

CAPITOLO 4. L'ORIGINE DEL MALE.

PROLOGO.

A poco meno di quattro mesi di distanza dal loro ultimo incontro, ai sette membri della Compagnia, cominciano a giungere inquietanti notizie riguardanti la città di Skyfyr, capitale del Regno di Blackrock[1]. Le voci riportano di eventi catastrofici che hanno distrutto gran parte della città e provocato la morte di centinaia di persone. Man mano che le notizie giungono dalla città, la natura elementale degli attacchi terroristici portati a Skyfyr diventa sempre più chiara. Infine ad ognuno degli avventurieri giungono messaggi magici da parte di Rek Sai: lo stregone li esorta a raggiungerlo a Skyfyr dove ha ottenuto un incontro con le massime autorità locali. L'ipotesi che i culti possano essere ancora attivi va indagata e qualora si dimostri veritiera, la minaccia del Male Elementale debellata, una volta per tutte.

Note.

1. Skyfyr è una città di 10.000 - 15.000 abitanti. L'intero regno di Blackrock conta 60.000 abitanti suddivisi equamente (50%-50%) tra coloni e alphetiani da una parte e jenniti e ex schiavi dall'altra. Il governo di Blackrock è una monarchia, retta da re Xanthus di Blackrock, diretta emanazione del potere del governo centrale dell'Impero di Alphetia. Le lingue ufficiali sono l'alphetiano e lo jennita. Il conio usato è lo stesso usato nell'impero alphetiano, ovvero la **corona** (gp), lo **specchio** (sp) e il **giudice** (cp).



CV. Alcuni giorni dopo aver ricevuto i messaggi da parte del compagno di battaglia, quattro dei sei avventurieri contattati, giungono a Skyfyr. A mancare l'appuntamento sono solo Reline e Naevia, probabilmente troppo lontane per giungere in tempo. Il giorno del loro incontro è il 9 EIRMONT, il luogo l'antica torre di magia della capitale, sede della Confraternita del Mantello [1], apparentemente rimasta illesa. La città invece ha subito ingenti danni e macerie e campi improvvisati sorgono ovunque. Quando giungono nella città appare fin da subito evidente che nella stessa stanno operando misteriosi maghi dalle vesti rosse e lineamenti esotici. Con raccapriccio e orrore sia da parte di Francisco che di Alethra, questi fanno palese utilizzo di arti necromantiche con le quali muovono e comandano per le strade della città, veri e propri greggi di non morti "operai" con i quali rimuovono le strade dalle macerie, mettono in sicurezza gli edifici pericolanti e portano avanti le opere di ricostruzione della città. Nella torre il gruppo incontra Rastol Shan, un anziano mago alphetiano, capo della Confraternita dei Mantelli il quale, dopo aver preso visione della lettera di raccomandazione presentata da Rek Sai [2] presenta loro la situazione. La città è stata soggetta di numerosi attacchi di natura elementale [3] che hanno distrutto gran parte della città e causato innumerevoli vittime. L'Impero Alphetiano, storico alleato, è impegnato nella guerra dell'Isola dell'Alba contro le armate Thyatiane e l'unico aiuto giunto è stato quello portato dai Maghi del Lontano Regno di Zyx[4]. L'aiuto si è rivelato e si sta rivelando estremamente prezioso e vitale per le genti di Skyfyr, martoriate dall'olocausto elementale e pertanto Rastol Shan, esorta Rek Sai a mettersi al loro servizio. La proposta provoca la collera di Francisco e Alethra ma Rastol Shan ha buone maniere e argomentazioni e così riesce a strappare all'Inquisitore di Ixion e alla sua paladina la promessa di ascoltare quantomeno le richieste dell'Araldo Dar'Ion Ma.

Usciti dalla torre della Confraternita tra i cinque compagni, in particolare tra Francisco e Alethra da una parte e Rek Sai Sorrow dall'altra, scoppia un furioso e lungo alterco che però porta alla decisione di incontrare l'Araldo. Giunti al tempio di Utnapishtim, in realtà un'enorme tenda da campo, incontrano uno dei chierici del martin pescatore. Questi li invita ad entrare nell'infermeria preparandoli però a "vedere il peggio" mentre lui andrà a chiamare Dar'Ion Ma. Il tendone è diviso in due ambienti e in quello successivo trovano in effetti due uomini ridotti a brandelli di carne bruciata e divorati da strani vermi nero-verdi. Francisco e Alethra provano a curare le ferite e a determinare quale possa essere la causa mentre Adrie, Vimak e Rek Sai si concentrano su reperti e oggetti situati dentro casse di metallo. E' evidente fin da subito che le cure non funzionano e che i due sembrano essere stati colpiti da magia necromantica di origine misteriosa. I vermi, una volta estratti dal copro si solidificano e muoiono lasciando solamente carapaci neri e vuoti. Tra un farfuglio incomprensibile e stralci di antica lingua di Thonia, uno dei due vaneggia circa qualcuno che "attende sotto la montagna..l'acqua e il ghiaccio". Infine giunge Dar'Ion Ma, un imponente umano dai tratti orientali, la pelle bronzea, il corpo scolpito e glabro e ricoperto di tatuaggi blu. Indossa una ricca veste rossa, abbondanti gioielli e sfoggia per tutto il tempo un sorriso accattivante. Conferma le prime impressioni dei cinque avventurieri e li mette a conoscenza del fatto che i due, unici sopravvissuti di una spedizione archeologica[5] nei lontani Monti della Cordigliera[6], non stanno rispondendo né positivamente né negativamente a ogni loro tentativo di cura. Lo scopo della missione era esplorare un antico sito che sospettano essere originario di Blackmoor. Quello che Dar'Ion Ma chiede a Rek Sai e agli altri è di recarsi sulle tracce della spedizione archeologica, determinare cosa li abbia colpiti per trovare un rimedio che possa curare i due sventurati. Logicamente Francisco e Alethra sono riluttanti nel

prestare il proprio aiuto ai maghi di Zyxl e pertanto prima di acconsentire [7] portano avanti una interminabile serie di richieste alle quali, il sempre cordiale e disponibile Araldo, acconsente.

DAR'ION MA, ARALDO DELL'INCANTAMENTO DEL REGNO DI ZYXL



9 EIRMONT 1.005 AC
WINDOW TO THE PAST (IN MYSTARA)

Note.

1. A Skyfyr esiste una potente Confraternita, **La Confraternita dei Mantelli**, che è composta principalmente da maghi alphetiani purosangue che si prefigge il compito di "mantenere l'ordine e l'equilibrio della magia all'interno della città di Skyfyr e del Regno di Blackrock." L'ordine include attualmente all'incirca 300 tra maghi e stregoni, suddivisi in ranghi molto rigidi e alla cui sommità si trovano una trentina di maghi anziani (**Mantelli Anziani**). A capo della confraternita si trova **Rastol Shan**.
2. Lo stregone Rek Sai, è oramai evidente a tutti, lavora per "qualcuno" di decisamente influente e potente nell'area di Esterhold. Tramite i suoi agganci è riuscito ad ottenere un incontro con Rastol Shan. Sapendo della presenza a Skyfyr dei Maghi di Zyxl aveva estorto, con l'inganno, la promessa a Francisco e Alethra di non intraprendere subito azioni aggressive verso questi ultimi ma di ascoltare prima quanto i Mantelli avevano loro da dire.
3. Attacchi portati con buona probabilità da orbe della distruzione di tutti e quattro gli elementi ma di potenza decisamente inferiore rispetto a quelli i cui effetti si erano visti a Elmwood, Summit Hall e Goldenfields.
4. Zyxl è una remota isola situata a oriente del Continente di Skothar. Pare si tratti di una monarchia dove una Regina governa sul suo popolo coadiuvata da otto Araldi, otto potenti maghi associati ognuno ad una diversa Scuola di Magia, posti al comando della potentissima casta dei Maghi di Zyxl.
5. La spedizione archeologica era composta da otto maghi di Zyxl e dai loro sedici apprendisti. Solo due maghi sono tornati, ritrovati alcuni giorni prima, alle porte di Skyfyr.
6. I Monti della Cordigliera sono un'alta catena montuosa situata a circa 400 miglia a sud, sud-est del Regno di Blackrock. Sono i monti in cui è nato Vimak e risiede il suo clan di goliath.
7. Viene chiesto a tutti coloro che accetteranno la missione di firmare un lungo e articolato contratto, la cui natura non è magica né malvagia (quantomeno su questo sono concordi Alethra, Adrie, Rek Sai e Francisco che hanno compiuto tutte le indagini del caso).

CVI. Nel corso della notte Francisco e Alethra vengono contattati in sogno dall'Arcivescovo di Thonia **Marick di Glevum** che li esorta a accettare l'incarico assegnato loro dall'Araldo Dar'Ion Ma nonostante questo implichi violare numerosi precetti per i seguaci di Ixion.

La mattina giungono a Skyfyr anche Reline e Naevia e vengono messe al corrente degli eventi dal resto del gruppo e della decisione presa. Raggiunto quindi un doloroso e controverso accordo con i maghi di Zyxl, i sette avventurieri, possono intraprendere la loro missione verso i Monti della Cordigliera. Ricorrendo ai poteri della magia del vento[1] racchiusi nella collana delle preghiere trovata da Elka Redwood nelle Caverne dell'Odio Ululante e ora in possesso di Francisco, i sette giungono solo dopo poche ore alla Cordigliera e al campo base dei Maghi di Zyxl, così come indicato nella dettagliata mappa consegnata loro da Dar'Ion Ma. Qui trovano una profonda forra che scende nel cuore della terra e un campo con tende, suppellettili e attrezzature devastate dal passaggio del tempo e degli anni. Questo sarebbe assolutamente impossibile non fosse, come scopriranno in seguito, per la presenza nell'area di ancora forti tracce residue di una magia da tempo scomparsa da Mystara: la Cronomanzia[2] che sembra distorcere il flusso e il passaggio del tempo nell'area. Prima che possano scendere nella fossa e proseguire così nell'esplorazione del sito archeologico, vengono avvistati cinque draghi dalle scaglie rosse che volano nella loro direzione. Decisi ad affrontarli i sette attendono l'arrivo delle imponenti creature. La più grossa di queste, Meleys, un'antica draghessa rubino, proibisce loro di scendere nel cuore della terra e sembra risoluta a non commettere anche con loro l'errore commesso con gli uomini "avidì e malvagi" che li hanno preceduti[3]. Il drago, oltre a tentare di intimidirli fa leva sul fatto che il luogo sarebbe protetto da un Mythal[4] un potente nonché antichissimo incantesimo di protezione presente nella zona che impedirebbe agli stessi draghi di entrare nell'area. Inoltre avvisa Francisco e i suoi compagni che quello che i maghi di Zyxl erano venuti a cercare era sicuramente la Batteria-che-si-Contorce, una sorta di artefatto di natura divina e contenente un "male assoluto" antico e in grado di distruggere l'intero mondo di Mystara.

Vinta la diffidenza di Meleys e scesi nella forra, Reline e compagni si imbattono in un'enorme caverna dal fondo sabbioso e al cui interno vi sono i resti, a breve distanza l'uno dall'altro, di un paio di accampamenti zyxliani. Anche questi presentano i segni innaturali del passaggio di diversi lustri causati dagli effetti della magia cronomantica a cui pare essere sfuggito solamente un antico rotolo di pergamena recante scritto il contratto con cui gli otto Maghi di Zyxl e i loro sedici apprendisti si erano imbarcati nella spedizione archeologica. Il contratto presenta molte similitudini ma anche sostanziali differenze [5]. Ripresa la ricerca, viene individuato un lungo tunnel che si estende, probabilmente per chilometri sotto le montagne. Ancora una volta il gruppo fa ricorso alla magia del vento e giunge in pochi minuti in un'ampia caverna in cui troneggia l'imponente struttura di una piramide tronca rovesciata. La piramide e la caverna presentano innumerevoli glifi di protezione riconducibili all'Immortale Ixion e risalenti a varie epoche e a diverse culture. Sulla sommità della piramide campeggia una nuvola di opachi vapori neri, purpurei e blu, scalfiti a intervalli regolari secondo una misteriosa sequenza, da fulmini e saette di natura magica. Entrati nella struttura i sette giungono ad una pedana su cui incombe una piramide rovesciata. Scoperto il segreto per aprire quest'ultima, dalla punta aperta scende una scala di metallo e così i sette riescono a entrare nella struttura interna. Da qui, proseguendo sempre verso l'alto, giungono in una stanza quadrata, una sorta di crocevia su cui si aprono quattro corridoi protetti da muri gelatinosi formati da una strana e misteriosa sostanza nera e opaca. Quando Reline si

avvicina a uno dei muri, questi arretra come se si trattasse di una creatura viva, lasciando intravedere dietro di esso un lungo corridoio su cui si affacciano delle celle.

MELEYS la draghessa a capo del clan dei draghi rubino, figli di Opale, abitanti nei Monti della Cordigliera.



10 EIRMONT 1.005 AC
WINDOW TO THE PAST (IN MYSTARA)

Note.

1. WIND WALK
2. La Cronomanzia era una delle antiche scuole di Magia, ora abbandonata e dimenticata a discapito delle otto moderne scuole: divinazione, abiurazione, evocazione, invocazione, incantamento, trasmutazione, illusione e necromanzia.
3. Il chiaro riferimento è ai Maghi di Zyxl
4. Il Mythal è una forma di magia antichissima, che risale all'epoca del Regno Elfico di Evergrun e venne sviluppata dagli elfi stessi che la mischiarono con la tecnologia appresa dalle genti di Blackmoor. Essa è prevalentemente usata allo scopo di proteggere un luogo combinando e generando sullo stesso molteplici e specifici effetti magici.
5. Gli otto maghi erano stati incaricati di trovare e recuperare per Dar'lon Ma la Batteria-che-si-Contorce. Per nessun motivo dovevano portare fuori dal "laboratorio" armi, armature o altri oggetti dotati di coscienza.

CVII. Alethra e Vimak procedono all'interno del corridoio su cui si affacciano otto celle occupate solamente dai resti scheletrici e scarnificati di altrettanti umani. Uno di essi conserva ancora brandelli di una veste rossa che lo identifica come uno dei maghi di Zyxl scomparsi. Non appena Vimak lo tocca per perquisirlo, dalle pareti escono otto spettri che si avventano famelici di vita, sui due malcapitati. Ne nasce un violento parapiglia che mette a dura prova i sette compagni. Gli spettri infatti si rivelano essere estremamente violenti e resistenti e solo in quattro vengono distrutti mentre gli altri sono scacciati dalla paladina di Thonia. L'esplorazione porta in una stanza occupata da imponenti tomi di pietra e metallo [1] e in cui giace il corpo, apparentemente privo di vita, di uno gnomo. Una bandana rossa riportante il simbolo della vela e in tutto e per tutto simile a quello di Reline, indossato dallo gnomo, attira l'attenzione del gruppo che così decide di soccorrere lo sventurato. Questi infatti non è morto e curato da Francisco riprende i sensi e conoscenza. Il giovane gnomo, che afferma di chiamarsi Glimreen Lodestar di Serraine, non pare stupito della presenza del gruppo e quando racconta la sua storia[2] molte cose sembrano assumere un senso. Nella biblioteca vengono trovati molti libri e registri che fanno intuire come il luogo fosse dedicato alla costruzione di oggetti magici senzienti e dotati di volere proprio. Le conclusioni è che tutti questi esperimenti erano falliti fintanto che non era stata impiegata la Batteria-che-si-Contorce che aveva sovvertito gli esiti degli esperimenti. Preso un corridoio laterale questi porta ad una sala che sembra portare, tramite una scala diroccata, anche verso l'alto.

GLIMREEN LODESTAR il misterioso gnomo, amico di Remo e trovato all'interno della piramide rovesciata.



10 EIRMONT 1.005 AC
WINDOW TO THE PAST (IN MYSTARA)

Note.

1. L'alta deperibilità dei materiali organici dovuta alla latente presenza di cronomanzia ha evidentemente indotto gli occupanti della piramide a creare libri usando materiali più duraturi quali appunto pietra e metallo.
2. Lo gnomo afferma di essere un amico di Remo, il marinaio. Questi gli ha chiesto di trovare alcuni suoi amici, la cui descrizione corrisponde a sei dei sette membri del gruppo (Francisco, Alethra, Rek Sai, Vimak, Reline e Naevia) e di aiutarli nella loro ricerca. Prima però di questo lo gnomo doveva infiltrarsi in una spedizione operata dai Caduti di Skyfyr, una Gilda criminale operante nell'Esterhold, che aveva lo scopo di seguire la spedizione dei maghi di Zyxl sul sito archeologico e di scoprirne le intenzioni. La spedizione era guidata da uno gnomo di nome Zahp Tersely di cui Glimreen doveva assumere le fattezze e l'identità. Gli altri "Caduti" erano i mercenari jenniti Chorizo e Thurston, il mezzorco Nimgit di Tangor, il rakasta Zan-ki di Netsun e infine la druida Luth delle Pearl Islands. Questi erano anch'essi caduti vittima degli spettri e Nimgit aveva apparentemente tradito gli altri che così erano tutti morti. Solo lo gnomo, inspiegabilmente, si era salvato.

CVIII. Il gruppo è concorde nel proseguire con una rapida esplorazione del livello della biblioteca prima di procedere verso l'alto, verso la fonte del ritmico battere che sentono sempre con maggiore frequenza. Così giungono in una biblioteca in cui sono presenti innumerevoli tomi, sempre fatti di pietra e metallo, dedicati alla scuola della necromanzia e che mettono in risalto i successi conseguiti dopo l'impiego della "Batteria-che-si-Contorce" e dell' "Arnese". Un lungo corridoio porta infine in una sala, diametralmente opposta alla sala con la scalinata e anche questa presenta caratteristiche simili e una scala che sale verso l'alto. La prendono e giunti in un pianerottolo cominciano una lunga ascesa attraverso una impervia scala a chiocciola. Dopo quella che sembra un'interminabile salita giungono in una titanica sala che sembra un incrocio tra un magazzino e una libreria. Accatastati in ordine all'interno di infinite teche e armadi alti fino al soffitto vi sono migliaia di oggetti magici. O almeno così doveva essere stato in passato. Lo gnomo Glimreen infatti percepisce in questi ancora flebili residui di magia ma talmente debole da indicarne l'inefficacia rispetto ad armi e attrezzi convenzionali. Al centro dell'ambiente si trova un enorme apparato meccanico composto da metalli contorti e tubi di metallo e vetro che collegati ad esso sembrano convergere ed entrare direttamente nel soffitto. Attorno alla struttura centrale dell'apparato e ad esso collegato vi sono otto teche simile a dei sarcofagi. In una di queste bare trovano, all'interno di un pannello, perfettamente conservata, un'armatura completa di piastre fatta di mithral purissimo. Alethra sembra riconoscere tale armatura ma non ha nemmeno il tempo di condividere con i suoi compagni questa informazione che il gruppo viene accerchiato e attaccato da cinque figure ammantate di rosso [1]. La battaglia è veloce e violenta e causa inevitabilmente la distruzione quasi totale dell'apparato meccanico. Il gruppo decide di non indugiare oltre e ritornato sui suoi passi e alla stanza della prima scala comincia a salire verso la cima della piramide rovescia.

Giunti dopo un'ascesa di poco meno di un'ora in cima alla piramide, il gruppo si trova all'interno di una piattaforma il cui pavimento è costituito da un tappeto di vermi brulicanti. La piattaforma è chiusa su tre lati da un alto muro che sembra terminare nella mefitica nube nera e purpurea attraversata da scariche di energia che avevano visto anche dai piedi della piramide. Il quarto lato sembra aprirsi sul vuoto. Una doppia porta di pietra, con incisi sulle ante i simboli di Ixion e Pyro [2] è tenuta chiusa da una verga di metallo nero che infonde nei membri del gruppo una rassicurante sensazione di sicurezza e pace. Quando Francisco tocca la verga per rimuoverla, aprendo così la porta che dà accesso alla cima della piramide, viene pervaso da una sensazione di pace totale [3]. Rimossa la verga dalla sua sede, la porta si spalanca verso l'esterno offrendo agli otto compagni una visione che sembra essere fatta della stessa materia di cui sono fatti gli incubi. Un tappeto brulicante di vermi neri si estende a vista d'occhio su quella che sembra essere la cima della piramide. Antiche rovine sono sparse ovunque ma l'oggetto che attrae l'attenzione è l'enorme obelisco di cristallo nero situato a un centinaio di passi da loro. L'oggetto, la Batteria-che-si-Contorce, è scosso da forti tremiti e ondate di energia causati dalla titanica forma amorfa che si contorce al suo interno. Una dozzina di figure ammantate di rosso sono disposte a cerchio attorno all'obelisco di cristallo, intente a cantilenare in una lingua sconosciuta e incomprensibile. Quando la porta si apre, alcune di loro, cominciano a muoversi verso il gruppo. La battaglia è inevitabile.



10 EIRMONT 1.005 AC
WINDOW TO THE PAST (IN MYSTARA)

Note.

1. I mantelli rossi, o ciò che ne rimane, sembra indicare che i maghi di Zyxl facenti parte della spedizione archeologica iniziale si siano trasformati in una aberrante sorta di non morti composti principalmente da larve e vermi.
2. In realtà Pyro è un altro nome con cui il Signore della Luce è conosciuto nel mondo. Si tratta pertanto di due "facce" dello stesso immortale.

3. Al contempo apprende anche della reale funzione della verga. Questa infatti è una Verga della Sicurezza (Rod of Security) che potrebbe di lì a poco rivelarsi determinante per la loro salvezza.

CIX. Le creature si riversano sul gruppo a ondate che sembrano non dover finire mai. Altre rimangono invece nei pressi della Batteria-che-si-Contorce, in quanto con il loro salmodiare si stanno creando delle crepe sulla struttura dell'obelisco di cristallo. Adrie riesce a fermare la loro azione creando un campo di silenzio attorno al cristallo-prigione mentre lo stregone di Alphatia, Rek Sai, vi genera attorno un muro di fuoco. Nel frattempo Alethra, Reline e Vimak sono raggiunti dalle figure ammantate, i vermi-che-camminano, con cui ingaggiano un feroce corpo a corpo. Francisco rinforza le loro gesta ammantandoli della luce radiante che si propaga dai suoi spiriti guardiani. Naevia e lo gnomo Glimreen coprono le spalle al gruppo bersagliando i numerosi nemici da lontano con frecce letali e raggi di energia magica. Ognuno degli otto avventurieri deve attingere appieno alle proprie risorse interiori per sopravvivere allo scontro e alla fine per distruggere uno a uno le progenie della "Cosa" imprigionata nella Batteria-che-si-Contorce. Giunti nei pressi della stessa, supportati unicamente nella fede in Ixion e dalla presenza di Alethra, Francisco e Reline si avvicinano alla "Cosa" e per un attimo ne hanno una nitida visione. Francisco usa le sue preghiere e le ultime risorse [1] per chiudere la breccia aperta nel cristallo e porre così fine, almeno per ora, alla minaccia.



10 EIRMONT 1.005 AC
WINDOW TO THE PAST (IN MYSTARA)

Note.

1. Francisco ricorre a numerosi incantesimi di Mending per riparare le scalfiture aperte nel cristallo dalle preghiere delle progenie della cosa rinchiusa nella Batteria-che-si-Contorce.

