bacchetta che apparteneva a Xilonen (Zeel-OAN-an). Ridotto allo stremo delle forze, accerchiato da nemici implacabili, alla fine anche Tloques-Popolocas deve arrendersi alla vera morte. A quel punto Elka, che nel frattempo s'è levata la maschera funebre, si avventa fulminea sull'ascia, estraendola dal muro. Col sepolcro debellato anche del suo occupante più pericoloso, il campione di Zotzilaha, il gruppo decide di tornare una volta per tutte alla stanza dei babbuini, ricongiungersi con l'amico Vernon per poi puntare all'uscita dalla antica tomba Olteca.

- - -

14-15 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE.- LOST SHRINE OF TAMAOCHAN



LXXXIX. Recuperate le forze, per Francisco e compagni giunge il momento di risalire al secondo livello della piramide di Tamoachan alla ricerca degli ultimi due obiettivi rimasti: TLAZOTEOTL (Tlaz-ohl-TAH-oh-tel) madre dea della terra e CHITZA-ATLAN (SHEET-zah AY-tlan) il guardiano della tomba. Nella prima grande stanza in cui arrivano i compagni si imbattono nell'ennesimo diorama, questa volta grande quanto la stanza stessa e raffigurante la Gehenna, il Regno della Morte e dell'Aldilà. Il centro della raffigurazione è dominato da una collina artificiale alta oltre due metri. Su di essa sono disposte statue di terracotta dipinta rappresentanti le anime tormentate dei defunti nell'atto di trascinare un pesante masso fino alla cima della montagna. Ad infierire su di loro diversi demoni armati di lance, forche e catene chiodate. A completare la visione da incubo aree attigue alla montagna dei morti rappresentanti i vari aspetti della Gehenna: un deserto infuocato, una steppa infinita, una distesa ghiacciata, una palude lugubre e la fossa dei vermi[1]. Il diorama è attraversato da fiumi di fuoco, acqua e stradine. All'estremità opposta all'ingresso il gruppo individua una porta oltre la quale Alethra percepisce la presenza di un'aberrazione. Infine, sul soffitto in corrispondenza della collina, un foro sembra dare accesso ad un condotto verticale simile ad un camino scavato nella pietra.

Dopo che Vimak ha eseguito dei tentativi di scalata della montagnola, resi particolarmente difficili da una strana forza che lo spinge ripetutamente giù dalla stessa, il gruppo decide di andare ad affrontare l'aberrazione. Entrati nella stanza successiva, molto più piccola di quella del diorama e chiusa su tutti i lati, trovano che questa è vuota ad eccezione di alcuni piccoli contenitori e una verga di pietra posti sopra delle mensole anch'esse di pietra. Al centro della stanza si trova un mucchio di informe terra rossiccia. Quando Vimak varca la soglia sulla terra si apre un occhio, seguito nel giro di pochi istanti da altri occhi ancora e da altrettante innumerevoli bocche. Tlazoteotl prende forma e si materializza in tutto il suo folle e contorto orrore d'innanzi a loro. Una cacofonia di voci e suoni disorientanti prende vita dalla mostruosità deforme e per il gruppo l'ennesimo scontro è inevitabile. Anche questa volta Rek'Sai e gli altri hanno la meglio anche se il più provato dallo scontro risulta proprio lo stregone alphantiano preda di un attacco di follia, causato dalle numerose voci, che l'ha indotto persino ad attaccare Francisco. Sconfitta anche la madre dea della terra e recuperati alcuni dei tesori da essa custoditi[2], i compagni ritornano alla stanza del diorama decisi a trovare una via d'uscita da quel luogo da incubo.

Reline facendo ricorso al fischiello dell'aquila si issa con Francisco ben legato sulla schiena fin dentro il cunicolo, invaso completamente da spesse ragnatele. Qui i due cominciano una lenta ascesa creando con chiodi e corde un percorso agevole anche per i compagni. Risaliti lungo il passaggio di diversi metri, si imbattono in un passaggio laterale ma non hanno il tempo di esplorarlo in quanto da esso spunta e li attacca un grosso ragno. Reline viene catturata dalla tela filamentosa spruzzatele addosso dal ragno ma Francisco non si perde d'animo e comincia a bersagliare la creatura con dardi magici per poi finirla con l'ausilio degli spiriti guardiani di Ixion, evocati contro l'aracnide gigante. Ripulito il passaggio, i membri della compagnia possono risalire uno alla volta e giungono, dopo aver scoperchiato una botola in peltro, in una piccola stanza. La stanza appartiene alla parte più alta della piramide, la sensazione di essere vicini alla fine è forte. Due fontane, una integra e una spezzata, adornano il piccolo ambiente cui si esce tramite una scalinata. Prima di uscire però Elka decide di ispezionare la fontana integra sul cui fondo scorge una aragosta bianca. Quando solleva l'animale, o ciò che ne rimane, ovvero un guscio vuoto, trova che in esso è nascosta una chiave di platino. Dalla fontana però esce una creatura d'acqua, simile in tutto e per

tutto ad un serpente elementale. Rek'Sai ricorre alla polvere magica trovata in passato e indicata per prosciugare i liquidi e con essa infligge un duro colpo all'elementale che poi soccombe sotto i colpi di Naevia, Vernon, Vimak e Alethra.

Recuperata la chiave, il gruppo esce e dopo aver aperto la porta posta in cima alla corta scalinata, si trova nella camera del tesoro. Qui ad attenderli trovano Chitza-Atlas, il guardiano di Zotzilaha, che ha le fattezze di un centauro mummificato. Anche lo scontro con l'ultimo dei guardiani della tomba si risolve velocemente e in favore del gruppo che, arraffate quante più ricchezze possibili, dirige velocemente oltre la stanza. Giunti ad una porta di pietra, la giovane di Minaea la apre ricorrendo alla chiave di platino. Un folata di aria fresca li accoglie quando, risalita una stretta scalinata, emergono nella parte più alta del tempio, in cima alla piramide a gradoni che avevano scorto qualche giorno prima, dai margini della radura. L'incubo sembra essere finito, una radiosa luna piena illumina il cielo stellato. Tutt'attorno regna il silenzio e la quiete e una splendida brezza estiva dona agli avventurieri il meritato refrigerio dopo giorni passati a respirare aria tossica e corrotta. Mentre si muovono in quelli che sembrano i resti di mura dell'antico tempio scorgono quello che appare a tutti gli effetti un altare. Il pesante blocco di pietra riporta tutti i simboli del dio vampiro Zotzilaha e nonostante appaia pesante e inamovibile viene subito circondato dal gruppo che si attiva per sollevarlo. Questo fa scattare una trappola ma nemmeno questo sembra scoraggiare Francisco e compagni intenzionati a dissacrare fino in fondo l'empio luogo di culto del servo di Nyx. Alla fine l'altare viene spostato e una volta rimosso viene trovato il vero tesoro del dio vampiro. Soddisfatti i sette avventurieri cominciano ad arraffare quanto più trasportabile ma il loro saccheggio è bruscamente interrotto da una brezza che, via via intensificatasi, si tramuta ben presto in un vortice d'aria posto sopra le loro teste. Quello che dapprima appare come un tizzone ardente si materializza all'interno del vortice d'aria. Poi se ne materializza un secondo, un terzo e via via il loro numero aumenta fino a quando, complici anche le scie di fuoco da questi lasciate non creano l'effetto di un cerchio di fuoco vorticante sopra di loro. I tizzoni sembrano volare sempre più bassi e infine si rivelano per essere in realtà grossi pipistrelli, grandi quanto maiali, dalle ali avvolte dal fuoco. La visione sopra le loro teste cattura la loro attenzione per lunghi istanti in cui osservano affascinati l'enorme portale dimensionale manifestarsi e aprirsi proprio sopra di loro. Quando i loro sguardi tornano a incrociarsi una statuaria e imponente figura, alta oltre tre metri, si è materializzata in mezzo a loro, la dove pochi minuti prima c'era l'enorme altare di pietra. Il dio vampiro Zotzilaha è giunto, la profanazione del suo tempio e la morte dei suoi servi fedeli urla vendetta.

- - -

15 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE.- LOST SHRINE OF TAMAOCHAN

Note.

1. La fossa dei vermi è senza ombra di dubbio l'area più inquietante e malsana. Al suo interno sono rappresentati vermi leviatani nell'atto di divorare le anime dei poveri e malcapitati defunti.

2. Nella stanza trovano oltre ad una pozione rinsecchita di forza dei giganti delle colline, anche il cuore mummificato di un uomo serpente o yuan-ti in grado, stando a Rek'Sai di conferire a chiunque lo mangi il potere di parlare la lingua draconica e con rettili e serpenti. Inoltre trovano una verga di pietra ricoperta di rune. Francisco la prende ma nel momento

stesso in cui la tocca ha per un breve istante la visione dello spazio infinito e di un enorme occhio lattiginoso. Poi la visione cambia e vede un uomo ricoperto da testa a piedi di rune e strani tatuaggi. Dal simbolismo intravvisto e facendo ricorso ai suoi ricordi e agli studi fatti, per il chierico di Ixion pare evidente che l'oggetto sia un tramite in grado di connettere e rinsaldare il legame tra particolari stregoni (warlock) con la loro entità guida, un dio demone bandito dai Piani di Esistenza e noto solamente come Arik dai Cento Occhi. L'oggetto viene distrutto in quanto ritenuto un oggetto malvagio.



XC. Lo scontro col dio vampiro Zotzilaha è di estrema violenza fin dai primi istanti e fin da subito appare chiaro che le possibilità di salvezza sono ridotte ad una flebile speranza. In aiuto del dio vampiro giunge un nutrito gruppo di grossi pipistrelli non morti avvolti dal fumo e dalle fiamme degli inferi da cui sembrano provenire. Zotzilaha, per quanto accerchiato e bersagliato con frecce, fulmini magici, dardi di forza magica e colpi di spada, di martello e d'ascia sembra reggere indifferente a gran parte di questi colpi. Ripetutamente cadono a terra Alethra, Reline e Vernon ma ogni volta Francisco è pronto a correre in soccorso degli amici dando fondo ai suoi poteri di guarigione e a quelli del suo bastone magico di guarigione. Elka, che ha cercato di estraniarsi dalla battaglia per gran parte del tempo viene infine raggiunta da due dei pipistrelli che riescono a morderla paralizzandola all'istante. La stessa sorte tocca a Naevia che, scossa di terrore dalla presenza del semidio non è riuscita a centrarlo con nessuna delle sue frecce. La battaglia sembra trascinarsi per diversi lunghi istanti e nulla sembra far presagire niente di buono per le sorti dei sette avventurieri che sembrano segnate in maniera drammatica e irreversibile. A peggiorare, se possibile, la situazione ci pensa Elka: la giovane minaeana infatti, ridestatasi dal torpore generato dal veleno dei pipistrelli non morti, si scaglia come una furia contro Francisco brandendo con furia cieca l'ascia di Tloques-Popolocas. Francisco però, protetto dagli spiriti guardiani di luce, emissione diretta dalla fede in Ixion, esce incolume dai furiosi attacchi della giovane che in compenso ne subisce appieno le conseguenze e cade a terra priva di sensi. Quando tutto sembra perduto, con i soli Francisco e Rek'Sai in piedi, Naevia paralizzata e tutti gli altri compagni a terra morenti, avviene l'inaspettato. Un ruggito tremendo si innalza dalla foresta che sembra squassata da un forte terremoto. Dal fitto della Foresta Kryptgarden si eleva la maestosa e imponente silhouette di Claugiyliamantar, "vecchia sgranocchia ossi", il drago verde signora della regione. A folle velocità l'enorme drago si abbatte su Zotzilaha che in un primo momento rimane sorpreso dall'apparizione inaspettata dell'antica dragonessa. Lo scontro tra i due titani e che vede inermi spettatori i sette compagni è se possibile ancora più violento di quanto potessero immaginare. Sia Claugiyliamantar sia Zotzilaha danno fondo

alle magie di cui dispongono, la dragonessa dimostrando inaspettati poteri druidici, il dio vampiro ricorrendo alla perversa magia arcana diretta emanazione dell'Abisso. Alla fine ad avere la meglio è Zotzilaha che nonostante i colpi subiti riesce a raggiungere in volo la dragonessa strappandole con i lunghi artigli le ali e parte della colonna vertebrale. Ridotta in fin di vita la dragonessa prova il tutto e per tutto riversando sul demone il suo soffio venefico ma anche quest'attacco si rivela inefficace. Alla fine, provata e sconfitta, Claugiyliamantar riesce ad afferrare il suo nemico con gli ultimi residui di forza rimastele e si getta in picchiata verso la piramide in un ultimo e folle attacco suicida. Prima però che avvenga l'impatto fatale per entrambi, il dio vampiro ricorre nuovamente alla sua magia svanendo e abbandonando questo Piano di esistenza. La piramide è squassata dall'improvviso e fortissimo impatto e in una nube di polvere e detriti gli avventurieri, perlomeno quelli ancora in piedi, vengono gettati a terra.

Passano lunghi istanti prima che Francisco, Rek'Sai e Naevia si destino. Tutt'attorno è un silenzio di tomba e quasi surreale rispetto agli attimi precedenti di caos e battaglia. Francisco porta le prime cure ai compagni caduti, Elka, Reline ma quando giunge a Vernon scopre che per quest'ultimo non c'è più nulla da fare. Il giovane alphantiano, colpito ripetutamente dal dio vampiro, alla fine non ce l'ha fatta.

Rek'Sai, accortosi che il drago si muove ancora le si avvicina e, dopo aver ingerito il cuore di yuan-ti, riesce a coglierne le ultime parole [1].

Quando tutto il gruppo è di nuovo in piedi per i superstiti è tempo di comprendere alcune situazioni che si sono create, come ad esempio l'attacco portato da Elka ai danni di Francisco e cercare di fare luce sulle parole della morente Claugiyliamantar. Grazie alla magia Francisco comprende che Elka era vittima degli influssi malevoli della scure di Tloques-Popolocas, con buona probabilità un'arma maledetta, la quale viene affidata ad Alethra e riposta all'interno della borsa conservante. Rek'Sai invece ragguaglia il gruppo circa le parole della draghessa, informazioni che, una volta condivise, non sembrano affatto di buon auspicio per il proseguo della missione.

Il resto della notte viene dedicato al meritato riposo e a rimuginare sulla recente esperienza vissuta.

LEVEL UP!!! OTTAVO LIVELLO.

---

15 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE.- LOST SHRINE OF TAMAOCHAN

Note.

1. La draghessa chiede di non essere sepolta né bruciata ma di essere invece lasciata lì affinché decomponendosi possa ritornare alla natura e completare così il cerchio della vita cui ogni creatura vivente è destinata. Alla domanda sul perché l'Oscura Signora ne volesse la morte, Claugiyliamantar sorridendo afferma che l'Oscura Signora, che si chiama in realtà Nurvureem, è anch'essa un'antica draghessa, seguace però di Idris, dea dei draghi malvagi. Lei invece era una druida, seguace di Opale, il signore dei Draghi della Neutralità. Infine afferma che comunque tutti loro sono spacciati e che non v'è futuro; il Male Elementale, l'Uovo di Folaga, si è destato e niente e nessuno, nemmeno gli Immortali possono fermarlo. Quando Rek'Sai le chiede chi o cosa sia l'Uovo la draghessa gli risponde che si tratta di un



Male Antico,più vecchio del mondo e degli dei stessi e che proviene da una dimensione al di là del tempo e dello spazio.

## **CAPITOLO 5. PRINCIPI DELL'APOCALISSE (PARTE SECONDA).**

XCI. Durante la nottata, passata in gran parte a fare la veglia ai resti del compagno defunto e a pianificare le azioni future, il gruppo viene raggiunto dal nano Eberek che, uscito dalla piramide sfruttando i suoi poteri di polimorfismo era riuscito a mettere in salvo i cavalli della compagnia. Eberek si fa carico di recarsi al maniero di Rundreth per portare alla Oscura Signora la notizia della morte di Claugiyliamantar mentre la compagnia sembra intenzionata a raggiungere quanto prima Red Larch. L'indomani riprende il viaggio e in serata gli avventurieri raggiungono il conforto del piccolo paese e della locanda della "Spada Danzante". Qui dalla proprietaria Kaylessa Irkell apprendono che l'area è scossa da una decina di giorni da ripetute e frequenti scosse di terremoto e che in direzione di Piumatempestosa si vedono continuamente fenomeni atmosferici di natura magica. Un drappello di uomini in arme, giunti da Amphail e capitanato da Arijan Ademi era giunto a Red Larch alcuni giorni prima e si era diretto alla rocca infestata ma non era più tornato. Francisco fa allora ricorso alla pietra della comunicazione per mettersi in contatto con il cavaliere mercenario dell'Alleanza dei Signori di Minaea ma ottiene una risposta poco convincente. Per il gruppo è chiaro che chi ha risposto o non fosse sir Ademi oppure che il cavaliere fosse costretto a rispondere in un determinato modo. [1]

La compagnia, dopo essersi equipaggiata[2], pianifica le modalità di approccio alla torre e, seguendo le informazioni date loro da Reline e Naevia, le uniche due ad esservi state, decide di procedere lungo il corso di un piccolo torrente, il Fiume Perduto e risalire la Valle dei Sospiri (vedi mappa).

Nel primo pomeriggio del 17 Klarmont la compagnia giunge nella valle, in vista della torre. Vimak decide di mandare in avanscoperta il suo cane, ritrovato da Eberek insieme ai cavalli ma l'animale, una volta giunto in uno spiazzo noto come Rocce della Morte, ai piedi del promontorio su cui si erge la torre, si imbatte nei resti di un campo di battaglia. Qui tra carcasse di cavalli e uomini morti, attraverso gli occhi dell'animale, il goliath vede anche il corpo di Arijan Ademi. La comunicazione magica con l'animale è però interrotta dal sopraggiungere di alcuni falchi di sangue (blood hakw), rapaci estremamente aggressivi che massacrano la povera bestia.

Nel frattempo uno strano luccichio viene scorto sulla sommità della torre e sia Reline che l'elfa Naevia sembrano concordi nel ricordare uno strano tubo metallico, posto appunto sulla sommità di Piumatempestosa, attraverso il quale i cavalieri osservavano la zona circostante. Sebbene il cannocchiale sembri essere puntato in tutt'altra direzione la sua presenza fa propendere il gruppo per un'avanzata più lenta e meno diretta. Nel frattempo l'uomo uccello che aveva salvato da morte certa Reline e Naevia raggiunge il gruppo. Li ha osservati per diversi minuti poi, dopo aver riconosciuto le donne, ha deciso di avvicinarsi. Conferma che un paio di giorni prima la compagnia di Arijan è stata attaccata dai cavalieri di Piumatempestosa, che hanno attaccato i mercenari dell'Alleanza piovendo loro addosso dal cielo, massacrandoli senza pietà. Non tutti però e alcuni sono stati fatti prigionieri e condotti a Knifepoint Gully. Lì l'uomo uccello nel tempo ha potuto osservare un innaturale via vai di viandanti diretti da a per la torre di Piumatempestosa. A quel punto la compagnia si divide su

dove proseguire la missione: Reline e Naevia sono intenzionate a vendicarsi di Thurl Merosska e dei suoi cavalieri, recandosi direttamente a Piumatempestosa. Per Alethra invece sembra di fondamentale importanza recarsi a Knifepoint Gully e a provare il tutto e per tutto per vedere di salvare Jasir Asani che non figura tra i caduti. Reline allora propone di dividere il gruppo. Lei, Naevia e Francisco, aiutati da alcuni uomini uccello e coperti dalla polvere magica dell'invisibilità data loro da Rek'Sai, approfittando delle tenebre voleranno fino alla sommità della torre e da qui proveranno a farsi strada nella stessa approfittando dell'effetto sorpresa. Nel frattempo, accompagnati da Aarakocr, Alethra, Rek'Sai, Elka e Vimak proveranno ad infiltrarsi a Knifepoint Gully.

I due gruppi muovono all'imbrunire e risalito il Fiume Perduto si dividono in prossimità dell'imboccatura dello stretto sentiero che porta a Knifepoint Gully. Il quartetto percorre così diverse miglia poi, giunto ad una spaccatura nel fianco delle pareti del canyon, che tramite una scalinata scavata nella roccia, sembra scendere nel sottosuolo, si separa da Aarakroc. La lenta discesa nel buio è guidata da Rek'Sai, l'unico a non avere problemi a muoversi nelle tenebre. Dopo una lunga discesa, durata ore, i quattro compagni piombano addosso a tre invasati, dal fisico emaciato e deperito, Questi costituiscono una sorta di posto di controllo e fanno uso di tecniche marziali di lotta a mani nude in grado di sprigionare devastanti onde di tuono. Superato agilmente l'ostacolo la compagnia scende e giunge a vista di Tyar-Besil, l'antica città dei nani Kogolor. L'area che vedono è caratterizzata da case perfettamente conservate ricavate da blocchi di granito bianco. Al centro di una vasca piena di acqua limacciata si erge un'enorme basamento su cui poggia una piramide a gradoni anch'essa fatta di granito bianco. In cima alla struttura, che ha tutta l'aria di essere un tempio, un unico cavaliere, in sella ad una viverna, sorveglia l'area. Con una mossa a sorpresa i quattro si trasportano magicamente in cima alla piramide e colgono così di sorpresa il guardiano della città che nel giro di pochi istanti viene abbattuto insieme alla sua cavalcatura. Rek'Sai però è colpito dalla coda della viverna che, nel trapassarlo da parte a parte, gli inietta il suo veleno. Alethra soccorre il mezzo diavolo e riesce a salvarlo. A quel punto vengono scorte delle persone nude e deperate incatenate a dei monoliti di pietra. Scesi dalla piramide i quattro si avvicinano per soccorrere gli sventurati ma apprendono con raccapriccio che sono seguaci del Culto dell'Odio Ululante, privati da lungo tempo di cibo e acqua, Alethra è sconvolta nel vedere la corruzione che ha pervaso quegli sventurati e così non si oppone a che Vimak ne ponga fine alla sofferenza e alla follia che li pervade.