CX. Usciti dalla “Piramide Rovesciata” e dal complesso archeologico, i sette compagni più lo gnomo Glimreen, apprendono da uno dei draghi rubino, posto di guardia all’uscita, che dal loro ingresso nel complesso sono trascorsi esattamente tre mesi[1]. Accampati nei pressi della forra e del primo campo degli Zyxliani, i membri del gruppo concordano su come comportarsi una volta giunti a Skyfyr, soprattutto nei confronti dell’Araldo Dar’lon Ma e dei suoi maghi. Vengono poi mandati dei messaggi magici per informare sia Jasir che l’Arcivescovo di Serison, Marick di Glevum, dello stato delle cose. L’indomani il gruppo prende forma di nube[2] e velocemente raggiunge la capitale del Regno di Blackrock. Qui constatano con sorpresa che diversi cambiamenti sono avvenuti in questi tre mesi di loro assenza. In primo luogo i maghi di Zyxli sembrano essere scomparsi [3]; al loro posto sono presenti, con le loro navi volanti, dozzine di maghi alphetiani con i loro apprendisti e schiavi e che, grazie al loro intervento, la città sta venendo ricostruita a incredibile velocità. In particolare al centro della città, dove sorgeva il tempio-tenda eretto provvisoriamente per l’Immortale Utnapishtim, ora stanno edificando un imponente tempio in onore di Alphetia e Ixion[4]. Ricevuti in udienza da Rastol Shan, capo della Confraternita dei Mantelli, apprendono degli sviluppi degli eventi bellici nei quali, grazie alla veloce avanzata degli alphetiani nell’Isola dell’Alba, l’Impero ha deciso di dirottare forze e risorse[5] anche nella Penisola di Esterhold, colpita dagli olocausti elementali. Shan conferma che di zyxliani hanno abbandonato l’area senza nessun preavviso e che la cosa ha destato anche in lui non pochi sospetti. A quel punto il gruppo si riunisce ancora una volta per decidere di comune accordo come proseguire nella battaglia contro l’Uovo e le sue forze. Glimreen, in particolare, suggerisce di recarsi a Port Marlin, città portuale della costa meridionale di Esterhold, al fine di incontrare Remo. Questi infatti lo attende lì, a bordo del Marlin e gli ha promesso, una volta aiutati i sette compagni, di acconsentire ad incontrare il suo amico, il mago Rheddrian. Tutti sembrano entusiasti all’idea di incontrare ancora una volta l’amico marinaio e così, l’indomani, il giorno 12 Vatermont, partono sempre sotto forma di nuvola verso sud. A Port Marlin giungono a metà del 14 Vatermont. La città di mare brulica di persone: mercanti, portuali, pescatori affollano il grande porto, assiepati in ogni dove di barche e navi battenti bandiere di Alphetia, Minaea, Bellissaria. In un molo più tranquillo e isolato è ormeggiato il catamarano Marlin. Ad accoglierli un sorridente e allegro Remo che subito, dopo essersi accertato del loro stato di salute, pretende che gli siano raccontati per filo e per segno gli eventi avventurosi vissuti dal gruppo dal loro precedente incontro e fino al ritorno a Skyfyr. Quando è oramai giunta notte, è il turno del marinaio raccontare loro una storia, solo che questa volta Remo decide di non ricorrere alle parole bensì a qualcosa che ha più a che vedere con un’esperienza onirica e immersiva e che li coinvolge in maniera più profonda [6]. La storia e l’esperienza che ognuno di loro vive, non fosse per le esperienze già vissute in passato nelle stazioni di Blackmoor avrebbe i tratti dell’impossibile e dell’irreale, invece anche lo stesso Remo lo conferma, sembra trattarsi di una storia realmente accaduta e che gli era stata portata, sotto forma di messaggio inconscio, dallo stesso gnomo di Serraine. A quel punto diventa evidente a tutti che il passo successivo è incontrare questo Rheddrian, il quale stando a Glimreen, si trova nel continente isola di Alphetia. Remo comunica che non accompagnerà il gruppo in quanto Rheddrian si sta nascondendo da forze misteriose che lo stanno cercando e un suo avvicinamento potrebbe rivelare a queste forze la presenza del mago. Per questo motivo, gli otti amici decidono di recarsi in piccoli gruppi ad Alphetia, ognuno per la sua strada, per darsi poi appuntamento

nella città di Rardish, nel Regno di Randel. L'appuntamento è fissato per il 1 Thaumont presso la locanda del porto di quella stessa città.



10-15 WATERMONT 1.006 AC

WINDOW TO THE PAST (IN MYSTARA) - LE ORIGINI DEL MALE

Note

1. Un probabile effetto della magia di protezione del Mythal
2. Wind Walk
3. Avranno poi, nel corso del colloquio con Rastol Shan la conferma che i maghi di Dar'lon Ma sono partiti misteriosamente e improvvisamente alcuni giorni dopo rispetto la loro partenza per il sito archeologico.
4. La cosa suona alquanto strana in quanto sebbene la dea Alphatia sia considerata la patrona e protettrice dell'Impero, la stessa cosa non si può dire di Ixion, il cui culto è sì diffuso ma non di primaria importanza nei confini imperiali.
5. Soprattutto il genio militare e maghi della "Corporazione dei Costruttori"
6. Il racconto di Remo è fatto di visioni simili ad un sogno in cui ognuno di loro assiste a diverse scene [vedi FILE: LE VISIONI DI RHEDDRIAN] in cui viene vista e rivissuta parte della vita di un uomo, l'amico dello gnomo Glimreen, di nome Rheddrian Benekander.

CXI. Seguendo i consigli di Remo, il gruppo si separa. Reline, Naevia, Alethra e Adrie Niz dirigono nuovamente verso Skyfyr dove intendono imbarcarsi in una delle navi volanti dirette a Floating Ar. Rek Sai invece parte per Bargewright Inn dove ha importanti incontri da fare e conti in sospeso da chiarire, prima di poter procedere con la missione. Infine Francisco, Vimak e Glimreen decidono di imbarcarsi direttamente a Port Marlin con la prima nave disponibile e diretta ad Alphatia. L'indomani, il 16 Vatermont, il gruppo compie un giro nel porto e scopre la presenza di una imponente nave, la "Endurance II", giunta probabilmente nella notte e con una evidente carenza di personale. Dal racconto di Olag, uno dei marinai, apprendono che la nave è stata oggetto di un imponente attacco da parte di pirati minaeani che hanno rapito gran parte dei marinai della Endurance II, ivi compreso anche il Primo Ufficiale Red Bertram. A quel punto fanno l'incontro del capitano della nave, la bella e pericolosa Jenny "Ruby"[1] Harken dalla quale apprendono, in cambio della promessa d'aiuto, alcune vitali informazioni circa la nave[2] e la natura dei pirati[3] del Capitano Jarzon. In cambio di un veloce passaggio fino a Aquas o Rardish [4], il giorno seguente i tre amici si imbarcano a bordo della "Endurance II" e fanno rotta verso sud, verso la costa settentrionale dell'Isola di Bellissaria dove, secondo le informazioni del Capitano Harken, si troverebbe uno dei covi del pirata Jarzon. A bordo della nave i tre fanno la conoscenza di una misteriosa alphatiana di nome Arian Storm il cui aspetto fisico, bello ma al contempo alieno, denota una natura non del tutto umana. La donna sembra padroneggiare gli elementi, in particolare il vento e le tempeste e così la "Endurance II", sospinta sempre da una brezza favorevole, giunge nel giro di soli tre giorni in prossimità delle coste di Bellissaria. La notte del 19 Vatermont, Vimak, Glimreen, Francisco e Arian Storm, insieme a due fidati marinai, scendono a terra a mezzo di una scialuppa e approfittando delle tenebre e dei talenti del goliath Vimak, giungono in prossimità dell'ingresso del covo dei pirati di Jarzon. Nonostante un iniziale approccio scaltro e silenzioso, non troppo tardi, scatta l'allarme nel covo e i quattro compagni si trovano accerchiati da pirati, seguaci di uno strano culto[5] e bugbear dominati da aberrazioni a forma di cervelli con forti zampe artigliate e dagli incredibili poteri psichici. Nonostante il numero di aggressori, i quattro riescono a giungere alle celle nelle quali sono chiusi i prigionieri delle scorribande di Jarzon e qui, grazie al potere della Verga della Sicurezza (Rod of Security) riescono a mettersi in salvo con tutti gli ostaggi. Il giorno successivo, il 20 Vatermont, il gruppo e i prigionieri escono dal semipiano creato dalla verga e scoprono che il covo è stato ripulito e che il pirata Jarzon e i superstiti del raid notturno sono scappati.

- - -

16-20 VATERMONT 1.006 AC
THE PIRATES' COVE (BOOK OF LAIRS)

Note

1. Detta "Rubino" (Ruby) per l'acceso carattere focoso e la folta chioma rossa.
2. La "Endurance II", in passato la "Endurance" è una nave maledetta [VEDI FILE: LA STORIA DELLA NAVE DELL'ORRORE], passata di mano in mano dopo essere stata confiscata al Capitano Garvyn e finita ore nella proprietà del Capitano Harken. E' una nave che salì agli onori della cronaca e raggiunse una certa sinistra fama in quanto fu la nave che trasportò la delegazione glantriana, accusata in seguito di aver assassinato il Generale

Torenal, compagno dell'Imperatrice Eriadna, nel corso della missione "diplomantica".

3. Jarzon è un pirata minaeano molto attivo con i suoi uomini negli ultimi tempi. I suoi attacchi sono focalizzati principalmente alla cattura degli equipaggi avversari anche se la tratta degli schiavi non sembra essere il fine ultimo di questi attacchi. Inoltre Jarzon risulta essere membro della misteriosa "Società del Kraken", organizzazione nella quale il gruppo s'è già imbattuto in passato (vedi paragrafo LXVII).
4. Entrambe città situate lungo la costa sud orientale dell'isola continente di Alphatia
5. Il culto occulto noto come Società del Kraken, si richiama a Slizzark la Strisciante, conosciuta anche con l'appellativo di "Colei che sta in agguato" o "Colei che si annida sotto il mare", signora delle creature marine malvagie.

IL CPT. JENNY "RUBY" HARKEN



CXII. La nave Endurance II giunge al porto di Rardish, nel Regno alphetiano di Randel, il giorno 24 Vatermont. Qui, sia Arian Storm che lo gnomo Glimreen si congedano da Francisco e Vimak. Lo gnomo di Serraine infatti deve incontrarsi con il suo amico Rheddrian prima che questi incontri il gruppo al completo. Nei giorni che separano all'incontro fissato per il 1 Thaumont presso la locanda "La Rosa dei Venti" a Francisco giunge un messaggio da parte di Reline e Naevia. La donna norrena in particolare, rifugiatasi a Serraine dalla sua amante Leni Narayan, è rimasta troppo scossa da ciò che ha visto nell'antico tempio[1] e temendo di poter un giorno costituire un elemento debole e facilmente manipolabile

dall'Uovo di Folaga, decide quindi di fare un passo indietro e di chiamarsi fuori dalla missione. Naevia, elfa sensibile e particolarmente legata alla guerriera di Ostland, rimarrà con l'amica. Da Alethra e Adrie Niz, che viaggiavano insieme e dello stregone Rek Sai non vi sono invece notizie e sebbene indeciso se venir meno alle procedure di sicurezza concordate[2], Francisco alla fine decide di recarsi all'incontro con Rheddrian accompagnato solamente dal fidato Vimak. Giunti alla locanda, dopo una breve e confortevole attesa, vengono raggiunti dal misterioso individuo che si fa chiamare Rheddrian[3]. Con lui ci sono lo gnomo Glimreen Lodestar, la strega delle tempeste Arian Storm[4] e un ancora più misterioso e inquietante individuo dal nome impronunciabile[5] e con le fattezze simili a quelle di un drago dalle scaglie dorate. Rheddrian dopo aver preso tutta una serie di precauzioni di natura magica per proteggere la stanza da eventuali intrusioni [6] comincia a raccontare la sua lunghissima storia[7].

Alla fine del lungo discorso e dopo aver introdotto l'amico Thoragorn e gli scopi della missione del gruppo, ora sciolto, cui faceva parte l'uomo drago, Rheddrian propone che i presenti si alleino per far fronte comune a quelle che, solo in apparenza, sono minacce diverse.

Viene quindi deciso che il prossimo passo, non appena anche Alethra, Adrie e Rek Sai si saranno ricongiunti al gruppo, sarà quello di recarsi a Maelstrom, la dimora del signore dei giganti della tempesta per cercare di risolvere il mistero dello scioglimento dell'Ordinamento e di conseguenza di capire chi sta manovrando i giganti contribuendo al caos che a macchia d'olio si sta diffondendo su Mystara[8].

- - -

24 VATERMONT - 1 THAUMONT 1.006 AC
THE BUILD-UP (THE IMMORTAL'S FURY)

Note

1. Reline è una dei tre che ha visto la vera forma dell'Uovo di Folaga e ne è rimasta particolarmente scossa. Consia del fatto di non essere sorretta, come invece Francisco e Alethra, da una fede incrollabile e temendo di poter essere l'elemento debole del trio e quindi più facilmente attaccabile e manipolabile dall'Uovo, decide di chiamarsi fuori dalla missione.
2. Prima della partenza da Port Marlin, su suggerimento di Remo, il gruppo aveva concordato di non ricorrere né a comunicazioni né a forme di trasporto magiche per evitare di attirare l'attenzione indesiderata di chi sta dando la caccia allo stesso Rheddrian.
3. Il cui nome completo è Rheddrian Benekander.
4. Che apprenderanno quindi essere stata a bordo della Endurance II su richiesta proprio dello stesso Rheddrian per indagare circa la natura della nave e la sua maledizione.
5. Semplicemente chiamato Thoragorn sia da Rheddrian che dallo gnomo.
6. Non detection, campi di forza e antimagia di varia natura, ecc.

7. Il “Racconto di Rheddrain” è troppo lungo per essere riassunto in poche righe. Sommarariamente, nella sezione FILE, si trova un documento chiamato LE RIVELAZIONI DI RHEDDRIAN in cui, per punti, sono elencati i vari argomenti trattati.
8. Se non si legge il documento di cui al punto 7 quest’ultimo capoverso potrebbe risultare di difficile comprensione.

RHEDDRIAN BENEKANDER



CXIII. Due giorni dopo il loro incontro con Rheddrian, alla compagnia si aggiungono anche Rek Sai e l'elfa Adrie Niz. Di Alethra Aleford invece ancora nessuna notizia. Aggiornati i due amici circa i progressi fatti con il misterioso viaggiatore dello spazio, il gruppo decide di non indugiare oltre e, utilizzando la conchiglia del teletrasporto, posseduta appunto dallo stregone di Limn[1] di viaggiare fino a Maelstrom, la dimora di Re Hekaton, Signore dei Giganti della Tempesta, la cui misteriosa scomparsa rappresenta il motivo principale del venir meno dell'Ordinamento.

Giunti a Maelstrom, scoprono con non poca sorpresa di trovarsi in un complesso di stanze e ambienti di proporzioni giganti situato nel fondo di un abisso marino. Seguendo una musica melodiosa e un altrettanto incantevole canto, giungono in una stanza in cui sono presenti le principesse Mirran e Nym, figlie di Re Hekaton, che con le loro arti musicali stanno intrattenendo alcuni ospiti giganti[2]. La delegazione umana chiede quasi subito un incontro con la principessa Serissa, designata a regnare su Maelstrom in assenza del padre ma Mirran, che delle due sorelle sembra la più loquace e audace, dice loro che al momento la sorella è impegnata e li fa condurre nelle sale degli ospiti appartenenti alle razze delle "gente piccola"[3]. Dopo poco più di un'ora la stessa Mirran ritorna dal gruppo nell'alloggio loro assegnato dicendo che la sorella ha acconsentito a riceverli e che seguendola potranno giungere da lei. In realtà si tratta di una trappola nella quale Francisco e i suoi compagni non cadono. Inizia così un furioso scontro tra i sei avventurieri e i giganti. In particolare quest'ultimo gruppo è costituito dagli ospiti delle due principesse e da un gigante della sua scorta. Nym non è presente mentre Mirran si dà alla fuga non appena scoppia la battaglia. Nel corso della stessa, ferito gravemente, jarl Hellenhild viene convinto da Francisco dell'inutilità dello scontro e del fatto che essi sono qui per aiutare i giganti a ripristinare l'Ordinamento e che nulla hanno a che fare con la scomparsa di Re Hekaton. Analogamente anche thane Braxow, una volta accennato che i sei, in realtà solo Thoragorn, sono stati a Ostoria, l'antica capitale del regno dei Giganti e che hanno parlato con l'Oracolo di Ouranus il Padre-di-Tutti, decide di deporre le armi. Il conte Vaal, messo alle strette, si dà alla fuga mentre l'unica a non voler sentire ragione sembra essere la Duchessa Tartha che combatte fino alla morte.

3 THAUMONT 1.006 AC

HOLD OF THE STORM GIANTS (STORM KING'S THUNDER)

Note

1. Rek Sai Sorrow è originario del Regno di Trollhattan e in particolare dalla città di Limn, situati in Alphatia.
2. Nella stanza, oltre alle principesse e alla loro scorta regale, sono presenti il Conte Vaal (Gigante delle Nuvole), la Duchessa Tartha (Gigante del Fuoco), Jarl Hellenhild (Gigante del Gelo) e il thane Braxow (Gigante della Pietra).
3. La "gente piccola" è il modo comune e un pò spregiativo con cui i giganti si riferiscono alle razze umanoidi e in particolare alla razza umana.

MIRRAN E NYM



CXIV. Un corno segnala la presenza di creature ostili all'interno del palazzo di Maelstrom e questo induce gli avventurieri a non perdere altro tempo. Ritornati nella gran sala della musica, la trovano deserta ma voci tonanti di giganti che provengono dai vari angoli del palazzo fanno capire che è stato dato l'allarme. Guidati dal Jarl Hellenhild e da thane Braxow i sei avventurieri giungono fino alla sala del trono, dove ad attenderli vi sono la principessa Serissa, suo zio l'imperatore[1] Uthor e la gran consigliera di corte lymrith. Con loro Tug e Cog, due giganti delle colline non propriamente svegli, posti di guardia alla sala. Prima che Mirran e Nym, accompagnate da un gruppo di guardie di palazzo, possano giungere nella sala, Adrie Niz evoca un muro di forza che si frappone tra la sala del trono e la gran sala della musica. A quel punto Francisco chiede di poter parlare alla principessa e vincendone gli inevitabili dubbi, fa breccia nella sua mente e nel suo cuore, illuminandola e mettendola al corrente del complotto ordito ai suoi danni e soprattutto a quelli della sua famiglia. Complotto che è causa determinante del venir meno dell'Ordinamento. In particolare informa la principessa del tradimento delle sorelle ma soprattutto del fatto che lymrith altri non è che un'antica draghessa blu sotto mentite spoglie. Ad avvalorare l'accusa del chierico di Ixion e a far cadere definitivamente la maschera che lymrith si era costruita negli anni per guadagnarsi la fiducia di Hekaton e della sua corte, la stessa falsa gigantessa commette un incauto passo falso[2] che svela come essa sia coinvolta nell'omicidio della regina Neri e nel rapimento del consorte. Messa alle strette, lymrith approfittando del parapiglia creatosi in seguito allo scambio reciproco di accuse tra le sorelle di Serissa[3], ruba a quest'ultima lo Scettro di Korolnor[4] e si getta in una vasca d'acqua da cui si accede direttamente al fondale marino. Vimak e Thoragorn abbozzano una sorta di inseguimento ma ben presto si rendono conto che non possono minimamente competere con la falsa gigantessa che così scompare alla loro vista. Nel frattempo, privata del magico scettro, Serissa cade vittima del Trono di Wyrmskull[5] e dei suoi poteri di protezione, finendo per

essere paralizzata e resa impotente. Contattata mentalmente dallo gnomo Glimreen, Serissa riesce a comunicare con lo zio Uthor convincendolo della necessità di aiutare Francisco e i suoi amici. Nym e Mirran vengono così poste agli arresti nei loro alloggi e lì vi resteranno, sorvegliate dalle guardie di palazzo, fintanto che la situazione non verrà risolta. Serissa condivide con Glimreen l'immagine di una fiches[6] ritrovata sul luogo dell'omicidio della madre che indurrebbe a pensare che chi ha ucciso la sovrana dei giganti e rapito suo padre, sia in qualche modo ad essa legato. Usando i poteri della caverna della meditazione, un luogo sacro ai giganti, situato nel cuore della fortezza di Maelstrom, Rek Sai riesce a comunicare con i membri della sua Gilda e a chiedere informazioni circa l'Anatra Dorata. Da questi apprende che si tratta di un casinò galleggiante che viaggia a bordo di un battello, la Grand Dame, che prima che l'Apocalisse Elementale si abbattesse nella Penisola di Esterhold, viaggiava tra le principali sue città (Yartar, Triboar, Westbridge, Eversummer). Ora la nave pare essersi diretta a nord, nelle regioni delle Marche di Nuova Thonia, in cerca di nuovi e più proficui mercati. E' seguendo quindi questa pista che il gruppo, usando sempre i poteri della caverna della meditazione, decide di viaggiare fino a Neverwinter, nelle Marche di Nuova Thonia, dove Thoragorn, che vi è già stato, conta di contattare una vecchia "amica", la gnoma Bramba Gallegher della Acquisition Inc., una famosa Gilda di Avventurieri.

3 THAUMONT 1.006 AC

HOLD OF THE STORM GIANTS (STORM KING'S THUNDER)

Note

1. "Imperatore", per i giganti, è un titolo onorifico non avente la stessa valenza data, per esempio, dalle genti umani di Thyatis e Alphatia per i loro rispettivi leader.
2. Iymrith si tradisce in quanto afferma che re Hekaton è stato rapito ma fino a quel momento si era semplicemente parlato di sparizione del sovrano dei giganti delle tempeste.
3. Che apparentemente ignoravano la vera natura di Iymrith ma che sembrano entrambe coinvolte nella morte della madre.
4. Lo Scettro di Korolnor, è uno dei dieci Scettri Sovrani di Shanatar, forgiati dagli antichi déi dei nani kogolor e donati ai re dei dieci principali clan, prima della Grande Pioggia di Fuoco. In seguito al cataclisma questi andarono perduti. Lo scettro di Korolnor appare come una verga di mithral lunga e spessa come l'avambraccio di un nano. Alla sua sommità ha un disco tondo di platino adornato con sette zaffiri blu. Solo chi ha il controllo dello Scettro di Korolnor può controllare i poteri e sedere sul Trono di Wyrmskull
5. Il Trono di Wyrmskull è un imponente trono di ossidiana, di chiara fattura nanica, adornato di rune magiche. Esso fluttua perennemente ad un metro circa dal suolo e alla base, posti ai quattro angoli, presenta quattro teschi di draghi blu. I suoi immensi poteri sono accessibili solamente a chi controllo anche lo Scettro di Korolnor.
6. L'Anatra Dorata (The Golden Goose) è un casinò galleggiante che viaggia a bordo della Grand Dame, una nave da crociera.

L'ANATRA DORATA



CXV. Giunti a Neverwinter, la perla del Nord, città costiera delle Marche di Nuova Thonia, il gruppo grazie alle conoscenze di Thoragorn incontra la gnoma Bramba Gallegger della Acquisition Inc., una famosa Gilda di Avventurieri. La vecchia “amica” dell’uomo drago, messa al corrente da quest’ultimo sugli sviluppi delle sue ricerche, acconsente a ricorrere alle risorse della Acquisition Inc. per ottenere informazioni circa la Grand Dame. Dopo alcuni giorni di attesa, il 7 Thaumont, Thoragorn e compagni vengono nuovamente contattati dalla astuta gnoma che fornisce loro le informazioni richieste. La nave, al cui interno si trova il casinò l’Anatra Dorata, è di proprietà di un certo Khaspere Drylund, un nobile di Black Rock, di recente trasferitosi dalla Penisola di Esterhold alle Marche di Nuova Thonia. La nave è giunta circa un mese prima nella città di Waterdeep, nel sud delle Marche e ora sta affrontando il viaggio lungo un fiume navigabile che porta alle città di Ponte Occidentale, Nuova Triboar e Lungasella. Il gruppo decide quindi di intercettare il casinò galleggiante proprio a Nuova Triboar che, grazie alla magia di Francisco raggiungono il giorno 8 Thaumont. Prima di congedarsi da Bambra Gallegger questa assicura che non mancherà presto di chiedere che il favore le sia contraccambiato e comunque che, avventurieri sotto il suo comando, l’elfa Shalendra Floshin e suo fratello Kelson Darktreader sono stati inviati allo Skyreach[1] per proseguire le indagini lasciate in sospeso da Thoragorn e i suoi vecchi compagni[2].