La paladina si avvicina ad una porta e quando la apre vede che questa si affaccia su una piazza su cui campeggia una fontana circolare di granito bianco. Attorno alla fontana si trovano alcuni uomini in arme pronti però ad "accoglierli". Tra di essi si distingue un individuo, Windharrow, dagli effeminati tratti orientaleggianti. Questi canta i suoi incantesimi contro il gruppo che bersaglia ripetutamente di onde esplosive e ammaliamenti. Colpita da un incantesimo di confusione Elka si comporta, per tutto lo scontro, in maniera caotica e casuale. Rek'Sai, già debilitato dal veleno della viverna e le cui palle di fuoco vengono neutralizzate ripetutamente da Windharrow, viene colpito ripetutamente dalle onde esplosive di quest'ultimo e alla fine cade a terra privo di sensi. Solo Alethra mantiene per tutto lo scontro il controllo ma alla fine, circondata anch'essa dai cavalieri di Piumatempestosa e bersagliata dagli incantesimi di Windharrow finisce con il cadere a terra. Vimak però riesce a destarsi dal torpore e dall'incantesimo di confusione giusto in tempo e ingaggiato in corpo a corpo l'avversario, costringe il malvagio menestrello a teletrasportarsi altrove e a scappare.

Alla fine anche Elka ritorna in se e presta le prime cure a Alethra che poi a sua volta

soccorre nuovamente Rek'Sai. Di sicuro il benvenuto a Tyar-Besil non è stato quello immaginato inizialmente.

- - -

16-17 KLARMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.

Note.

1. Francisco chiede al cavaliere Arijan Ademi se va tutto bene e se sono pronti al randevu di Westbridge (informazione volutamente falsa) ma questi risponde che con i cavalieri di Piumatempestosa è tutto a posto e che ora sono diretti al vero nemico e responsabile dei disastri che interessano la Valle e che risiede al Monastero della Pietra Sacra.

2. Il corpo di Vernon Roche viene affidato ad alcuni mercanti diretti a Amphail e di lì a Rock Harbor. Accompagnato da una lettera redatta da Francisco vengono pagate le spese affinché i resti del giovane alphantiano siano riportati in patria e alla sua famiglia, in quel di Arogansa.



XCII. Nel frattempo Reline, Naevia e Francisco, accompagnati da tre aarakocra, giungono in volo alla Torre di Piumatempestosa. Protetti dalla notte e dall'invisibilità conferita loro dalla polvere magica di Rek'Sai, il trio giunge fino in cima alla struttura. Questa si presenta fin da subito deserta e la sensazione è che i suoi occupanti l'abbiano abbandonata in fretta e furia da almeno un giorno. Alcune mappe della Valle, su cui sono abbozzati dei piani d'attacco lasciano intuire che i cavalieri possano aver diretto alla volta di Summit Hall per attaccare i

Cavalieri di Samular. Francisco si rende conto [1] dell'impossibilità di portare alcun soccorso a lady Ushien Stormbanner e ai suoi uomini se non quella di elevare una preghiera affinché Ixion li protegga.

Risoluti e determinati a porre fine una volta per tutte alla minaccia dei culti del Male Elementale i tre decidono di dirigere velocemente alla volta di Knifepoint Gully per unirsi quanto prima al resto dei compagni.

Giunti alla spaccatura naturale sorvegliata da Aarakocr, dopo essersi congedati dall'uomo uccello e dai suoi fratelli, Francisco e le due donne scendono lungo la lunga scalinata di pietra che porta all'antica città dei nani. Lungo il tragitto trovano evidenti tracce del passaggio dei compagni. Infine giungono alle porte di quella che sembra essere l'antica città dei nani Kogolor. Qui devono superare una strana struttura di granito con un corridoio a zig-zag su cui a intervalli irregolari si aprono delle strette feritoie. Il presagio che sia una trappola si rivela presto una realtà quando alcuni strani umanoidi dalle fattezze di corvo cominciano a lanciare loro addosso frecce e quadrelli. Le urla e i rumori della battaglia giungono però alle orecchie di Alethra, Rek'Sai, Vimak e Elka che si stavano medicando e riposando nella piazza attigua, dopo lo scontro avvenuto con Windharror. Con il gruppo nuovamente ricomposti l'esito della battaglia con gli infidi e caotici "kenku"[2] ha un epilogo scontato e una di queste creature viene catturata. Percosso e maltrattato l'uomo-corvo confida che lui e la sua gente è al servizio della regina Aerisi Kalinoth, un'elfa Ee'aar proveniente dal Braccio degli Immortali [3]. Stando però alle informazioni fornite dal kenku la regina ora è "scesa" sotto il Tempio dell'Odio Ululante attraverso un passaggio che chiama "la bocca del grande verme del profondo". La spedizione prosegue e giunti alla piramide a gradoni che sovrasta una specie di canale sotterraneo odono alcuni picchiettii giungere da quella che sembra essere una grotta il cui pavimento è rivestito di piastrelle color blu. Naevia si spinge in osservazione per poi tornare a riferire quanto visto. Uno strano individuo, dalla pelle blu e dai tratti esotici, sta lavorando con uno scalpello quella che sembra essere una colonna. Avvicinato questi si presenta come Ahtayr. Questi è chiaramente una creatura del Piano Elementale dell'Aria, probabilmente un genio e, stando alle sue parole, è costretto a portare a compimento il lavoro di ricostruzione della città, pietra per pietra, colonna per colonna, anche a costo che questo lavoro lo occupi per decine, centinaia di anni. Fa chiaramente intendere, pur essendo vincolato al silenzio dal patto che lo vincola e obbliga a servire Aerisi che se liberato e sollevato da tale obbligo, saprà essere più che generoso. Fornisce inoltre alcune preziose informazioni circa la Profetessa del Culto dell'Odio Dirompente. Questa, stando a Ahtayr, non sarebbe affatto ciò che millanta di essere, una Ee'aar bensì sarebbe solo una comune elfa chiara originaria di Eusdria[4]. Conferma però che la "regina" non si trova più al Tempio dell'Odio Ululante ma che sarebbe invece scesa nel Tempio del Male Elementale che si trova esattamente sotto la città di Tyar-Besil. Per accedervi e raggiungerla conferma anche del passaggio attraverso ciò che resta del verme del profondo. Affidato il kenku al genio Ahtayr e congedatosi da quest'ultimo, il gruppo prosegue l'esplorazione della città. Superato un ponte di granito approdano nella parte nord della stessa dove ad attenderli trovano alcuni occultisti. Sconfitti con estrema facilità e superata una piazza, giungono ad una grande costruzione che ha tutta l'aria di essere un'antica locanda dei nani. Anche questa è affollata da seguaci invasati del Culto dell'Aria del Male Elementale che vengono facilmente sconfitti. Oltrepassata la struttura e ignorati alcuni kenku, nascosti tra le macerie della città, che costituiscono un'insignificante insidia, Elka, Alethra e gli altri giungono nella stanza del verme del profondo. I resti del

leviatano, ridotti ad un ammasso scheletrico, spuntano dal sottosuolo e sono ora utilizzati come una sorta di scalinata per accedere al livello inferiore del tempio. Elka, seguita a ruota da Alethra, decide di scendere in avanscoperta. La discesa dura per decine di metri dentro quello che era stato il corpo dell'enorme verme. Infine spunta dal soffitto di una grotta dalla vaga forma cilindrica. Da qui e fino a terra una rozza scala a pioli di legno consente di completare la discesa. Sul fondo del piccolo grottino, su cui si aprono uno stretto passaggio ricurvo e una più ampia scalinata, si trovano cinque strani zaini di cuoio lucido e perfettamente sigillato da cuciture spesse. Elka ha la malsana idea di squarciare con il pugnale uno di questi zaini da cui immediatamente si produce un turbine d'aria che si rivela essere un elementale. Questi attacca la giovane minaeana che però, aiutata anche da Alethra, riesce a sconfiggere la creatura.

Uno alla volta i membri del gruppo scendono nella grotta e sono ora pronti a riprendere l'esplorazione del complesso sotterraneo.

---

17 KLARMONT 1.005 AC  
PRINCES OF THE APOCALYPSE.

Note.

1. I cavalieri di Piumatempestosa cavalcano ippogrifi e grifoni e grandi avvoltoi per cui viaggiare nella Valle è per loro estremamente più veloce. Un viaggio che da Piumatempestosa a Summit Hall richiederebbe al gruppo un paio di giorni può essere stato coperto da Thurl Merosska e dai suoi uomini in poche ore. Il destino di Summit Hall, qualunque esso sia, è in ogni caso compiuto!
2. Piccoli umanoidi dalla fattezze di corvo
3. La regione più ad occidente del continente di Brun e patria degli elfi alati progenie di Ilsundal e della mitologica Aeryl, la prima degli elfi alati.
4. Regno della Costa Selvaggia, sempre nel continente occidentale di Brun.





XCIII. Il gruppo riunito e ricompattato nella stanza degli strani zaini [F1] prende uno stretto passaggio a destra e giunge fino ad una strana caverna [F3] caratterizzata da corpi sparpagliati e smembrati tutt'attorno ad una bassa colonna di alabastro sulla cui sommità si trova una sfera, apparentemente fatta di cristallo ed entro la quale Francisco scorge del vapore. Dopo alcuni tentativi di saggiarne le capacità il gruppo scopre che si tratta di una potente trappola magica in grado di scatenare nell'area adiacente un potentissimo tornado. Elka e Rek'Sai, evitandone il raggio d'azione, si spostano in cima ad un passaggio che porta, tramite una scalinata, verso il basso. Questa sembra terminare d'inanzi ad un muro di nebbia, fredda e nera. Niente, nelle capacità dei due(1), sembra rimuoverla e pertanto i due decidono di tornare indietro. Nel frattempo però Vimak, camminando lungo la parete della caverna della colonna di alabastro, giunge ad un nuovo passaggio, posto a nord-ovest, che sembra dare accesso ad una caverna ben più alta della precedente [F4]. Sul fondo intravede i corpi martoriati (probabilmente per caduta) di due uomini lucertola, un ogre, un'umana in pesante armatura e un halfling con dei paramenti religiosi (2). Improvvisamente il goliath ode una melodia e ne è immediatamente affascinato. Spinto dal misterioso richiamo Vimak comincia così ad arrampicarsi lungo una parete di roccia scoscesa e alta. Non udendone più la voce i compagni, allarmati dal comportamento del mezzo-gigante, corrono nella caverna giusto in tempo per vederlo giungere in sommità di quello che sembra il costone di roccia. Reline e Alethra prendono a volare mediante il magico fischiello dell'aquila ritrovato nella tomba di Tamoachan ma prima di giungere in cima vedono il compagno precipitare (fortunatamente senza conseguenze mortali). In cima le due donne trovano ad attenderle tre arpie, delle donne-uccello malvagie e dediche al Culto dell'Aria del Male Elementale. Lo scontro che ne consegue è breve e le tre creature trovano la morte per mano delle due guerriere coadiuvate dal basso dagli incantesimi di Francisco e Rek'Sai e dalle frecce di Naevia e Elka. Con lo scontro cessato, la giovane minaeana riprende l'esplorazione del corridoio ovest e giunge in una piccola caverna circolare [F2]. Qui si trova una forra profonda diverse decine di metri pervasa costantemente da una forte corrente d'aria a momenti ascensionale, in altri discensionale. Non capendone bene lo scopo, Elka ritorna dal gruppo nella caverna che fu delle arpie per poi riprendere l'esplorazione del passaggio est. Questi dopo un breve tratto a zig-zag si biforca. Decisi ad ignorare la nebbia che riempie il passaggio sud, i membri del gruppo, sempre guidati da Elka, giungono in una grande caverna le cui pareti sembrano rivestite da muschi fluorescenti e numerosi funghi [F9]. E' Naevia a questo punto che prende a guidare il gruppo, seguita a breve distanza da Vimak. I due cominciano ad aprirsi la strada tra i funghi e presto incappano in alcuni insidiosi fungoidi violacei dotati di pseudo-tentacoli necrotici. Francisco e Rek'Sai distruggono le creature micotiche usando ripetutamente incantesimi di fuoco. Nel frattempo viene individuato una sorta di sentiero "sicuro" che corre lungo il bordo ovest della caverna. Uno alla volta i membri del gruppo lo attraversano ma Vimak, che chiude le fila, viene sorpreso da una misteriosa creatura, rimasta fino a quel momento nascosta tra le nebbie e l'oscurità della sommità della caverna. L'aberrazione dalla vaga somiglianza di un cervello con un becco e numerosi tentacoli urticanti lo avvinghia e imprigiona ma Reline corre in suo soccorso. Poi fanno la loro parte anche Naevia e l'abominio viene così ucciso. Naevia e Elka proseguono in direzione nord-ovest fino a giungere di fronte ad un muro di fredda nebbia nera. Con le precauzioni del caso Elka prima e Alethra poi vi passano attraverso. Visto che questa non presenta insidie particolari anche il resto del gruppo decide di seguirne le tracce. Giungono

così tutti in una grande caverna [F19] caratterizzata dalla statua di un abominio: un ammasso melmoso e tentacolato con un unico occhio costituito da una gemma violacea e grande quanto la testa di un uomo. Rek'Sai condivide subito il suo pensiero circa la natura della gemma che altro non sarebbe che vetro colorato. Francisco riconoscendo nella statua la raffigurazione di un Immortale dell'Entropia decide di dissacrarla e Elka, munita di piede di porco, si offre di portare a compimento l'atto. Reline e Alethra, memori di brutti ricordi con gelatine e fanghiglie, sono profondamente turbate della cosa. In particolare la guerriera norrena abbandona la stanza, seguita dall'inseparabile Naevia. Quando Elka completa da dissacrazione, lentamente ma irreversibilmente, comincia a sciogliersi e a mutare colore e aspetto fino ad assumere le fattezze di un ammasso informe di color ocra! Rek'Sai prova a dissolvere l'incantesimo ma senza sortire effetto alcuno. Per la minaeana, probabilmente, non v'è più speranza. Reline e l'amica elfa Naevia vengono richiamate e messe di fronte all'accaduto cominciano a rimbrottare circa i cattivi auspici che avevano percepito attorno alla statua. In mezzo alla discussione, Vimak ode infine delle voci giungere da sud-ovest. Poiché sembrano in elfico, Naevia si offre di andare in avanscoperta e scopre difatti che queste provengono da una caverna vicina, abbastanza grande da contenere una piramide a gradoni sopra la quale si erge l'altare all'Uovo (Occhio) del Male Elementale. Qui ci sono sia la Profetessa dell'Aria del Male Elementale, Aerisi Kalinoth, che Windharrow, il bizzarro ed effeminato bardo che già in due occasioni s'è scontrato col gruppo. Ai loro piedi si trova legato un individuo incappucciato e tenuto prigioniero. Alle spalle di Aerisi, infine, troneggia un grosso umanoide, probabilmente un elementale d'aria, avvolto in una fulgida e luminosa armatura d'argento. Quando Naevia giunge a riferire ai compagni ciò che ha visto a Francisco giunge invece un messaggio magico della stessa Aerisi. Questa lo informa che ne conosce le gesta e le intenzioni (3) ma non sembra per questo turbata. Anzi offre loro l'opportunità di prostrarsi d'inanzi alla sua magnificenza e di giurarle devozione e sottomissione in cambio di potere, ricchezza e accesso alla vera conoscenza. Francisco, riuscendo a celare le sue vere intenzioni, si mostra allettato all'idea e convince così gli altri ad assecondarlo e "a fare come lui". Il drappello guidato quindi dal chierico di Ixion giunge al tempio (4) e si inginocchia di fronte alla "Regina", un'elfa bellissima dalla carnagione pallida e dalle ali dorate. Francisco porta avanti la sua sceneggiata e inizia a pronunciare il suo giuramento di fedeltà ma prima di completarlo coglie tutti di sorpresa scagliando un anatema contro l'elementale d'aria, bandendolo dal Primo Piano Materiale. Con la sorpresa dalla loro parte il gruppo si scaglia contro l'arrogante e presuntuosa elfa in quella che diventa a tutti gli effetti una battaglia all'ultimo sangue. Privata della sua guardia del corpo, il mirmidone dell'Aria del Male Elementale e con Windharrow ferito ripetutamente e costretto nuovamente alla fuga (5), Aerisi è presto fatta oggetto degli attacchi congiunti di tutto il gruppo e a nulla servono i suoi potenti incantesimi basati principalmente su fulmini magici, tuoni, lampi e onde d'urto dirompenti. Alla fine è Francisco che la finisce colpendola con una palla di fuoco. Aerisi, avvolta dalle fiamme magiche si dissolve nel vento lasciando come unica testimone del suo passaggio terreno la lancia Windwane (6).

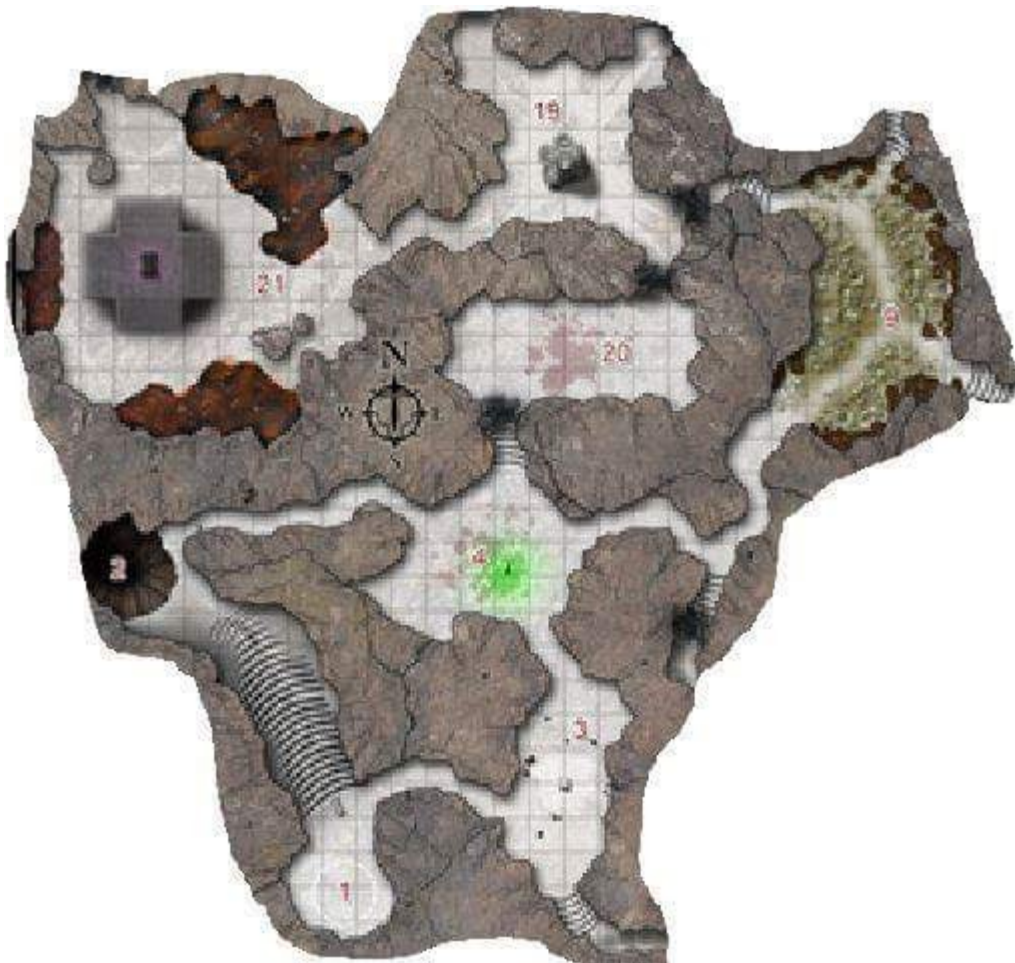
- - -

17 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - FANE OF THE EYE (EGG)

Note.

1. Rek'Sai prova sia a lanciarsi contro un dispel magic sia delle light ma senza effetto alcuno.
2. In seguito questi verranno identificati come quelli di un devoto alla dea Valerias: Immortale patrona dell'Amore, della Passione e del Desiderio.
3. Aerisi sa che hanno ucciso Gar Shatterkeel per esempio che non risparmia dal definire sciocco e privo della vera fede nel Male Elementale e per questo meritevole della fine che ha fatto.
4. Una volta entrati e osservata attentamente la caverna appare evidente che si tratti del Tempio dell'Occhio, il cuore del Male Elementale così come descritto anche da Nurvureen, l'Oscura Signora di Maniero Rundreth.
5. Gran parte degli attacchi iniziali del gruppo si concentrano infatti su Windharrow di cui è temuta la capacità di annullare gli incantesimi altrui (counterspell).
6. Windwane, insieme a Drown, a Ironfang e Tinderstrike costituiscono le quattro armi dell'apocalisse elementale.



XCIV. Senza indugio e sosta alcuna Vimak e Rek'Sai si gettano all'inseguimento di Windharrow attraversando il portale di tenebra e nebbia che si affaccia a nord della caverna su cui si trova il Tempio del Male Elementale. Ad attenderli, in una grotta in cui si trova un antico sarcofago di fattura elfica [1] c'è il perfido bardo. Insieme a lui Zegdar, il minotauro "benedetto da Imix" [2] e un piccolo nothic. A terra, in un angolo nei pressi del sarcofago,

giace privo di sensi il prigioniero incappucciato che si rivela essere Jasir Asani. Lo scontro vede prevalere Vimak su Windharrow, a cui il mezzo-gigante stronca ogni velleità di fuga squarciandogli la schiana da parte a parte e del minotauro Zegdar su Rek'Sai, investito in pieno e incornato dalla furia del semi-uomo dalla testa taurina. Vimak allora corre in aiuto del compagno e con le ultime energie in corpo mette in fuga il nothic e abbatte il minotauro. Inseguiti da altri minotauri richiamati dal nothic e ritornati nel Tempio si ricongiungono ai compagni con i quali riescono a fronteggiare l'orda inferocita di seguaci di Imix e ad averne la meglio. Non appena Alethra apprende che nella caverna successiva si trova Jasir Asani insiste per andarlo a recuperare. Il giovane mercenario è privo di sensi e apparentemente in preda ad una febbre misteriosa. Vimak intanto sul corpo di Windharrow recupera un misterioso corno magico sulla cui superficie sono incise rune nell'antica lingua primordiale e riconducibili all'elemento aria e al genio Ahtayr, incontrato a Tyar-Besil nel Tempio dell'Odio Ululante. Consci del fatto che non hanno alcuna speranza di sopravvivenza qualora restassero nel complesso di caverne, la compagnia decide di tornare indietro, proprio per vedere di trovare un approccio con il genio. Il percorso fino a Tyar-Besil e alla "Piazza e delle Guglie Cadute" luogo in cui avevano lasciato il genio Ahtayr si rivela sgombro da insidie e pericoli. Tornati dal genio, quando gli presentano il corno che lo teneva vincolato a Aerisi e ai suoi servi questi, comprendendo la buona indole del gruppo, fa capire che sarebbe disposto ad aiutarli in cambio della libertà. Nel frattempo le condizioni di Jasir Asani non sembrano affatto migliorare nonostante il potente elisir curativo che Vimak non lesina a somministrargli. I compagni così, temendo il peggio, gli portano tutte le cure di cui sono capaci ma lo legano per precauzione e soprattutto per cautelarlo da azioni autolesioniste. In un attimo di lucidità questi chiede ad Alethra di liberarlo in quanto quella posizione sottomessa lo mortifica e per cercare di convincere la paladina non risparmia giuramenti, promesse di fedeltà ma anche a manifestarle apertamente i propri sentimenti. Rek'Sai prova a scrutare la mente del mercenario ricorrendo alla sua magia ma scopre che qualcosa di potente sembra bloccare ogni tentativo di andare oltre la semplice lettura dei pensieri superficiali dell'uomo, che comunque confermerebbero quanto da lui detto. Alethra, fortemente combattuta tra i sentimenti verso il giovane ma il timore che questi possa essere in qualche modo sotto gli influssi di un maleficio, usa su di lui la bilancia del Bene e del Male che svela in maniera inequivocabile la natura malvagia che pervade l'avventuriero di Minaea. Nel tentativo di sbloccare la situazione Francisco prova a somministrare all'uomo il "Wizard of the Wine" [3] ma questo, anziché sedare e tranquillizzare l'uomo provoca in lui forti convulsioni e vomito. In preda al panico Alethra supplica Rek'Sai di chiedere al genio Ahtayr di ricorrere al suo potere per salvare Asani. L'uomo diavolo soffiava così nel corno e poi esprime il suo desiderio. Il genio dell'aria esaudisce con soddisfazione la volontà del gruppo per poi svanire per sempre e tornare al suo Piano di esistenza, finalmente libero da ogni vincolo. Jasir Asani comincia così a vomitare sangue misto a vino e bile ma subito dopo dalla bocca, dal naso, dalle orecchie e dai pori della pelle comincia ad uscirgli vapore nero, che via via va a condensarsi e a prendere la forma di uno sciame di insetti di fuoco e cenere. La moltitudine di creature cominciano a vorticare fino a assumere le fattezze di un umanoide dagli occhi di fuoco e dalla pelle color cenere, attorniamo da lingue di fuoco e insetti. Il gruppo riconosce immediatamente l'Affrat l'Araldo dei Principi del Male Elementale Imix e Ogrémoch che avevano visto per la prima volta essere evocato nel Primo Piano Materiale attraverso un disgustoso rito che aveva visti sacrificati halfling innocenti. Lo scontro con lo sciame di minuscoli elementali vede i membri del gruppo lottare strenuamente ma senza

grosse possibilità di vittoria di fronte ad un nemico così forte. All'improvviso però, quando le sorti della battaglia sembrano essere segnate e la fine vicina, lo sciame sembra destarsi e immobilizzarsi per una frazione di secondo, come richiamato da una forza misteriosa, prima poi di volare via e lasciare il gruppo stremato a terra. Il riposo giunge così, infine, per tutti mai meritato e agognato come questa volta.

- - -

17 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - FANE OF THE EYE (EGG)

Note.

1. Il sarcofago, di antichissima fattura elfica, riporta bassorilievi con la storia dell'elfa rinnegata Idris, del suo tradimento nei confronti della dea Ordana etramite la corruzione del Primo Albero della Vita. Infine del suo esodo che la portò in quella che sarebbe poi diventata la Valle Dessarin e alla costruzione del Tempio dedicato al culto dell'Uovo del Male Elementale.

2. Imix è il Principe del Fuoco del Male Elementale. I suoi protetti e discepoli, come alcuni minotauri del clan Emberhorn, sono in grado di soffiare lingue di fuoco sui nemici del culto oltre che a essere immuni a tale elemento.

3. Il vino magico trovato ai tempi di Rahasia

IA' AFFRAT L'ARALDO DEI PRINCIPI DEL MALE ELEMENTALE IMIX E OGREMOCH





XCVI. Dopo la misteriosa e inaspettata dipartita del demone IA'AFFRAT il gruppo può godere finalmente di alcuni attimi di riposo[1] nel corso dei quali viene fatto il punto della situazione. Alethra, sente di essere venuta meno al suo sacro vincolo nei confronti della Triade[2] e conseguentemente decide di espiare alle sue colpe attraverso l'auto infliggimento di dolore. Francisco la supporta attraverso la preghiera e il digiuno. Gli altri, rispettosi del desiderio e delle volontà della giovane thoniana, si appartano consentendole di avere la giusta intimità e nel frattempo osservano i contorni della città di Tyar-Besil. Questa, a dispetto dell'ultima volta in cui l'avevano visitata, sembra ora essere completamente deserta: abbandonata!

Riprese le forze, Francisco rimuove la maledizione che grava sulla giovane minaeana Elka che così può tornare ad assumere le sue reali sembianze. L'esperienza però, lo dirà ella stessa in seguito, l'ha turbata profondamente. Grazie alle informazioni raccolte da Jasir Asani apprendono che questi non ha memorie del periodo in cui era posseduto dal demone del fuoco e della terra IA'AFFRAT. In compenso però ricorda di quando era stato catturato in seguito alla sconfitta degli uomini dell'Alleanza presso la piana di Piumatempestosa. Lui e altri quattro compagni erano stati condotti fino alla piramide di Tyar-Besil ma poi erano stati separati. Gli altri, a quanto ricorda, erano stati condotti alle "Caverne Ululanti" per il

"sacrificio" necessario al "rituale". Jasir, rimessosi pienamente ed equipaggiato da Vimak, offre il suo aiuto ma mostra al contempo il desiderio di scendere anch'egli nelle Caverne al fine di capire se i suoi compagni sono ancora in vita. Il primo passo conduce alla piramide a gradoni di marmo bianco che si erge al centro di Tyar-Besil. Anche quest'edificio sembra deserto e abbandonato. La dipartita di Aerisi deve aver segnato un duro colpo per il Culto dell'Odio Ululante che in fretta e furia ha abbandonato l'antica città sotterranea dei nani Kogolor.

Solamente un guardiano invisibile è rimasto nella sala del trono di Aerisi ma è facilmente abbattuto da Rek'Sai e compagni.

A quel punto la via più rapida per discendere nelle Caverne Ululanti sembra essere una fossa regolare che si apre al piano terra della piramide. Da essa fuoriesce una corrente d'aria che dà l'impressione di essere "viva" e una sinistra luce dorata. Naevia, opportunamente legata[3], comincia la discesa. Il regolare passaggio sembra scendere per diverse decine di piedi per poi aprirsi su una caverna stretta e alta sul cui fondo l'elfa scorge resti smembrati di umanoidi di varie specie. Inquietata da quella visione Naevia decide di risalire. Sono allora Alethra e Vimak a calarsi nell'anfratto e a scendere questa volta fino al fondo della caverna. Qui vengono accolti da un elementale dell'aria che si manifesta sotto forma di turbine d'aria. Mentre lo scontro che vede la paladina e il goliath fianco a fianco combattere contro l'essere elementale procede, uno alla volta anche gli altri compagni li raggiungono e insieme distruggono la creatura. Ha così inizio l'esplorazione del complesso di caverne che si susseguono in un dedalo di cunicoli e anfratti immersi nelle tenebre e caratterizzati dal forte vento che rende pressoché impossibile udire distinti rumori e che rende faticosa anche la stessa conversazione. Superata una larga caverna su cui si verifica un veloce e repentino sbalzo termico [4] il gruppo giunge in una sorta di spiazzo su cui si affaccia un crepaccio al cui interno sembra risiedere un banco di nubi temporalesche, scure e impenetrabili. Elka si offre di scendervi dentro ma i compagni la dissuadono. Rek'Sai scorge allora uno stretto e lungo anfratto che sembra terminare in un vicolo cieco. All'interno vede corpi di diverse creature morte stecchite. Tra ciò che rimane di ragni giganti, lucertole del sottosuolo, un grosso verme-iena scorge anche il corpo di un'elfa. Con Alethra e Vimak entra per indagare su quella strana situazione ma d'improvviso sia lui che il goliath si sentono venir meno l'aria. Lentamente cominciano a soffocare. Alethra li spinge fuori dal passaggio e questo sembra in qualche modo aiutarli in quanto riprendono lentamente a respirare. Elka prova a ripetere l'operazione, questa volta più cautamente, cercando di servirsi per quanto possibile dell'incanto di "mano magica" per trascinare il corpo dell'elfa fuori dal passaggio ma anche lei viene colta dalla strana mancanza di aria e per poco non ci lascia le penne. E' nuovamente Alethra che si lancia nel budello e trattenendo il fiato arriva al corpo dell'elfa morta e lo porta dal resto del gruppo. Questo sembra essere perfettamente conservato. La giovane elfa, probabilmente un'avventuriera, presenta tratti somatici[5] diversi sia dagli elfi di Alfheim che da quelli di Shiye-Lawr (elfo chiaro) o di Wendar (elfo alto).

Trovato un passaggio che sembra condurre ad un camino naturale che secondo Naevia potrebbe condurre al Tempio del Male Elementale, posizionato proprio sopra di loro, la compagnia decide di tornare sui propri passi. Riaffronta la caverna dei cambiamenti termici e si avventura in una serie di passaggi fino ad allora inesplorati. In una caverna Reline ode la voce del suo antico padrone, il mago Thyatiano ZanzermTem che le porta alla mente ricordi grevi e tristi. La giovane vince però i fantasmi del passato. Anche Naevia ha un'esperienza

simile nella caverna successiva e l'immagine della madre che avvizzisce e muore sotto i suoi occhi si manifesta attraverso un riflesso su una roccia. Devono essere gli influssi che il Male Elementale sta esercitando su questo luogo e pertanto il gruppo decide di accelerare il passo. Giungono così ad una caverna piena di muschi dai colori alieni e da funghi. Questa grotta si affaccia su un lago sotterraneo al cui centro spunta una grande colonna di roccia naturale, troncata e appiattita nella parte superiore. Sulla superficie di quest'ultima si trova una cesta di vimini, simile ad una cassa. Reline la raggiunge volando grazie all'ausilio del fischietto magico, la apre ma poi si ritrae tornando sui propri passi e senza rivelare a nessuno quanto vi ha visto dentro. Da un passaggio laterale odono dei lamenti e quando vi passano attraverso scorgono alcuni individui denudati e appesi mediante dei ganci che li trapassano in più parti del corpo a delle catene che pendono dal soffitto. Un grosso demone alato dalla pelle verde e dalle fattezze che ricordano un incrocio tra un rospo e un drago li accoglie assalendoli. Sconfitto anche questo demone Francisco e compagni prestano aiuto ai quattro individui appesi. Due di questi sono umani e sembrano essere marchiati con il simbolo dell'Aria del Male Elementale. Reline sopraffatta dal disgusto li uccide senza remora alcuna. Uno dei quattro prigionieri si rivela essere una aarakocra di nome Kazra. Una volta aiutata e curata questa racconta la sua triste storia. Di come anch'ella appartenga al clan degli aarakocra di Valle dei Sospiri, di come sia stata catturata dai cavalieri di Piumatempstosa e di quanto forte sia il suo desiderio di tornare a volare libera nei cieli della Valle. Aiutata e curata viene accompagnata al cammino naturale e istruita su come raggiungere Tyar-Besil e di lì la superficie. Il quarto prigioniero si rivela essere un elfo dai tratti molto simili a quelli dell'elfa morta. Questi afferma di essere un elfo selvaggio di nome Balix, originario del continente meridionale e di essere giunto nella Valle di Dessarin, con la compagnia Siliax, per fini legati alla "ricerca storica". Afferma infatti che le sue convinzioni fossero da sempre che il regno dei nani Kogolor di Besilmer fosse stato costruito sopra un insediamento ancora più antico e opera di un clan elfico molto antico e probabilmente legato all'antico Impero di Evergrun. Le sue teorie sono suffragate dai suoi recenti ritrovamenti e alle scoperte fin qui fatte. Chiede di essere curato e di poter aiutare il gruppo a debellare i cultisti dell'Aria in quanto questi gli hanno rubato un prezioso libro su cui ha annotato i risultati delle sue ricerche.

- - -

18 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - LE CAVERNE ULULANTI (NODO DELL'ARIA)

Note.

1. LONG REST

2. Ixion, il Generale Eterno e Tarastia le tre divinità patrono dell'antico regno di Nuova Thonia.

3. Nodo Prusik.

4. La caverna passa nel giro di pochi minuti da un freddo polare (-35°C) a un caldo insopportabile (85°C)

5. L'elfa ha carnagione particolarmente pallida, corpo slanciato, occhi cerulei e capelli argentati.

IL SADICO NYCALOTH.



XCVII. L'esplorazione della Caverne Ululanti riprende e porta il gruppo ad una lunga e alta caverna [N5] al cui centro si trova un cratere circolare, profondo mediamente un metro e mezzo. Ai lati della grotta sono visibili i resti di alcune abitazioni di pietra, ora completamente sbriciolate e distrutte. Un'attenta investigazione dell'area porta a dedurre che si trattasse di un piccolo villaggio di nani o gnomi del sottosuolo (tra le macerie vengono rinvenuti resti che avvalorano questa ipotesi). Una forte ondata di energia [1] è la causa sia del cratere, che della distruzione del villaggio che della morte delle creature. Ad rafforzare l'ipotesi che il luogo possa essere stato il sito di un esperimento per valutare la potenza di un orbe della distruzione e conseguentemente della morte di numerosi "innocenti", all'improvviso appaiono alcune figure spettrali di gnomi. Alethra, sempre salda nella sua fede nella Triade, evoca il suo potere e allontana queste creature. Questo consente al gruppo di lasciare la caverna e riprendere l'esplorazione. Una serie di tunnel tortuosi portano il gruppo a tornare in parte su passaggi già esplorati [N8 e N10] dove Reline è ancora vittima degli effetti allucinatorie del vento [2].

Una foiba [N14] apparentemente senza fondo si apre tra il gruppo e una serie di nuovi passaggi. Reline usa per la seconda volta il suo fischietto dell'aquila e vola oltre il buco nel terreno. Fissate delle corde e costruito così un ponte provvisorio, anche gli altri possono passare. Le caverne che seguono [N13a e N13b] sono attraversate da forti folate di vento; vento che ululando e stridendo tra le rocce crea una cacofonia di suoni che rendono difficile

anche la comunicazione. Infine si apre di fronte a Reline e Alethra, che guidano il gruppo, un crocevia: una caverna caratterizzata da diverse colonne di pietra naturale e illuminata da due bracieri su cui bruciano delle fiamme di colore verde-blu. Legate a due delle colonne, per mezzo di corde di finissima ma robusta seta, si trovano due donne denudate e apparentemente prive di sensi. Una mostra chiaramente dei tratti alphetiani, l'altra è bionda e dalla carnagione più abbronzata. Avvicinate quest'ultima viene riconosciuta come Savra Balabranta[3] che riconosciute Naevia e Reline ha giusto il tempo per avvisare le amiche che il luogo è una trappola. Dal nulla si materializzano due mirmidoni elementali dell'aria che, armati con pesanti mazzafrusti elettrificati cominciano scatenano la loro furia su Vimak e compagni. Lo scontro con i mirmidoni vede il gruppo vittorioso e così, slegate e aiutate le due donne[4], la compagnia ha modo di riprendere l'esplorazione. La forte corrente d'aria che ne ostacola i movimenti e rallenta l'avanzata fa intuire che la loro meta sia sempre più vicina.

Pietre e pulviscolo galleggiante nell'aria e una forte corrente contraria rendono l'avanzata difficile. Ad attendere il gruppo, in una grotta circolare [N18] illuminata da due bracieri di pietra su cui ardono senza calore due fiamme di colore verde-azzurro, si trovano quattro sacerdoti dell'Odio Ululante. Questi si frappongono tra il gruppo e la metà finale: il Nodo. Incuranti delle conseguenze i quattro, che fanno uso di raggi di energia stregonica e che evocano elementali d'aria, si immolano senza timore combattendo fino alla morte per il loro Principe. A quel punto Naevia si avventura in avanscoperta e giunge, dopo una serie di curve tortuose, nei pressi di una caverna [N19]. Questa, che sembra essere molto alta, è chiusa su se stessa. Al centro di tre enormi stalagmiti che si innalzano per una decina di metri dal suolo, si trova un ammasso di nubi percorso e attraversato da saette e fulmini. Naevia ha l'impressione di scorgervi una figura, di dimensioni titaniche, muoversi oltre a questo ammasso temporalesco. Prima di ritornare a riferire al gruppo, la giovane elfa ha modo di scorgere, ai piedi del trittico di pietre, una figura di spalle. Questa ha le mani rivolte verso il cielo e verso le nubi e sta cantilenando una salmodia di parole incomprensibili. Sebbene il volto dell'uomo non sia visibile per Naevia il mantello che gli ricopre le spalle è inconfondibile: si tratta sicuramente di Thurl Merosska [5].

- - -

18 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - LE CAVERNE ULULANTI (NODO DELL'ARIA)

Note.

1. Tutto porta a credere che qui sia stato fatto esplodere un ORBE DELLA DISTRUZIONE DELL'ARIA.
2. A perseguirla, in particolare, l'immagine e la voce del suo ex padrone ZanzermTem, il mago thyatiano che la ridusse in catene e che abusò di lei per anni.
3. Savra, la figlia del connestabile di Yartar, aveva abbandonato la casa paterna per unirsi ai cavalieri di Feathergale Spire, affascinata e ingannata dai loro falsi ideali. Incontrate Naevia e Reline aveva finalmente aperto gli occhi e compreso il suo errore ma, catturata insieme alle due donne, era stata indirizzata al Tempio dell'Odio Ululante prima e alle Caverne Ululanti poi per essere nuovamente (e definitivamente) indottrinata al culto dell'Aria del Male Elementale e del suo Principe Yan-C-Bin.
4. La donna alphetiana liberata afferma di chiamarsi Deseyna Norvael e di essere una nobildonna proveniente da Skyfyr. Faceva parte della Delegazione scomparsa partita da



Skyfyr e diretta a Goldenfields. Racconta che a metà via furono intercettati e attaccati da monaci mascherati. Poi di mano in mano passarono dagli stessi a dei pirati di fiume che li trasportarono a sud. In parte furono divisi. Lei giunse nella città di Tyar-Besil e poi solo da pochi giorni alle Caverne dell'Odio Ululante , dove fu "incatenata" in attesa di essere sacrificata. Il sacrificio suo e di Savra sarebbe dovuto servire per aprire il Nodo Elementale e consentire così a Yan-C-Bin di entrare nel Primo Piano Materiale.

5. Thurl Merosska è il cavaliere alphetiano, originario di Floating Ar, a capo dell'Ordine dei Cavalieri di Piumatempetosa (Feathergale). Con l'inganno catturò Reline e Naevia e le condannò a morte facendole gettare dalla torre di Piumatempetosa. Queste si salvarono solamente grazie all'intervento provvidenziale degli aarakocra della Valle dei Sospiri.