Giunta a Nuova Triboar la compagnia prende alloggio in una locanda, la Everwyvern House, nella quale si stanno radunando nobili e ricchi locali interessanti ad imbarcarsi l’indomani nella Grand Dame. Tra loro anche gente più umile in cerca di un lavoro occasionale come ramatori, camerieri, gente di fatica e prostitute. Vimak e Adrie Niz decidono di imbarcarsi tra il personale lavorante mentre gli altri, più o meno opportunamente agghindati, decidono di tentare di salire a bordo spacciandosi per nobili in cerca di divertimento. Il piano funziona e entrati a bordo del battello i sei avventurieri cominciano a interpretare i rispettivi luoghi e a

mischiarsi con la gente a bordo. Nel corso della serata appare finalmente il proprietario del battello, lord Khaspere Drylund, un eccentrico individuo che ama intrattenersi con i suoi ospiti. La misteriosa e poco loquace Pow Ming, una donna originaria di Ochalea, gestisce e sovrintende la bisca, cambiando il denaro con le tipiche fisches con raffigurata l'anatra dorata. Thoragorn riesce ad entrare in sintonia con il nobile e una volta entrato nella cabina di quest'ultimo svela le sue reali intenzioni. Messo alle strette e minacciato, Drylund confessa il suo coinvolgimento con la Società del Kraken, autrice materiale del rapimento di Re Hekaton e dell'uccisione della Regina Neri. L'autore materiale del vile atto che ha causato il venir meno dell'ordinamento sarebbe stato un mago alphetiano di nome Tholtz Daggerdark e l'equipaggio della sua nave, la Morkoth. Re Hekaton si troverebbe proprio a bordo della nave la quale, protetta magicamente per non essere individuata, starebbe circumnavigando attorno alle isole settentrionali del Mare Senzatraccia[3]. Prima di riuscire a proferire altra parola Drylund muore malamente tra atroci dolori, il cervello spappolato e ridotto in poltiglia da una forza psichica di notevole forza. Messa alle strette dal gruppo riunito anche Pow Ming e il capitano della nave, nonché l'addetto alla sicurezza, Nelvin Storn, Thoragorn e compagni comprendono che i due erano all'oscuro della affiliata alla Società del Kraken di lord Drylund e pertanto vengono rilasciati.

- - -

4-9 THAUMONT 1.006 AC
THE GOLDEN GOOSE (STORM KING'S THUNDER)

Note

1. Lo Skyreach era un castello volante di proprietà del gigante delle nuvole Blagothkus, il quale per conto della contessa Sansuri, Signora dei Giganti delle Nuvole, aveva rubato la nightstone, una reliquia che Rheddrian Benekander suppone fosse in realtà un artefatto risalente alla sua nave, la FSS Beagle. La reliquia era stata rubata dalle Roccaforti Libere di Heldann e Thoragorn e il suo gruppo originale erano sulle tracce dei misteriosi ladri.
2. La vecchia compagnia di Thoragorn, oltre all'uomo drago, comprendeva anche Dan Petrescu e Marjana, originari di Karamaikos, il nano di Alta Forgia Adrik Fuoco di Forgia e il mezzelfo Vaeris di Wendar. Marjana è morta allo Skyreach, per mano di un dragolich di nome Glazhael. Gli altri compagni sono invece dispersi e spariti in seguito all'attacco portato al gruppo da alcuni maghi di Zyxl.
3. Il Mare Senzatraccia (Trackless Sea) è il tratto di mare che si affaccia sulla costa delle Marche di Nuova Thonia, sopra la Baia di Thorin.

LORD KHASPERE DRYLUND, PROPRIETARIO DELLA "GRAND DAME" E DEL CASINO' GALLEGGIANTE L' "ANATRA DORATA"



CXVI. Rientrati a Neverwinter, i sei avventurieri tornano da Bambra Gallegher della Acquisition Inc. per chiederle supporto per rintracciare la nave Morkoth che, stando alle informazioni raccolte, tiene ostaggio il re dei Giganti della Tempesta Hekaton. Dopo alcuni giorni questa mette a disposizione lo Squalo-dei-Cieli[1] dello gnomo Lollo Flannel[2] che fa rotta verso le Isole di Porpora, un arcipelago di minuscole isole disabitate che si trovano a circa 700 miglia dalla costa delle Marche di Nuova Thonia, nel Mare di Esterhold.

I giorni di attesa si rivelano particolarmente utili in quanto, nel frattempo, Alethra, Paladina della Triade, dà nuovamente notizie di sé spezzando il silenzio magico che il gruppo si era auto imposto fin dai giorni della separazione da Remo. La giovane, dopo alcuni giorni trascorsi a casa, nel Regno di Nuova Thonia e dopo aver appreso nuove e fondamentali rivelazioni dalle ricerche effettuate, torna e si unisce ai vecchi compagni.

Il viaggio con la nave volante ha così inizio il 19 Thaumont e la misteriosa Morkoth[3] viene avvistata dagli gnomi di Lollo Flannel dopo quattro giorni di ricerca in mezzo al mare. Prima che essa possa sfuggire alla vista viene lanciato l'assalto, condotto ricorrendo alla magia di Francisco[4] e di Adrie Niz.

A bordo della Morkoth scoprono subito che questa è protetta da diversi seguaci del kraken Slarkrethel, rei di aver ucciso la regina Neri e aver rapito il suo consorte Hekaton. Questi è magicamente legato al ponte della nave con catene che lo mantengono in uno stato di torpore indotto. Al comando della Società del Kraken si trova un arcimago alphantiano pazzo,

di nome Tholtz Daggerdark le cui capacità magiche però non risentono minimamente dall'instabilità mentale. Ucciderlo si rivela così un'impresa tutt'altro che semplice e breve. Infine però anch'egli deve cedere e colpito dai fendenti mortali di Vimak e Thoragorn viene ridotto a brandelli. Il suo servo nonché primo marinaio della Morkoth, il mezzorco Rool, si arrende vedendo la mal parata e confessa i suoi crimini e quelli di Daggerdark e dei suoi uomini. Appena è liberato dalle catene magiche, re Hekaton viene messo al corrente di quanto occorso a lui, alla consorte, la regina Neri e al complotto ordito alle sue spalle da lymrith e dalle figlie Mirran e Nym. Sconvolto, il re dei giganti giura vendetta nei confronti dell'antica draghessa ma non v'è respiro per i sette avventurieri in quanto, dall'abisso del Mare di Esterhold, giunge in tutta la sua titanica e dirompente forza il kraken Slarkrethel. Questi si accanisce sulla Morkoth stritolandola e riducendola a brandelli in pochi istanti ma fornendo così a Rek Sai e ai suoi compagni il tempo di fuggire a Maelstrom ricorrendo ancora una volta al potere della Conchiglia del Teletrasporto.

- - -

10-23 THAUMONT 1.006 AC
THE GOLDEN GOOSE (STORM KING'S THUNDER)

Note

1. Lo "Squalo-dei-Cieli" è una nave volante di costruzione gnomica molto simile ad uno zeppelin.
2. Lollo Flannel è lo gnomo a capo della ciurma dello "Squalo-dei-Cieli". Amico di lunga data di Bambra Gallegher e dell'uomo drago Thoragorn.
3. La Morkoth è una nave alphetiana dalla strana forma di seppia, protetta alla divinazione da potenti incantesimi. L'equipaggio è composto in gran parte di adepti della Società del Kraken, una misteriosa setta che di esaltati seguaci dell'Immortale Slizzark la Strisciante e del kraken Slarkrethel, suo Primo Sacerdote.
4. Il chierico di Ixion lancia il solito Wind Walk dopo che la compagna mezzelfa aveva evocato nebbie di natura magica per coprire la loro operazione di arrembaggio.

LA NAVE MORKOTH



CXVII. Determinato a ripristinare quanto prima l'Ordinamento [1] e a liberare dalla stasi magica in cui si trova l'amata figlia Serissa, Hekaton, non appena rientrato a Maelstrom, si rintana nella caverna della meditazione per cercare, grazie ai poteri divinatori del luogo, di individuare dove si nasconda l'odiata draghessa blu lymrith. Nel frattempo gli avventurieri hanno modo di riposarsi e riorganizzarsi in vista del nuovo e imminente viaggio. Francisco, in particolare dopo aver ascoltato il resoconto dettagliato del soggiorno a Nuova Thonia di Alethra, decide di doversi fermare per alcune importanti ricerche. Con lui resterà anche il fedele amico Vimak. Nel frattempo l'Imperatore Uthor, fratello di Hekaton, assembla la squadra di giganti delle tempeste che accompagneranno Hekaton nella sua ultima battaglia contro il drago. Per questo vengono scelti i giganti Nimir e Orlektio e le gigantesse Shaldoor e Vaasha. Il giorno seguente re Hekaton si presenta nella sala del trono con le informazioni raccolte grazie alla magia divinatoria. lymrith si nasconde con buona probabilità in una ampia zona desertica situata a est delle Marche di Nuova Thonia, l'Anauroch: un'area brulla che funge da cuscinetto tra le temperate Marche di Nuova Thonia a ovest e l'immensa steppa di Jen a sud-est. E' così che Adrie Niz, Alethra, Glimreen, Rek Sai e Thoragorn partono insieme a re Hekaton e ai quattro campioni della razza dei giganti verso est. Per affrontare il lungo viaggio decidono di utilizzare dei roc, delle gigantesche aquile ammaestrate e usate dai giganti della tempesta per i lunghi viaggi. Sul finire del 27 Thaumont il gruppo, dopo aver sorvolato le Marche di Nuova Thonia giunge nei pressi dell'antica città fantasma di Ascore[2] e qui seguendo in volo la direzione sud-est verso l'area più desertica scorge delle antiche rovine di quello che sembra essere un enorme anfiteatro. Thoragorn dalla vista aguzza riesce a scorgere numerose gargolle appollaiate nei pressi dell'anfiteatro qualche istante prima che queste riescano ad armare e usare un trabucco il cui dardo colpisce di striscio re Hekaton. Questo induce a pensare e a intraprendere un approccio più prudente e così il gruppo scende a un migliaio di passi a sud del teatro. Rek Sai, usando la statuina magica del cavallo-incubo[3] comincia ad avanzare entrando ed uscendo la Piano Etereo. Gli altri compagni bevono la pozione donata loro da Serissa della dimensione dei giganti e poi partono all'assalto. La battaglia che coinvolge i cinque giganti della tempesta e i cinque compagni li vede impegnati prima contro l'esercito di gargolle poste a difesa dell'anfiteatro e in seguito contro Anaxaster e Chezzaran i due giovani figli di lymrith[4]. Solo quando i demoni elementali della terra sono in gran parte distrutti e simile sorte si avvicina anche per i due figli, lymrith decide di uscire dal sicuro della sua tana nel deserto e di attaccare il gruppo. Lo fa con ira e furia veemente e a farne quasi subito le spese sono Rek Sai prima e Adrie Niz [5] poi giunta in soccorso dell'amico morente. Ridotta da sola a dover fronteggiare un nemico numericamente così superiore la draghessa opta infine per una ritirata strategica nella sua tana. Il primo atto della battaglia sanguinosa segna una prima vittoria per il gruppo ma tutti sono consapevoli che il vero scontro deve ancora avere inizio.

24-27 THAUMONT 1.006 AC

IL DESERTO ROCCIOSO DI ANAUROCH, EST DELLE MARCHE DI NUOVA THONIA
(STORM KING'S THUNDER)

Note

1. Per farlo re Hekaton deve poter riprendere controllo completo di Maelstrom e del trono di Wyrmskull e conseguentemente dello scettro di Korolnor attualmente in mano all'odiata Iymrith;
2. Ascore, o ciò che ne rimane, era un'antica città dei nani kogolor che abitavano la superficie di Mystara prima del cataclisma della Grande Pioggia di Fuoco che ne decretò l'estinzione. Le sue rovine sono reclamate da Iymrith come estensione del suo dominio sul deserto di Anauroch;
3. Figurine of wondrous power: nightmare
4. Anaxaster e Chezzaran sono due draghi blu giovani
5. Con l'uomo-diavolo Rek Sai praticamente morto, Adrie Niz è costretta a fare ricorso per la prima volta al miracoloso kit medico trovato nella stazione Caduceo [Revivify] per strapparlo per un soffio all'abbraccio di Thanatos.

LA TITANICA IYMRITH E LA SUA TANA NEL DESERTO DI ANAUROCH



CXVIII. Il gruppo ha giusto il tempo per curarsi e per abbozzare un piano per procedere con la caccia all'antico drago Iymrith quando, provenienti da ovest, si scorgono due nuvole in rapido avvicinamento. A tutti è fin troppo chiaro che possa trattarsi dell'amico Francisco [1] e con lui il goliath Vimak, giunti giusto in tempo per unirsi alla fase finale della caccia alla grande draghessa. E' così che, senza indugi e guidati da re Hekaton in persona, ansioso di portare a compimento la sua vendetta contro il drago, sei dei compagni si calano nella forra nella quale era entrata Iymrith pochi minuti prima. A presidiare l'esterno della tana restano Alethra e la gigantessa delle tempeste Shaldoor. Il gruppo è così composto oltre che da

Francisco e Vimak anche da Thoragorn, Glimreen, Adrie Niz e Rek Sai oltre che dai giganti Hekaton, Nimir, Orlekto e Vaasha.

L'enorme buco nel terreno porta ad una antica sala in rovina, di dimensioni ciclopiche e ricoperta da grandi mucchi di sabbia, vere e proprie dune. Le evidenti tracce del passaggio del drago conducono verso nord, ad un ampio corridoio che si affaccia in un antico tempio, sorretto da sei pilastri titanici e sul cui fondo si scorge una fossa piena di miasmi verdastri e la statua di un abominevole serpente a sei teste. Di fronte alla statua si trovano tre umani che cantilenano una nenia rituale in una lingua misteriosa e musicale che Rek Sai riconosce essere la lingua dei serpenti [2]. Prima che Thoragorn scateni la sua ira contro il terzetto e Vimak uccida con un sol colpo di giavellotto l'officiante principale dello strano rito da questi apprendono pochi e sconclusionate parole circa il loro dio Dendar, il Serpente della Notte, pronto a giungere sulla terra per divorare il mondo e gettarlo in un abisso di perenne oscurità[3]. La battaglia ha inizio e presto giungono altri ibridi uomo-serpente a fiancheggiare i due officianti rimasti. Dalla fossa fitta di miasmi verdognoli intanto fuoriesce un enorme serpente a sei teste che subito ingaggia un violentissimo scontro con Hekaton da cui è quest'ultimo ad uscire sconfitto. A sovvertire gli esiti della battaglia che però pian piano stavano cominciando a pendere dalla parte del gruppo composto dalla strana alleanza tra uomini e giganti della tempesta è l'improvviso sopraggiungere di lymrith che sbucando da sotto una duna di sabbia comincia a colpire con i suoi letali e potentissimi fulmini. Hekaton viene colpito a morte dall'anatema serpentiforme [4] e salvato solo in estremo da Rek Sai che lo stabilizza ricorrendo al congegno salva-vita ritrovato nella stazione Caduceo. E' a quel punto che, uno dei giganti, Orlekto compie il suo tradimento e uccide il suo re. Nel frattempo Vimak e Thoragorn sono impegnati a combattere lymrith che continua con la sua tattica di mordi e fuggi protetta dalla montagna di sabbia entro la quale si nasconde. Francisco, l'unico dei sei compagni a non aver assunto la pozione della crescita dei giganti viene preso di mira dall'antica draghessa e prima fatto oggetto di ripetuti soffi elettrici, poi infine afferrato, morso e stritolato fino al raggiungimento dello stremo delle forze. A nulla serve l'intervento degli amici e dei giganti Nimir e Vaasha, che nel frattempo hanno ucciso il traditore Orlekto. Francisco, probabilmente morto e stretto tra le grinfie dell'antico drago blu, viene portato da quest'ultimo sotto la sabbia. Non appena il duo scompare alla vista dei compagni un irreale silenzio cala nella sala dell'antico tempio.

27 THAUMONT 1.006 AC

IL DESERTO ROCCIOSO DI ANAUROCH, EST DELLE MARCHE DI NUOVA THONIA
(STORM KING'S THUNDER)

Note

1. Francisco aveva preferito prendersi alcuni giorni per meditare e decidere il da farsi circa alcune nuove informazioni condivise da Alethra dopo il suo ricongiungimento con il gruppo dopo il soggiorno a (Regno di) Thonia. Grazie al velocissimo incantesimo di WIND WALK aveva poi recuperato in gran parte il ritardo accumulato.
2. La cantilena, che si ripete ciclicamente senza sosta, recita più o meno: "Maceria e rovina, lampo e tuono / lascia che rivendichino il bottino del drago / la morte è vicina! / Il suo destino è arrivato! / per lama e incantesimo lei soccomberà".

3. Come avvenuto in passato anche per Memnor e Uthgar questi nomi, associati a divinità, non hanno riscontro alcuno nelle conoscenze individuali dei personaggi.
4. la bizzarra e gigantesca creatura dalle fattezze di serpente a sei teste, dotata di strabilianti poteri magici

UNO DEI MISTERIOSI UOMINI-SERPENTE PRESENTI NELLA TANA DI IYMRITH



CXVIII. Ancora scombussolati e confusi per l'inatteso epilogo dello scontro con Iymrith il gruppo, a cui nel frattempo si è aggiunta Alethra attirata dagli echi della battaglia, da fondo alle proprie magie curative e, con Vimak e Thoragorn, perlustra velocemente il complesso di stanze che però sembrano non condurre a nulla. A quel punto l'uomo drago, uscito dal complesso di stanze che fungono da tana dell'antico e malvagio drago, scorge una gargolla sopraggiungere in volo dal complesso di mura diroccate posto a sud dell'anfiteatro. L'elementale di pietra, avvicinato da Rek Sai, si rivela essere un messaggero di Iymrith che porta una proposta da parte della sua signora [1]. La proposta viene rifiutata ma, seguendo il volo della gargolla, è chiaro che quella da lei presa sia l'unica via libera per giungere al cospetto del drago. Scesi nuovamente nel sottosuolo, gli avventurieri e i giganti rimasti devono superare una stanza brulicante di enormi vermi purpurei. Prosegue quindi la marcia lungo uno "stretto" passaggio di terra e sabbia che costringe a muoversi in fila indiana. D'improvviso una parte del soffitto cede e Thoragorn e Rek Sai rimangono sommersi da tonnellate di sabbia. Lo stregone si libera ricorrendo alla magia del teletrasporto[2] per tornare indietro da Vimak, Glimreen e Adrie mentre l'uomo drago si fa strada scavando nella sabbia per ricongiungersi alla testa del gruppo composto da Alethra, re Hekaton e Shaldoor. Il quartetto spunta così in un enorme complesso, con alte dune di sabbia ai lati e una struttura semi distrutta di mattoni al cui interno scorgono il corpo di Francisco. Quando Alethra si avvicina per soccorrere l'amico e mentore, apparentemente vivo ma incosciente, tutt'attorno a lei si alzano turbini di sabbia e monete, che a mucchi sparsi ricoprivano il pavimento, che la attaccano. Ai quattro elementali dell'aria si aggiungono presto sei mummie che emergono da altrettante fosse del terreno. Una di queste indossa paramenti religiosi che la riconducono, per esperienza e conoscenza, all'antica civiltà di Nithia[3] e sembra padroneggiare potenti sortilegi clericali. Infine giunge anche Iymrith che, spuntando

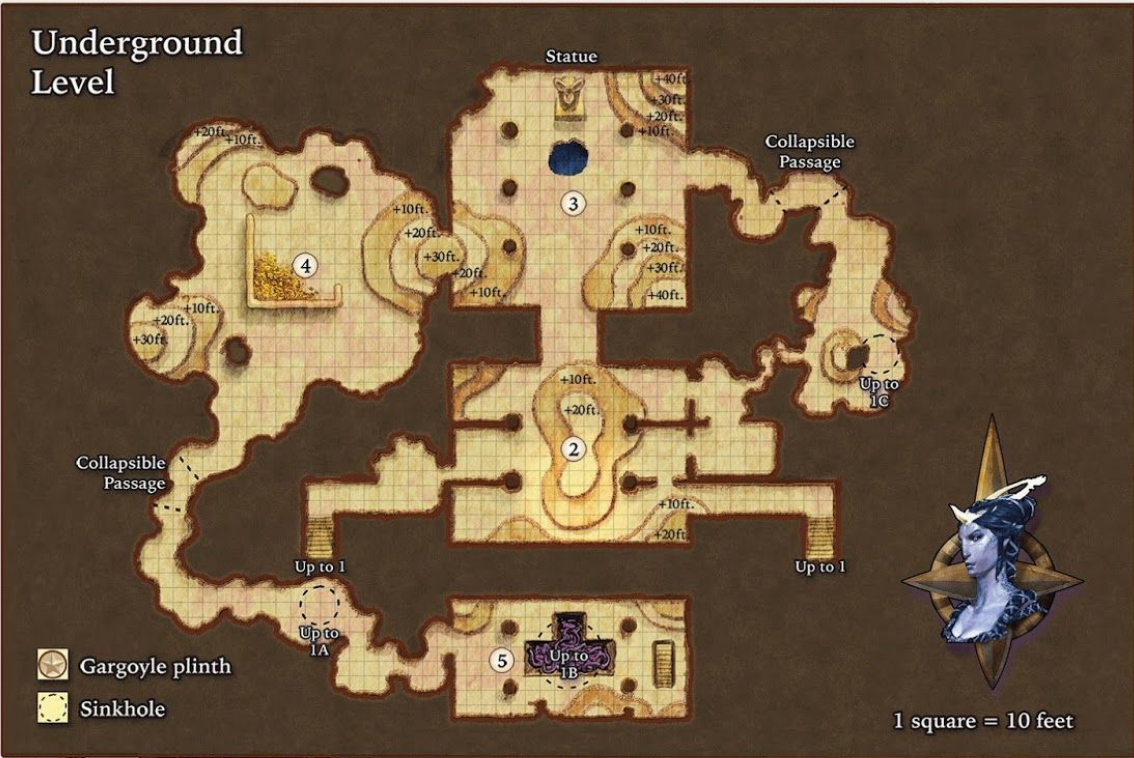
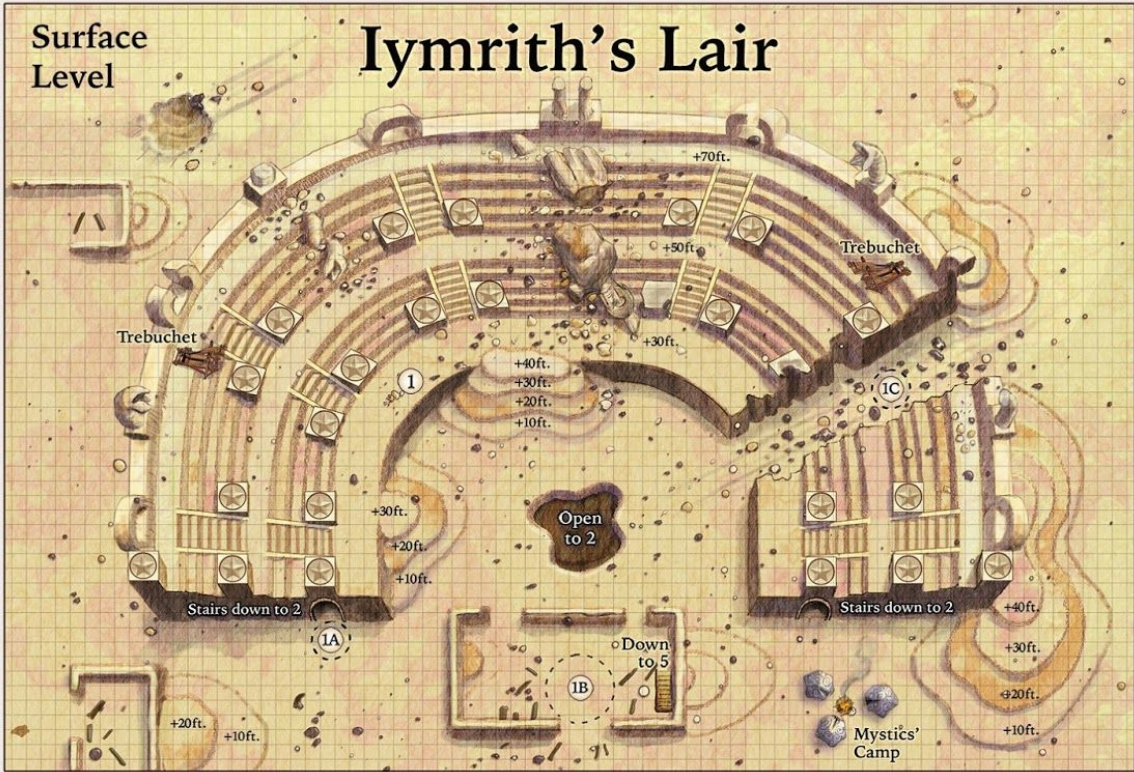
da una duna di sabbia, riprende a colpire con attacchi repentini e furtivi. Ad aiutare i compagni, chiaramente in difficoltà, giungono Rek Sai e Vimak che ricorrono nuovamente ad un teletrasporto magico[2]. Glimreen e Adrie invece giungeranno sul luogo della battaglia, scavandosi un tunnel nella sabbia, solamente a scontro finito. La battaglia, ancora una volta, si svolge in maniera caotica, con repentini stravolgimenti e cambi di fronte e con l'ennesima morte e resurrezione[4] di re Hekaton lanciatosi con impeto selvaggio contro la sua arcinemica. Infine è Thoragorn che giunto in soccorso del re dei giganti riesce a sferrare il colpo mortale che abbatte l'antico drago blu. Eliminata anche l'insidia costituita dalle mummie nithiane, il gruppo riunito nuovamente, può finalmente festeggiare la meritata e sofferta vittoria.