## PRETE DELL'ODIO ULULANTE



XCVIII. Quando Naevia giunge con la notizia che l'odiato Thurl Merosska si trova nella caverna del Nodo Elementale, Reline non vuole sentire ragione e, insieme all'amica Alethra, si precipita verso lo scontro finale. Il comandante dei Cavalieri di Piumatempetosa, insieme a due "uragani" (monaci-guerrieri votati anima e corpo all'Odio Ululante) è pronto allo scontro. Ben presto però per l'intero gruppo, giunto a ruota dietro le due guerriere, è chiaro che non dovranno affrontare solamente il cavaliere rinnegato di Fluttuante Ar e i suoi fanatici seguaci, ai quali si sono aggiunti sei cavalieri emersi direttamente [1] dal Nodo Elementale dell'Aria [1] ma anche dalle difese del Nodo stesso[2]. All'apice dello scontro con Merosska, dal Nodo cominciano a fuoriuscire elementali dell'aria che si posizionano a guardia del Nodo stesso non entrando in battaglia, almeno non inizialmente. Vano sembra lo sforzo di Francisco che ne bandisce uno nel suo Piano Elementale d'origine in quanto subito dopo ne

spunta un altro dal portale stesso. Con diversi compagni a terra e altri accecati e provati dal vento ghiacciato, Alethra prova il tutto per tutto prendendo dalla borsa conservante Windvane, la lancia dell'Apocalisse Elementale sottratta a Aerisi Kalinoth e con tutte le forze rimaste prova a gettarla oltre il portale. La sorte vuole però che questa sia intercettata da uno degli elementali guardiani. Nel frattempo dal portale emerge la titanica figura del Principe Yan-C-Bin che dirige direttamente sul goliath Vimak. Questi, accecato dall'ira e dal pulviscolo di terra e ghiaccio che pervade l'aria, si getta sul titano che però, incurante dei colpi d'ascia del mezzo gigante aspira l'aria dai polmoni del suo avversario neutralizzandolo all'istante e schiantandolo a terra. Compresa che l'unica, esile, possibilità di salvezza sia nella lancia Windvane e nel suo potere di chiudere il Nodo, i compagni concentrano tutti i loro attacchi sull'elementale guardiano che, alla fine, scompare perdendo la presa sull'arma. Alethra ha così una seconda e ultima possibilità: tutta la responsabilità di vita e di morte sua e del gruppo risiede nelle sue mani e nell'ultimo e unico lancio che le rimane. Con sollievo la paladina di Ixion, Tarastia e del Generale Eterno non fallisce una seconda volta e, non appena la lancia perfora il Nodo entrano nel Piano Elementale dell'Aria, Yan-C-Bin ne è risucchiato attraverso. Subito dopo il Nodo si chiude definitivamente alle sue spalle decretando il successo, almeno al momento, del gruppo di Francisco, Reline, Rek'Sai e Naevia. Di Vimak, Elka e Alethra.

LEVEL UP!!!! NONO LIVELLO.

- - -

18 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - LE CAVERNE ULULANTI (NODO DELL'ARIA)

Note.

1. I cavalieri di Piuma Tempestosa, al servizio dell'Odio Ululante, sono infatti dotati di speciali "tute alari" con le quali sono in grado di volare e planare sulle proprie vittime come rapaci.
2. Il Nodo Elementale è dotato di vere e proprie "azioni di tana" in grado di creare effetti randomici e letali sugli invasori e sui non seguaci del Principe Yan-C-Bin quali una coltre di ghiaccio scivoloso e insidioso, l'inversione della forza di gravità e vortici di ghiaccio e polvere dagli effetti oscuranti.

IL NODO ELEMENTALE DELL'ARIA APERTO NELLE CAVERNE DELL'ODIO ULULANTE.



XCIX. Dopo essere usciti dalle Caverne e dal Tempio dell'Odio Ululante il gruppo, su insistenza di Alethra, decide di dividersi. La paladina è infatti seriamente preoccupata per l'alleata lady Ushien Stormbanner e i Cavalieri di Summit Hall dopo aver appreso da Thurl Merosska che quest'ultimo li aveva attaccati. Francisco, risoluto a mantenere la parola data a lord Belabranta, ma ansioso anche di rivedere Lymmura Auldarhk, decide invece di dirigere senza indugi a Goldenfields. Un primo gruppo quindi, formato dal chierico di Ixion, l'avventuriera Elka, Vimak, Jasir Asani, Savra Belabranta e la nobile Deseyna Norvael si dirige fino a Larice Rosso per poi proseguire lungo la Lunga Strada diretti a Goldenfields. L'elfo Balix, congedatosi dal gruppo, invece dirige in direzione opposta, verso Westbridge. Infine Alethra, Reline, Naevia e lo stregone Rek'Sai prendono la via delle colline, verso nord e dirigono direttamente a Summit Hall.

Avamposto che raggiungono dopo tre giorni di viaggio, la sera del 21 Klarmont. I segni di devastazione sono inequivocabili e annunciano a chilometri di distanza la devastazione che

si presenta all'arrivo dei quattro compagni. Alberi divelti, terreni smossi, tetti scoperchiati e porte abbattute fanno intendere che nella piazza d'armi del piccolo fortilizio sia stato fatto esplodere un orbe della devastazione dell'aria. Sul piazzale, disseminato dei cadaveri di numerosi cavalieri di Piumatempstosa e delle loro cavalcature volanti però non sono presenti tracce dei cavalieri di Samular. Improvvisamente alcuni boati, provenienti dal sacrario dell'Ordine, attirano la loro attenzione. Quando vi giungono trovano un misterioso individuo, avvolto da una lunga veste rossa logora e segnata dal tempo, che sta cercando di forzare a suon di onde di energia magica, l'apertura della tomba di Renwick Caradoon, il fratello del fondatore dell'Ordine dei Cavalieri di Summit Hall [1]. Su un lato dell'antica camera sepolcrale si trovano, ricomposti e allineati con cura, i corpi dei Cavalieri di Samular caduti nel corso della battaglia contro gli uomini del Culto dell'Odio Ululante: tra essi spicca anche il corpo di lady Stormbanner. Prima che Alethra possa avventarsi sull'uomo, che si rivela essere un non-morto [2], Reline la blocca per ascoltarne le parole. Questi afferma di essere nientemeno che Renwick Caradoon e di aver ricevuto notizia delle gesta del gruppo, che ha identificato sebbene non sia al completo, da una certa Hellenrae, signora del Monastero della Pietra Sacra [3] e, stando a lui, seconda in comando del Culto Elementale della Terra Nera dopo Marlos Urnrayle. Questi sembra essere intenzionato a fermarli ad ogni costo specialmente dopo che si è diffusa tra i culti la notizia che sia Gar Shatterkeel che Aerisi Kalinoth sono morti per mano loro e che uno dei Nodi Elementali è stato chiuso. Renwick afferma inoltre che non gli interessano le sorti del gruppo, né dei culti elementali né di Mystara in generale e che pertanto non è intenzionato a prendere parte, né da una parte né dall'altra allo scontro che si avvicina imminente. Egli vuole solamente recuperare il suo filatterio, custodito per secoli dentro la sua tomba vuota, dagli stessi Cavalieri di Samular [4]. Prima che il lich possa però recuperare il cofanetto che ne contiene l'essenza vitale, un terremoto sconquassa la cripta e un enorme verme leviatano di pietra emerge dal sottosuolo, ingoiando in un sol boccone lo stregone non-morto. Lo scontro con la bestia, mandata chiaramente sulle loro tracce da Marlos Urnrayle, si rivela ostico soprattutto per l'enorme mole e resistenza della bestia elementale. Renwick si fa strada dal di dentro abbattendola con bordate di energia sonica mentre il gruppo la ferisce ripetutamente fino ad abatterla. A quel punto, recuperato il filatterio, il lich si trasporta magicamente fuori dalla cripta congedandosi definitivamente (?) dal gruppo. Sistemati i corpi e resa loro degna sepoltura il gruppo esce dal monastero, sebbene sia notte. Ad alcuni chilometri di distanza i quattro fanno campo ma il loro breve riposo è quasi subito interrotto da delle urla e piante che richiedono aiuto. Giunti sul posto trovano un anziano halfling, imbrattato di sangue, che li supplica di aiutarlo a salvare suo figlio Beltram, rapito a detta del vecchio, tale Wiggan Nettlebee, da degli omuncoli fatti di canne intrecciate, viticci e rovi. Nonostante sia notte inoltrata seguire la scia di sangue lasciata dai rapitori è impresa semplice, fin troppo semplice. Giunti in un insolito avvallamento, caratterizzato da una vegetazione improbabile [5] notano che la scia di sangue porta ad un capanno dall'aspetto quantomeno sinistro. Non appena muovono i primi passi attraverso il canneto scorgono dei movimenti tra la fitta vegetazione e vengono attaccati da otto lunghe lucertole dalla ferocia inusuale e prive del benché minimo spirito di autoconservazione. Superate, non senza difficoltà, le bestie i quattro avventurieri giungono davanti al capanno. Dopo esservi entrati scoprono che si trattava della tana di due infide e crudeli creature [6] particolarmente bramosi di raccogliere il sangue altri. Una volta sconfitte le due streghe rosse e insieme a loro anche la piccola orda di costrutti fatti di canne, radici e rovi, il gruppo recupera il giovane Bertram,

incredibilmente ancora in vita. Riportato quest'ultimo dall'afflitto genitore, questi fa dona al gruppo una bella gemma gialla al cui interno Naevia scorge muoversi un'ombra. Interrogato su dove abbia trovato la gemma, Wiggan alla fine confessa di averla trovata in un antico tumulo: una delle tante antiche tombe sparse nelle Colline Sumber.

Il giorno successivo Alethra e Rek'Sai si mettono ad esaminare i numerosi oggetti magici ritrovati e alla fine sono entrambi concordi nell'affermare che si tratti di una gemma contenente lo spirito di un elementale della terra.

- - -

19-22 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - SUMMIT HALL - LA STRADA DESSARIN

Note.

1. L'Ordine di Summit Hall, composto prevalentemente da paladini dedichi al culto dell'Immortale Utnapishtim, fu fondato dai fratelli Caradoon, Samular (da cui l'Ordine prese poi il nome) e Renwick. Stando a quanto aveva detto a Alethra la stessa Ushien Stormbanner i due cavalieri erano sepolti nelle cripte situate sotto il fortilizio.
2. Alcune rivelazioni successive avvalorano l'ipotesi che Renwick Caradoon sia a tutti gli effetti un lich: un potente stregone non-morto.
3. Una delle quattro Rocche Infestate insieme alla "Torre di Piumatempetosa", alla "Rocca di Rivergard" e alla "Sala della Luna Scarlatta". E' anche il luogo dove Renwick risiede da secoli e da ben prima che vi giungessero i seguaci del culto della Terra Nera.
4. Cavalieri che erano allo scuro del contenuto della tomba di Renwick.
5. Il terreno è caratterizzato da piante insolite riconducibili più ad una zona paludosa vicina al mare che non a delle colline. Il fondo è umido e un alto e fitto canneto si frappona tra il capanno e il fianco della collina da cui giungono gli avventurieri.
6. Liori, insieme alla sorella Ijith, erano due streghe rosse dediche al culto del sangue. Attraverso una visione, nella quale è stato imprigionato per diversi istanti, lo stregone Rek'Sai ha appreso che con tutta probabilità le due erano alla ricerca, attraverso il sangue, per ricreare un incantesimo in grado di ricondurle nel loro piano di esistenza originario.





C. La sera del 23 Klarmont il gruppo è di nuovo assieme in quel di Goldenfields. Alla locanda di Northfurrow's End, in compagnia di vecchi e nuovi amici, è tempo di fare un nuovo punto della situazione. Francisco e Rek'Sai hanno importanti aggiornamenti da condividere con il resto dei compagni. In particolare l'uomo-diavolo alphetiano, grazie ai suoi "amici" di Bargewright Inn è venuto a conoscenza del fatto che una nuova minaccia incombe sulla martoriata Valle Dessarin. Parrebbe infatti che colui che si fa chiamare come Haayon il Punitore stia assemblando a Rivergard Keep ciò che rimane dei superstiti dei culti in rotta dell'Odio Ululante e dell'Onda Dirompente con intenti non sicuramente rassicuranti. La compagnia decide quindi di espletare alcune formalità[1] ma di non indugiare oltre e di partire l'indomani stesso per la Valle. L'obbiettivo a questo punto è chiudere anche il Nodo Elementale dell'Acqua e la via più breve per raggiungerlo sembrerebbe quella di passare proprio per Rivergard Keep.

Il 24 Klarmont, in mattinata, il gruppo parte da Goldenfields e dirige a Bargewright Inn, dove giunge in serata. L'indomani decidono di affittare una chiatta per ripercorrere il corso del Fiume Dessarin fino alla Rocca Infestata di Rivergard Keep. Qui, come temuto, trovano un esiguo numero di superstiti dei due culti in rotta. Questi sono accampati all'interno della rocca e sono appunto guidata da Haayon che si rivela essere un temibile gigante delle nubi. Il gruppo però ha la meglio sugli sbandati e da uno di questi, che si arrende alla morte del capo, apprendono che un manipolo di seguaci dell'Acqua del Male Elementale è partito giorni prima per il Nodo con l'intento di recuperare un Orbe della Distruzione per usarlo poi per radere al suolo Beliard.

- - -

23-25 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - GOLDENFIELDS - BARGEWRIGHT INN - FIUME DESSARIN

Note.

1. Francisco e Lymmura, su insistenza della giovane sacerdotessa di Ninsun, decidono di ripetere il "rito delle fertilità". Anche Alethra e Jasir Asani hanno diverse cose di cui discutere prima che questi parta per Amphail dove andrà a fare rapporto e chiedere aiuto all'Alleanza dei Lord per la situazione della Valle. Rek'Sai si ubriaca rimuginando su sogni, offerte, scambi e propositi di grandezza. Reline commissiona una missiva per la sua amata Leni Narayan di Serraine mentre Naevia flirta senza successo con lady Deseyna Norvael. Elka alleggerisce i pesanti borselli di ignavi e alticci avventori della Northfurrow's End. Vimak parla con le bestie immaginerai presenti nella sua testa e nel frattempo confeziona pozioni di guarigione come e meglio di una distilleria di Jack Daniel's.

HAAYON IL PUNITORE



Cl. Con le informazioni raccolte e dopo una pausa per recuperare le forze spese nello scontro con Haayon e i suoi sgherri, la Compagnia prende la via del fiume sotterraneo che porta da Rivergard Keep al Tempio dell'Onda Dirompente. Qui raggiungono l'antica scala che porta nel profondo della terra e, senza incappare in ostacoli, raggiungono il Tempio dell'Occhio del Male Elementale. Qui, seguendo un fiume sotterraneo, giungono ad una scalinata che scende ulteriormente nel sottosuolo, ai "Torrenti Sommersi", una serie di caverne allagate e invase dall'acqua: luogo in cui confidano di trovare anche il Nodo Elementale.

Nell'ampia caverna che si apre di fronte a loro [P1] e su cui si getta il fiume sotterraneo, trovano un'imbarcazione a chiglia piatta adatta per la navigazione nei fiumi a basso fondale e una lunga pertica per muoverla. Sopra l'apertura del passaggio di nord-est scorgono incisa la runa del culto dell'Onda Dirompente ma quello che attrae maggiormente la loro attenzione e scatena la loro curiosità è una sfera d'acqua, di circa due metri di diametro, che fluttua a poco meno di un metro sul pelo dell'acqua e posta proprio al centro della grotta. Attraverso una lunga serie di prove ed "esperimenti" con la stessa, giungono infine alla conclusione che si tratti di un mezzo di trasporto capace di trasportare una sola persona attraverso i cunicoli dei Torrenti Sommersi. Vimak si offre volontario ed entrato nella sfera d'acqua comincia a percorrere il tunnel contrassegnato dalla runa. Giunto in una caverna vede però che il passaggio termina con una cascate e decide quindi di uscire dalla sfera. Solamente a quel punto sia lui che i compagni, che l'avevano seguito sull'imbarcazione, scorgono una nuova caverna [P10] alla loro sinistra su cui distinguono una gabbia di ferro in gran parte sommersa e al cui interno stanno annegando una dozzina di prigionieri. Questi sono marchiati sulla fronte dalla runa dell'acqua e appena vedono il gruppo di avventurieri cominciano a supplicare per essere liberati. Vimak apre la gabbia ma con sorpresa la massa di prigionieri si riversa su di lui attaccandolo, mordendolo e scaldandolo. In pochi istanti la compagnia ha la meglio sui debilitati cultisti e da uno di questi apprende che erano stati messi in gabbia da Gar Shatterkeel in quanto ritenuti rei di poca fede e non degni di servire

Olhydra. Non appena consci del fatto che dal prigioniero non otterranno informazioni utili sul Nodo, Elka accecata dall'odio e assetata di vendetta nei confronti dei seguaci di Gar, uccide il prigioniero senza alcuna remora.

Sempre Elka poi, senza indugio, decide di lanciarsi nel vuoto della cascata che porta alla grotta successiva [P12] usando per rallentare la caduta uno degli zaini recuperati dai cultisti dell'Aria[1]. Giunta nella grotta recupera da un cadavere galleggiante e mezzo mangiucchiato, un mazzo di chiavi che sembrerebbero servire ad aprire una porta sommersa posta a nord-est della grotta. Nel frattempo giunge anche Vimak a "bordo" di una nuova sfera d'acqua. Più lenti invece sono Francisco, Alethra, Reline e Naevia che scendono la cascata con metodi ben più tradizionali [2].

La sfera d'acqua con Vimak attraversa tutta la caverna [P12] e si immette in un passaggio a sud-est nel quale fin da subito compaiono tracce di ghiaccio. La superficie dell'acqua è infatti ricoperta da un sottile strato di ghiaccio mentre le pareti e il soffitto sono ricoperte da strati di ghiaccio di spessore notevole. Alla sua sinistra il goliath scorge un'apertura che si affaccia in una piccola grotta ghiacciata [P14] popolata da diversi diavoli di ghiaccio [3] sotto il comando di un uomo privo di un occhio e capace di lanciare dardi di gelo. Vimak li affronta da solo prima poi, raggiunto e aiutato nello scontro anche dal resto della Compagnia, riesce ad avere la meglio.

---

26 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - PLUNGING TORRENTS (NODO ELEMENTALE DELL'ACQUA)

Note.

1. BALLOON PACK (vedi documento "Armi e Oggetti Magici")
2. Il "famoso" NODO PRUSIK!
3. Ice Mephit



CII. Mentre la Compagnia valuta il da farsi, il goliath Vimak, unico che non essendo in grado di camminare sulle acque [1] è adagiato sul fondo del fiume sotterraneo, viene colto impreparato da un enorme polipo. Questi, spuntato da un passaggio seminascosto alle sue spalle lo afferra e trascina in una grotta vicina [P15]. Ferita ripetutamente però la bestia abbandona la preda fuggendo attraverso uno stretto budello artificiale. A quel punto il goliath scorge nella grotta uno scoglio su cui si erge un trono fatto di coralli e conchiglie. Su di esso è adagiato un lungo corno di narvalo tempestato di zaffiri e perle. Tentato di prenderlo ma memore di quanto accaduto ad Elka [2] decide di tornare dai compagni. Questi lo seguono e appurato che il corno è magico ma non maledetto o malvagio ne testano le abilità arrivando alla conclusione che esso sia in grado di far scaturire nella stanza e solamente nella superficie d'acqua della stanza la visione di uno degli altri luoghi dei Torrenti Sommersi [3]. La compagnia decide di non indugiare oltre e riprende così a seguire il corridoio che porta verso sud. Dalla caverna ghiacciata [P14] giungono così ad una caverna più grande [P16] e al cui centro, su uno scoglio, è eretto un cubicolo di pietra naturale. Qui ad attenderli trovano un paio di "cavalieri" devoti al culto elementale dell'acqua e in grado di cavalcare due serpenti d'acqua. Lo scontro, proprio per l'imprevedibilità e per le caratteristiche dei nemici, si rivela ben più impegnativo del previsto. Quando però anche questa insidia è superata i sette affrontano l'ultimo tratto di tunnel che prosegue verso sud. Qui la corrente si fa impetuosa e un forte frastuono preannuncia la presenza di una cascata. Cascata che infatti trovano subito dopo la svolta e che, da un'altezza impressionante di oltre 10 metri (40 piedi) si getta in una enorme caverna [P20]. Mediante corde il gruppo avanza fino all'imboccatura e si appresta alla delicata discesa. Dal perfetto punto di osservazione possono osservare in tutta la sua magnificenza la caverna su cui, a oltre 30 metri d'altezza di apre una sfera d'acqua di diversi metri di diametro: il Nodo Elementale dell'Acqua. Tutt'attorno, tra una pioggia incessante, fluttuano bolle d'acqua. Il fondo della caverna sembra un unico e grande lago sotterraneo alimentato oltre che dalla incessante pioggia da tre cascate che si immettono da est, nord e ovest (il punto su cui si trovano gli avventurieri). Improvvisamente un'onda d'acqua anomala si riversa nel lago sotterraneo dalla cascata nord ma prima che ogni congettura sulla natura del fenomeno possa essere elaborata, una a una, le cinque teste di drago serpente di una gigantesca idra si innalzano da lago.

---

26 KLARMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - PLUNGING TORRENTS (NODO ELEMENTALE DELL'ACQUA)

Note.

1. I membri della compagnia, ad eccezione di Vimak, hanno il dono di WATER WALK conferito loro dalle preghiere di Francisco e il potere di WATER BREATHING dato dal talento della ranger Naevia.
2. La giovane minaeana si era trasformata in una ameba dopo aver profanato un idolo raffigurante una divinità sconosciuta e amorfa trovata nel Tempio dell'Uovo del Male Elementale.
3. Con il corno, una volta al giorno, è possibile lanciare l'incantesimo scrying per osservare il contenuto di una della grotte facenti parte del complesso del Nodo Elementale dell'Acqua. Gar Shatterkeel lo usava, probabilmente, per osservare di nascosto i suoi servi.

4. Precisazione sulla scala della mappa. Un quadretto sono 10 piedi quindi due quadretti di gioco! La caverna è grande.



CIII. Lo scontro con l'idra è fin da subito violentissimo. A peggiorare la situazione alcuni fenomeni imprevisti, come onde anomale e banchi di nebbia ghiacciata, che interessano l'area del Nodo e che ostacolano l'avanzata degli eroi. Mentre Vimak, supportato dagli attacchi a distanza portati con palle di fuoco da parte di Rek'Sai e Francisco, si scaglia contro la bestia, Alethra e Elka si trasportano magicamente nell'isola sospesa situata al centro della caverna e posta direttamente sotto il Nodo. Reline, grazie al suo fischietto magico, comincia a volare nella caverna portandosi anch'ella vicino alle due compagne. Raggiunta l'avventuriera di Minaea, Reline la solleva da terra portandola in volo nei pressi del Nodo. A quel punto Elka scaglia il *tridente* Affogato (Drown) contro il portale ma questo rimbalza contro una barriera di forza invisibile situata tutto attorno al globo d'acqua finendo



nelle acque del lago sottostante. Sempre con la violenta battaglia che imperversa e che vede l'idra e Vimak battersi senza tregua, colpo su colpo, Elka si tuffa così nelle gelide acque del lago sotterraneo, alla ricerca del tridente magico. Recuperata l'arma però la minaeana non ha tempo di gioire in quanto appare improvvisamente un'aberrazione acquatica simile ad un enorme pesce siluro traslucido e dotato di lunghi tentacoli che l'attacca: prima tentando di insinuarsi all'interno della sua mente e poi con gli stessi tentacoli. Tratta in salvo da Reline la giovane però ritorna alla piattaforma sospesa da cui le è possibile osservare l'intera caverna. La misteriosa bestia acquatica, un *aboleth*, si lancia velocemente su Rek'Sai ma, intercettata da Vimak che nel frattempo ha abbattuto l'idra, ingaggia con il mezzo gigante una feroce lotta corpo a corpo. Nel frattempo due bizzarre creature, simili a enormi crostacei dotati di tentacoli e giunte dal passaggio occidentale, nuotano fino all'isola posta al centro della caverna. Qui erano giunti anche Francisco e Naevia che ingaggiano una feroce battaglia con le due creature. In tutto questo susseguirsi di scontri dalle alterne vicende Elka ha ancora una volta una parte importante da giocare. Condotta in volo da Reline in prossimità del Nodo e compreso che non v'è altra soluzione per abbattere la barriera di forza che circonda il portale, decide di portare a termine la sua vendetta nei confronti di Olhydra e del suo culto, rei di averle ucciso il compagno, trasportandosi magicamente all'interno del Nodo stesso[1]. L'azione, che coglie impreparata sia Reline che il resto del gruppo, ha successo e non appena la giovane e il tridente magico finiscono nel Nodo questi implode chiudendosi su se stesso!

La battaglia prosegue ancora concitata e violenta: l'aboleth viene abbattuto da Rek'Sai a suon di fulmini magici ma Vimak, colpito ripetutamente dalla coda e dai tentacoli della bestia, finisce per soccombere e solamente il tempestivo intervento dello stregone alphetiano ne impedisce la morte. Francisco, Naevia, Reline e Alethra hanno nel frattempo la meglio sulle due aberrazioni. Quando la quiete conseguente alla vittoria e alla chiusura del Nodo sembra essere la giusta ricompensa per il gruppo Vimak, la cui pelle è diventata traslucida e patinata di una strana escrescenza, comincia a dar segni di disagio e di dolore se non immerso nell'acqua [2]. Nonostante quindi la vittoria e la chiusura del Nodo pare fin troppo evidente che la situazione sia grave: Elka è, nella migliore delle ipotesi, imprigionata nel Piano Elementale dell'Acqua mentre Vimak è fortemente debilitato da una malattia incurabile. Francisco da quindi fondo alle sue riserve magiche ricorrendo a tutte le preghiere conosciute per giungere a capo della situazione ma alla fine deve constatare che senza l'aiuto della buona sorte e dell'intervento di Ixion stesso non sarà possibile fare nulla per Elka[3].

Dopo un lungo riposo e aver stretto un patto con un'entità del Piano Elementale dell'Acqua[4] Francisco e compagni decidono di far ritorno a Yartar, dalla Baronessa delle Acque Nesta Ruthiol[5].

Il 1 Felmont la compagnia seguendo via barca il corso del Fiume Dessarin, giunge a Yartar. Qui ad attenderli, nel palazzo della Baronessa delle Acque Nesta Ruthiol, trovano anche il Sacerote di Ixion promesso dell'Arcivescovo di Nuova Thonia. Le sue preghiere si rivelano però insufficienti per rimuovere la malattia che colpisce il goliath e così, di comune accordo, viene deciso che Vimak andrà fino a Serison, capitale di Nuova Thonia affinché sia lo stesso Arcivescovo Marick Glevum a portargli le cure del caso.

LEVEL UP X!!!

- - -

26 KLARMONT - 1 FELMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - PLUNGING TORRENTS (NODO ELEMENTALE DELL'ACQUA)

Note.

1. Misty Step.

2. Francisco accerta che i sintomi che hanno colpito il goliath sono frutto di una malattia indotta dal prolungato contatto con l'aboeth. La malattia, che non è stato in grado di curare, impedisce a Vimak di curarsi se al di fuori dell'elemento acqua e ne provoca forti dolori e ustioni su tutto il corpo se la sua pelle non è costantemente idratata.

3. Francisco evoca Coatl, il serpente piumato servo di Ixion e liberato nelle rovine del Tempio di Tamoachan. Questi però non sembra essere in grado di aiutare i compagni se non fornendo loro delle informazioni circa l'aboeth. Prova anche lui a curare la malattia di Vimak ma così come aveva fallito Francisco fallisce anch'egli.

4. Francisco fa ricorso all'incantesimo "Commune" per ottenere il nome di una creatura elementale cui potersi affidare per provare a riportare Elka, il cui destino appare incerto, nel Primo Piano Elementale. Farida l'Ondina viene così indicata e successivamente evocata dal chierico di Ixion che stringe un patto con la creatura elementale.

5. Francisco fa uso di alcuni incantesimi di "Sending" per mandare messaggi all'Arcivescovo di Nuova Thonia il quale lo indirizza a Yartar dove manderà un sacerdote in grado di aiutarli, si spera, con la malattia di Vimak.



CIV. Il giorno successivo il loro arrivo a Yartar, ospiti nel palazzo baronale, Francisco, Alethra, Reline, Naevia e Rek'Sai si intrattengono e ritardano la loro partenza su invito della

stessa Baronessa delle Acque Nestra Ruthiol. La lady infatti deve presenziare ad un importante incontro diplomatico e insiste affinché la Compagnia sia presente allo stesso. E' così che in sua presenza oltre che di illustri ospiti e vecchi amici [1], il gruppo viene introdotto, nel corso della cena che si svolge nei giardini del palazzo, ad una delegazione proveniente dal confinante regno settentrionale di Verdan[2]. La delegazione è guidata da Andràs Varga, Campione di Verdan nonché ambasciatore del Re Nicodemus, accompagnato da Béla Török, un abietto sacerdote di Brissard e dalla sua guardia del corpo Gábor Balogh. Questi sono giunti a palazzo su esplicita richiesta della Baronessa Ruthiol che vuole coinvolgere il potente regno confinante nella guerra contro i culti elementali facendolo schierare al fianco delle città dell'Alleanza (Yartar, Amphail, Rock Harbor, Eversummer e Simbad's Gate). Francisco, supportato dai compagni, inizia così il lungo racconto delle loro imprese e a descrivere la minaccia costituita dai due culti ancora attivi. Inizialmente però gli uomini di Verdan sembrano poco propensi a credere alle parole del chierico di Ixion. Nonostante questo lord Varga avanza, a nome e per conto del suo re, una proposta matrimoniale rivolta alla Baronessa affinché, con l'annessione dei due paesi, la protezione di Verdan si possa estendere anche alle città della Valle. Nestra Ruthiol, che a stento riesce a nascondere la sua riluttanza ad accogliere la proposta, comunque dichiara di volersi prendere tre giorni di tempo per valutare la "generosa" proposta di Re Nicodemus. In quell'istante si attiva la pietra della comunicazione posseduta da Alethra che viene così raggiunta da un messaggio dell'amato Asani: "La terra trema. A oriente alte colonne di fumo si innalzano provenienti da Goldenfields. Temo stia accadendo qualcosa di irreparabile." La giovane paladina ha appena il tempo di avvisare sconvolta l'amico Francisco del messaggio ricevuto che la terra sotto i loro piedi prende a tremare. L'intero palazzo è squassato da un terremoto violentissimo e ampie voragini si aprono nel giardino e nella città sottostante. Reline e Naevia non sono sufficientemente leste e finiscono per essere inghiottite da una di queste voragini. Come parassiti, dalle numerose crepe e spaccature che si aprono nel terreno, cominciano ad eruttare e a riversarsi nell'area del palazzo numerose creature simili a squali di pietra (bullette) seguite a stretto giro da decine di Guardie della Pietra Nera. A guidare l'attacco ritorsivo è un genasi della terra di nome Miraj Vizzan, braccio destro di Marlos Urnrayle, conosciuto anche come lo "stregone del fango". Nel corso della violentissima battaglia, resa ancora più insidiosa dalle violente scosse di terremoto, perdono la vita numerose guardie di palazzo e il povero sir Balabranta, decapitato da una delle bullette di pietra. Prima di esalare il suo ultimo respiro, trafitto a morte da Alethra, Miraj Vizzan ha il tempo per pronunciare il suo anatema. Ogni loro sforzo sarà vano in quanto Marlos Urnrayle, Profeta della Pietra Nera, ha completato il rituale e il Principe Elementale Ogrémoch è stato evocato. Respinta l'orda anche il terremoto cessa. I danni a persone e strutture sono stati innumerevoli e incalcolabili: la città è distrutta e i morti si contano a centinaia. Preso dallo sconforto e dalla preoccupazione, Francisco manda subito un messaggio magico a Lymmura Auldarhk che sa essere a Goldenfields. La giovane risponde dicendo che tutto è perduto, Goldenfields è stata attaccata e data alle fiamme dai seguaci del Principe Elementale Imix e che anche l'Abate Darovik è morto. Lei e i pochi sopravvissuti, per lo più inermi donne e bambini, rinchiusi dentro una sorta di struttura a forma di gigante e fatta di legna e giunchi, si apprestano ad essere sacrificati in quello che sembra essere una sorta di rituale. La giovane chierica di Ninsun, che porta in grembo il figlio di Francisco, in un ultimo slancio d'amore esorta il suo amato a non recarsi a Goldenfields in quella che sembra a tutti gli effetti essere una trappola. Alethra decide quindi

di contattare Asani e da questi apprende che, dopo una dura battaglia, il Monastero della Pietra Sacra è stato preso. Un passaggio per il sottosuolo è stato trovato e così l'esercito mercenario dell'Alleanza, guidato dallo stesso Asani, si appresta alla discesa nel Tempio dell'Occhio del Male Elementale per porre fine, una volta per tutte, alla minaccia che incombe nella Valle. Tra l'angoscia e la preoccupazione per i congiunti passa così la lunga notte che vede Francisco, Alethra, Rek'Sai, Naevia e Reline, estratte vive dalla frana che le aveva sepolte e l'elfa Adrie prestare soccorso alle genti di Yartar.

- - -

2 FELMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - YARTAR (COLLINE DESSARIN)

LA GIOVANE "ELFA" VYALIA, ADRIE NIZ



Note.

1. Alla cena, oltre alla Compagnia e alla Baronessa Ruthiol, prendono parte sir Balabranta

con la figlia Savra, Cælios Zimrad, un sacerdote alphantiano dedicato al culto dell'Immortale Razud, nonché amico di lunga data della Baronessa, oltre che una coppia di pegatauri provenienti dal Regno di Nuova Thonia di nome Tharivol Skyrider e la sua compagna Myathethil Stormborn. Infine, a completare la compagnia, una giovane e bellissima elfa vyalia proveniente dall'Impero di Thyatis che la Baronessa presenta col nome di Adrie Niz.

2. Verdán è il più orientale dei regni "satelliti" fedeli all'Impero di Alphantia. Sorto inizialmente come avamposto militare atto a proteggere il Vallo che si erge a difesa della Penisola di Esterhold dalle invasioni Jennite provenienti dalle omonime steppe, si è ora emancipato dalla Madre Patria e autoproclamato regno indipendente. Guidato con pugno di ferro e rigida disciplina militare da Re Nicodemus I di Verdán, il giovane regno prolifera grazie allo sfruttamento delle risorse naturali, la principale delle quali è la manodopera fornita dalle sottomesse popolazioni Jennite. Il Culto di Brissard, patrono degli schiavisti, è la religione di stato.

CV. All'alba, a Yartar, si contano le innumerevoli vittime del sisma e dell'attacco dei seguaci di Ogrémoch, il Principe della Terra del Male Elementale. La situazione appare fin da subito disperata e non solamente per la città della Baronessa Ruthiol e le aree limitrofe interessate direttamente dal terremoto. Infatti tramite alcuni incantesimi di *comunicazione*[1] Francisco riesce a mettersi in contatto con sir Asani, che guida l'esercito di Amphail e con il comandante delle forze invece mandate da Yartar sempre nelle Colline Sumber per combattere i culti. Anche quest'area è stata interessata dal sisma, anche se con minore danni rispetto all'area racchiusa nel quadrilatero tra le città di Yartar, Triboar, Westbridge e Beliard. I culti, perlomeno quelli presenti nelle Rocche Infestate, sono stati sconfitti. A far precipitare la situazione per gli attaccanti però è stata l'improvvisa comparsa, successiva al sisma, di un'orda non morta di indefinibile dimensione che sta vagando apparentemente senza meta nelle Colline. Questo ha costretto le forze al servizio dell'Alleanza a cercare rifugio nel sottosuolo e a prendere quindi la via di Besilmer, l'antica città dei nani Kogolor e del Tempio del Male Elementale. Combattuti se procedere come inizialmente pensato fino a Goldenfields o se recarsi sulle colline, in accordo con la Baronessa Nestra Ruthiol, il gruppo decide di dirigere fino al "Granaio dell'Esterhold". Sia Savra Balabranta che i due pegatauri di Thonia, sir Tharivol Skyrider e la sua compagna Myathethil Stormborn, si offrono per accompagnare Francisco e i suoi amici fino a Goldenfields. Anche l'elfa Adrie Niz si unisce alla spedizione. Reline e Naevia invece decidono di restare a Yartar, sia per aiutare la Baronessa Ruthiol che per attendere il ritorno di Vimak. Infine Cælios Zimrad, chierico di Razud e amico della Baronessa, decide di fare ritorno velocemente a Skyfyr dove intende chiedere aiuto a Re Xanthus di Blackrock. Per agevolare il viaggio verso oriente del gruppo, Nestra Ruthiol concede loro accesso ai cerchi del teletrasporto, una serie di cerchi magici in grado di collegare le principali città dell'area [2]. E' così che a metà pomeriggio di quello stesso 3 Felmont il gruppo giunge ad Amphail. Nella città del "Signore dei Cavalli" giungono al tempio della dea Alphantia dove la sacerdotessa locale, una volta verificata la loro identità, li mette al corrente della situazione. Al colloquio ben presto si aggiunge Dauner Ilzimmer, il Lord Protettore della città. Viene loro confermato che la sera prima, dopo aver avvertito una leggera scossa di terremoto, alte colonne di fuoco e fumo si sono levate da Goldenfields. Un convoglio di soccorso è stato inviato la mattina stessa ma si suppone, data la distanza, che non sia ancora arrivato a destinazione. Per questo Francisco, Alethra e Rek'Sai concordano



insieme ai nuovi compagni di viaggio, di dirigere velocemente fino a Goldenfields con la speranza di giungere in tempo per salvare la cittadinanza inerme. Quando però giungono in vista delle mura della città-granaio[3] scoprono che la città è stata in gran parte rasa al suolo e data alle fiamme. Al centro di quella che un tempo era la città vera a proprio e dove ora si trovano solo rovine fumanti e rase al suolo, si erge un enorme struttura di legno a forma di umanoide, alta oltre 20 metri. All'interno della struttura, all'altezza della gabbia toracica, si trovano in prigionia diverse decine di persone inermi, per lo più donne e bambini. Tra questi c'è anche Lymmura. Il gruppo, cercando di sfruttare la semioscurità e protezione fornita dalle scure coltri di fumo che si innalzano dalle macerie fumanti, prova ad avvicinarsi al gargantuesco fantoccio ma finisce per attirare le numerose forze del culto della Fiamma Eterna. A ondate i sette eroi devono affrontare orde di hobgoblin, ogre, mezzorchi e i seguaci del culto, guidati da un misterioso druido nascosto nel fantoccio. All'improvviso, quando le forze nemiche sembrano essere state sconfitte, un possente ruggito squassa il silenzio seguito alla battaglia. L'enorme fantoccio viene investito da una colonna di fuoco vomitata dalle fauci di un giovane drago rosso giunto velocemente in volo: è Halinaxus servo prediletto di Imix. Anche il drago però cade sotto i colpi degli eroi che però perdono la giovane ed eroica Savra Balabranta, colpita in pieno da una palla di fuoco scagliata da altri servi del Principe della Fiamma Eterna. L'alta pira di fuoco, che si innalza per decine di metri, comincia a traballare e viene scossa da forti esplosioni. Una, due, tre palle di fuoco sprizzano fuori da essa finendo per impattare al suolo. Dalle esplosioni che ne scaturiscono emergono altrettanti elementali del fuoco, figli del "Fuoco che Tutto Consuma". Nel frattempo l'alto fantoccio, ridotto ad una enorme torcia vivente, comincia a muoversi minaccioso verso gli eroi: Imix, evocato dal rituale di fuoco e sangue e dal sacrificio di decine di innocenti è giunto nel Primo Piano Materiale. Lo scontro finale è inevitabile!

- - -

3-4 FELMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - YARTAR (COLLINE DESSARIN), AMPHAIL, GOLDENFIELDS

Note.

1. Incantesimi di *sending*
2. La rete dei *Cerchi del Teletrasporto* collega le città facenti parte dell'Alleanza e quindi: Port Marlin, Eversummer, Yartar, Amphail, Anchorage, Rock Harbor e Simba's Gate.
3. Per ridurre al minimo i tempi di viaggio, Rek'Sai prima e Adrie Niz poi si trasformano in giovani draghi. Alethra e Francisco hanno invece il privilegio pressoché unico di poter cavalcare un pegatauro.

IMIX, PRINCIPE DEL FUOCO DEL MALE ELEMENTALE (AKA IL FUOCO CHE CONSUMA TUTTO, LA FIAMMA ETERNA)



CVI. La battaglia con Imix, Principe del Fuoco del Male Elementale e i suoi servi elementali si protrae per un tempo interminabile. Nel corso dello scontro, dall'esito altalenante, perde

per prima la vita la pegataura Myathethyl Stormborn centrata in pieno da diverse palle di fuoco. Accecato dall'ira per la perdita della compagna, Tharivol Skyrider si getta contro l'imponente colonna di fuoco dando sfoggio di tutto il suo coraggio e forza. Anch'egli però, alla fine, cade esanime e privo di vita per le numerosissime ustioni e ferite riportate. Francisco, Alethra, Rek'Sai e Adrie nonostante l'enorme potenza del Principe Imix riescono a ribattere colpo su colpo e animati da una forza interiore sorprendente, riescono a tenergli testa. Per tutto lo scontro si odono provenire dalle fiamme di Imix urla e gemiti e per un attimo Alethra, finita inglobata da Imix stesso, scorge le ombre delle anime imprigionate al suo interno tra le quali quella della povera Lymmura.

Quando infine, nonostante gli sforzi e dopo aver dato fondo a tutte le loro risorse, per il gruppo sembra essere davvero giunta la fine, Rek'Sai scorge alcune persone avanzare verso il cuore della battaglia. In essi, circa una ventina di avventurieri che identifica come membri della Gilda Nera [1], riconosce il misterioso avventore[2] della Locanda della Vecchia Chiatta Spettrale [3]. Questi si sta avvicinando ad incredibile e innaturale velocità. Alcuni dei suoi uomini trasportano quella che appare essere una pesante cassa, sulla quale dopo poco cominciano ad armeggiare. D'improvviso una leggerezza pioggerellina comincia a scendere sui campi fumanti e inceneriti di Goldenfields. Nel giro di brevissimi istanti questa comincia a crescere di intensità fino a tramutarsi letteralmente in un fiume in piena che si riversa dal cielo. Imix, investito in pieno dal fiume d'acqua, si estingue e cessa di esistere nel Primo Piano Materiale.

Soccorsi dal commando dei Caduti di Skyfyr guidato da Arik Stillmarsh, i quattro sopravvissuti alla battaglia con il Principe Imix, più il corpo della giovane Balabranta, vengono tratti in salvo e portati fino alla sicura Bargewright Inn.

Qui, dopo essere stati curati e una notte di riposo, gli avventurieri vengono introdotti agli amici di Rek'Sai, ovvero i Caduti di Skyfyr, una delle gilde criminali più potenti dell'area peninsulare di Esterhold. Il loro capo, il locandiere della Locanda della Vecchia Chiatta Spettrale, Nalaskur Thaelond, spiega loro la situazione. Avevano intercettato uno degli orbe della devastazione destinati, come rappresaglia per la morte del Profeta Gar Shatterkeel, a Bargewright Inn[4] e lo avevano custodito in attesa del momento più propizio per utilizzarlo. Avendo osservato da lontano quanto accadeva a Goldenfields avevano deciso di attendere il momento più propizio, il calar della sera, per agire con il loro commando e questo si era imbattuto, come visto, con il gruppo.

Interrogato circa la presenza di un'orda non morta nei pressi delle Quattro Rocche Infestate, Nalaskur afferma di non esserne al corrente e quindi di non riuscire a immaginare quale sia l'origine di tale presenza. Condivide invece le informazioni raccolte sui culti, in particolar modo sulle quattro organizzazioni di facciata presenti in superficie nelle Rocche Infestate. Nel frattempo Alethra, sempre più preoccupata per la sorte di Asani cerca di contattarlo mediante la *Pietra della Comunicazione* ma non ottiene alcuna risposta dal mercenario di Minaea.

---

4-5 FELMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - GOLDENFIELDS, BARGEWRIGHT INN

ARIK STILLMARSH



Note.