27 THAUMONT 1.006 AC

IL DESERTO ROCCIOSO DI ANAUROCH, EST DELLE MARCHE DI NUOVA THONIA
(STORM KING'S THUNDER)

Note

1. La proposta di Iymrith è costituita da uno scambio: il corpo del compagno rapito (Francisco) in cambio della promessa, da parte di Alethra, di abbandonare l'anfiteatro e ogni intento bellicoso nei confronti della draghessa. In compenso però re Hekaton potrà sfidarla in un combattimento uno contro uno, all'ultimo sangue.
2. Dimensional Door
3. Francisco, sulle tracce dell'Opale di Fuoco e dell'Occhio di Traldar, era già stato in passato all'interno di una tomba Nithiana mentre Glimreen si era imbattuto nelle storie relative all'antico impero leggendo documenti della Grande Biblioteca di Serraine.
4. Nuovamente il gruppo deve ricorrere al congegno salva-vita di Blackmoor.



CXIX. Tornati a Maelstrom con re Hekaton e i giganti sopravvissuti alla battaglia con Iymrith, il gruppo riceve il giorno seguente, il 28 THAUMONT il massimo degli onori e la più alta onorificenza da parte del signore dei giganti[1]. Il tempo del riposo giunge però brevemente a termine in quanto Francisco riceve un criptico messaggio magico[2] da parte del mago Rheddrian che lo esorta a tornare al più presto Alphatia per poter condividere con lui un'importante informazione. Così la compagnia si mette nuovamente in marcia e dirige velocemente ad Alphatia per poter così incontrare Rheddrian nella locanda "La Rosa dei Venti", luogo del primo incontro, che si trova nella città di Rardish, nel regno meridionale di Randel. Giunti all'appuntamento nel luogo e nel giorno prestabilito, il 7 FLAURMONT, Francisco e Adrie percepiscono fin dall'esterno della grande locanda che qualcosa sta interferendo con essa[3]. All'interno la locanda, animata e popolata di avventori, sembra essere cristallizzata, come se il tempo avesse cessato di scorrere normalmente al suo interno. Dalla stanza del primo incontro privato con Rheddrian giungono lampi di energia e tuoni. Alethra è la prima ad affacciarsi sull'ambiente interno. Qui si trova Rheddrian, circondato e aggredito da nove creature celestiali dalle fattezze richiamanti per certi versi a dei pegatauri. L'uomo delle stelle è avvolto da un campo di forza protettivo ma sembra a stento riuscire a contrastare l'attacco delle creature. In un tavolo nella stanza, immobili e paralizzati nel tempo si trovano Arian Storm, l'amica di Rheddrian conosciuta a bordo della nave Endurance e Jasir Asani, il mercenario di Minaea legato sentimentalmente a Alethra. I nove celestiali, interrogati da Francisco e Alethra, affermano di essere il braccio esecutore del volere dei Sette Arcangeli signori di Bettelyn. Rheddrian, stando alle loro parole, s'è macchiato di un crimine contro la Chiesa dei Sette e per questo è stato condannato. A nulla serve il tentativo del chierico di redimere in maniera pacifica la situazione e quando egli menziona di essere un Chierico Inquisitore di Ixion la situazione sembra addirittura peggiorare. A quel punto, rispondendo al richiamo d'aiuto di Rheddrian, Glimreen si getta nella mischia seguito da Vimak. Lo scontro con l'angelo Alleanza [4] e i suoi sottoposti gli angeli Approvazione [5] si rivela così inevitabile. Alcuni istanti prima della fine della battaglia e subito prima che il tempo riprenda a scorrere normalmente nella locanda, nella stessa si apre un portale magico da cui emerge un umano, sicuramente un mago molto potente, dall'aspetto emaciato e triste. Si tratta del mago Raisten Zargos, uno dei membri del Primo Scudo[6] che liberarono Rheddrian dallo scudo-specchio nel quale era finito dopo l'implosione della nave spaziale FSS Beagle.

Finito lo scontro, Rheddrian conferma che questi celestiali sono al servizio della Chiesa dei Sette, un ordine clericale devoto a sette arcangeli immortali[7] venerati quasi esclusivamente nel regno confinante di Bettelyn. Lui, continuamente alla ricerca di eventuali interferenze di natura soprannaturale, aveva deciso di indagare sul misterioso culto spinto dalla rivelazione di una delle sette profezie[8] ad esso associate. L'indagine aveva però attirato l'attenzione della Chiesa dei Sette che aveva mandato l'angelo Alleanza a ucciderlo.

Usciti dalla locanda, il gruppo dirige verso l'area portuale di Rardish e nel frattempo Rheddrian fornisce le ultime informazioni circa "il sole rosso" cercato da Francisco. Questo sarebbe stato trovato da uno dei suoi Scudi attivo nell'isola di Aegos, arcipelago delle Isole Alatiene, situate a sud di Alphatia e dell'Isola dell'Alba. Lo Scudo indagava per conto suo circa l'improvvisa scomparsa di numerose persone, soprattutto lavoratori, dall'isola ma da diversi giorni non da più sue notizie. Rheddrian chiede a Francisco di recarsi ad Aegos sia per proseguire nella propria ricerca personale ma anche per trovare notizie dei suoi agenti in loco. Per questo mette a disposizione la nave Endurance con il cui capitano, la bella Jenny

“Ruby” Harken, vanta un credito. Sarà lei dunque a portarli a Aegos. Infine comunica che ha intenzione di servirsi di Jasir Asani e di Arian Storm per costituire uno Scudo nell’area Minaeana e che questi era a Rardish proprio per tale scopo. Infine comunica che si recherà nel Regno di Karameikos per svolgere nuove indagini [9].

28 THAUMONT - 7 FLAURMONT 1.006 AC

MAELSTROM. CITTA' DI RARDISH, REGNO DI RANDEL, IMPERO DI ALPHATIA

Note

1. Ad ognuno dei sette membri della compagnia Hekaton dona una tavoletta di platino (valore 250 gp) recante le rune VENN (Amici) e KONG (Re). Di per sé non è magica ma vi consentirà, se mostrata ad un gigante, di avere VANTAGGIO nei check di carisma relativi a PERSUASION, DECEPTION e INTIMIDATION.
2. RITROVATO UNO SCUDO SMARRITO DA TEMPO. CAMBIATO. RIPISTA EFFIGE SOLO ROSSO. CREDO POTREBBE PIACERTI. MASSIMO RISERVO. TROPPE PERSONE BRAMANO I MIEI OGGETTI D'ARTE.
3. Avvisati dello strano sentore, Glimreen e Alethra attivano i loro sensi. Lo gnomo percepisce sull’edificio una potente aura di Trasmutazione mentre la paladina della Triade la presenza inequivocabile di essere celestiali.
4. Alleanza è un angelo che appartiene alla schiera dei principi celesti, settima fila della gerarchia angelica e parte della terza sfera. Il suo aspetto è quello di un centauro alato, avvolto di luce dorata e vestito con un’imponente armatura d’oro. La sua spada fiammeggiante ha il dono di allungarsi a piacere tramutandosi così in una frusta di energia radiante e fuoco sacro. Dai suoi occhi partono lampi di luce con i quali è in grado di incenerire i nemici.
5. Approvazione (Accolade) si presenta in quattro forme diverse, distinte dal colore dell’armatura (blu, rosso, giallo e verde) e dalle armi brandite (martello, lancia, scudo armato e spada). Fisicamente appaiono come l’Alleanza e come questa appartengono alla terza sfera celeste sebbene siano adepti facenti parte delle schiere inferiori.
6. Alcuni compagni lo riconoscono in quanto visto in precedenza nei sogni/visioni inviati da Rheddrian tramite l’amico gnomo Glimreen. Il giovane tuttavia appare innaturalmente invecchiato e stanco, sebbene sembri comunque padroneggiare un incredibile potere magico.
7. La Chiesa dei Sette, estensione dell’antico culto alphetiano noto come I Tre, è formata da sei arcangeli (i tre originali Eyoth, signora e patrona della magia, Sabbaiah, incarnazione della guerra e Horana, morte, onore e tradizione a cui in seguito si sono aggiunti Astafiel, vita e amore, Ardoryl, luce, legge e purezza e Elarion, l’araldo cacciatore) sotto la guida indiscussa del misterioso Arcangelo Samarion.
8. I Sette sembrano essere gli unici depositari di una profezia nota come Hebdomadea, la “rivelazione dei sette” o la “verità dei sette”, una verità composta da sette versi misteriosi e sconosciuti. Rheddrian era venuto a capo della prima rivelazione, quella fatta dall’Arcangelo Elarion: “un potente carro delle stelle, nell’oscurità per sempre nascosto” e lo aveva associato alla sua nave spaziale.

9. Dopo oltre trent'anni di sudditanza all'Impero di Thyatis, il Granduca Stephan Karameikos III si è autoproclamato re, ha denominato il Granducato come Regno di Karameikos ma soprattutto ha annunciato la propria neutralità rispetto al conflitto tra gli Imperi di Thyatis e Alphatia rompendo di fatto un'allenza secolare. L'improvviso cambio di attitudine rispetto al vecchio alleato potrebbe essere una semplice mossa politica da parte di Re Stephan Karameikos ma potrebbe anche indicare l'interferenza di forze occulte e ultraterrene per una più grave macchinazione.

L'ANGELO ALLEANZA



CXX. A bordo della Endurance II, la sventurata nave del capitano Harken la compagnia, allargata temporaneamente anche a Jasir Asani e ad Arian Storm, intraprende un lungo viaggio che ha come destinazione finale la città di Aegopoli, capitale di Aegos uno dei quattro regni satelliti dell'Impero alphatiano e facenti parte dell'arcipelago delle Isole Alatiane. I primi giorni trascorrono sereni e senza alcun intoppo e questo consente finalmente al gruppo riunito di poter affrontare in maniera seria e dettagliata quelli che si prospettano essere di qui in avanti gli obiettivi e i proponimenti del gruppo. In particolare è il momento per Francisco e Alethra di condividere alcune informazioni circa l'Uovo di Folaga fin qui tenute nascoste, anche ai compagni. Il chierico e la paladina di Ixion raccontano quindi che, attraverso diverse esperienze oniriche condivise, i colloqui con l'Arcivescovo di Serison[1] e le ricerche effettuate nello stesso Regno di Thonia, hanno appreso che l'Uovo

di Folaga, temporaneamente fermato grazie al successo sui quattro culti del Male Elementale, potrà essere fermato una volta per tutte solamente in un tempo diverso da quello attuale e bensì solamente nel passato, ovvero durante il regno di Uther Andahar, primo re di Blackmoor. Per compiere un simile viaggio a ritroso nel tempo sarà necessario trovare un luogo, o meglio un artefatto risalente ai tempi di Blackmoor, noto come la Locanda del Buon Ritorno. Trattandosi però di qualcosa legato strettamente alla magia selvaggia di Blackmoor e in continuo spostamento nello spazio e nel tempo, per localizzarla è necessario viaggiare fino ad un luogo conosciuto solamente come l'Osservatorio di Ossidiana. Il problema è che questo luogo si trova nello spazio che circonda il pianeta di Mystara e quindi oltre lo Scudo-Celeste[2]. Per quanto è dato sapere e la conferma di ciò è data anche curiosamente dall'uomo drago Thoragorn che racconta la sua esperienza a bordo di una torre volante posseduta dal gigante delle nuvole Zephiros[3], gli unici accessi naturali per riuscire e far breccia nello Scudo-Celeste sono alcuni vortici di natura misteriosa[4] e assolutamente randomica e pertanto imprevedibili. I Cavalieri Heldannici pare però che posseggano a bordo delle loro navi volanti da battaglia, gli Sparvieri da Guerra, speciali lance energetiche, i perforatori di nubi, in grado di ricreare tramite delle fratture temporanee dello Scudo-Celeste, l'apertura di uno dei suddetti vortici. Alethra afferma inoltre che, vista la natura inospitale dello spazio aperto, ha commissionato la creazione di una pozione per riuscire a sopravvivere per un tempo limitato oltre i confini dello Scudo-Celeste. Al momento lei e Francisco e chiunque vorrà d'ora in avanti proseguire nella lotta all'Uovo di Folaga, sono diretti ad Aegos perché qui uno degli agenti di Rheddrian, ora scomparso, aveva riferito di un "sole rosso". Stando alle informazioni in loro possesso "là dove il sole è rosso e il mondo capovolto" potranno trovare uno degli sparvieri heldannici, necessari per viaggiare fino all'Osservatorio. La missione si prospetta, con buona probabilità, senza ritorno in quanto, ne sono consci, cambiare il passato di Mystara fermando l'Uovo e la Grande Pioggia di Fuoco finirà con l'alterare inevitabilmente anche il presente per come esso è ora. Tutti i compagni, messi di fronte alla vera verità e allo stato delle cose, decidono però di proseguire nel viaggio e di affrontare insieme anche quest'ultima parte della missione.

L'incontro è bruscamente interrotto da uno scossone che scuote e inclina pericolosamente la nave. Saliti sul ponte apprendono che la Endurance II sembra essersi incagliata su alcuni scogli e su un fondale corallino molto basso. Questo sembra essere l'estensione naturale di un'enorme isola tropicale che però non figura su nessuna mappa e che, complice una misteriosa foschia, è stata individuata solamente all'ultimo non consentendo così al seppur esperto equipaggio al servizio del capitano Harker di evitarla. Mentre Vimak, insospettito dalla presenza dell'isola, inizia un rituale in grado di metterlo in comunione con le forze della natura circostanti, l'uomo drago sopraffatto dalla curiosità si getta in mare per dirigere ad ampie bracciate verso la misteriosa terra. Non appena il goliath ha il responso alle sue interrogazioni divine, l'isola cela un male alieno e al suo interno vi si trova sicuramente un tempio blasfemo, Alethra impartisce l'ordine di far calare una scialuppa. Glimreen e Adrie, oltre a Arian Storm e Jasir, restano sulla nave per aiutare la ciurma della Endurance II a mettere al riparo beni e vettovaglie. Con la paladina decidono di scendere a terra quindi Rek Sai, lo stesso Vimak e Francisco. Prima che siano ancora tutti a bordo della piccola lancia e che Thoragorn sia giunto sull'isola l'uomo drago è attaccato da un'enorme creatura a forma di calamaro gigante e da alcuni strani uomini dai sporgenti occhi vitrei, le branchie e le sovrumane doti da nuotatori. Ne scaturisce uno scontro molto violento in cui tre degli uomini

pesce muoiono. La creatura dai lunghi tentacoli invece riesce a darsi alla fuga protetta dalle sue doti mimetiche e a sparire nel profondo blu seguita a ruota dal quarto uomo pesce. Sia Francisco che Vimak, alla fine dello scontro, hanno netta e chiara la sensazione che la creatura incontrata fosse la stessa intravista nel covo del pirata Jarzon.

8 FLAURMONT 1.006 AC
IL MARE DI ALPHATIA

Note

1. Capitale del Regno di Nuova Thonia
2. Uno schermo di natura magica che circonda il pianeta e che impedisce a oggetti che siano al suo interno di fuoriuscire dal campo gravitazionale del pianeta!
3. Mesi prima, in compagnia dei suoi amici e compagni di uno degli "scudi" di Benekander avevano viaggiato a bordo di una torre volante posseduta da un gigante delle nuvole abbastanza eccentrico. Accusati del furto della Nightstone, una reliquia trafugata in realtà da altri giganti delle nuvole, erano stati inseguito da uno sparpiero, una delle navi volanti da guerra dei cavalieri di Heldann e ne avevano rubato il perforatore di nubi col quale si erano aperti una via di fuga oltre lo Scudo-Celeste.
4. I Vortici Vortigern che prendono il nome dal mago alphantiano che per primo li studiò e li sfruttò per uscire dall'atmosfera di Mystara



CXXI. La compagnia decide di far luce sui misteri dell'isola e quindi sbarca nelle sue bianche spiagge coralline. Qui però è subito assalita da grotteschi granchi albi che usano teschi di creature morte, probabilmente le precedenti prede, come guscio. E' subito chiaro, fin dal primo approccio, che avventurarsi nell'isola sarà impresa tutt'altro che facile in quanto tutte le creature che la abitano sembrano essere ostili e in qualche modo desiderose di fermare l'avanzata del gruppo verso il centro dell'isola stessa. Dopo diversi incontri con alcune delle creature e bestie che animano la fitta giungla dell'isola[2], Francisco e compagni decidono di ricorrere alla magia e, trasformati in nuvole[1], raggiungono agevolmente l'epicentro da cui si propaga l'aura di aliena malvagità che riveste l'isola. Qui trovano una sorta di tempio di corallo, o ciò che ne resta, al cui centro si apre una profonda voragine. Alcuni uomini pesce sembrano a guardia dell'apertura ma non costituiscono un problema per Vimak, Thoragorn e gli altri. In particolare il mezzo gigante, precipitato nella fossa in seguito ad un furente corpo a corpo con un othyug[3] scorge che nel sottosuolo, al centro di un'isola situata in una enorme caverna, diversi uomini pesce stanno eseguendo una sorta di rituale blasfemo.

13 FLAURMONT 1.006 AC
IL MARE DI ALPHATIA

Note

1. Francisco ricorre all'incantesimo WIND WALK tramite il suo medaglione della preghiera
2. Streghe verdi, basilischi e rovi animati.
3. Si tratta di una grande creature con un'enorme bocca centrale e diversi tentacoli che terminano in fitti aculei. La creatura sembrava essere dominata dagli uomini pesce e al loro servizio.



CXXII. Il gruppo, tra la scelta di abbandonare subito l'isola o entrare nella forra naturale e provare ad interrompere il blasfemo rituale degli abitanti del profondo opta per questa seconda possibilità. Una scossa tellurica fortissima squassa però l'isola e interrompe le loro riflessioni. Subito dopo i sette amici vengono investiti da una sensazione, simile ad un'onda di marea montante, che mina alle radici le loro certezze. La stessa Alethra, incrollabile nella sua fede e immune a ogni forma di paura[1] vacilla di fronte a questa imprevista minaccia. Alla fine in cinque decidono di scendere nel buco naturale: Francisco, Adrie Niz, Vimak e la stessa Alethra che lo fanno trasformandosi nuovamente in nuvole. Lo gnomo Glimreen invece ricorre ai suoi stivali magici. Rek Sai invece è l'impavido, fino a quel momento, Thoragorn tentennano di fronte al terrore antico e potente che trasuda dal cuore dell'isola. Scesi nella caverna sottostante, a ottanta piedi di profondità, i cinque vengono accolti dal capitano dei pirati Jarzon[2], ora definitivamente trasformato in una creatura aberrante[3] col corpo interamente rivestito di conchiglie e mitili. Con lui ci sono alcuni suoi marinai avviati alla trasformazioni in abitanti del profondo, un paio di chuul[4] e abitanti del profondo dai poteri divini. Tra la schiera di seguaci di Slizzark si eleva infine una piccola statuetta di traslucida pietra nera venata di striature verdastre. Essa raffigura la dea Slizzark[5] e sembra animata dal potere stesso della dea in quanto si sposta nell'aria volando ad incredibile velocità. La cruenta battaglia è brutale e le assenze di Thoragorn e Rek Sai incidono nella battaglia, almeno nelle fasi iniziali. Nonostante questo però Glimreen e Adrie riescono con le loro magie arcane a far pendere dalla parte del gruppo le sorti della battaglia mentre a turno Vimak e Alethra cadono a terra per poi prontamente rialzarsi sorretti e aiutati dai compagni e da Francisco. Alla fine l'idolo è abbattuto, incenerito dalla tempesta di fuoco scagliatagli contro dal chierico di Ixion, animato da ardente potere. La battaglia però è tutt'altro che conclusa; al centro di un'isola, nell'enorme lago sotterraneo che si apre di fronte ai compagni alcuni abitanti del profondo stanno eseguendo il loro blasfemo rituale. Un vortice enorme si forma tra la spiaggia dove si trovano Vimak e compagni e l'isola e questi subito si apre come una porta sull'Abisso[6]. Dal portale si erge la titanica figura di una creatura mostruosa e blasfema. Ha la testa flaccida di un'enorme piovra e braccia lunghe e sproporzionate che terminano in artigli lunghi e neri. Gli occhi sono vitrei e acquosi e la bocca irta di zanne acuminata. La pelle traslucida e giallastra, ricoperta di scaglie e la lunga coda simile a quella di un serpente marino. Quello però che colpisce più di tutto gli avventurieri oltre alle forme titaniche è il senso e la sensazione di essere dinanzi a una creatura di natura superiore e ultraterrena. Questa trasforma subito uno scoglio in una grande creatura dalle forme instabili e mutevoli con lunghi artigli e una larga bocca in continua mutazione. Sullo sfondo, nell'isola al centro del lago sotterraneo, un abitante del profondo e i suoi seguaci portano avanti il rituale dagli intenti misteriosi. Alethra riesce subito a cacciare la nuova creatura informe dal Primo Piano, esiliandola nel Piano celestiale dell'Immortale Ixion. La bestia dell'Abisso allora la punisce distruggendole la mente e annichilandola con un'ondata di energia psichica. Nel giro di brevi istanti cadono anche Thoragorn e Adrie Niz colpiti ripetutamente da raggi di gelo e archi di fulmini e dalla creatura informe, ritornata dal suo breve esilio. La situazione allora sembra davvero perduta e a nulla è servito che anche Rek Sai sia sceso ad aiutare i compagni[7]. A quel punto allora Francisco decide di far ricorso ancora una volta alla Verga della Sicurezza e con i suoi compagni fugge nel semipiano da questa generata, fuori dalla portata della bestia dell'Abisso e dell'errante dimensionale.