1. La Gilda Nera, o Black Network, è uno dei nomi con cui è anche conosciuta La Gilda dei Caduti di Skyfyr, le cui cellule sono attive in tutta l'area della Penisola di Esterhold. Il suo simbolo è quello del Drago cadente. Il suo nucleo principale ha sede proprio a Bargewright Inn che di fatto è sotto il controllo della Gilda Stessa.
2. Arik Stillmarsh ha i tipici tratti, nonché l'abbigliamento e i modi di fare, di un nobile alphetiano. Guida il gruppo di soccorso a Goldenfields ma il suo ruolo all'interno della Gilda Nera non è chiaro e non viene chiarito nemmeno in seguito. Rek'Sai lo aveva incontrato e conosciuto nel corso della prima notte trascorsa a Bergewright Inn diverse settimane prima.
3. La Locanda della Vecchia Chiatta Spettrare (Old Bargewright Inn) è da dove Nalaskur Thaelond, il suo proprietario nonché massimo esponente dei Caduti, governa Bargewright Inn e controlla i traffici commerciali da e per la città.
4. Il secondo orbe, diretto a Womford, non era stato intercettato e detonato aveva distrutto completamente la cittadina.

CVII. Il giorno stesso Francisco, Alethra, Rek'Sai e Adrie Niz decidono di viaggiare direttamente e il più velocemente possibile, verso le Rocche Infestate. Il mistero della



presenza di un'orda di non morti nel cuore della Colline Sumber è troppo forte per essere ignorato. In particolare c'è il sospetto che lo stregone non-morto Renwick Caradoon possa essere coinvolto, se non addirittura l'artefice, di tale presenza. E' così che mediante un incantesimo di viaggio[1] il gruppo raggiunge il Monastero della Pietra Sacra. Questo, una delle quattro Rocche Infestate, era stato fino a pochi giorni prima, sede dei monaci seguaci di Marlos Urnrayle e del suo culto elementale della Pietra Nera ma era stato poi conquistato dai mercenari al servizio del Signore di Amphail, al comando di Jasir Asani. Quando i quattro compagni vi giungono trovano le esigue forze mercenarie, una cinquantina di uomini in tutto, asserragliati dentro il monastero. Tutt'attorno ma comunque a distanza di "sicurezza" un'orda composta da innumerevoli [2] non morti [3]. Tra i superstiti c'è anche, per la gioia di Alethra Aleford, il suo amato Jasir. Il cavaliere di ventura di Minaea li introduce a Renwick Caradoon, fratello di Samular Caradoon e co-fondatore insieme all'antico cavaliere dell'omonimo ordine cavalleresco. L'antico lich[4] afferma di non avere nulla a che fare con la comparsa dell'orda non morta e anzi, asserisce di essersi deciso ad intervenire per salvare i mercenari di Amphail. L'orda si è "risvegliata" successivamente al violento terremoto che ha squassato la Valle e pare si stia allontanando con moto caotico dall'epicentro di una forte sorgente di energia "positiva" a cui, nemmeno Renwick può avvicinarsi. Sospettando che tale energia possa essere generata e propagata dalla Stazione Caduceo[5] il gruppo decide di andarci immediatamente. Renwick indirizza quindi Francisco e gli altri verso il Santuario del Gentile Giuramento, residenza estiva dei re Kobolor di Besilmer e situato all'interno della Valle delle Acque Danzanti. Luogo che fin dai tempi della ricerca dell'ascia Spaccaossa di re Torhild Flametongue avevano appreso essere rinomato tra le genti naniche per le sue acque termali e proprietà curative. Viaggiando sempre in forma di nuvole giungono al Santuario, situato a poche miglia a nord del monastero della Pietra Sacra ma quando vi arrivano trovano che il luogo è presidiato e sorvegliato da nani del clan del lupo, sicari al servizio del perfido nano Drannin Splithelm del quale avevano perso le tracce dopo gli eventi delle Sale dell' Ascia della Caccia. Splithelm non è solo ma in compagnia di numerosi seguaci e compagni di ventura tra cui un Oni[6] di nome Obratu, un nano assassino di nome Grumink il Rinnegato, un incredibile costrutto forgiato col metallo mithril e il fuoco delle fucine naniche e infine da tutto ciò che rimaneva del clan del lupo, circa una decina di nani selvaggi e invasati. I quattro amici sfuggono alla trappola ordita da Drannin grazie ad uno stratagemma escogitato da Rek'Sai e Adrie ma in ogni caso le forze numericamente soverchianti dei nani costituiscono una insidia ai limiti del possibile. Solamente attingendo a tutte le proprie risorse magiche e curative i quattro riescono a scampare a morte certa e infine, dopo uno scontro lunghissimo e violento, a costringere alla resa ciò che rimane delle forze nemiche: Splithelm e Grumink il Rinnegato vengono così catturati.

---

5 FELMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - BARGEWRIGHT INN, MONASTERO DELLA PIETRA SACRA, SANTUARIO DEL GENTILE GIURAMENTO (VALLE DELLE ACQUE DANZANTI).

DRANNIN SPLITHELM





[HTTP://CGSKETCHBOOK.BLOGSPOT.COM/](http://CGSKETCHBOOK.BLOGSPOT.COM/)



Note.

1. Wind Walk
2. - 3. L'orda è composta da migliaia di cadaveri animati appartenenti a nani dell'antica stirpe Kogolor.
4. stregone non morto nell'antica lingua arcana.
5. Una delle antiche stazioni di Blackmoor scampate all'Olocausto della Grande Pioggia di Fuoco.
6. Orco stregone originario della Penisola di Tangor, regione dell'estremo oriente del continente di Skothar

CVIII. Una volta catturato, Drannin Splithelm si rivela essere un prigioniero alquanto loquace nonché sbruffone e spavaldo. Questi racconta di come era nata l'associazione a delinquere tra lui, l'assassino Grumink detto "il Rinnegato" e l'oni Obratu. Racconta anche di come, nel corso delle loro attività criminali situate attorno al Santuario del Gentile Giuramento, il trio criminale fosse incappato in una scoperta alquanto interessante. Dietro una parete di roccia infatti era stata trovata una parete d'acciaio, inizialmente scambiata per un filone di purissimo mithral. Grazie al possente costruito al servizio di Drannin erano riusciti ad aprire una piccola breccia attraverso la spessa parete d'acciaio e, sfruttando le doti magiche

dell'orco del Tangor, avevano esplorato parte di un tunnel, apparentemente però destinato a condurre solo ad un vicolo cieco e ad una porta d'acciaio. Spinti dalla curiosità e intuendo la natura del complesso descritto [1], sfruttando ancora una volta l'incantesimo di trasmutazione in forma di nuvola, i quattro amici si infilano anch'essi nel complesso. Qui, seguendo il tunnel d'acciaio giungono dinanzi ad una porta d'acciaio con su impresso il simbolo ottagonale delle stazioni di Blackmoor e l'emblema del bastone della guarigione [2]. Dopo diversi tentativi constatano che solamente Alethra è in grado di aprire la porta[3]. Entrati nella struttura, caratterizzata da forme di magia aliena e sconosciuta nel mondo di Mystara[4] si palesa subito loro l'immagine spettrale ma rassicurante della dottoressa Lawless[5] la quale manifesta fin da subito particolare attenzione per la "baronessa" Aleford. Dal discorso nato con l'amichevole e misterioso ectoplasma, Alethra e compagni deducono subito che l'ingresso nella stazione e la disponibilità della strana apparizione sono dovuti al fatto che la mente[6] che regola il funzionamento della Stazione ha scambiato Alethra Aleford con la Baronessa Rissa Aleford, antenata della paladina vissuta all'epoca di Re Uther il Nero, primo re di Blackmoor. L'esplorazione della stazione prosegue e la dottoressa Lawless illustra i vari scopi "scientifici" alla base del progetto: rigenerazione cellulare, clonazione, resurrezione e immortalità al fine ultimo di emanciparsi dagli dei e dal loro asservimento. Francisco e Alethra, per quanto sconvolti dalla natura blasfema dell'impianto cercano di mascherare il più possibile i loro reali sentimenti. Nel frattempo, condotti in una sorta di sala silos, contenente decine e decine di camere di conservazione criogeniche, cominciano ad avvertire i primi segni di mutamento della Stazione. Compreso che il tempo, prima che la stazione cominci a reagire in maniera ostile alla loro presenza[7] non è molto, decidono di procedere all'armeria dove, come sperato, trovano numerosi oggetti utili quali armi, armature, tute e un kit di rianimazione. A quel punto però è tardi e il contagio ad opera della mente dell'Uovo di Folaga si è propagato e ha preso possesso della stazione. Tutte insieme decine di bare criogeniche si aprono riversando nel complesso un'orda di cadaveri rianimati. Questi, per una inspiegabile ragione, cominciano ad ammassarsi l'uno sull'altro dando vita a qualcosa di ulteriormente abominevole: un vero e proprio "dio della morte" [8]. Compresa l'impossibilità di combattere una simile creatura, Alethra, Rek'Sai, Adrie Niz e Francisco decidono di scappare con la giovane elfa vyalia che protegge loro la fuga innalzando tra essi e l'orda non morta un impenetrabile muro di forza.

Usciti dal complesso e sigillato il passaggio, il quartetto scopre che i tre prigionieri, Drannin, Grumink e uno dei selvaggi del clan del lupo, sono riusciti, probabilmente grazie all'intervento di un complice, a fuggire. Inizia così un breve inseguimento ma dei nani fuggitivi non v'è traccia. Alla fine, constatato anche che sembra essere cessato l'effetto repulsivo sui non morti esercitato dal Santuario e, più probabilmente della Stazione Caduceo situata sotto di esso, i quattro decidono di fare veloce ritorno, sempre sotto forma di nuvola, al Monastero della Pietra Sacra.

LEVEL UP XI !!!

---

5 FELMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - SANTUARIO DEL GENTILE GIURAMENTO (VALLE DELLE ACQUE DANZANTI) - LA STAZIONE CADUCEO

## LA DOTT.SSA LAWLESS



### Note.

1. In particolare Francisco, essendo già stato nella Stazione Blackmooriana “Fraccia” ne ha colto subito la somiglianza.
2. Il “caduceo” per l’appunto.
3. L’ingresso era protetto da un sistema di riconoscimento basato sulla compatibilità sanguigna di colui che chiedeva di entrare e un ristretto elenco di persone autorizzate.
4. Sistema climatizzato ad atmosfera controllata, impianto domotico di illuminazione a led e altre diavolerie tecno-magiche tipiche dell’età più avanzata dell’impero di Blackmoor.
5. Come già avvenuto anche nella stazione Freccia, un ologramma pre-programmato si era manifestato loro fornendo risposte agli interrogativi e fungendo sostanzialmente da “guida” all’interno della Stazione.
6. La “mente” o il “sistema” stesso di regolazione delle stazioni sembra essere una sorta di pensiero collettivo, di natura probabilmente magica e tecnologica, ovvero quella scienza sviluppata nell’ultimo periodo della civiltà di Blackmoor, in grado di collegare e regolare tra loro le varie stazioni. Questo sistema pensa, deduce e agisce di conseguenza sulle cose regolando il funzionamento, le difese e le azioni all’interno delle stazioni come se fosse una sorta di unico essere vivente.
7. Le stazioni sono collegate tra loro in una sorta di rete. Gli oggetti che regolano questa condivisione sono i mehir, gli obelischi neri di cui anche la Stazione Caduceo è dotata. Pare evidente che la mente dell’Uovo in qualche modo sia riuscita a entrare nel pensiero collettivo delle Stazioni, propagando una sorta di contagio da una stazione all’altra, attraverso le pietre della comunicazione. Apparentemente questa stazione era stabile e, al momento dell’ingresso del gruppo, ancora “pulita”. Probabilmente questo era dovuto allo stato di stallo e di congelamento delle proprie funzioni e attività, protratto nel tempo (condizione di stand-by). Con l’ingresso del gruppo e il riattivarsi delle funzioni della stazione questa si era connessa alla rete, probabilmente per una procedura standard, assorbendo però il “contagio”.
8. Un abominio non morto costituito da una moltitudine di cadaveri rianimati, fusi l’uno con l’altro.

CIX. I quattro avventurieri, Francisco della Coronilla, Alethra Aleford, Rek'Sai Sorrow e Adrie Niz, passano il fine del giorno e la sera del 5 Felmont nel Monastero della Pietra Sacra, la Rocca Infestata ora sotto il controllo di Jasir Asani e dei mercenari dell'Alleanza. Nel corso della cena vengono concordate le future azioni, sia del gruppo che dei mercenari. I primi sono risolti a scendere nel sottosuolo per provare a chiudere i due restanti Nodi Elementali. Per fare questo dalle segrete del monastero scenderanno fino a Tyar-Besil e di lì poi al Tempio del Male Elementale. Invece un manipolo di mercenari, guidati da Asani, dirigerà alla volta della Rocca di Piumatempestosa per capire se questa è occupata ancora dai seguaci del Principe Elementale Yan-C-Bin e se possibile anche per allacciare un'alleanza con gli aaracroka della Valle. Durante la notte giunge però improvvisa la notizia che due figure sono state viste. Due donne, approfittando del fatto che la presenza dei non morti sembra essersi sensibilmente ridotta nell'area, si stanno avvicinando al monastero provenendo da ovest. Intercettate queste si rivelano essere Reline, la combattente dei Reami Settentrionali e l'elfa Naevia. Queste confermano che la situazione a Yartar, dopo il cataclisma occorso quattro giorni prima, è disperata e che gran parte della città è distrutta. I morti si contano a centinaia ma nonostante questo la Baronessa Ruthiol non sembra aver perso la speranza. Da questa e dalle sue fonti confidenziali, avevano ricevuto notizie sugli eventi accaduti a Goldenfield e a Bargewright Inn e della nuova direzione assunta dalla compagnia dell'amico Francisco e per questo si erano subito messe in marcia verso est e verso le Colline Sumber. Ad unica eccezione del mezzo gigante Vimak, il gruppo è di nuovo unito e pronto a riprendere la missione.

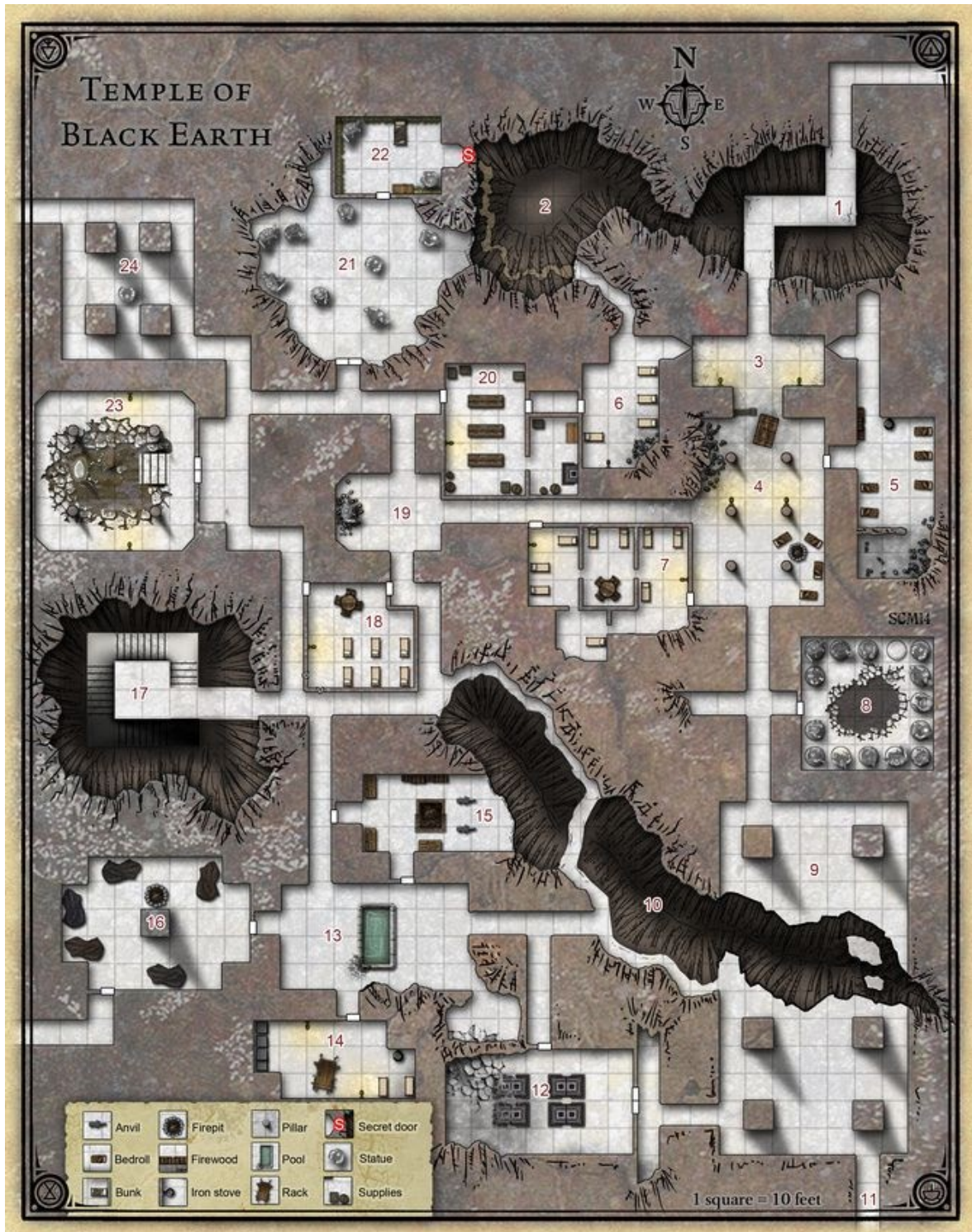
Il mattino del giorno successivo, dopo un'ottima colazione preparata dallo stesso chierico di Ixion [1] e muniti di una mappa della città trovata dagli uomini di Jasir Asani nel corso delle loro esplorazioni nella città di Tyar-Besil, i sei avventurieri scendono nel sottosuolo. Subito devono affrontare l'insidia costituita da un ponte di pietra sospeso nel vuoto [Area B1] sorvegliato da tre creature alate fatte di pietra [2]. L'esplorazione prosegue e nella parte orientale della città, ad eccezione di una statua di pietra, parzialmente sciolta, che si anima e li attacca, non trovano alcun ostacolo né la presenza di nemici. Campi, bivacchi e baraccamenti vuoti sembrano indicare che tutti gli appartenenti al culto o sono morti, ad opera dei mercenari dell'Alleanza, oppure hanno trovato rifugio altrove. Alcuni rumori però, provenienti da quella che ha tutta l'aria di essere una fucina attiva [Area B15], testimoniano però il fatto che non tutti se ne sono andati. Rek Sai infatti riesce a scorgere una possente figura di spalle lavorare alla fucina coadiuvata da alcuni strani nani[3] . Ripresa l'esplorazione la compagnia attraversa baracche [area B5-6-7-] e cucine e refettori vuoti [area B20] prima di accedere ad una sala delle udienze [area B21]. Il locale è vuoto e occupato solamente da una dozzina di statue di pietra dall'aspetto estremamente realistico e raffiguranti per lo più uomini e donne in preda al terrore. In una struttura di pietra, incastrata nella roccia calcarea della grotta, trovano tra sfarzosi arredi e preziosi suppellettili [4] ciò che rimane del tesoro di Marlos Urnrayle, il Profeta della Terra Nera.

- - -

6 FELMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - MONASTERO DELLA PIETRA SACRA - TYAR-BESIL  
(TEMPIO DELLA PIETRA NERA)





Note.

1. Tutti ad eccezione di Reline che non ha voluto partecipare al banchetto godono degli effetti di un incantesimo di HEROES FEAST per le successive 24 ore.
2. Gargoyle
3. Reline li identifica come malvagi nani Modrigswerg, creature al confine tra la realtà e il mito dei Reami Settentrionali e fino ad allora ritenute solo creature del folklore.
4. Tutti di evidente fattura alphantiana.



C. La Compagnia prosegue l'esplorazione di Tyar-Besil e qui scopre una stanza dai grandi colonnati [B24] apparentemente deserta ad eccezione di un'imponente statua raffigurante un nano dai guanti borchianti, tipici dei lottatori delle fosse. Stando alla mappa la stanza sembra comunque condurre fuori dal Tempio della Terra Nera per cui i sei decidono di non entrarvi e di andare verso sud. Qui fanno l'ingresso in un salone devastato dalle scosse di terremoto [B23]. Incatenato ad un ceppo di pietra è assicurato con spesse catene di ferro ciò che rimane di uno gnomo dalla pelle grigiastra. Prima che le gli avventurieri possano procedere con indagini più approfondite, l'obelisco di pietra nera situato all'estremità ovest della stanza si trasforma in un informe ammasso gelatinoso che attacca i presenti con i suoi tentacoli corrosivi. Superato anche questa insidia, il gruppo prosegue nell'esplorazione dell'antica città nanica e giunge alla forgia [B15] da cui provengono ritmici colpi di mazza. Qui fanno la conoscenza di Xhavra Deem, una dao originaria del Piano Elementale della Terra e giunta a Tyar-Besil per servire Marlos Urnrayle. Il legame che lega i due non sembra però basato sulla cieca fedeltà e lealtà ma bensì su un contratto esclusivamente economico. Marlos paga la dao con gemme e preziosi affinché questa costruisca per lui e i suoi seguaci armi e armature e la dao si limita a svolgere con dovizia l'incarico assegnatole. Lo scontro così è evitato in quanto ritenuto non necessario e il gruppo prosegue nell'esplorazione. Seguendo sempre verso sud la via principale giungono su una piazza [B13] sulla quale si trova una fontana ancora funzionante. Sulla piazza si aprono alcuni edifici: un'armeria [B16] dalla quale Reline recupera un'armatura completa di pietra usata dai seguaci della Terra Nera, la sala delle torture [B14] nella quale trovano ancora in vita alcune creature [1] e infine una sorta di cucina [B12] ora usata come tana da un Ettin di nome Broog-Norb. Questi li attacca ma ridotto in fin di vita si arrende (in particolare la testa più ragionevole Norb supplica affinché a lui e al "fratello" sia risparmiata la vita). Il gruppo convince alla fine il gigante a recarsi in superficie, al Monastero della Pietra Sacra, per consegnare un messaggio ad Asani [2]. Finita l'esplorazione di Tyar-Besil la compagnia inizia la lunga e lenta discesa della Scalinata sull'Abisso [B17], apparentemente il più sicuro accesso al Tempio del Male Elementale situato sotto la città dei Kogolor.