13 FLAURMONT 1.006 AC
IL MARE DI ALPHATIA

Note

1. La paladina di Ixion è notoriamente immune ad ogni forma di paura, sia essa di natura naturale o magica. Questa volta però anche lei prova una forte sensazione di orrore e deve far ricorso alle sue energie interiori e alla sua fede per superare l'imprevista sensazione di terrore provata.
2. Il pirata minaeano Jarzon, leader del Culto del Kraken, vecchia conoscenza di Francisco, Glimreen e Vimak, incontrato nella costa di Bellissaria rapiva i marinai delle navi depredate per sacrificarli alla sua dea degli abissi marini.
3. Il capitano pirata Jarzon ha venduto l'anima e se stesso alla dea Slizzark "la Strisciante" che lo ha trasformato in un sacerdote del kraken
4. Aberrazioni marine dall'aspetto di grosse aragoste in grado di ergersi sulle grosse zampe posteriori e dalle potenti tenaglie.
5. Slizzark la Strisciante, conosciuta anche con l'appellativo di "Colei che sta in agguato" o "Colei che si annida sotto il mare", signora delle creature marine malvagie.
6. L'enorme maelstrom si rivela essere un portale magico che connette direttamente il Primo Piano Materiale ad un luogo remoto in un abisso profondo e scuro, come la notte più buia.
7. Prima di lui era già sceso nella forra anche Thorgorn che aveva vinto la paura generata dall'onda di energia blasfema che era seguita alla scossa di terremoto



CXXII. I sette compagni d'avventura si ritrovano in una cabina della nave Endurance II, assolutamente sbalorditi e confusi e con la netta sensazione di un profondo buco nella propria memoria. Il più confuso e sotto shock sembra essere lo gnomo di Serraine Glimreen Lodestar che guarda con sconforto il suo piccolo disco di adamantio spezzato in due[1] mentre nella mente del saggio Francisco riecheggiano strane parole che dovrebbero essere di conforto ma che invece gli creano ancora maggiori incertezze e dubbi[2]. Dal resoconto di Jasir Asani, Arian Storm e del capitano della nave, Jenny "Ruby" Harken apprendono che il loro sbarco nell'isola misteriosa, di cui conservano memoria, era avvenuto tre giorni prima del loro altrettanto misterioso e insperato ritrovamento tra i flutti del mare, ovvero il 13 Flaurmont. Il giorno 16 l'uomo in cofa aveva avvistato una piccola scialuppa e quando l'avevano raggiunta vi avevano trovato Francisco, Vimak, Thoragorn e gli altri svenuti e incoscienti. Rek Sai e gli altri conservano il ricordo dello sbarco nell'isola, degli incontri con le prime creature dell'isola, dell'arrivo nei pressi della forra ma poi più null'altro.

Dopo un ulteriore paio di giorni trascorsi a bordo della Endurance II, la nave maledetta giunge ad Aegopoli, capitale del regno Alphatiano di Aegos. Dopo essersi congedati dai propri amici che con la nave proseguiranno fino alle città stato della costa Minaeana[3] i sette sbarcano a terra insieme ad altri marinai che intendono approfittare delle "ricchezze" dell'isola[4]. La città, che stando alle informazioni in possesso di Glimreen dovrebbe contare circa cinquemila abitanti, appare invece fin da subito semivuota [5]. Un uomo attira la loro attenzione e quella di una piccola folla gettandosi nel vuoto da una imbarcazione volante sopra le loro teste da un'altezza di alcune centinaia di metri per fermarsi solamente all'ultimo istante, a pochi centimetri dal suolo, grazie all'ausilio di un paio di stivali magici. Questi, un bell'uomo di chiare origini cypro-alphatiane[6], si presenta come Dromedon, il Principe di Aegos ed è subito molto cordiale con gli avventurieri e soprattutto incuriosito per la loro presenza nell'isola. Manifesta per loro un forte interesse, in particolare per Adrie Niz e invita i setti a palazzo reale: una magnifica e imponente struttura con ampi colonnati e chiostri interamente fatta di marmo verde. Qui, oltre ai fratelli e sorelle minori del principe Dromedon fanno la conoscenza di Heldeberan, "lo Sciocco di Nessuno", re di Aegos. Da questi che condivide col figlio l'aspetto fisico(7) e un carattere cordiale apprendono che l'isola nacque principalmente come luogo di audaci sperimentazioni di natura magica finalizzate alla realizzazione di nuove razze e creature. Quello che doveva essere una sorta di zoo all'aperto si tramutò però ben presto, in seguito all'invidia dei maghi alphatiani del regno di Trollhattan, anch'essi specialisti nel creare nuove specie viventi grazie all'ausilio della magia, in uno dei più grandi fallimenti dell'Impero. Oggi solamente la parte occidentale dell'isola è considerata sicura e sotto il pieno controllo di Heldeberan e della sua gente. Il resto è popolato da mostri di ogni specie[8]. Heldeberan, un arcimago schivo e avulso alla vita politica di Sundsvall[9] mostra particolare interesse per Thoragorn, nato anch'egli dagli esperimenti magici di un mago: il Principe von Drachenfels di Aalban, nei Principati di Glantri. Dromedon invece, nel corso di un banchetto offerto loro e allietato dalla musica e dalle poesie di Adrie Niz, offre loro un lavoro ben remunerato: aggregarsi, in qualità di avventurieri, all'esercito imperiale e andare fino alla "fabbrica" di Pittstown. Alla fine della lunga e cordiale cena, a palazzo resta solo Adrie Niz, ospite del principe Dromedon, mentre il resto del gruppo prende alloggio in una locanda al porto per prendere una decisione di fronte alla curiosa proposta di lavoro. Dai locali apprendono che l'intera popolazione in età

da lavoro è stata dirottata a Pittstown, alla “fabbrica” e che anche da altri regni alphetiani stanno giungendo avventurieri e lavoratori allettati dalla promessa di paghe e guadagni più ricchi. In locanda trovano i quattro uomini scesi dalla Endurance II ma anche tre avventurieri, giunti apparentemente nell’isola attirati anch’essi dalla prospettiva di facile arricchimento. Questi sono una coppia di avventurieri che viaggiano assieme, Stryl un cypro-alphetiano di Archport, città meridionale di Alphetia e Torkia di Seagirt di Nuar, una delle Isole di Perla e un terzo individuo che risponde al nome di Kelter Zerben. In particolare quest’ultimo attira la loro attenzione sia per il carattere particolarmente loquace e gentile che per la sua incredibile storia[10]. Alla fine della lunga conversazione con Zerben il gruppo conviene che accetterà l’incarico di recarsi alla “fabbrica” per scoprire cosa si celi esattamente dietro al mistero delle persone scomparse.

- - -

16-18 FLAURMONT 1.006 AC
IL MARE DI ALPHATIA

Note

1. Il disco-specchio, o scudo-specchio o *speculum*, è il dono fattogli da Rheddrian Benekander per consentirgli di restare in contatto con lui. Vista la sua natura Glimreen riteneva fosse un oggetto indistruttibile ma così non è stato!
2. E’ per il vostro bene. Sii forte nella tua fede!
3. Jasir Asani e Arian Storm, su mandato di Rheddrian Benekander si recheranno nell’area sud occidentale del continente di Skothar, sotto il controllo delle città stato di Minaea per portare avanti le ricerche in qualità di un nuovo “Scudo”.
4. Non appena giungono ad Aegos si sparge velocemente la voce che nell’isola è fortemente ricercata forza lavoro che di conseguenza è ottimamente retribuita. Quattro uomini, imbarcati a Rardish a bordo della Endurance II decidono di scendere dalla nave maledetta alla ricerca di maggiore fortuna e ricchezze sul suolo di Aegos.
5. Solo un terzo delle case e delle strutture commerciali appare occupato e la popolazione è prevalentemente composta da bambini, adolescenti e anziani.
6. Pelle ramata, capelli e barba rosse, occhi scuri sono tipici tratti somatici dei cypri-alphetiani la prima razza ad essere assoggettata al controllo degli alphetiani nel loro lontano mondo. Col tempo riuscirono ad integrarsi pienamente con il popolo conquistatore e oggi, i discendenti dei cypri, costituiscono una buona parte della popolazione alphetiana. Sono considerati e detti anche alphetiani impuri in contrasto ai puri alphetiani che nei secoli sono riusciti a mantenere integra la purezza della loro razza non mischiandola con quella dei popoli sottomessi.
7. Dromedon appare come un giovane cypro-alphetiano di circa trent’anni. Pochi più anni dimostra l’anziano genitore che stando alle conoscenze dello gnomo Glimreen dovrebbe avere invece il doppio degli anni del figlio, circa 70!
8. Molto spesso specie uniche e sconosciute nel resto di Mystara.
9. La capitale dell’Impero di Alphetia e sede del Gran Conciglio dei Maghi.
10. Kelter Zarben racconta di essere originario di Corunglain, città della Repubblica di Darokin e di essere stato per alcuni anni al servizio dell’esercito del suo paese. Assegnato a Forte Nell, una roccaforte al confine con le Terre Brulle, si era spinto con una pattuglia al loro interno per cercare di mettere freno alle incursioni perpetrate

da alcune bande di orchi. Attaccati da questi ultimi i suoi compagni erano morti tutti e solo lui era scampato al massacro. Una voce l'aveva condotto fino ad un tumulo in cui gli era apparso l'Immortale Balthac che lo aveva scelto come sua voce e messia nel mondo di Mystara. Lasciato l'esercito ha passato gli ultimi anni della sua vita portando avanti gli ideali di Balthac, perseguendo la via della giustizia, della difesa dei deboli e degli indifesi contro le forze del Male e dell'Entropia. Il volere di Balthac l'ha condotto fino a Aegos per cercare di gettare luce sul mistero delle persone scomparse. Gli avventurieri e Kelter Zerben sembrano pertanto condividere lo stesso obiettivo.

RE HELDEBERAN, LO SCIOCCO DI NESSUNO, RE DI AEGOS (SINISTRA) E IL FIGLIO DROMEDON, PRINCIPE DI AEGOS (DESTRA) CON LE SORELLE DI QUEST'ULTIMO.



CXXIII. La decisione è dunque presa e il giorno successivo Francisco e compagni comunicano la loro decisione al Principe Dromedon. Nel frattempo Rek Sai raduna i vecchi amici e comunica loro che prenderà una strada diversa dalla loro. Ritiene di avere un dovere personale e più impellente in questo momento ma non esclude che, un giorno, le loro strade potranno incrociarsi di nuovo. Con stupore un pò di tutti si congeda, senza dare ulteriori spiegazioni circa la sua missione, facendo ricorso alla magia del teletrasporto. Ad Aegopoli intanto sono stati allestiti tre carri che, sotto la guida esperta di Scupper, un veterano dell'esercito alphantiano, trasporteranno avventurieri e operai fino a Pittstown e alla "fabbrica". In tutto il convoglio è composta da tre carri pesanti, ognuno trainato da sei possenti cavalli da tiro e guidato da un cocchiere. Scupper avrà il compito di capo spedizione nonché addetto al campo e cuoco. Il convoglio infine è composto dal gruppo e dai tre avventurieri incontrati il giorno prima e da una ventina di lavoratori. Il viaggio prosegue sostanzialmente noioso e tranquillo, attraverso l'infinita e monotona brughiera e le colline che occupano gran parte del territorio dell'Isola di Aegos, fino al villaggio di Selenion,

situato ad un solo giorno di viaggio da Pittstown, sempre sulle sponde settentrionali del lago Aegos. Quando giungono nel piccolo villaggio di pescatori, occupato al momento per lo più da donne, vecchi e bambini, vengono accolti da un paese preoccupato per la sorte di cinque di loro andati la mattina a pescare aragoste rosse d'acqua dolce nel Bosco del Salice Bianco, che a dispetto del nome non è altro che una serie di pericolosi acquitrini abitati da pericolose creature ma anche eccezionalmente ricco appunto di aragoste, che costituiscono la dieta base del villaggio. Kelter Zerben si offre subito volontario per andare a salvare i pescatori scomparsi e ad esso si aggiungono i sei avventurieri rimasti. Dal capo villaggio apprendono che la palude è abitata dai trollkin, un popolo bellicoso nato dall'incrocio magico tra uomini e troll (e probabilmente anche qualche altra creatura) con i quali però negli anni avevano raggiunto una sorta di accordo sulla suddivisione delle risorse del lago e della palude.

Avventurarsi nella palude di notte è tutt'altro che facile e richiede molte pause ma alla fine i sette giungono in prossimità di alcuni salici bianchi sui cui rami sono appesi i corpi di tre dei pescatori e di altrettanti trollkin, tutti morti in modo orribile. Qui il gruppo è attaccato da alcune strane lumache giganti dalla bava velenosa e le portentose e lunghissime lingue adesive. Anche grazie all'aiuto del coraggioso Kelter Zerben il gruppo riesce ad avere la meglio sui mostruosi gasteropodi. Subito dopo lo scontro Vimak esegue il suo rituale per entrare in comunione con la natura del luogo e apprende che il vero signore della palude è un enorme mostro a più teste che è venerato come una divinità da altre creature quali gli scrag e i beloti.

19-28 FLAURMONT 1.006 AC

AEGOS (ISOLE ALATIANE, IMPERO DI ALPHATIA), AEGOPOLI, SELENION)



CXXIII. Prima che il gruppo possa intraprendere qualunque decisione, dalle acque melmose della palude escono numerose creature dalle fattezze umanoidi ma di aspetto mostruoso. Sono i crag della palude, incroci tra ferali troll d'acqua, umani e altri esseri anfibio di incerta natura. Sono mossi da feroce determinazione e attaccano i sei amici più Kelter Zerben senza mostrare alcuna esitazione. Quando per i crag la battaglia sembra volgere per il peggio, dalle acque della palude emerge un'enorme idra a cinque teste. Ognuna di esse, più simile a una feroce murena che a un serpente, è in grado di sputare copiosi fiotti di bava acida e di soffiare altrettanto corrosive nubi di gas mefitici. Nonostante il numero soverchiante di nemici e la potenza della mastodontica creatura, il gruppo riesce ad avere la meglio. A spezzare il silenzio che è improvvisamente calato nella palude del Bosco del Salice Bianco giunge l'eco di diversi tamburi tribali. Qualcuno si sta avvicinando.

28 FLAURMONT 1.006 AC

AEGOS (ISOLE ALATIANE, IMPERO DI ALPHATIA), LA PALUDE DEL BOSCO DEL SALICE BIANCO, A NORD DI SELENION)



CXXIV. Ad emergere dal cuore della palude del Bosco del Salice Bianco sono numerose creature umanoidi simili ad uomini e troll al contempo. Sono i trollkin, ennesima aberrazione nata dalle folli magie alphetiane praticate secoli prima e finalizzate alla creazione di nuove razze mostruose. Insieme ai trollkin vi sono però anche i tre umani scomparsi e sopravvissuti al massacro causato dalle lou carcolh, le lumache giganti e con essi, grati che il gruppo abbia ucciso l'idra dalle fauci velenose e abbia di fatto sollevato l'area della palude della presenza del più pericoloso dei predatori, giungono ad un accordo pacifico. Ritornati al villaggio di Selenion gli avventurieri si ricongiungono al convoglio alphetiano guidato da Scupper e agli avventurieri Stryl e Torkia Nuar. Il giorno successivo i carri ripartono alla volta di Pittstown, la misteriosa "fabbrica" dove sembrano essere dirette, senza fare ritorno, centinaia, se non migliaia di persone. Giunti in prossimità del luogo vedono che di fatto si tratta di un unico e imponente edificio di pietra bianca, di forma circolare e sormontato da una cupola. Il complesso è circondato da un muro molto spesso ma non sembra essere sorvegliato in maniera imponente. All'interno del complesso, oltre a umani alphetiani e coloni dedichi ai lavori più umili vi sono anche diversi nani alphetiani di Denwarf-Hurgon[1] e gnomi dei cieli di Serraine. All'interno del perimetro circoscritto dalle mure vi sono alloggi spartani e depositi di attrezzature ma tutto ha l'aria di essere un riparo provvisorio. Di sicuro non si vedono tutte le centinaia, forse migliaia, di persone che stando alle informazioni fin qui raccolte vi si dovrebbero trovare. Avventurieri e lavoratori vengono divisi in piccoli gruppi e assegnati ad alloggi provvisori. Alethra viene assegnata al gruppo di Kelter Zerben e con lui Torkia Nuar e Stryl e condotti dopo poche ore all'interno del complesso industriale mentre gli altri cinque compagni rimangono assieme e messi in attesa del "proprio turno". Nel frattempo Glimreen riesce a fare amicizia con uno degli gnomi di Serrain, un lontano cugino, che lo aggiorna sugli scopi della struttura e di alcune attrezzature, in particolare i centipedi-scavatori, presenti nel complesso. E' solamente a mezzogiorno del giorno successivo, il 2 Yarthmont, che giunge finalmente e dopo un'estenuante attesa, il turno di Adrie Niz, Vimak, Thoragorn, Francisco e dello stesso Glimreen. Con essi ci sono anche Vyncis Bertio, Alnorn Tane, Munda Gare e Roguy Balda i quattro marinai della Endurance II scesi a terra in cerca di fortuna. Condotti nella fabbrica constatano che si tratta in realtà di un enorme pozzo [2] largo una trentina di metri e da cui entra e fuoriesce un'imponente catena che sembra finire su un macchinario situato sul soffitto della cupola composto principalmente da argani e pulegge. Dopo interminabili attimi di attesa la trema prende a tremare e tre centipedi-scavatori fuoriescono dal pozzo seguiti a giro di pochi minuti da una capsula cilindrica d'acciaio assicurata alle estremità a cupola alla catena. Dal suo interno fuoriescono persone, probabilmente lavoratori alphetiani che sembrano esausti ma comunque in buona salute. A quel punto Scupper, che scorterà il gruppo fino alla loro destinazione finale li invita a entrare nel modulo di trasporto fornendo loro informazioni di base su come assicurarsi ad esso. Dopo i necessari preparativi la catena si rimette in moto e la capsula con le dieci persone, i cinque avventurieri, i quattro lavoratori e Scupper, comincia a scendere nel buio più profondo preceduta da tre centipedi-scavatori che hanno lo scopo di tenere sempre sgombrato il passaggio. Dopo sedici interminabili ore, durante le quali Scupper aggiorna il gruppo circa la loro destinazione[3], la capsula emerge in una grande grotta sul cui fondo c'è un lago di lava ribollente. La temperatura, cresciuta man mano con la discesa nella terra del modulo, è qui al suo apice. La capsula si ferma a ridosso del lago di lava e al gruppo è consentito scendere per sgranchirsi un pò le gambe e refrigerarsi nel piccolo avamposto di Metà Via Sopra (Midpoint Up).

28 FLAURMONT - 2 YARTHMONT 1.006 AC

AEGOS (ISOLE ALATIANE, IMPERO DI ALPHATIA), PITTSTOWN.

Note

1. Denwarf-Hurgon è la capitale del regno nanico di Stoutfellow, unico del suo genere presente nel continente isola di Alphatia. Dopo il regno di Casa di Roccia (Rockhome) nel continente di Brun costituisce la più grande comunità nanica di Mystara.
2. Da alcuni dati come Glimreen riesce a stabilire con una certa sicurezza che il pozzo possa essere profondo non meno di 1200 miglia!!!
3. Il gruppo è diretto nel sottosuolo di Mystara dove sembra si trovi un intero e nuovo mondo! Alcuni anni prima un principe alphatiano di nome Haldemar scoprì nel corso di uno dei suoi innumerevoli viaggi di esplorazione di nuove terre la presenza di enormi buchi in prossimità dei poli di Mystara. In queste aree pare vi siano forti campi di antimagia e la sua nave volante, la Principessa Ark, precipitò all'interno di quello che poi si rivelò essere un mondo cavo all'interno di Mystara. Ritornato a Sundsvall, capitale di Alphatia e informata della cosa l'Imperatrice Eriadna quest'ultima decise insieme al Consiglio dei Mille Maghi di avviare una politica di espansione e colonizzazione anche all'interno di queste nuove terre. Vennero così coinvolti i nani di Stoutfellow e i migliori ingegneri di Serraine per costruire il pozzo di Pittstown che ora è operativo. L'obiettivo quindi è quello di scendere al centro della terra fino alla città di Haldemar, chiamata così in onore del principe esploratore e diffondere presso le popolazioni native e indigene la cultura alphatiana. A contrastare i piani alphatiani vi sono però i Cavalieri Heldannici che, presenti nel Mondo Cavo da molto più tempo, hanno colonizzato già diverse terre ma soprattutto hanno avuto modo di costruire una flotta di navi volanti, gli sparvieri (warbird), imponente.

CXXV. Dopo quindi una breve pausa, circa un'ora, Scupper invita il gruppo a rientrare nella capsula in modo tale che il viaggio possa proseguire. L'anziano veterano alphatiano si accerta che ognuno di loro sia ben imbragato alla propria poltroncina girevole e che sia fornito di una speciale sacca in pelle[1]. Infine avverte che la parte di viaggio che si accingono a compiere è quella che lui maggiormente odia. Infatti, dopo un violento strattone alla catena, la discesa riprende ma questa volta come se la capsula fosse in caduta libera. Almeno per alcune decine di metri fino a giungere e impattare contro il lago di lava. Inizia così un lento ma continuo attraversamento dello strato fluido e incandescente del pianeta noto come lo Scudo-del-Mondo[2]. A questo punto le poltrone girevoli cominciano a ruotare attorno al loro perno e quella che fino a qualche istante prima sembrava una discesa ora assume gli effetti di una lenta e inesorabile salita. Il campo di antimagia dello Scudo-del-Mondo però ha annullato anche il potere polimorfico dei quattro ex marinai della Endurance II [3] che si rivelano pertanto in quella che è la loro vera natura: degli slaadi[4]. Venuta meno la loro copertura i quattro mutaforma attaccano la compagnia bombardando

l'interno delle capsula con palle di fuoco e nubi velenose. A fare le spese di questo repentino e inaspettato attacco è il povero Scupper che muore investito da un'ondata di fuoco. Tre delle misteriose creature, alla fine, soccombono ai colpi di Vimak e Thoragon e agli incantesimi di Adrie: la quarta creatura, uno slaad dalle scaglie grigiastre, si arrende e in cambio della vita accetta di raccontare quello che sa[5]. Nel frattempo il gruppo sbarca a Metà Via Sotto (Midpoint Down) dove fa rapporto a un mago militare alphetiano di quanto avvenuto nella capsula ma omettendo la vera natura del quarto slaad che, imbavagliato e legato e tornato in forma umana, ha accettato quella strana condizione per continuare a collaborare con il gruppo. Il mago militare è facilmente convinto dal chierico di Ixion di quanto avvenuto e della loro estraneità agli slaad[6] e presi in custodia i corpi degli extraplanari e del veterano morto nello scontro, dà ordine che il viaggio prosegua. Una nuova guardia accompagna il gruppo per il resto del viaggio e riprende verso l'alto [7]. Alla fine di un lunghissimo viaggio e di altre sedici interminabili ore la capsula emerge in un mondo nuovo e misterioso. Un mondo cavo situato al centro del pianeta. Un mondo dove il sole è rosso e tutto sembra essere capovolto[8].

- - -

3 YARTH MONT 1.006 AC

MIDPOINT (SOPRA E SOTTO) - CITTA' DI HALDEMAR (NEATHARUM ALPHATIANO)

Note

1. La sacca ha la chiara funzione di poter fornire un luogo di sfogo per eventuali emesi da parte dei membri del gruppo.
2. Il World-Shield, o Scudo-del-Mondo, è un campo di antimagia di natura misteriosa che sembra attraversare tutto il pianeta a circa metà strada tra la sua superficie e il suo centro. Si presenta come un fiume di lava. Oltre ad annullare tutte le forme di magia presenti (siano essi incantesimi, oggetti magici, poteri di natura magica) impedisce il suo attraversamento mediante metodi magici convenzionali (teletrasporti, viaggi planari ecc.).
3. Fin dalla loro partenza da Rardish, capitale del regno alphetiano di Randel, a bordo della Endurance II il gruppo aveva notato questi quattro soggetti seguirli e, almeno fino a quel momento, incappare regolarmente sul loro cammino.
4. Gli slaadi (singolare slaad) sono delle aberrazioni mutaforma e antropomorfe dalle vaghe fattezze di rane di dimensioni medie o grandi originari del Piano Esterno del Limbo.
5. Poco, in realtà, in quanto a capo di quella spedizione, avente lo scopo di seguire le mosse e gli spostamenti del gruppo, era lo slaad nero o della morte, perito nello scontro. Tra le informazioni che lo slaad fornisce il fatto che fossero sulle tracce del gruppo su mandato del loro dio, l'Immortale Stodos ma che, una volta scoperti avessero l'ordine di ucciderli. Inoltre informa Francisco che durante il viaggio a bordo della Endurance II lo slaad della morte percepì chiaramente nel Primo Piano Materiale l'interferenza (azione diretta) di diversi Immortali.
6. Viene omesso il fatto che gli slaadi fossero quattro e sulle tracce del gruppo e viene invece affermato che fossero tre e probabilmente interessati anche loro a scoprire cosa vi fosse "sotto".
7. Uno degli effetti più curiosi dello Scudo-del-Mondo è l'inversione di gravità. Il gruppo e la capsula procedono a scendere verso il centro di Mystara ma nel farlo hanno la sensazione ora di salire!

8. Il luogo dove, stando al sogno condiviso da Alethra e Francisco, seguendo appunto le indicazioni di Rheddrian, il gruppo avrebbe dovuto recarsi per trovare lo Sparviero.



CXXVI. Giunti a Città di Haldemar il gruppo è separato e assegnato a diverse compagnie e con differenti incarichi[1]. La prima settimana serve comunque per introdurre i nuovi venuti nel Mondo Cavo per prendere conoscenza della sua conformazione geografica e delle diversità che lo contraddistinguono dal Mondo Conosciuto (o Mondo di Superficie)[2]. All'alba del 10 Yarthmont il trio di avventurieri sotto il comando del mago di guerra Stolander, viene convocato e informato che presto prenderà la via del Fiume Nogai per muovere fino alle Paludi di Malpoggi per la prima missione operativa nel Mondo Cavo. Lo scopo dei sedici uomini[3] incaricati della missione sarà quello di trovare una pattuglia, o ciò che ne resta, partita da Città di Haldemar una settimana prima e mai più rientrata. Una pattuglia a cui erano stati aggregati anche Adrie Niz e Vimak. Lo scopo delle pattuglie, generalmente, è quello di cercare contatto con i villaggi neathar disseminati nella giungla a sud, ovest e est di Città di Haldemar per catturare quanti più primitivi possibili per condurli nell'avamposto alphantiano fortificato per l'opera di indottrinamento e di "alphantizzazione". Francisco, Thoragorn e Glimreen partono così con gli altri membri della squadra di recupero a bordo di quattro canoe e percorrono, agevolati dalla corrente favorevole, il Fiume Nogai fino a giungere al Lago Tolai. Durante il viaggio, che dura in tutto tre giorni, incontrano creature misteriose ed enormi[4] e infine il Fiume Tolai fino a giungere alle Paludi di Malpoggi. Qui, lasciate le canoe, cominciano ad addentrarsi nella giungla tropicale fino a giungere in prossimità di quelle che sembrano le antiche rovine di un tempio. In un isolotto, situato alle pendici di una collina su cui sorge il tempio principale, scorgono una mezza dozzina di imponenti uomini-caimano. L'approccio con i rettiloidi non è facile e questi, animati da un istinto primordiale, aggrediscono la squadra finendo con l'uccidere due coraggiosi neathar e un soldato alphantiano. Le magie di Stolander e di Francisco unite però alla forza bruta di Thoragorn e all'astuzia di Glimreen hanno però il sopravvento e cinque delle creature vengono uccise. In una cesta, che i sei trasportavano, vengono rinvenuti i resti di arti e corpi appartenenti ad alcuni dei membri della pattuglia scomparsa. Il sesto uomo-caimano viene invece interrogato. Da questi apprendono che nel tempio dimora "colui che striscia e divora tutto", Thont-Aisk il dio blasfemo dei subek, gli uomini-alligatore ma che altri stranieri, giunti dal cielo a bordo di un "uccello di legno"[5] alcuni giorni prima occupano ora la sommità della

collina dove si trova il tempio principale e l'entrata alla tana di Thont-Aisk. I subek avevano tentato di riconquistare il sacro territorio ma avevano fallito e in molti erano caduti sotto i colpi e le magie degli heldannici.

- - -

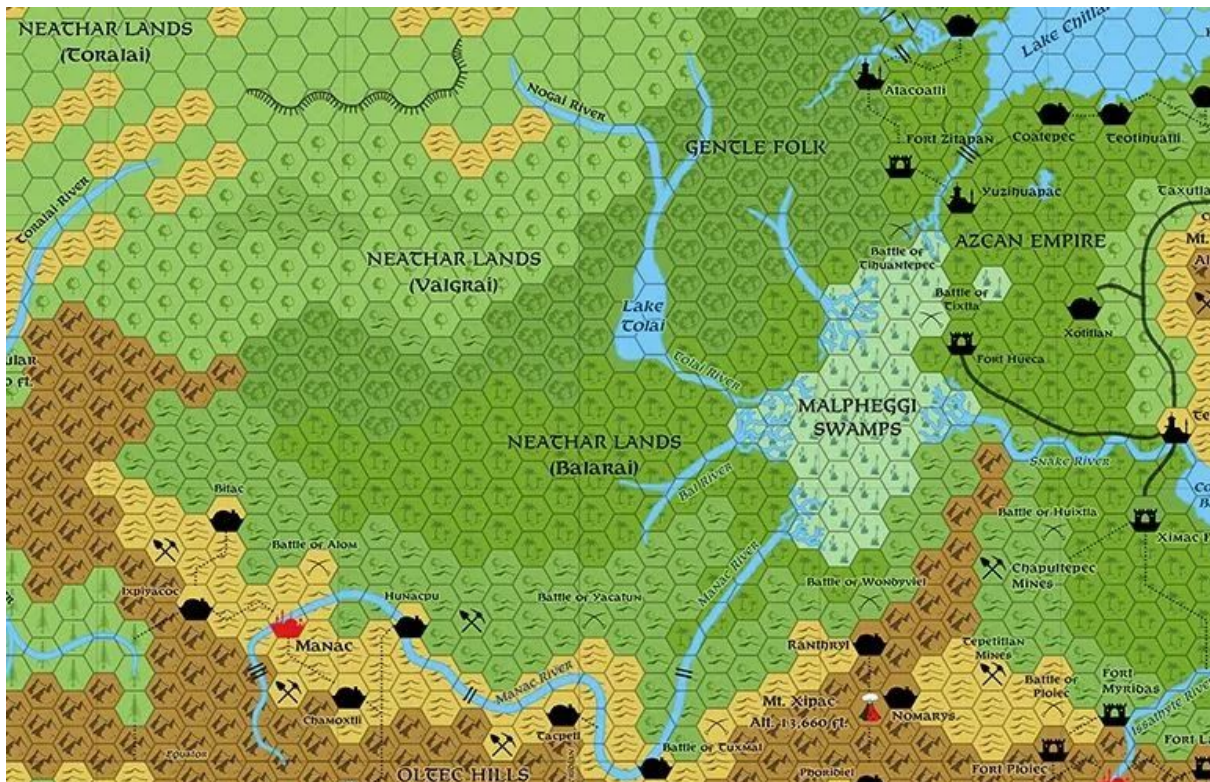
10-13 YARTHMONT 1.006 AC

MIDPOINT (SOPRA E SOTTO) - CITTA' DI HALDEMAR (NEATHARUM ALPHATIANO)

Note

- 1 . Alethra Aleford è assegnata alla stessa compagnia di Kelter Zerben, Torkia Nuar e Stryl con incarichi operativi e di esplorazione delle area limitrofe della giungla situata a ovest del Fiume Nogai. A Adrie Niz viene assegnato il delicato compito di istruire uomini, donne e bambini neathar alla lingua e alle usanze alphantiane, mentre Vimak viene incaricato di addestrare i guerrieri neathar alle tecniche di combattimento in formazione. Thoragorn, Francisco e lo gnomo Glimreen sono assegnati invece ad una compagnia operativa sempre con incarichi esplorativi, sotto la guida del tenente Stolander, un mago di guerra alphantiano.
2. Vedi Atlante 2: Il Mondo Cavo, sezione FILE
3. La squadra di recupero è composta oltre che da Francisco, Glimreen e Thoragorn, dal capo missione, il tenente Stolander, da quattro guerrieri neathar (nogai), da quattro soldati alphantiani e da quattro mercenari.
4. La più affascinante di queste creature è un enorme sauro erbivoro dal lungo collo e di dimensioni gigantesche che divora interi alberi (brontosauo)
5. Probabilmente uno Sparviero (Warbird) Heldannico

MAPPA DEL MONDO CAVO CONOSCIUTO AL MOMENTO AGLI ALPHATIANI. LA CITTA' DI HALDEMAR SI TROVA IN PROSSIMITA' DEL BRACCIO ORIENTALE DEL FIUME NOGAI, A NORD DEL LAGO TOLAI.



CXXVII. Francisco, accompagnato dallo gnomo Glimreen, da Thoragorn e dal Subek, si trasforma in una nuvola [1] e comincia ad esplorare la sommità della collina dove, stando appunto all'uomo-alligatore si troverebbe il tempio del dio blasfemo Thont-Aisk. Subito sembra chiaro che l'area è occupata da un piccolo accampamento militare presidiato da diversi cavalieri heldannici e dai loro seguaci neathar. Il campo si trova a ridosso delle rovine di un antico tempio, del quale rimangono pochi resti e la testa di una maestosa statua dell'immortale Rathanos[2] e sembra presidiare l'ingresso ad un complesso interrato e che sembra svilupparsi all'interno della collina stessa. Il gruppo non passa inosservato e subito i cavalieri heldannici si allertano. Questo porta i quattro a cercare rifugio all'interno di una macchia di fitta vegetazione che avvolge il promontorio. Il leader degli heldannici tenta così un approccio diplomatico invitando gli alphetiani ad uscire allo scoperto. A turno Thoragorn e poi l'uomo-alligatore, imboccato da Francisco, provano a negoziare con gli heldannici ma subito emergono attrici inconciliabili[3] e lo scontro armato è l'epilogo inevitabile. La battaglia è violentissima in quanto i cavalieri heldannici si dimostrano chierici-guerrieri molto potenti e i servi neathar combattono ciecamente timorosi della loro forza. Il subek muore nello scontro ma così anche sir Baltar, capo dei cavalieri e gran parte dei suoi uomini. Solo un cavaliere scappa al massacro e catturato rivela i motivi della loro presenza sulla collina di Thont-Aisk. Questa infatti ospitava un antico tempio di Rathanos, Signore del Fuoco, e la dimora del suo guardiano, il titano-boa Thont-Aisk[4], posto a guardia del Trapezoedro Lucente[5]. Dopo molti giorni di presenza nella collina e diversi tentativi però gli heldannici non erano riusciti a penetrare nel tempio sotterraneo e a prendere possesso dell'oggetto. All'interno di una tenda, feriti ma ancora vivi, vengono ritrovati l'elfa Adrie Niz, Alethra Aleford e il goliath Vimak: tutto ciò che rimane della spedizione scomparsa.

13 YARTHMONT 1.006 AC
PALUDE DI MALPHEGGI (MONDO CAVO)

Note

1 . WIND WALK

2. Nella sua forma umana del faraone Ra

3. I rapporti tra l'immortale Vanya, signora della guerra e degli heldannici e l'immortale Rathanos (Ra) e conseguentemente tra i loro seguaci, sono da sempre di accesa competizione e ostilità. Negli ultimi tempi poi, con l'insorgere della guerra tra Alphatia e il blocco composto da Thyatis-Glantri-Heldann si è inasprito anche il rapporto tra i seguaci della Signora Grigia (Vanya) e il Signore della Luce (Ixion).

4. L'immortale è Rathanos (o Ra, come è conosciuto in questa parte di Mystara) e il titanoboa Thont-Aisk è il suo guardiano. Gli uomini alligatore veneravano quest'ultimo come una divinità in quanto più simile a loro.

5. Un oggetto che Adrie Niz riesce solamente ad associare all'immortale Thanatos, signore della Morte e dell'Entropia.



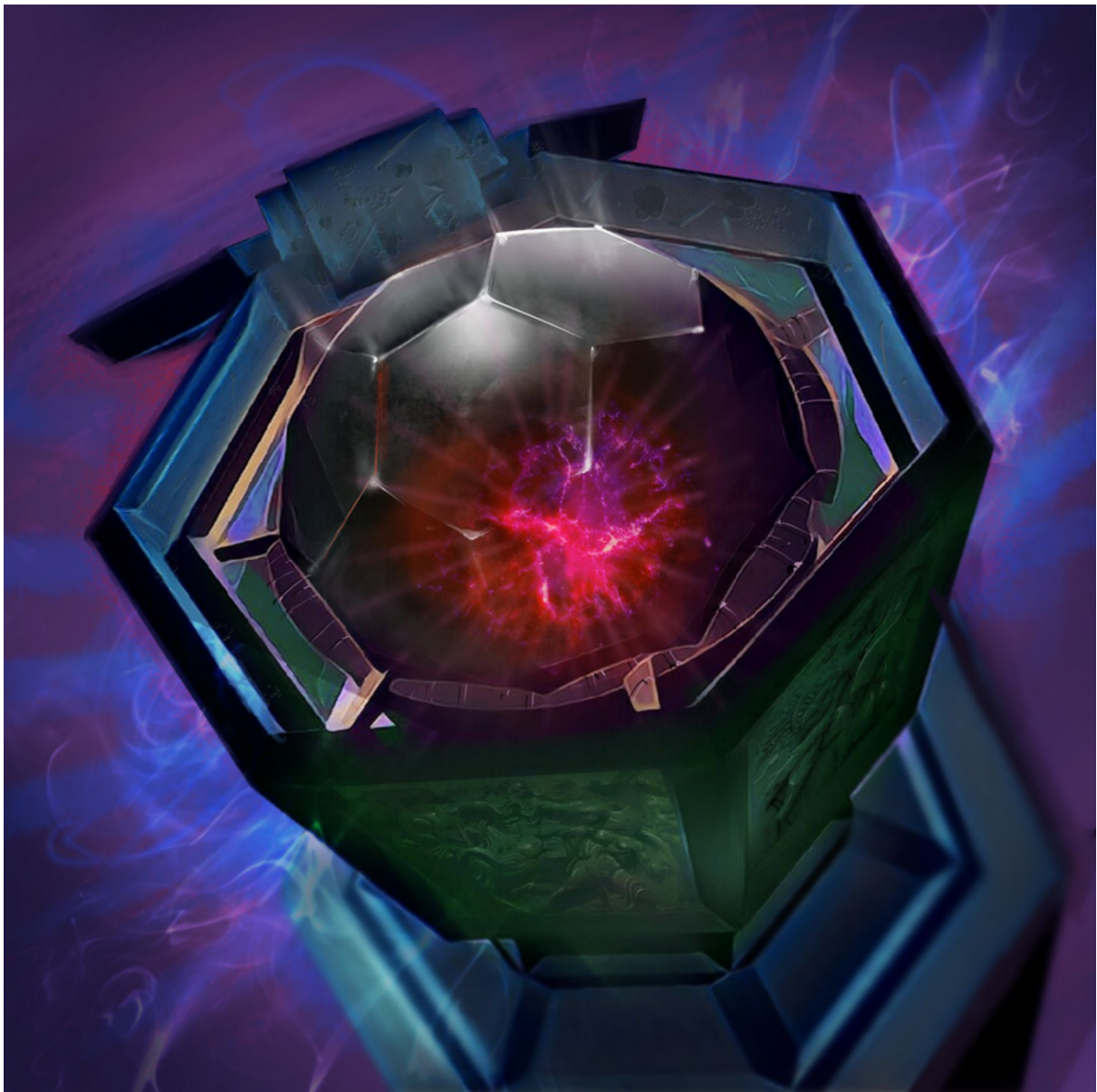
CXXVIII. Dopo essersi riposati e curati [1] i sei compagni, finalmente riunitisi, decidono di entrare nel tempio di Ra. Qui, giunti all'imboccatura di un pozzo che sembra scendere nel sottosuolo vengono attaccati dall'enorme titanoboa Thont-Aisk. La mastodontica creatura sembra avere una pelle in grado di rifrangere la luce e di usare la cosa a proprio vantaggio. Ingoia così il mezzo gigante Vimak e avvolge nelle sue spire l'uomo drago Thoragorn. Il resto del gruppo però, non appena capita la natura della bestia prende le necessarie contromisure e riesce in breve tempo a sopraffare la creatura. Liberati i compagni, i sei decidono quindi di scendere nel pozzo. Il passaggio li conduce in un complesso sotterraneo, un tempio dedicato all'Immortale Ra. Qui subito una voce profonda d'oltretomba si insinua nelle loro menti ammonendoli sulle conseguenze del loro proseguire oltre all'interno del luogo sacro. Alethra percepisce tuttavia forte presenza di non morte e questo induce sia lei che il chierico di Ixion, Francisco, a voler proseguire ignorando i moniti del guardiano non morto. Oltrepassata la soglia del tempio, una sorta di stretta voragine che si getta in un abisso di tenebre, l'intero sepolcro sembra risvegliarsi. Dalla fenditura fuoriescono sciame di scorpioni mentre dalle pareti e dalle stanze attigue spuntano numerosi cadaveri rinsecchiti avvolti da mefitici e nauseabondi bendaggi. All'assalto portato dall'orda di cadaveri si aggiunge anche un signore delle mummie che comincia a riversare sul gruppo orde di fameliche locuste e ondate di nauseante energia entropica. Lo scontro è violentissimo ma alla fine il gruppo esce vittorioso anche nello scontro con il potente guardiano non morto. Nella camera da lui protetta, rischiarata da flebile luce magica, posto sopra un altare di pietra, si trova un baule aperto di metallo nero al cui interno appare il tetraedro lucente[2]. Alethra, nel tentativo di anticipare le mosse dell'orda non morta che sembra giungere dalla parte opposta della sala, chiude il baule che contiene l'artefatto. Tenebre impenetrabili scendono sulla sala diffondendo in tutti i presenti una sensazione di ancestrale e incontrollabile terrore. L'assordante rumore di ali riecheggia nel tempio e la sensazione che la Morte stessa sia entrata in questo mondo è palpabile e reale.

13 YARTHMONT 1.006 AC
PALUDE DI MALPHEGGI (MONDO CAVO)

Note

1 . SHORT REST

2. Il tetraedro lucente appare come una gemma sfaccettata e irregolare dalle numerosissime pareti nere lucenti. Venature rosse ne ricoprono parte delle superfici. Le sue dimensioni e forma sono quelle di un uovo di struzzo. E' posto all'interno di un baule di metallo nero, aperto, e sollevato mediante una struttura a raggiera anch'essa di metallo. Si tratta, stando alle informazioni fin qui raccolte, di un artefatto appartenente alla Sfera dell'Entropia.



TRAPEZOEDRO LUCENTE

Proprietà Benefiche Minori (2)

67 - Incantesimo 1° livello - Foscia di R'lyeh

20 - Competenza Skill Deception

Proprietà Benefiche Maggiore (1) Shantak

70 . Incantesimo 5° livello - Trova Cavalcatura

Proprietà Nociva Maggiore (1)

89 - perde la capacità di parlare

CXXVIII. Nell'oscurità totale il gruppo è investito da misteriose folate di vento e il battito di gigantesche ali riecheggia nelle sale del tempio di Ra. Francisco ricorre ad un incantesimo di luce perenne [1] e riporta la luce nella sala. Nel frattempo le mummie putride, custodi non morti del tempio, cominciano a convergere verso l'estremità della sala, oltre un corridoio che si apre a nord e verso quella che sembra essere una massa di oscurità impenetrabile che avanza inesorabile. Una massa oscura che sembra essere la fonte del vento e del rumore d'ali. Con rumori strazianti i non morti sono fatti a pezzi, smembrati come fossero innocui pupazzi di stoffa e carne. L'oscurità avanza fino alla sala dove era custodito il trapezoedro lucente approfittando di un attimo di indecisione del gruppo, diviso tra la possibilità di fuggire con l'artefatto o restare a fronteggiare la nuova insidia. Francisco ricorre ancora una volta ai suoi incantesimi di luce e a qual punto la cosa si manifesta in tutto il suo blasfemo orrore: un occhio tribolato e incandescente di oscurità soprannaturale più buia della pece su un corpo flaccido e rigonfio. La sua forma fluida si estende in continuazione espandendo e contraendo escrescenze polipoidi. Sul dorso due enormi ali membranose e prensili, dotate di artigli. L'azione è confusa e non sempre coordinata. Vimak è raggiunto e soggiogato quasi subito dall'influsso mentale dell'Abitatore del Buio che comincia a percepire come il più fidato dei compagni. Mentre l'intero tempio comincia a tremare e ad andare in pezzi, scosso da un violento sisma, Francisco viene investito da una violentissima ondata di energia psichica che gli devasta la mente rendendolo incapace di pensare, parlare e agire se non per puro istinto di sopravvivenza.

Dopo aver recuperato il baule contenente l'artefatto che era accidentalmente finito all'interno di una crepa apertasi nel pavimento il gruppo riesce a uscire dal pozzo d'accesso al tempio. Qui però si apre un portale[2] magico evidentemente collegato a qualche inferno esterno e ne escono due enormi entità tentacolate fluttuanti le cui parti del corpo, occhi, bocche, tentacoli, appaiono e scompaiono continuamente come se cambiassero continuamente piano di esistenza o esistessero contemporaneamente in diverse realtà e mondi. Con esse giunge un forte vento magico e un fischio assordante in grado di penetrare nelle orecchie e menti dei presenti.

Richiamato dalle urla dei presenti giunge in soccorso del gruppo anche il mago alphetiano Stolander, rimasto per tutto il tempo al vicino accampamento. Insieme i sei avventurieri riescono ad avere la meglio delle aberrazioni che sembravano manifestare una mente condivisa.