---

6 FELMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - XHAVRA DEEM, LA DAO SIGNORA DELLA FORGIA DI TYAR-BESIL (TEMPIO DELLA PIETRA NERA)



Note.

1. In quattro gabbie metalliche sono tenuti imprigionati ancora delle persone. In particolare Orna, un'umana seguace del Culto della Pietra Nera rea di aver rifiutato le avances di un Prete del Culto e per questa imprigionata. Abbandonata nella gabbia dopo la fuga nel sottosuolo dei suoi ex confratelli, ora odia il culto con tutto il suo spirito. Non ritenuta comunque affidabile è affidata, imprigionata, alle cure degli altri prigionieri. Droth era un mercenario al servizio del Culto dell'Odio Ululante catturato durante uno scontro con i seguaci della Pietra Nera. Rifugiatosi in uno stato catatonico simile ad una trance. Wulgretha, una nana catturata durante il suo pellegrinaggio sulle colline e infine Gervor un avventuriero elfo, unico sopravvissuto al massacro dei suoi compagni e destinato al sacrificio. Liberati e riforniti di armi, presi dalla vicina armeria, vengono mandati in superficie, sempre al Monastero della Pietra Sacra, ora presidiato dagli uomini dell'Alleanza.

2. Il messaggio che l'ettin porta ad Asani invita quest'ultimo ad indirizzare il gigante a Goldenfields affinché possa aiutare alla ricostruzione della città.

CI. Non appena la Compagnia inizia la discesa della lunga Scalinata sull'Abisso [B17], una violenta e inaspettata scossa tellurica squassa l'imponente struttura di pietra. Uno sperone di roccia, strappato dalla violenza del sisma dalla sua sede, colpisce in pieno Rek'Sai Sorrow e Adrie Niz che vengono così scaraventati nell'abisso sottostante. Alethra, Francisco, Reline e Naevia si precipitano in soccorso dei compagni ma dopo quella che sembra un'interminabile discesa, giungono in prossimità di un crepaccio ricolmo di scure nebbie tentacolate[F11][1]. Due porte si affacciano sul baratro ma nulla porta ad escludere che i due sventurati siano precipitati dentro il baratro e le sue fitte nebbie. Francisco ricorre al suo incantesimo di divinazione più potente per cercare di cogliere segni di vita del compagno Rek'Sai ma percepisce solamente un vuoto nero angosciante e opprimente. Nonostante l'angoscia e la preoccupazione per i due compagni spariti nel nulla, il gruppo decide di andare avanti e di riprendere l'esplorazione del Tempio del Male Elementale. Prendendo la via e la porta occidentale, il gruppo giunge in una stanza attraversata dagli antichi binari di una miniera nanica [F12]. Il luogo sembra da tempo dimenticato ma di sicuro non è disabitato, perlomeno dagli spettri di umanoidi morti da secoli. Eliminati facilmente i non morti, i quattro proseguono verso sud, verso il centro del Tempio del Male Elementale.

Giunti in una lunga caverna illuminata da cristalli violetti [F13] incappano in una coppia di stupidi giganti delle colline, Karg e Maul. Questi, avvicinati con autorità da Reline, che indossa l'armatura di pietra dei seguaci del Principe Ogrémoch, finiscono per credere alla giovane norrena circa il fatto che lei e gli altri siano stati mandati da Marlos Urnrayle in persona per dare loro il cambio a guardia della galleria che scende nella profondità della terra. Quando i due giganti stanno per andarsene però un paio di guardie della Terra Nera giunge, ignara della presenza della compagnia, proprio dal tunnel sotterraneo. Reline li intercetta con l'intento di ingannare anche loro ma il fatto che ella non parli il Terran [2] manda all'aria subito il suo tentativo. Lo scontro che ne esce vede la guerriera, raggiunta subito anche da Alethra, avere la meglio sulle due guardie. Sembra chiaro che il tunnel che scende verso il basso conduca al Nodo della Terra Elementale ma prima di avventurarsi in quella direzione Reline e Alethra decidono di verificare che nel Tempio del Male Elementale non vi siano altre persone. Naevia va in avanscoperta lungo un passaggio a ovest e scorge un muro di nebbia nera. Vi si infila dentro, memore delle esperienze passate, e emerge nella

caverna occupata dalla statua dell'ameba[F20], foriera di tristi ricordi [3]. Delle urla lontane, di strazio e morte, la convincono a tornare sui suoi passi per chiamare i compagni rimasti indietro. Ritornati nel tempio del dio informe odono tutti le urla che sembrano provenire da oltre la coltre nera che li separa dalla stanza a sud. Vi passano attraverso ed emergono in una caverna che si sviluppa in senso est-ovest. Il pavimento è ricoperto dai corpi martoriati e dilaniati di diversi umani e umanoidi, in apparenza appartenenti ai quattro culti elementali. Solo uno di essi sembra "vivo", in piedi e contorto in una posizione impossibile, come sollevato da terra dai fili invisibili di un burattinaio. Dal suo corpo, rosso e fumante come se in preda ad un fuoco interiore in grado di bruciarlo internamente, fuoriesce del fumo e delle fiammelle. Alethra è la prima a notare l'aspetto dell'uomo e ricorre così al potere di Ixion per allontanare i demoni e le altre creature empie e maledette agli occhi del dio della Luce e del Bene. Il fumo fuoriesce dal corpo dello sventurato sotto forma di insetti di fuoco e cenere e si condensano a formare la forma di un imponente umanoide.

IA'AFFRAT, Araldo dei Principi Elementali Imix e Ogrémoch li accoglie investendoli con una palla di fuoco seguita da infernali orde di fameliche locuste. Nonostante però i suoi poteri e le sue immunità, i quattro Compagni sono decisi a fermarlo una volta per tutte. Accerchiato l'Araldo viene così finito e abbattuto grazie al potere delle armi di Blackmoor.

---

6 FELMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - IL TEMPIO DEL MALE ELEMENTALE



Note.

1. Nella mappa originale la Scalinata terminava al livello del Tempio del Male Elementale. Il

terremoto, anche recente, sembra invece aver aperto un crepaccio che si apre su un abisso “senza fondo” ricolmo di nebbie vorticose.

2. Una delle quattro lingue Primordiali, la lingua del Piano Elementale della Terra.

3. Elka aveva tolto la grande gemma color ocra che costituiva l'unico occhio della statua dalla forma di ameba e si era trasformata in una creatura simile.

CII. Nel frattempo Rek'Sai Sorrow e Adrie Niz, precipitati nell'abisso, si svegliano dopo una lunga e apparentemente interminabile caduta, in un passaggio naturale illuminato da strane formazioni cristalline che diffondono nell'area un'inquietante luminescenza viola. I due non sono in grado né di determinare quanto tempo sia passato, in quanto per lunghi tratti della caduta hanno perso conoscenza, né dove si trovino esattamente. In quel mentre giungono loro delle voci e alcuni individui vengono visti avvicinarsi da una delle estremità del passaggio. Si tratta dei quattro compagni Francisco, Alethra, Naevia e Reline. Con loro si trova anche il goliath Vimak[1]. Fatti i dovuti accertamenti reciproci sull'identità dei due gruppi, la ricompattata compagnia riprende la discesa nel budello di roccia, verso il centro del Nodo Elementale della Terra. Giunti in una grande caverna, ad attenderli trovano due guardie del culto del Principe Ogrémoch vestite con le consuete armature di pietra. Per un attimo il gruppo ha la sensazione di aver superato la loro guardia ma è evidente che le loro descrizioni sono state riportate ai cultisti e che cercare di passare con l'inganno non sarà più possibile. Reline e Vimak si gettano sui due che presto vengono soccorsi da due creature elementali fatte di pietra [2]. La caverna prosegue con un tunnel contorto che sfocia in una grotta. Anche qui vengono incontrate due creature: un cultista in grado di manipolare la pietra stessa e un'aberrazione fatta di pietra e caratterizzata da un corpo grottesco sostenuto da tre gambe [3].

Eliminati anche questi due ostacoli la compagnia prende uno dei passaggi che partono dalla caverna e giunge in una nuova grotta, priva della consueta luce violacea ma in compenso densa di stalattiti e stalagmiti. Non appena muovono i primi passi al suo interno una stalattite si anima rivelandosi un aberrante creatura dai lunghi tentacoli. Creatura che però viene abbattuta da Vimak.

---

6 FELMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - IL GEODE NERO, NODO ELEMENTALE DELLA TERRA





Note.

1. Vimak, ospite a Thonia del Grande Sacerdote di Serison, l'Arcivescovo Marick di Glevum, è stato da questi curato dalla malattia contratta dall'aboeth presente nel Nodo Elementale dell'Acqua e sollevato anche da una maledizione che gravava su di lui a sua insaputa e contratta nella piramide di Tamoachan. L'Arcivescovo ha poi individuato con potenti divinazioni la posizione della sua prediletta Alethra e dopo averla informatata dell'imminente arrivo del mezzo gigante, ha rispedito quest'ultimo in aiuto della compagnia.
2. Probabilmente due elementali della terra.
3. Uno Xorg.

CIII. Dalla stanza delle stalattiti[G3], la compagnia procede in direzione ovest, fino ad arrivare in una grande caverna interamente ricoperta da cristalli viola. La luce emanata dagli ammassi cristallini risulta talmente intensa e fastidiosa che Vimak, per un breve istante, perde addirittura il contatto con la realtà stessa. Da un passaggio alla loro destra sentono provenire un rumore sordo e continuo e così Naevia viene mandata ad investigare. L'elfa fa ritorno dopo pochi minuti affermando di essere incappata in una sorta di muro fangoso. Vengono così fatti alcuni tentativi di oltrepassare il fiume fangoso che, riversandosi dall'alto come una cascata, ostruisce loro il passaggio ma solo attraverso la magia di Adrie[1] riescono ad aprire un varco sufficiente per capire che il fiume di fango si riversa su una sorta di torrente sottostante che taglia in due una caverna e prosegue in direzione est. Nel frattempo Rek'Sai si è avventurato lungo un terzo passaggio, situato a nord della caverna dei cristalli [G4] e torna indietro raccontando ciò che ha visto[G9/G10]. Il gruppo decide quindi di ignorare il passaggio attraverso il fiume fangoso, giudicato troppo rischioso, per proseguire lungo il passaggio nord. Giunti in una enorme caverna [G9][2], comprendono subito che il totale senso di vuoto e abbandono sono solo apparenti. Anfratti e spaccature nelle pareti di roccia offrono innumerevoli punti per nascondersi. Naevia viene mandata in esplorazione ma giunta in corrispondenza di un terzo di caverna viene aggredita e sopraffatta da alcune strane bestie del sottosuolo, simili a un bizzarro incrocio tra una talpa, un rapace e una tartaruga[3]. Soccorsa dai compagni l'elfa è tratta in salvo e le poche creature scampate alla furia del gruppo sono costrette a fuggire. Reline allora decide di far uso del suo fischietto magico per volare fino al ponte di pietra situato sopra le loro teste. L'idea è quella di fissare alcune corde affinché i compagni possano raggiungerla ma è interrotta, prima di essere riuscita a completare il lavoro, da alcuni umanoidi di roccia, simili ad ammassi di pietre, che si sono animati e che la caricano rotolando come palle impazzite. Lo scontro con i galeb duhr si rivela tutt'altro che una passeggiata, specie per la povera elfa Naevia, ma alla fine vede il gruppo prevalere e prendere il controllo del ponte [G9]. Per alcuni membri della compagnia sembra giunto il momento di riposare e così viene approntato un campo sul versante opposto del ponte sospeso, che risulta essere chiuso da una recente frana. Adrie Niz evoca ancora una volta la cupola protettiva di Leomund e i sette compagni iniziano così il riposo. Troppo presto però la loro pausa è interrotta da sopraggiungere di un'insidia dal sottosuolo. Una creatura mostruosa, dal possente carapace ramato e dalle potenti mandibole spunta dal terreno sottostante, unico punto non protetto dalla cupola magica e attacca Francisco. L'essere viene però colpito dalla magia del gruppo e dai possenti attacchi di Vimak, Reline e Alethra e così, alla fine, scompare nel terreno. E'

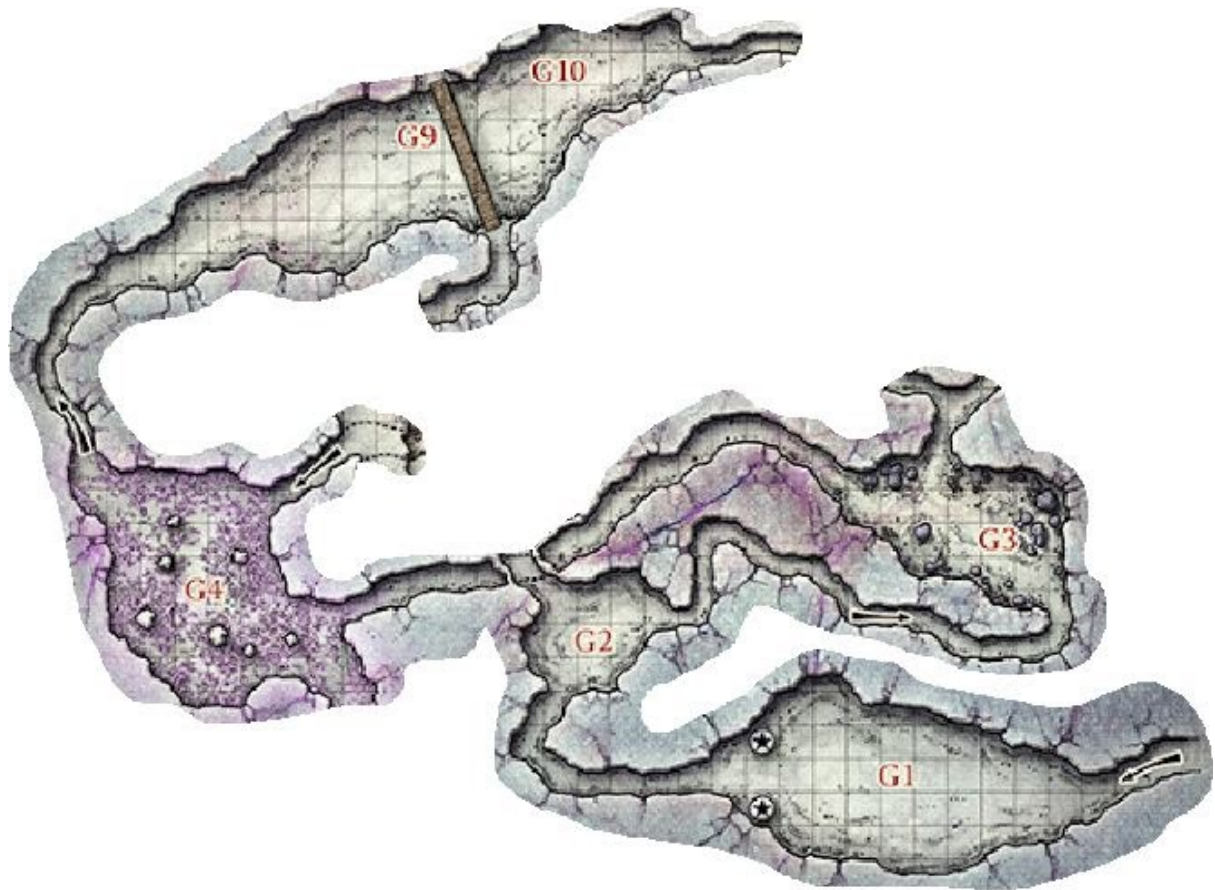


fin troppo chiaro, ora a tutti, che riposare all'interno del Geode Nero, il Nodo Elementale della Terra del Male Elementale, non sarà affatto semplice né scontato.

---

6 FELMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - IL GEODE NERO, NODO ELEMENTALE DELLA TERRA



Note.

1. Leomund's Tiny Hut
2. 200 piedi lunga (ca. 60 metri), 40 piedi larga (12 metri) e 80 piedi alta (24 metri)
3. Hook Horror

CIV. Riposare, con l'intero Nodo scosso da violenti terremoti, si rivela impossibile. Il gruppo decide così di riprendere subito l'esplorazione del complesso sotterraneo che unisce il Primo Piano Materiale con il Piano Elementale della Terra. Ritorna così sui suoi passi e alla stanza con la cascata di fango[G6] ma vista l'impossibilità di procedere riprende l'esplorazione verso est, fino a raggiungere una caverna in cui si trova un elementale della pietra particolarmente coriaceo e alcuni mephit di fango intenti a sguazzare in una pozza, apparentemente senza fondo, in cui vorticiando si riversa il fiume fangoso[G11]. Superati agilmente questi elementali i sette, sempre più determinati a completare la loro missione e a

chiudere i conti con Marlos e il Culto della Pietra Nera, prendono il passaggio verso nord. Qui raggiungono quella che doveva essere stata una sorta di fonderia e armeria[G15] adibita alla costruzione delle armature e armi in pietra usate dai Preti e dalle Guardie della Pietra Nera. Naevia si spinge ancora più a nord, verso alcune voci udite in lontananza. Appena giunge in prossimità di quello che sembra un tempio viene colpita da alcune schegge di pietra provocate dall'ennesima scossa di terremoto. Attirati dalle grida di dolore dell'elfa, gli occupanti del tempio si allertano. Anche Vimak e compagni scattano in soccorso dell'elfa di Alfheim ed è proprio il mezzo gigante a giungere per primo in suo aiuto. Vede così che a occupare quella che definisce una vera e propria "cattedrale di pietra" ci sono Hellenrae [1], due delle Guardie della Pietra Nera e un Manipolatore di Pietra [2] con la sua cavalcatura, uno "squalo-delle-roccie"[3]. Nonostante la determinazione a vender cara la pelle, l'impeto d'attacco dei sette compagni è ancora una volta inarrestabile e uno a uno i seguaci di Ogrémoch vengono uccisi o messi in fuga, come nel caso della bestia del sottosuolo. Da un passaggio alla loro destra odono continui rimbombi, tuoni che squassano le caverne limitrofe e il cantilenare sinistro pronunciato nella lingua primordiale dell'elemento terra[4]. L'incontro con Marlos Urnrayle, il Profeta della Pietra Nera, incombe e senza indugio se non il tempo per una preghiera a Ixion, i sette si gettano nell'enorme caverna nella quale si apre il portale con il Piano Elementale della Terra. La caverna è titanica, enormi cristalli luminosi ne perforano soffitto e pareti irradiando l'ambiente circostante di una sinistra luminosità violacea. Imponenti colonne di roccia naturale sembrano sorreggere l'alta volta del complesso e sullo sfondo, a decine di metri da loro, scorgono un enorme monolito di pietra nera, contorcersi e deformarsi in un continuo mutare di forma, al suono delle evocazioni di Marlos. Il nobile alphetiano infatti è lì, di fronte al portale, che volge le spalle al gruppo e che incurante del loro ingresso continua a cantilenare e salmodiare la sua preghiera di evocazione di Ogrémoch. Prima che i sette possano anche solo attaccarlo, il Nodo è scosso da una violenta scossa e il pavimento si squarcia. Dal monolito escono come schegge impazzite, tre proiettili di pietra che, cadendo a pochi metri dal portale, si contorcono fino ad assumere le fattezze di imponenti umanoidi di pietra. Mentre Alethra, Naevia e Vimak si gettano sugli elementali, Rek'Sai e Reline, grazie ad una porta dimensionale evocata dal mezzo diavolo, giungono in corpo a corpo con Marlos che brandisce la picca *Zanna-di-Ferro*[5]. Il nobile alphetiano, costretto ad un serrato e mortale corpo a corpo si rivela per quello che ora è, un gorgone in grado di pietrificare con il solo sguardo. Nel frattempo il monolito nero collassa su se stesso aprendo una voragine senza fondo sul pavimento della caverna. Da qui esce in tutta la sua maestosa e titanica imponenza, il Principe della Terra del Male Elementale, Ogrémoch. L'essere, alto oltre 50 piedi, è costituito da rocce e cristalli incastonati l'uno sull'altro e sovrasta come una "Montagna che Cammina" Rek'Sai e Reline. Con Adrie Niz, Naevia, Francisco e Alethra impegnati su un fronte contro due dei tre elementali di pietra, per la guerriera norrena e per il giovane stregone alphetiano, impegnati con ben più duri avversari, sembra essere inevitabilmente la fine. Le sorti però cambiano repentinamente in quanto Naevia, ancora una volta, comprende prima degli altri la criticità della situazione. Con mira infallibile e spietata precisione scaglia le sue frecce contro Marlos che, trafitto a morte, si accascia su se stesso tramutandosi in un cumulo di terra. A quel punto Reline può balzare sulla picca. Recuperata l'Arma dell'Apocalisse elementale la consegna prontamente a Rek'Sai. Questi, che rischiava di essere sopraffatto dal terzo elementale di pietra, apre una nuova porta dimensionale proprio sopra il Nodo Elementale e vi getta dentro l'arma. Si innesca così un rapido processo di implosione del Nodo che,

collassando su se stesso, risucchia nel Piano Elementale della Terra Il Principe Ogrémoch e si richiude. Privati del collegamento che li legava al proprio Signore e Principe, i tre elementali si sbriciolano sotto gli occhi sollevati dei sette eroi. Il Nodo è chiuso, Ogrémoch è stato ricacciato e Marlos ucciso. La vittoria è totale!