Quando lo scontro giunge al termine il gruppo si accorge che il pozzo d'ingresso al tempio di Ra è stato chiuso con un muro di pietra [3]. Del compagno Vimak non v'è traccia alcuna.

- - -

13 YARTH MONT 1.006 AC
PALUDE DI MALPHEGGI (MONDO CAVO)

Note

- 1 . DAYLIGHT
2. GATE
3. WALL OF STONE



CXXVIII. Il mago da guerra alphantiano Stolander, a capo della spedizione, raduna i compagni sopravvissuti alla discesa nel pozzo e nel tempio di Ra per avere aggiornamenti circa la loro impresa. Constatato che Francisco è ora demente [1] e che la paladina Alethra Alefrod si è chiusa in un religioso silenzio di preghiera [2] si rivolge all'elfa Adrie Niz dal quale però riceve notizie sconcertanti [3]. Durante l'accesa discussione, dalla fitta boscaglia che cresce a ridosso della collina sulla quale si trovano, si odono degli strani rumori, come di un grosso animale che si fa largo e, con non poco stupore, vedono spuntare Vimak, ferito e provato ma ancora tutto intero! Il mezzo gigante di Esterhold afferma di ricordare poco o nulla di quanto avvenuto dopo l'incontro con le mummie e il gran sacerdote di Ra ma di non essersi mai sentito realmente in pericolo, anzi[4]. La cosa insospettisce non poco Glimreen e Adrie in particolare. Lo gnomo lancia sul mezzo gigante individuazione del magico e ne ottiene un riscontro sbalorditivo: Vimak sembra essere accerchiato da un potentissimo alone magico di incantamento[6]. Adrie prova allora a stordirlo con un incantesimo illusorio ma sembra non sortire alcun effetto se non quello di agitare e far innervosire il compagno. Nel

frattempo, completata la preghiera, Alethra è in grado di compiere un intervento miracoloso sul compagno Francisco [4] il quale rinsavisce. Aggiornato sui recentissimi eventi anche Francisco si unisce alla discussione finalizzata a comprendere meglio cosa sia accaduto al compagno Vimak e soprattutto come poter agire. Alethra ricorre sia alla bilancia dell'individuazione del bene e del male che ai suoi sensi divini ma non sembra rilevare nel goliath alcunchè di strano. Francisco allora prova a praticargli un incantesimo di dissoluzione del male ma fallisce. Non solo, non appena posa la sua mano su Vimak, viene investito da un'ondata di energia che lo scaglia a diversi metri di distanza. Lo gnomo Glimreen prova allora a farsi strada nelle mente del mezzo gigante e a leggergli i pensieri. Riesce a spingersi solo per un attimo oltre i pensieri superficiali dell'amico e prima che il collegamento sia interrotto carpisce un'unica parola che si ripete nella mente di Vimak: Otlakzilatl.

A quel punto Stolander comunica la fine della missione e impartisce l'ordine affinché tutti gli uomini si radunino e si preparino a rientrare a città di Haldemar. Dopo una marcia nella giungla e raggiunte la canoe il gruppo si accampa per la notte. Francisco esegue un ultimo tentativo con Radianza dell'Alba sul dormiente Vimak ma anche questa preghiera non sembra sortire effetti anomali.

Il mattino dopo le quattro canoe con a bordo i membri della spedizione di Stolander più il prigioniero heldannico partono per il loro viaggio lungo il Fiume Tolai. A metà del giorno e del tragitto fino al Lago Tolai vengono avvistate ad alcune miglia di distanza diverse cavalcature alate che volando in formazione seguendo una traiettoria parallela a quella delle canoe. Thoragorn e Francisco, riescono a identificare con maggiore precisione le cavalcature. Si tratta di nove draghi rossi adulti, sette dei quali sembrano essere cavalcati da altrettanti cavalieri umanoidi. La decima creatura sembra essere decisamente più grande delle altre. Guida la formazione e porta anch'essa sul dorso un cavaliere. L'uomo drago non riesce a identificarla ma di sicuro esclude che possa trattarsi di un drago[7]. Stolander informa che potrebbe trattarsi di una pattuglia di elfi Schattenalfen, popolazione le cui terre sono situate a ridosso delle montagne situate a sud dei territori dell'Impero Azcan e con la quale finora gli alphetiani non hanno intrattenuto rapporti diretti. La formazione dopo qualche minuto sembra allontanarsi e dividersi in due gruppi. Stolander, su suggerimento anche di Thoragorn e degli altri compagni, decide di affidare a questi ultimi il delicato compito di seguire i cavalieri Schattenalfen per capire le loro intenzioni. Concordate le tappe del viaggio delle canoe quindi i membri della spedizione alphetiana si dividono e Francisco, Alethra, Vimak, Adrie, Thoragorn e Glimreen si mettono all'inseguimento degli elfi.

Nel tardo pomeriggio i sei, che si spostano sotto forma di nuvole magiche [8] riescono a trovare il gruppo più numeroso di elfi Schattenalfen. Questi sono accampati attorno ad un piccolo falò e tengono prigioniera una donna umana, neathar, dalla bellezza fuori dal comune.

13-14 YARTH MONT 1.006 AC
PALUDE DI MALPHEGGI (MONDO CAVO)

Note

1. Il chierico di Ixion è stato vittima di un potente incantesimo di FEEBLEMIND
2. In realtà la donna sta cercando di entrare in sintonia con il rosario delle preghiere (NECKLACE OF PRAYER BEADS) dell'amico Francisco

3. La mezzelfa lo raggira omettendo di dirgli che Alethra ora possiede il TRAPEZOEDRO LUCENTE, l'artefatto entropico.
4. Il goliath riesce a descrivere la sensazione vissuta in questo lasso di tempo come quella che provava solamente da piccolo tra le braccia protettive di sua madre.
5. Enchantment
6. GREATER RESTORATION
7. Thoragorn descrive la gigantesca creatura come una sorta di lungo serpente dotato di numerose paia di zampe, un lungo collo fornito di aculei e ampie ali membranose.
8. WIND WALK

LA PRIGIONIERA NEATHAR



CXXIX. Francisco e i suoi compagni propendono per un approccio diplomatico con gli elfi Schattenalfen pur non nascondendo un forte disappunto di fronte ai maltrattamenti che questi esercitano sulla prigioniera umana. Il capo degli elfi esploratori si identifica come capitano Geissyl e sembra avere fin dall'inizio un atteggiamento arrogante e supponente nei confronti dei sei stranieri. Gli attriti emergono fin da subito e sfociano inevitabilmente nello scontro aperto quando dal fitto della foresta alle spalle del gruppo, giungono frecce avvelenate dagli effetti letali, risposta alle ripetute offese rivolte al gruppo di elfi del sottosuolo. A turno sia Francisco che Glimreen cadono sotto i colpi dei campioni Schattenalfen ma prontamente sono soccorsi dai compagni. Nello scontro la prigioniera, Zorena figlia di Zorok capo tribù dei Toralai, viene liberata e si unisce alla battaglia contro gli elfi dimostrandosi una valente combattente ma tutt'altro che disciplinata e disposta a sottostare alle tattiche del gruppo e la cosa sfocia in un aperto contrasto con Thoragorn. Quando Geissyl viene abbattuto dall'azione congiunta dell'uomo-drago e dal compagno mezzo-gigante, il resto degli elfi Schattenalfen si dà alla fuga con le loro cavalcature dragonidi[1]. Una volta curata e messa di fronte alla realtà delle cose, alla fine, Zorena, detta la Gemma dei Neathar, dichiara la sua amicizia nei confronti degli "alphetiani" che l'hanno liberata e si propone di condurli fino al suo villaggio.

14 YARTHMONT 1.006 AC

TERRE DEI NEATHAR BALARAI, A SUD DEL LAGO TOLAI (MONDO CAVO)

Note

1. I FLAPSAILS sono vicini parenti dei draghi rossi, con scaglie più scure e un'impalcatura di corna ben distinta. Sembrano avere un'intelligenza di poco superiore a quella animale e sono usati dagli elfi Schattentalfen come cavalcature.

IL CAPITANO GEISSYL del clan Schattentalfen



CXXX. Alcune voci attirano l'attenzione del gruppo e dalla fitta vegetazione della giungla Neathar esce un improbabile duo. Si tratta di un uomo di mezza età e di bell'aspetto che indossa abiti che ricordano quelli dei nobili thyatiani e con lui un individuo più basso e robusto che attira subito l'attenzione di Francisco, Alethra e Vimak. Questi altri non è che il nano Eberak Gorund, scomparso in circostanze mai del tutto chiarite nella Valle Dessarin, all'interno dell'antica piramide Oltheca di Tamoachan. L'uomo si presenta come Trokalikos di Laroun e afferma di essere un filosofo errante, originario dell'Impero Mileniano, una terra che si trova nella parte meridionale del continente di Icaria[1] ma ora vero e proprio "abitante del mondo". Il suo viaggio, ispirato e guidato dall'Immortale Petra [2], l'ha condotto diversi anni prima in un luogo misterioso, la Casa di Luce [3], di cui però, per voto, non può rivelare

l'ubicazione [4]. Alla Casa di Luce lui e Eberek sono diretti in quanto il nano, incontrato da Trokalikos nelle terre dei Regni Traldar[5] afferma di appartenere all'antica razza dei nani Kogolor [6] e sembra intenzionato a voler raggiungere le terre di questi ultimi, gli antichi nani di Mystara.

Eberék afferma inoltre di essere riuscito a scendere nel Mondo Cavo, nei Regni di Traldar, attraverso un marchingegno noto come il Convettore Mistico di Atruaghin che si trova negli altopiani delle Terre degli Atruaghin [7]. L'ubicazione del congegno gli fu rivelato da Nurvureem, l'Oscura Signora della Valle Dessarin in cambio di alcuni servizi sulla cui natura il nano sorvola. Decisi a rispettare la parola data da Alethra alla giovane Zorena, ovvero di riportarla a casa nelle terre dei Toralai, il gruppo con i due nuovi entrati, riprende la marcia in direzione nord-est. La notte il loro riposo è però disturbato da una violenta scossa di terremoto che sembra avere il suo epicentro in direzione della città di Haldemar. Allarmati dalla cosa, all'alba, il gruppo riprende il volo sotto forma di nuvola in direzione nord-ovest e in mattinata giunge a Città di Haldemar, nelle terre di Neatharum Alphatiano. Qui con orrore apprendono che l'elevatore è collassato su se stesso compromettendo il funzionamento del pozzo di collegamento con Città di Mezzo e con l'Isola di Aegos. Attraverso il resoconto di Torkia Nuar e del suo compagno Stryl, la compagnia apprende che accusato del crollo e della morte di numerosi alphatiani è Kelter Zerben che, stando anche alle testimonianze di alcuni ufficiali alphatiani, avrebbe rapito alcuni gnomi e sequestrato un centipede meccanico e con questo avrebbe provocato il crollo che ha distrutto il pozzo. Interrogati circa le possibili motivazioni che hanno spinto Kelter Zerben al folle gesto emerge la convinzione che in quest'ultimo si fosse radicato un sentimento di insofferenza nei confronti degli alphatiani per i loro brutali metodi educativi nei confronti dei neathar. Indigeni locali che, probabilmente non è un caso, sono scappati incolumi alla catastrofe e che, abbandonata Città di Haldemar, hanno trovato rifugio nella giungla.

- - -

14-15 YARTH MONT 1.006 AC

TERRE DEI NEATHAR BALARAI, A SUD DEL LAGO TOLAI (MONDO CAVO) - CITTA' DI HALDEMAR (NEATHARUM ALPHATIANO)

Note

1. Il Mondo Cavo si presenta come una enorme area continentale, nota come Iciria e numerose isole minore situate prevalentemente lungo il suo equatore. Il continente di Iciria è diviso in due aree da una massiccia catena montuosa nota come la Cordigliera (o Spina) del Mondo in quelle che sono l'Iciria Settentrionale e l'Iciria Meridionale
2. Immortale della Sfera del Tempo, patrona dei difensori, protettrice delle città assediate e del popolo Traldari
3. LIGHTHOUSE. Luogo noto anche come "Il Faro" pare essere, stando ai racconti di Trokalikos un luogo di sapere e conoscenza pressoché infinita.
4. Anche se vi può condurre persone o creature che egli ritenga meritevoli di tale privilegio
5. I Regni Traldar si trovano nell'area settentrionale di Iciria, tra le terre dell'Impero Azcan (a nord) e le montagne degli Elfi Schattenalfen a sud. Si

tratta di un insieme di città stato, ciascuna governata da un proprio re, con popolazioni che vivono all'età del bronzo.

6. I nani Kogolor, gli antichi nani di Mystara, si estinsero in seguito alla Grande Pioggia di Fuoco, Stando alle leggende tramandate dai nani denwarf, gli attuali nani di Mystara, l'Immortale Kagyar l'Artigiano forgiò i "nuovi" nani conferendo loro maggiore resistenza alla magia (di fatto sono refrattari ad essa e non possono padroneggiarla in alcun modo) e ai veleni e alle radiazioni.

7. Mondo Conosciuto

TROKALIKOS DI LAROUN



CXXX. Nel pomeriggio, Città di Haldemar è colta completamente alla sprovvista da un attacco improvviso portato dai Cavalieri Heldannici. Una flotta di otto navi da guerra, gli Sparvieri dei Cieli, si scagliano contro la città ora priva della fanteria neathar, scappata dopo il crollo del pozzo e di gran parte del supporto aereo fornito dalla navi volanti da guerra. Per cercare di arginare quella che sembra essere una inevitabile e sonora sconfitta Vimak, Thoragorn, Adrie, Glimreen, Francisco e il nano Eberek salgono a bordo della Typsy Tyrant, l'unica nave da guerra alphetiana scampata all'attacco e si scagliano contro l'ammiraglia heldannica al fine di abbatterla e sovvertire gli esiti della battaglia.

15 YARTHMONT 1.006 AC

CITTA' DI HALDEMAR (NEATHARUM ALPHATIANO)



CXXXI. Lo scontro a bordo dell'ammiraglia nemica, la Göttliche Faust (Pugno Divino) del capitano Wolfgang Overath si rivela particolarmente truculento e vede la compagnia conquistare e poi perdere terreno lottando stanza per stanza e cabina per cabina. Alla fine le forze heldanniche che annoverano anche il supporto magico di un mago glantriano sono costrette a cedere il controllo della nave. Quando ormai la battaglia sembra vinta però la nave inizia una veloce discesa ed esegue un brusco atterraggio nella giungla neathar. Inseguiti i pochi heldannici sopravvissuti questi vengono alla fine catturati e con essi la preziosa gemma artefatto nota come *skygem*, la gemma celeste. Come avrà modo di confermare anche Thoragorn, che era già stato a bordo di uno sparviero heldannico nel

corso delle sue numerose avventure, si tratta di una gemma a forma di stella a quattro punte in grado di emanare una intensa luce argentata e collegata in modo inspiegabile ad una gemma "madre", nota come la Stella di Vanya e capace di far sollevare in volo gli Sparvieri Heldannici. Una volta disattivata la gemma non può essere più ripristinata e di conseguenza resa inutilizzabile la nave ad essa associata. In compenso però Francisco riconosce l'importanza della vittoria che consente comunque al gruppo di mettere mano sul perforatore di nubi, lo speciale cannone magico in grado di aprire varchi temporanei nello Scudo Celeste (Sky-Shield). Consegnati i prigionieri agli alphetiani e fatto il conto delle perdite, ingenti sia in termini di uomini che di strutture, questi decidono di organizzare una missione di soccorso incaricata di raggiungere la superficie di Mystara e Sundsvall, la capitale di Alphetia, con una richiesta d'aiuto per le forze superstiti. Per massimizzare le possibilità di successo, la missione è divisa in due operazioni distinte con due gruppi di avventurieri ad esse associati. Un primo gruppo vedrà gli gnomi di Serraine con i loro centipedi-meccanici scavarsi una via parallela al tunnel dell'ascensore collassato per cercare di raggiungere l'isola di Aegos. Il secondo gruppo invece cercherà di farsi strada fino al Polo Sud del Mondo Cavo per ripercorrere la via compiuta dal Principe Haldemar per giungere la prima volta in questo luogo misterioso.

Il giorno successivo però a scombussolare i piani del gruppo, giunge Alethra che annuncia come sia scomparso dalla sua borsa conservante il Trapezoedro Lucente e che il probabile responsabile del furto sia proprio il loro amico Vimak, scomparso anch'egli senza lasciare traccia!

- - -

15-16 YARTHMONT 1.006 AC

CITTA' DI HALDEMAR (NEATHARUM ALPHATIANO)



CXXXII. Il gruppo si riunisce, forse per l'ultima volta e prende alcune decisioni importanti. Glimreen Lodestar suggerisce che a Serraine [1] potrebbero essere apportate modifiche tali da consentire al perforatore di nubi, recuperato allo Sparviero da Guerra Heldannico nel corso dell'ultima battaglia, di funzionare anche in assenza della skygem che alimentava la nave stessa. Alethra e Adrie Niz invece decidono di riportare a casa Zorena, la gemma dei Neathar e pertanto prenderanno la via dell'est. Infine Eberek Gorund suggerisce che vi sia una via più breve per giungere in superficie [2] e cioè quella di sfruttare il Convettore Mistico di Atruaghin che si troverebbe nelle più vicine terre dei Traldar. Prima però vuole trovare le risposte che cerca circa il suo popolo, i nani Kogolor, risposte che potrà trovare solo alla Lighthouse, la Casa di Luce ove è custodito il sapere universale di tutta Mystara[3]. E' così quindi che Francisco, Glimreen, Thoragorn, Eberek e lo stesso Trokalikos, decidono di gettarsi sulle tracce del mezzo gigante Vimak. Stando al saggio traldariano questi è con buona probabilità diretto a ovest, verso le terre dell'Impero Azcan in quanto, il nome ripetuto da Vimak e captato tramite la magia dallo gnomo Glimreen, Otlakzilatl, sarebbe quello di un re-guerriero che governò sugli azcan alcuni secoli prima finendo però in disgrazia dopo essere diventato seguace di Thanatos e aver abbandonato il culto ufficiale degli azcan per l'Immortale Atzanteotl. Seguire il goliath però si rivela impresa tutt'altro che facile anche per Eberek che più volte perde la traccia lasciata da questi[4]. La caccia conduce nella foresta del Popolo Gentile, fino ai confini con l'Impero Azcan e qui, tramite l'avvistamento di sempre più evidenti resti di un antico sito azcan trovano finalmente una piramide a gradoni. Sulla sommità della stessa i cinque scorgono Vimak nell'atto di consegnare il tetraedro lucente ad un umanoide non morto che poi apprenderanno essere Otlakzilatl in persona. Vicino ai due è accovacciata un'imponente creatura alata simile ad un serpente di tenebra e ombra. Tra loro e la piramide si trova un campo da gioco tlachtli[5] e quando i cinque vi entrano per cercare di raggiungere Vimak e il trapezoedro, dal terreno spuntano numerosi guerrieri non morti simili a mummie ma infestati di scarabei neri e velenosi.

16 YARTHMONT 1.006 AC

CITTA' DI HALDEMAR (NEATHARUM ALPHATIANO) - FORESTA DEL POPOLO GENTILE

Note

1. La città volante e itinerante del popolo degli gnomi dell'aria.
2. La via indicata originariamente al gruppo era quella di viaggiare fino al Polo Sud di Mystara per sfruttare lo stesso passaggio usato all'epoca dal Principe Haldemar di Haaken con la sua Principessa Ark per entrare nel Mondo Cavo.
3. Stando almeno a quanto afferma il filosofo errante Trokalikos.
4. Ad un certo punto è fin troppo evidente che Vimak abbia in qualche modo evocato una creatura dell'Abisso e che sia fuggito in volo!
5. Una sorta di macabro gioco i cui sconfitti venivano sacrificati agli dei dell'Entropia venerati dagli azcan.



CXXXIII. La battaglia tra gli avventurieri guidati da Francisco e i servi non-morti del re-guerriero Otlakzilatl infuria violentissima e si propaga dal campo di gioco tlachtli fino in cima alla piramide stessa. Sulla sommità della struttura, a guardia di un angusto passaggio che sembra condurre dentro la piramide stessa, trovano degli spettri non morti in grado di uccidere con il solo sguardo [1]. Sconfitti anche questi temibili non morti e dopo essersi curati gli avventurieri si accingono a scendere all'interno della piramide, sulle tracce di Otlakzilatl e del tetraedro lucente ma un imprevisto giunge dall'alto. A cavallo di un flapsail [2] morente c'è l'amica Adrie Niz, anch'ella molto provata e ferita. Sentito il suo preoccupante racconto [3], il gruppo decide ugualmente di scendere all'interno della piramide per dare la caccia al loro nemico. All'interno del sepolcro il sestetto composto quindi oltre che da Adrie anche da Vimak, Thoragorn, Glimreen, Eberek e Francisco, affronta Otlakzilatl e i suoi servi bodak ma nel corso della lotta avviene l'imprevedibile. Vimak, spinto da un istinto irresistibile, si avventa sullo scrigno che racchiude il tetraedro lucente e lo afferra per portarlo via. Nel chiuderlo getta l'intero sepolcro nell'oscurità più impenetrabile e evoca, ancora una volta, l'Abitatore del Buio, avatar del dio della Morte Thanatos.

Nello scontro che segue muiono sotto i colpi dell'incarnazione terrena del dio sia Eberek che Glimreen. Allora il gruppo abbozza una fuga protetto dai potentissimi incantesimi di alba radiante scagliati da Francisco contro l'entità che sembra soffrire particolarmente. Prima però che la fuga si completi e che l'avatar ritorni nell'oblio anche l'uomo drago Thoragorn cade a terra, morto.

Recuperato l'artefatto entropico e i corpi dei tre compagni caduti e prima che Otlakzilatl ritorni alla carica, Francisco evoca il potere dalla Verga della Sicurezza ma questa non

funziona. Comincia così la fuga a piedi nella fitta giungla in direzione delle terre del Popolo Gentile.

16 YARTHMONT 1.006 AC

FORESTA DEL POPOLO GENTILE (AI CONFINI CON L'IMPERO AZCAN)

Note

1. Le creature sono dei Bodak.
2. Le creature alate, simili a draghi rossi, usate come cavalcature dagli elfi Schattentalfen
3. Adrie e Alethra, che avevano accompagnato Zorena al suo villaggio, sono state rapite dagli elfi Schattentalfen insieme alla principessa dei neathar. Grazie ad un colpo di fortuna e prima di giungere alla Cordigliera che taglia in due il continente di Iciria e lo sterminato complesso di grotte in cui vivono gli elfi del sottosuolo, Adrie è riuscita a fuggire rubando un flapsail. Le due amiche però sono ancora prigioniere del nemico.