- - -

6 FELMONT 1.005 AC

PRINCES OF THE APOCALYPSE - IL GEODE NERO, NODO ELEMENTALE DELLA TERRA



Note.

1. La monaca Hellenrae era a capo del Monastero della Pietra Sacra, copertura di superficie del Culto della Pietra Nera, prima che gli uomini dell'Alleanza guidati da Jasir Asani occupassero il luogo mettendo in fuga nel sottosuolo gran parte dei suoi occupanti.

2. Gli Stonemelder sono seguaci del culto della Pietra Nera, particolarmente dotati nelle arti arcane e negli incantesimi di manipolazione e trasformazione della pietra.
3. una bulette.
4. il Terran.
5. Ironfang, l'arma dell'Apocalisse necessaria per chiudere il Nodo Elementale della Terra.

## **AFTERMATH PRINCIPI DELL'APOCALISSE**

Nei giorni successivi la battaglia con Ogrémoch e il suo Profeta Marlos, i sette avventurieri, dopo essere tornati al Monastero della Pietra Sacra ed essersi ricongiunti con le forze dell'Alleanza e con Jasir Asani, intraprendono una nuova spedizione nella città di Tyar-Besil. Questa volta decidono di esplorare l'area occupata da Vanifer e dai seguaci di Imix, il Principe del Fuoco del Male Elementale. Qui ad attenderli però trovano solamente saloni abbandonati e quella che doveva essere stata l'antica fucina dei nani Kogolor in abbandono. Anche il fiume di lava, dirottato dai nani nei tempi antichi del Regno di Besilmer, per alimentare la forgia e alimentato da Vanifer grazie alla magia del Nodo Elementale del Fuoco, sembra lentamente solidificarsi e raffreddarsi. Scesi al "Colosso Piangente" [Weeping Colossus], il Nodo Elementale del Fuoco, trovano solamente caverne vuote e abbandonate. Non v'è traccia alcuna né di Vanifer, la donna diavolo né dei suoi numerosi seguaci. Al centro di un lago di lava, anche questo non più alimentato dal Fuoco Elementale, trovano i resti di un gigante di cenere solidificata e cristallizzata, parzialmente caduto a pezzi. E' tutto ciò che rimane del Principe Imix, sconfitto nella battaglia di Goldenfields grazie all'impiego di un Orbe della Distruzione dell'Acqua e ritiratosi nel Nodo. Il Principe evidentemente sperava di riuscire a rigenerarsi grazie alle energie elementali presenti nel Nodo ma era evidente che avesse fallito nel suo tentativo. Esaminata la caverna, Francisco e i compagni avevano potuto così constatare che il Nodo era stato chiuso. Tra le ceneri del gigante, come corpi carbonizzati, erano stati trovati infine i resti degli abitanti di Goldenfields, usati come sacrificio umano, dai seguaci di Imix, per alimentare il Fantoccio di Vimini [Wicked Man] e usato come ricettacolo per evocare nel Primo Piano il Principe del Fuoco del Male Elementale. Con sommo stupore e gioia, Francisco aveva realizzato che come crisalidi dentro dei bozzi, i sacrificati non erano morti ma giacevano in uno stato di torpore e morte apparente. Liberati così dall'involucro di cenere che li ricopriva, questi erano tornati quindi a vivere. Francisco aveva potuto così riabbracciare Lymmura Auldarhk, la donna con cui aveva concepito un figlio. In base poi alle informazioni raccolte e al confronto con Renwick Caradoon tutti erano stati concordi nel dedurre che la più probabile delle ipotesi era che Vanifer, visti andare letteralmente in fumo i propositi dell'Uovo e rimasta la sola Profetessa dei Culti del Male Elementale ancora in gioco avesse preferito, anziché immolarsi inutilmente per una causa persa, rintanarsi nel Piano Elementale del Fuoco con gli ultimi seguaci rimasti a lei fedeli, utilizzando poi il potere di Tinderstrike, il Pugnale dell'Apocalisse, per chiudersi alle spalle l'unico accesso possibile alla sua nuova dimora.

La compagnia rimane assieme nei giorni successivi tali eventi ma poi, inevitabilmente, decide di dividersi. Reline decide di fare ritorno a Serraine, la città volante degli gnomi dove ad attenderla c'è la sua amante Leni Narayan. Naevia Eregdos, la sua inseparabile amica elfa, l'accompagna. Alethra Aleford invece decide di far ritorno a casa, il Regno di Nuova



Thonia, accompagnata per un breve periodo anche da Francisco della Coronilla y Azevedo. Vimak fa ritorno ad Amphail, dal lord Protettore della città, Dauner Ilzimmer cui deve fare rapporto. Adrie Niz invece passa gran parte del tempo a Yartar, ospite della Baronessa delle Acque Nestra Ruthiol, con la quale ha instaurato una bella amicizia. Del misterioso stregone Rek Sai invece si perdono, almeno temporaneamente, notizie.

...

## NEL FRATTEMPO, NEL RESTO DEL MONDO....

Da alcuni mesi la guerra tra L'Impero di Alphatia e la lontana magocrazia dei Principati di Glantri è stata apertamente dichiarata. Al proclama di guerra emanato dall'Imperatrice Eriadna, detta la Saggia, di Alphatia è subito seguito un contro editto redatto di proprio pugno dal Principe Etienne d'Amberville, reggente del Gran Concilio dei Principi-Maghi e sottoscritto anche da tutti gli altri nove Signori dei Principati di Glantri. La contesa che aveva inasprito i toni e reso pressoché impossibile ogni possibile conciliazione e soluzione diplomatica, stando almeno alle conoscenze di pubblico dominio, erano state le accuse mosse ai Principi-Maghi, da parte di Alphatia, di praticare una nuova e perversa forma di magia. In molti avevano speculato sul fatto che tale magia fosse in qualche modo legata all'evocazione nel Primo Piano, di entità aliene e demoniache la cui natura era riconducibile ai Piani Esterni del Conflitto [1].

La dichiarazione di guerra di Eriadna, avvenuta solamente nella primavera dell'anno 1005 AC, come detto, non era stata una decisione di impulso ma bensì la naturale conseguenza di diversi avvenimenti occorsi principalmente nel corso dell'anno precedente che via via avevano intaccato ogni flebile tentativo diplomatico di risolvere e redimere in qualche modo la disputa. Il più grave di questi eventi era stato l'assassinio del Generale Torenal, guida militare dell'Impero nonché compagno di Eriadna e padre di alcuni dei suoi figli. L'assassinio era stato attribuito dagli alphatiani a degli emissari giunti da Glantri per un primo approccio diplomatico. Ovviamente i glantriani avevano respinto ogni accusa e si dice che solamente l'intervento diretto di Tylion IV, padre di Eriadna, abbia evitato che questi finissero direttamente sul patibolo scatenando anzitempo la guerra tra le due magocrazie.

La lotta contro i Culti Elementali aveva visto impegnati per alcuni mesi Francisco, Reline, Naevia e gli altri compagni d'avventura distogliendo la loro attenzione da eventi epocali e di portata globale in grado di sconvolgere, di lì agli anni a seguire, gli equilibri geopolitici del Mondo Conosciuto di Mystara[2].

In particolare mentre erano in viaggio per la lontana Penisola di Esterhold e poi nelle Terre della Valle di Dassarin e le rovine dell'antico Regno di Besilmer, nei Territori Heldannici, i Signori delle Steppe di Ethengar compivano massacri nei confronti dei missionari della dea Vanya, la Grigia Signora della Guerra, Patrona non solo degli Heldann ma anche di Thyatis e delle Arti Guerriere[3]. Questi ripetuti attacchi avevano inevitabilmente attirato la furia cieca e vendicativa dei Cavalieri Heldannici che non attendevano che il pretesto per lanciare la loro crociata contro gli odiati Ethengariani. I due paesi, da tempo in precario equilibrio, erano di fatto stati i primi a intraprendere una guerra convenzionale e a scendere in guerra.

Nell'estate del 1004 AC gli assassini, o presunti tali, del Generale Torenal erano riusciti a scappare dalla prigione magica di massima sicurezza cui erano stati confinati. Ovviamente questa notizia divenne nota solamente in seguito in quanto ad essi e ai presunti liberatori fu



attribuito il disastro che dagli storici di Mystara viene indicato come l'evento scatenante della guerra.

Pochi mesi dopo furono i Glantriani a muovere accuse contro Alphatia. Infatti misteriosi assassini erano apparsi nel corso di un ricevimento tenutosi nei Principati e al quale partecipavano molti nobili esponenti delle famiglie dei Principi e avevano compiuto un vero e proprio massacro a cui in pochi erano scampati. Glantri aveva naturalmente mosso accuse affermando che si era trattato di una ritorsione da parte di Alphatia per la morte del Generale Torenal e come prevedibile dall'Impero Alphatiano erano giunte pronte smentite. Alle accuse era seguita anche una richiesta formale da parte del Consiglio dei Dieci (Principi) all'Impero di consegnare loro gli assassini ma ovviamente Eriadna non aveva dato alcun seguito alla cosa. L'evento che però a quel punto aveva sorpreso i più, era stata l'improvvisa presa di posizione da parte dell'Impero di Thyatis, nella persona dell'Imperatore Thincol Primo Torion, che si era schierato a fianco dei glantriani nella loro richiesta di giustizia. Era cosa più che nota che fin dai tempi della Guerra Lampo passata alla storia come "Operazione Aculeo Alphatiano" (Alphatian Spike Assault)[4] i rapporti tra i due imperi fossero tutt'altro che idilliaci e che gli ultimi trent'anni erano stati scenario per una "guerra fredda" per il controllo dell'Isola dell'Alba. Nessuno dei due paesi però aveva mai apertamente rotto la tregua in quanto entrambi i contendenti erano consapevoli che erano maggiori le prospettive di una grossa perdita (sia economica che in vite umane) rispetto ai vantaggi conseguenti ad una improbabile vittoria. Qualcosa doveva però essere cambiato e questo aveva spinto Thincol Primo Torion, detto il Coraggioso, a rompere gli indugi. Gli eventi che accelerarono e segnarono inesorabilmente l'escalation di tensione poi sfociata nel conflitto armato furono, ancora una volta attribuiti ai glantriani. Sul finire del 1004 AC diversi templi del dio Asterius situati in territorio alphatiano, vennero dati alle fiamme. La colpa di questi attentati piromani venne attribuita ad elfi del clan Erewan, uno dei dieci Principati di Glantri. Alcuni di questi elfi vennero infatti trovati sui luoghi incriminati e arrestati ma sorprendentemente si crearono e mobilitarono veri e propri movimenti pacifisti atti a dimostrarne l'innocenza e a chiederne la liberazione [5].

Il 1004 AC era stato un anno di crescenti tensioni, una escalation di eventi che culminarono con quella che venne definita poi come "la Tempesta di Fuoco di Aasla".[6] Un incendio di inspiegabile violenza si propagò rapidamente dai cantieri navali e dal porto di Aasla fino al cuore della città devastandola quasi completamente. Gran parte della flotta navale militare di alphatia, in gran parte composta dalle imponenti navi volanti, fiore all'occhiello della flotta militare imperiale, finì con l'essere completamente distrutta. Con essa la città e migliaia di vite innocenti che morirono nel corso di quella lunga notte. Ovviamente gli alphatiani mossero accuse nei confronti di Glantri, ancora una volta accusati di essere i mandanti del sanguinoso attentato[7].

La guerra venne dichiarata di lì a poche settimane, all'inizio del 1005 AC. Anche i Principati di Glantri risposero dichiarando guerra ad Alphatia e questo, visti i rapporti di forza, avrebbe fatto sorridere i più se non fosse che subito dopo anche l'Impero di Thyatis e i Cavalieri di Heldann dei Territori Heldannici, fino a quel momento rimasti neutrali, si schierarono al fianco dei Principati di Glantri andando a formare un fronte compatto contro l'Impero Alphatiano ma soprattutto, vista la posizione geografica, una sorta di "scudo" posto tra i due contendenti principali.

Nei mesi seguenti i due fronti, l'Impero di Alphatia da una parte e i Principati di Glantri, l'Impero di Thyatis e i Territori Heldannici dall'altra, cominciarono a prepararsi alla guerra imminente convenzionale, da combattere inizialmente nelle terre dell'Isola dell'Alba, organizzando nel frattempo attacchi lampo sporadici, portati per lo più da isolati cani sciolti. In particolare l'estate del 1005 AC viene ricordata dai glantriani come la peggiore delle estati vissute fino a quel momento in quanto numerosi attacchi da parte di mostri evocati furono condotti da maghi alphatiani nei territori dei Principati di Glantri. Nel frattempo dalla lontana Hule[8] giungevano notizie poco rassicuranti per gli altri regni del Mondo Conosciuto che, fino a quel momento, non si erano schierati né con l'uno né con l'altro fronte. Un'enorme armata, la più imponente armata mai vista da occhio umano da tempi immemori, si stava ammassando ai confini occidentali della Repubblica di Darokin.

Nei giorni successivi la chiusura dei Nodi Elementali e la sconfitta dei quattro culti ad essi associati, giunsero infine notizie da Alphatia che riferivano di come l'Impero avesse rotto gli indugi e avesse dato il via alla guerra di terra nei territori dell'Isola dell'Alba. Con la Fortezza di Kendach e la Roccaforte di Fenswatch, le imponenti fortificazioni poste a difesa della città di West Portage, prese d'assedio la strada per West Portage era libera. Una dopo l'altra, nel giro di poche settimane, caddero e nonostante la strenua difesa furono costrette alla resa di fronte all'imponente avanzata degli alphatiani[9]. Di fatto a sole poche settimane dall'inizio della guerra di terra, le truppe alphatiane sono già padrone dell'Isola dell'Alba vera testa di ponte per la successiva invasione del continente e delle terre dell'Impero di Thyatis. Nessuno, nemmeno il più ottimista degli strateghi alphatiani, avrebbe potuto immaginare un'avanzata così veloce.

Nel frattempo dall'estremo ovest giunge la voce che anche le armate del Sind e di Hule hanno rotto gli indugi, valicato il confine con la Repubblica di Darokin e conquistato nel giro di poche settimane le città di Akesoli e Akorros. L'esercito del Maestro di Hule sembra inarrestabile ed è più che certo che la sua avanzata non si fermerà certamente con la caduta di Darokin e della Repubblica[10].

All'alba dell'anno 1006 AC, il mondo di Mystara è una polveriera in procinto di esplodere in quanto qualcuno ha deciso che era tempo di dare fuoco alla miccia!

Note.

1. [Rek Sai] Rek Sai sa per certo che questa voce è infondata. Da secoli le magie di evocazione di demoni o altre creature infernali sono arcinote e molto diffuse anche tra i maghi Alphatiani. No, questa è sicuramente una voce infondata da dare in pasto alla massa ignorante per distogliere l'attenzione da quella che deve essere la vera minaccia percepita dall'Impero Alphatiano. Questo infatti, vera e propria Superpotenza egemone di Mystara per conoscenze magiche e potere militare, deve sentirsi davvero minacciato dalla nuova scoperta che i maghi Glantriani hanno effettuato per, non solo esporsi in questo modo (con pubblici editti di condanna dell'operato dei Principati) ma anche scatenando una guerra convenzionale di portata globale.

2. Il nome di Mondo Conosciuto (Known World) è attribuito ad una piccola porzione del continente occidentale di Mystara, il continente di Brun. In particolare a quei regni del sud-est del continente che si affacciano sul Mare dell'Alba, sul Mare del Terrore e sul Mare Alphatiano. Tra di essi vanno menzionati, oltre come visto gli Imperi di Thyatis e Alphatia, anche la magocrazia dei Principati di Glantri, il Regno elfico di Alfheim, Casa di Roccia (Rockhome) terra occupata dal re dei nani e dalle maggiori casate naniche di Mystara, le Cinque Contee abitate dal pacifico popolo degli hin (halfling), la Repubblica di Darokin, gli Emirati di Ylaruam, i Regni Settentrionali di Vestland, Ostland e Soderfjord, le Steppe di Ethengar, il Granducato di Karameikos e i Territori Heldannici. Oltre ad essi le isole appartenenti all'Arcipelago del Regno di Ierendi e alle isole della Gilda di Minrothad.
3. [Reline] Il Kannato di Ethengar è una vasta steppa situata a occidente dei Regni Settentrionali e dei Territori Heldannici. Non è un regno con un ordine politico ben delineato; si tratta piuttosto di clan di umani e umanoidi che vivono allo stato nomade, in grandi accampamenti, sotto la guida di leader chiamati "Signori dei Cavalli". In tempi particolarmente difficili e questi lo sono, si radunano sotto la guida di un leader unico, il Grande Khan, che riunisce tutti i clan in un'unica imponente orda barbarica. L'Orda è ora unita a fronte di un nemico comune: i Cavalieri Heldannici. I dissapori con i Cavalieri di Vanya è frutto di rancori antichi fatti da anni e anni di angherie e soprusi che questi ultimi hanno inferto alle popolazioni nomadi del Kannato.
4. 959-960 AC
5. [Rek Sai] In quei giorni eri ancora ad Alphatia e nel tuo ambiente criminale giravano parecchie voci su questi eventi. Alcuni ben informati asserivano con una certa insistenza che questi elfi erano sì, stati arrestati in flagranza di reato ma parevano anche spaesati e "fuori" contesto. Secondo una fonte attendibile i maghi alphatiani incaricati delle indagini avevano riscontrato delle difficoltà a giungere alla risoluzione del mistero grazie alla magia e alla lettura della mente degli elfi Erewan. Erano state trovate due tracce di memoria e la cosa aveva generato non poca confusione anche tra gli inquirenti. Ad aumentare l'incertezza sulla sorte degli elfi era poi emerso che i maggiori sostenitori della loro estraneità ai fatti altri non erano che i chierici di Asterius, l'Immortale i cui templi erano stati dati alle fiamme!
6. [Rek Sai, Adrie Niz] Aasla è una delle principali città costiere dell'Impero Alphatiano. E' situata sulla costa sud-occidentale del Continente Alphatiano e si affaccia sul Mare Orientale dell'Alba. Dal punto di vista strategico e militare è fondamentale in quanto sede della flotta navale alphatiana.
7. [Rek Sai] Sempre secondo le tue fonti, che nei giorni seguenti mandarono agenti nella zona per indagare, l'incendio si propagò per origini naturali grazie alla sfortunata presenza nell'area, in quel periodo, di un vento naturale di origine marina che soffiava verso l'entroterra e la città. Il fuoco però, è certo, fu appiccato come diversivo da un manipolo di mercenari glantriani giunti nel continente per liberare gli elfi Erewan accusati di aver bruciato i templi di Asterius. Una nave volante fu rubata e presumibilmente utilizzata per la fuga. La fuga dei prigionieri, la distruzione della quasi totalità della flotta militare alphatiana hanno inferto un grave colpo sia al morale che alle forze d'attacco dell'Impero. Si dice che l'Imperatrice prese la decisione di

dichiarare guerra a Glantri proprio dopo aver passeggiato sulle rovine e le macerie ancora fumanti di Aasla. Non stenti a crederlo.

8. [Francisco] Hule è una teocrazia situata a nord della Costa Selvaggia governata con pugno di ferro da un tiranno di nome Hosadu, conosciuto però principalmente con il nome di Maestro. Il culto di stato è rivolto al dio Bozdogan, Principe della Menzogna e dell'Inganno. Le mire espansionistiche del Maestro di Hule sono arcinote. Dopo aver annesso con relativa facilità sia le terre del Sind (situate a est di Hule) e della Penisola del Serpente (situate a sud, sud-est del Sind) le attenzioni del Maestro si sono rivolte ancora più a est, alle terre e ai regni del Mondo Conosciuto.
9. [Adrie Niz] La caduta della città di West Portage e delle roccaforti di Kendach e Fenswatch ha significato un duro colpo al morale dell'Impero Thyatiano. Si è trattato di disfatte assolute, senza attenuanti che hanno evidenziato quanto fragile e lacunosa fosse la capacità organizzativa e alto e diffuso il livello di lassismo tra le truppe thyatiane, soprattutto tra gli alti ufficiali. Alcuni di questi, velocemente rimpatriati e processati sono stati condannati a morte. A quasi tutti è stata contestata, tra le altre cose, una forte dipendenza al *frutto zzonga*, il cui consumo si era diffuso a macchia d'olio nei mesi precedenti.
10. [Naevia Eregdos] I primi a sentirsi minacciati dall'arrivo dell'armata del Maestro di Hule sono gli elfi di Alfheim che, sebbene protetti dalla grande foresta madre di Canolbarth, sanno di essere probabilmente i secondi, o terzi della lista. Ambascerie della Repubblica sono giunte ai sette casati elfici di Alfheim (Chossum, Erendyl, Feadiel, Mealidi, Long Runners, Red Arrows e Grunalf) e ai clan loro fedeli ed è quindi probabile che Re Doriath Erendyl decida di far scendere il suo popolo in guerra al fianco degli uomini della Repubblica. Analogamente sono giunte voci che anche nei Principati di Glantri sia pervenuta la richiesta di aiuto da parte di Darokin e che, nonostante l'imminente guerra con Alphatia, i Principi abbiano comunque disposto di scendere in campo per far fronte comune contro un nemico che sul campo costituisce sicuramente una minaccia più imminente.