CXXXIII. La fuga nella giungla è rocambolesca e rallentata dai corpi dei tre compagni morti ma nessun inseguitore non morto sembra rallentare il loro cammino e così, Francisco, Vimak, Adrie e il saggio Trokalikos giungono in un posto sicuro dove possono finalmente accamparsi per curarsi e prendersi cura dei compagni deceduti nello scontro con l'Abitatore del Buio. Adrie completa così il suo racconto aggiungendo nuovi dettagli [1] e così l'indomani, grazie alla prodigiosa preghiera che consente a Francisco e i suoi compagni di volare veloci come nuvole [2] questi dirigono a sud, verso l'imponente catena montuosa che taglia in due il continente di Iciria. In serata, giunti a ridosso delle alte vette montane, scorgono il bagliore di un fuoco e quello che è un bivacco. Attorno al fuoco vedono due uomini dalle pelle scura e con abiti decisamente fuori luogo rispetto all'ambiente circostante. In cerca di informazioni i quattro si materializzano e approcciano diplomaticamente il misterioso duo di viandanti. Presto scoprono che questi sono due viaggiatori che provengono da sud della Cordigliera, dal lontano Regno di Nithia[3], sono anch'essi alla ricerca di una loro compagna rapita dagli elfi Schattentalfen: Maia, figlia di Permon, Gran Visir del Regno, nonché guida della loro spedizione. Uno dei due, il più socievole, dice di chiamarsi Menes e di essere un sacerdote dell'Immortale Rathanos. Il suo compagno invece, particolarmente diffidente soprattutto nei confronti di Adrie Niz, dice di chiamarsi Akmenoteph ma non sembra portare simboli riconducibili a qualche divinità particolare. Dopo aver condiviso con loro la propria avversione per gli elfi Schattentalfen e il desiderio di raggiungere l'Avamposto d'Ambra per provare a liberare Alethra e Zorena i due gruppi decidono di unire le forze per avere maggiori probabilità di successo.

Il giorno successivo, il 18 Yarthmont, durante il suo turno di guardia, Vimak scorge due flapsail volare verso nord. Le creature non sembrano accorgersi del gruppo e si tratta probabilmente di una pattuglia di esploratori Schattentalfen. In compenso il loro volo tradisce l'ubicazione esatta dell'ingresso al loro regno sotterraneo e quindi la prossimità dell'Avamposto d'Ambra.

- - -

17-18 YARTHMONT 1.006 AC

I MONTI DELLA CORDIGLIERA (TERRE DEL POPOLO DEGLI SCHATTENTALFEN)

Note

1. Gli elfi Schattentalfen che le hanno assalite e rapite sembra siano diretti in un passo fortificato chiamato l'Avamposto d'Ambra, situato in prossimità di uno degli ingressi presenti nella Cordigliera e che danno accesso alla fitte rete di tunnel sotterranei che compongono l'intricato regno degli elfi del sottosuolo.
2. Wind Walk
3. Il Regno di Nithia richiama moltissimo sia per cultura che estetica all'antico Egitto.

AKMENOTEPH E MENES



CXXXIV. Il gruppo si avvicina all'ingresso del complesso di tunnel sotterranei che costituiscono il regno degli Schattenalfen e vi entra. Nel largo passaggio di roccia naturale riecheggia un vento e un rumore quasi assordante. D'improvviso Akmenoteph percepisce il pensiero di una presenza aliena, probabilmente una creatura antica quanto misteriosa, entrare in contatto e invadere la parte più profonda e remota della sua mente e del suo spirito e ne rimane alquanto turbato[1]. Infine, dopo una lunga camminata nel buio passaggio, giungono in una caverna flebilmente illuminata da una luce viola-azzurra. Nella grande caverna si aprono altri passaggi che si inoltrano nei monti della Cordigliera. A ridosso del lato opposto della grotta rispetto al loro passaggio si trova, incassato nella pietra, un forte, anch'esso fatto con la pietra e la magia sul quale si apre un'unica apertura costituita da un enorme porta d'acciaio lucente. Attraverso piccole e strette feritoie Akmenoteph e gli altri intuiscono che il forte sia abitato e che creature siano in attesa oltre la porta. Il mago nithiano comincia così ad operare la sua magia di trasmutazione sulla porta creando una sorta di maniglia grazie alla quale il goliath Vimak apre la porta. Non appena questo avviene Akmenoteph viene investito da un fiume di fuoco che dà il via allo scontro armato con gli ostili elfi Schattenalfen situati all'interno dell'Avamposto d'Ambra.

18 YARTHMONT 1.006 AC

I MONTI DELLA CORDIGLIERA (TERRE DEL POPOLO DEGLI SCHATTENALFEN)

Note

1. Akmenoteph descrive l'esperienza ai compagni come un'onda fatta di puro pensiero entrata in contatto con lui per motivi a lui sconosciuti. Il mago nithiano comprende anche che questa coscienza superiore lo ha indagato fin nel profondo.

ELFI SCHATTENALFEN A GUARDIA DELL'AVAMPOSTO D'AMBRA



CXXXV. La battaglia tra i cinque avventurieri e gli elfi Schattenalfen imperversa dentro e fuori dell'Avamposto d'Ambra con inaudita violenza. Francisco ricorre ripetutamente ai suoi attacchi di Luce radiante, Adrie invece ricorre alle astuzie e alla magia della musica, riversando sui nemici insulti roboanti e attacchi psichici. Vimak si abbatte come una furia divina su ogni avversario che incontra abbattendone uno dopo l'altro, senza il minimo cedimento. Infine il duo nithiano composto da Menes e Akmenoteph fa ricorso invece alla magia del fuoco sacro di Rathanos e dei poteri di trasmutazione del mago. Dal canto loro gli elfi non risparmiano attacchi portati con precisione letale con i loro archi, la loro magia arcana e le creature del sottosuolo a loro sottomesse: i già temuti flapsail e ancora più letai e inquietanti mostruose talpe giganti.

18 YARTHMONT 1.006 AC

I MONTI DELLA CORDIGLIERA (TERRE DEL POPOLO DEGLI SCHATTENALFEN),
L'AVAMPOSTO D'AMBRA.

UN TEMIBILE DOGMOLE JUGGERNAUT FRUTTO DI INCROCI MAGICI E GENETICI
OPERATI DAGLI SCHATTENALFEN



CXXXVI. Messi alle strette e imprigionati tra muri di pietra, di fuoco e da campi di luce radiante, gli elfi Schattenalfen dell'Avamposto d'Ambra gettano le armi e si arrendono. Interrogato, il loro capo, il capitano Greyfyuss, informa che le donne catturate [1] sono destinate ad un sacrificio fatto per placare una misteriosa "bestia del profondo" e che questo avverrà nel Santuario di Azantleotl sotto la supervisione del generale Caryldian. Attraverso un passaggio che scende nel sottosuolo il gruppo vola [2] attraverso una serie di giardini sospesi [3] fino a giungere nel punto più basso dell'enorme caverna naturale su cui s'affacciano le coltivazioni e qui giungono dinanzi a una enorme porta di pietra ricoperta di incisioni inquietanti. Tra esse Akmenothep individua un sigillo arcano che Francisco riconosce essere un potente simbolo di morte messo a protezione dell'ingresso. Mago e chierici all'unisono lo rimuovono facendo ricorso ai loro sortilegi e così il gruppo può accedere al tempio di uno dei signori dell'Entropia [4]. Non appena entrati però vengono investiti da un'onda psichica che evoca in loro e nelle loro menti immagini legate ai loro peggiori incubi. A farne maggiormente le spese è Vimak, particolarmente suscettibile agli attacchi mentali che rivede e rivive l'incubo della possessione da parte dell'aboletth che lo ha afflitto per mesi [5]. In ogni modo l'aiuto dei compagni gli consente di liberarsi da questi atroci pensieri ma a quel punto, da quattro porte di pietra che si affacciano su una stanza

ottagonale, escono altrettante grandi bestie dal carapace rossastro e dalle fameliche mandibole. [6] Il loro attacco più insidioso però si rivela essere lo sguardo che sembra generare stordimento e confusione in chi ne cade preda. Ancora una volta a subire maggiormente le conseguenze di questo attacco mentale è il goliath che però è soccorso dai compagni. In pochi istanti tre delle quattro creature finiscono incenerite dalla radianza di Menes e Francisco e dagli incantesimi di Adrie e Akmenothep e la quarta così si dà alla fuga.

18 YARTHMONT 1.006 AC

I MONTI DELLA CORDIGLIERA (TERRE DEL POPOLO DEGLI SCHATTENALFEN).
L'AVAMPOSTO D'AMBRA, I GIARDINI SOSPESI E IL SANTUARIO DI AZANTLEOTL.

Note

1. Zorena la Gemma-dei-Neathar, la paladina della Triade Alethra Aleford e Maia, figlia di Permon, Gran Visir del Regno di Nithia.
2. WIND WALK
3. Terrazze sospese di roccia naturale collegate tra loro da scale di pietra e che sono adibite dagli elfi alla coltivazione di funghi di varia natura.
4. Azantleotl è uno dei gerarchi della sua Sfera di Potere, quella dell'Entropia.
5. La creatura che lo aveva contaminato all'interno del Nodo d'Acqua nel Tempio del Male Elementale.
6. Umber Hulk

UN UMBER HULK, CREATURA DEL SOTTOSUOLO AL SERVIZIO DEGLI ELFI SCHATTENALFEN E DEL LORO SANTUARI DI AZANTLEOTL.



CXXXVII. Non appena l'ultimo dei colossi d'ambra scappa dal teatro dello scontro, da un paio di porte laterali escono imponenti elfi Schattentalfem armati con lunghe armi d'asta. Nonostante la loro strenua resistenza anche questi quattro carcerieri vengono sconfitti da Francisco, Adrie e Vimak oltre che dal mago e dal chierico nithiani. Sulle stanze che i quattro elfi proteggevano sono imprigionate Alethra Aleford e Maia, la figlia di Permon che vengono prontamente tratte in salvo e liberate. A quel punto non resta che trovare Zorena, la gemma dei Neathar e di aprire così l'ultima porta rimasta. Akmenothep, in procinto di aprire l'ultima porta viene nuovamente toccato mentalmente dall'entità aliena che lo aveva scrutato appena entrati nel sottosuolo. L'entità ha una forte presenza maligna ed entropica e genera nel giovane mago nithiano paure antiche e incontrollabili. La porta è comunque aperta da Vimak che senza indugio si getta nel tempio di Atzanteotl. Legata ad una pietra sacrificale giace Zorena, dietro la giovane il generale Caryldian e un'alta sacerdotessa del culto. A difesa del duo vi sono infine tre Schattentalfen guardiani. Sullo sfondo la stanza appare crollata su se stessa a causa di un enorme creature vermiforme di colore nero ebano. La titanica bestia sembra morta o dormiente e di sicuro sembra essere la fonte della voce aliena che attanaglia Akmenothep.

- - -

18 YARTHMONT 1.006 AC - IL SANTUARIO DI AZANTLEOTL.

Note

UN VERME DEL PROFONDO



CXXXVIII. Nel tempio di Azantleotl ha così inizio e termine una violentissima battaglia che vede fronteggiarsi da un lato Francisco, Vimak, Adrie Niz e Alethra, oltre al duo nithiano composto da Menes e Akmenothep e sul versante opposto gli elfi Schattentalfen guidati dal generale Caryldian . Nonostante la forza degli elfi e dei loro potentissimi incantesimi alla

fine, ancora una volta, ad avere la meglio sono il chierico di Ixion e i suoi compagni. Caryldian viene abbattuto dai devastanti e mortali colpi di Vimak mentre la sacerdotessa che lo affiancava getta le armi e si arrende non senza celare disprezzo e disperazione per il sacrificio della giovane Zorena che è stato così interrotto. Secondo la strega infatti questo getterà morte e distruzione su tutti loro in quanto il rituale era concepito per placare il verme del profondo che, stando appunto alle sue parole, non è morto ma bensì solamente catatonico.

18 YARTHMONT 1.006 AC - IL SANTUARIO DI AZANTLEOTL.

LA POTENTE STREGA SCHATTENALFEN



CXXXIX. Con la battaglia conclusa e l'amica Zorena liberata, appare evidente che gli elfi Schattentalfen stessero portando a compimento un sacrificio umano con lo scopo, stando alle dichiarazioni della sacerdotessa catturata, di impedire il risveglio del verme del profondo giunto inaspettatamente fin nel tempio eretto in venerazione dell'Immortale Atzanteotl. Nel mentre sopraggiunge, un po' a sorpresa Trokalikos di Laroun, il saggio Mileniano che aveva accompagnato il gruppo fino all'ingresso delle caverne degli elfi. Questi afferma che i vermi del profondo sono creature mitologiche e che probabilmente loro sono tra i primi esseri umani a vederne uno da così vicino[1]. A quel punto la principessa Maia dichiara che lo scopo della missione cui l'aveva destinata suo padre Permon, il visir del Regno di Nithia era proprio di viaggiare da Nithia fino alla palude di Malpheggi dove si trova un antico tempio di Ra, il loro dio e che a suo padre risultava fosse stato recentemente profanato[2].

Profanazione che potrebbe essere proprio la causa del risveglio, anche se parziale, di uno dei leviatani. Maia, Menes e Akmenothep annunciano così che riprenderanno la loro missione l'indomani portando con loro però, come prigioniera la strega Schattenalfen. Trokalikos invece invita il gruppo ad accompagnarlo finalmente al Faro, il luogo mistico ove risiede tutto il sapere di Mystara. Prima però dovranno riaccompagnare Zorena al suo popolo e al suo villaggio. L'indomani, all'alba, il gruppo si divide con i nithiani diretti a nord, alle paludi di Malpheggi e il resto del gruppo, in forma di nuvole[3] a volare velocemente in direzione nord-est. Il villaggio Toralai è raggiunto il 20 Yathmont e con grande giubilo Zorena è accolta e abbracciata dai suoi simili. Come gesto di riconoscenza il padre di Zorena dona al gruppo una pietra magica[4]. Il giorno successivo riprende il viaggio la cui parte finale però, affrontata il 22 Yarthmont deve però essere compiuta a piedi in quanto un'impenetrabile nebbia, di natura magica, avvolge e oscura completamente le valli che ospitano il Faro e le genti che vivono nei suoi pressi. Superata la nebbia il gruppo, con meraviglia, giunge in una valle mite, prospera e fertile, illuminata da un sole caldo e luminoso. Genti di diverse razze e etnie [5] accolgono con gioia Trokalikos che conduce i nuovi venuti fino al Faro: un'alta torre dalla volta di vetro fatta a cupola e luminosa. Solo a quel punto Vimak si rende conto che tutti i saggi che stazionano nei pressi della costruzione indossano un anello che raffigura un faro posto all'interno di una serie di esagoni. Il simbolo inconfondibile di un'altra delle misteriose stazioni di Blackmoor.

- - -

18 YARTHMONT 1.006 AC - 22 YARTHMONT 1.006 AC

I MONTI DELLA CORDIGLIERA (TERRE DEL POPOLO DEGLI SCHATTENALFEN). IL VILLAGGIO DEI TORALAI E IL FARO.

Note

1. Esistono in realtà due vermi del profondo noti, morti da secoli, il cui corpo è stato utilizzato dai seguaci degli Immortali entropici Thanatos e Ranivorus e convertito in torri, rispettivamente le torri di Sekhaba e di Soth e situate nell'arido deserto del Regno di Nithia come centri di culti di riferimento per i seguaci di queste divinità.
2. Francisco e Alethra quando realizzano che i probabili profanatori potrebbero proprio essere stati loro preferiscono tacere la verità per non dover restituire il Trapezoedro Lucente.
3. WIND WALK
4. Ioun Stone of Leadership
5. Incontrano nithiani, neathar, mineani, traldar, azcan ma anche hutaaka e nani kogolor e elfi vivere apparentemente in pace e perfetta armonia.

IL SIMBOLO DELLA STAZIONE LANTERNA



CXL. Non appena entrano nell'edificio Vimak e compagni constatano con sempre maggior inquietudine le stranezze del luogo [1]. Trokalikos, dopo qualche minuto di attesa, ritorna da loro e li avvisa che potranno vedere uno dei Sommi Guardiani del Sapere che li sta attendendo con curiosità. In una sala immensa a metà tra una biblioteca e un laboratorio, incontrano Ka'ar un essere perfetto dalla pelle d'ambra e gli occhi di oro liquido che sembra esistere contemporaneamente in più luoghi [2]. Il Guardiano del Sapere si dimostra fin da subito molto ansioso di conoscere Thoragorn, l'uomo drago e non appena apprende della morte di quest'ultimo si attiva per riportarlo in vita con sommo stupore di tutti: Francisco e Alethra in *primis*[3]. Ka'ar che sembra essere un seguace dell'Immortale Ka, se non addirittura, secondo Alethra, una sua diretta emanazione o avatar, si dichiara invece incapace di resuscitare lo gnomo Glimreen in quanto questi, a differenza di Thoragorn non è un seguace del Preservatore [4]. A quel punto fa il suo ingresso nella stanza un uomo misterioso dalla carnagione scurissima e dai lineamenti di un Tanagoro [5]. Ko-Rou Guofo, questo il suo nome, indossa una veste scura con otto strascichi simili a code e altri simboli legati al numero otto che lo identificano come servitore dell'Immortale Korotiku [6] e senza porsi problemi di natura morale sul suo gesto riporta in vita lo gnomo. I due Custodi del Sapere sembrano condividere e convivere all'interno del Faro in una sorta di precario equilibrio [7] e ben presto il loro disaccordo emerge e si accentua quando è evidente che entrambi sanno che il gruppo porta con sé un potentissimo e altrettanto pericoloso artefatto entropico: il Trapezoedro Lucente. I due sono consapevoli che i Vermi del Profondo si stanno destando e che questo potrebbe comportare la distruzione non solo del Mondo Cavo ma dell'intera Mystara. Il risveglio dei mostri creati da Thanatos sembra essere una diretta conseguenza della profanazione del tempio di Ra e della conseguente attivazione del Trapezoedro Lucente ma i due confliggono su come porre fine alla questione: Ka'ar vuole che l'artefatto sia distrutto per spezzare il legame che lo lega ai leviatani del sottosuolo mentre Ko-Rou Guofo lo vorrebbe studiare per provare a controllare le bestie al fine di poterle riportare in uno stato di stasi. A spezzare l'irrisolvibile questione e a rompere gli equilibri, dal nulla, compare nella stanza una terza figura: Kala una donna di indescrivibile bellezza ma al contempo dotata di un fascino terribile e blasfemo. La terza Custode del Sapere sembra essere inequivocabilmente legata alla Sfera dell'Entropia e sembra essere

invisa dagli altri due che comunque la temono e ne rispettano le parole. La donna chiede che le sia mostrato l'artefatto e Francisco, non poco perplesso, avvia una sorta di contrattazione con la donna. Infine si giunge ad una soluzione, proposta proprio da quest'ultima. Il destino dell'artefatto sarà affidato al caso e al fato sotto le sembianze del gruppo che l'ha riportato accidentalmente alla luce sottraendolo alla protezione del tempio in cui era custodito. Kala creerà una sorta di luogo sicuro entro il quale il gruppo dovrà evocare e sconfiggere una volta per tutte l'Abitatore del Buio, l'avatar di Thanatos che alberga nel Trapezoedro Lucente. Ko-Rou Guofo avrà così modo di studiare l'oggetto e nel caso di successo di Francisco e gli altri anche Ka'ar ne trarrà soddisfazione avendo ottenuto ciò che desiderava. Alla fine tutti sono concordi si tratti della soluzione migliore per tutti e i tre Custodi danno il via ai preparativi perché il tutto si compia.

- - -

22 YARTHMONT 1.006 AC
IL FARO.

Note

1. All'interno della torre e nelle sue vicinanze ovvero la Valle sembrano non valere le stesse limitazioni all'uso degli incantesimi che caratterizzano invece il Mondo Cavo. Allo stesso tempo le magie non sembrano funzionare all'interno del Faro.
2. Ka'ar sembra padroneggiare con estrema disinvoltura il dono dell'ubiquità esistendo contemporaneamente in più individui identici.
3. L'impossibilità di resuscitare i morti attraverso preghiere e incantesimi di alto livello è uno dei limiti più importanti del Mondo Cavo.
4. Il Preservatore è uno dei nomi con i quali è maggiormente conosciuto Ka.
5. Popolazione del su-est di Skothar
6. Korotiku, il Multiforme o Sommo Ragno, è un Immortale legato alla Sfera del Pensiero, al Caos e all'Astuzia e ai Sotterfugi.
7. Ka il Preservatore è immortale della Sfera della Materia (Terra) mentre Korotiku è un Immortale della Sfera del Pensiero (Aria).

DA SINISTRA E DESTRA IN SENSO ORARIO: KA'AR, KO-ROUGUOFU E KALA I TRE
CUSTODI DEL SAPERE SUPREMO INCONTRATI AL FARO



CXLI. Il giorno successivo il loro incontro con i tre Guardiani del Sapere [1] e dopo essersi debitamente preparati, Adrie Niz, Alethra, Francisco, Glimreen, Thoragorn e Vimak entrano nel semipiano d'ombra creato appositamente da Kala. L'ambiente è fin da subito ostile e avvolto da tenebre impenetrabili [2]. Decisi a risolvere una volta per tutte il problema creatosi dopo il ritrovamento del Trapezoedro Lucente, i sei chiudono lo scrigno che lo contiene ed evocano così per la terza volta l'Abitatore del Buio, avatar dell'Immortale Thanatos. Lo scontro si rivela subito impari. Questi infatti non sembra affatto risentire delle restrizioni del semipiano ed evoca subito dagli abissi della Dimensione dell'Incubo un Orrido Persecutore[3] e risveglia nel goliath Vimak un irresistibile sentimento di attrazione e fedeltà. Con Vimak passato dalla parte del nemico e incapaci di vedere le creature se non per brevissimi istanti, gran parte delle speranze del gruppo sono affidate al piccolo Glimreen che grazie alla sua vista rivelante riesce in qualche modo a guidare le azioni dei compagni. Mentre Thoragorn si scaglia come una furia contro il nemico invisibile e abbatte con Imrith's Bane l'Orrido Persecutore, Francisco e Adrie Niz bersagliano i mostri con i loro incantesimi radianti che sembrano avere particolare effetto contro le creature dell'Incubo. E' Alethra comunque, che con il suo folgoratore blackmooriano infligge il maggior numero di danni e che, alla fine, riesce a disintegrare l'Abitatore del Buio segnando la vittoria per lei e i suoi compagni.

L'ORRIDO PERSECUTORE EVOCATO DALL'ABITATORE DEL BUIO



23 YARTHMONT 1.006 AC

IL FARO. IL SEMIPIANO D'OMBRA CREATO DA KALA

Note

1. Ka'ar, Ko-Rou Guofo e Kala
2. Solamente l'impiego di potenti incantesimi di luce o di vista rilevante riescono a penetrare, parzialmente, la totale oscurità.
3. L'orrido Persecutore è una gigantesca creatura alata, fatta di materia e ombra e simile ad un grosso verme munito di una bocca irta di zanne fameliche e affilate. Il suo corpo secerne costantemente una secrezione densa e maleodorante in grado di solidificarsi nel giro di pochi istanti invischiando così chiunque vi entri in contatto.

CXLII. Non appena Alethra colpisce a morte l'Abitatore del Buio questi scompare e con esso anche l'oscurità impenetrabile che lo avvolgeva. Il gruppo si trova proiettato all'improvviso in un mondo di luce, avvolto da nebbie e venti ghiacciati che soffiano costantemente. Il nuovo paesaggio è assolutamente diverso[1]: altissime montagne nere ricoperte di neve e ghiacci eterni e sullo sfondo di un immenso canalone che si apre alle pendici dell'altura su cui si trovano i sei compagni, i resti di una ciclopica città, sommersa parzialmente dalla neve. Al centro di un enorme cratere, posto tra loro e la città distrutta, scorgono infine un enorme obelisco di ghiaccio, alto decine di metri e largo altrettanto e al cui interno vedono muoversi una gigantesca forma antropomorfa[2]. In adorazione attorno all'obelisco ci sono migliaia di creature umanoidi dall'aspetto bestiale[3] la cui venerazione però è interrotta d'improvviso dal sopraggiungere di uno straniero: un elfo che si avvicina lentamente fino al centro dell'avvallamento. Nonostante l'incredibile distanza[4], Francisco riconosce immediatamente l'elfo: si tratta di Umdir Ukir Uriz, il misterioso e taciturno interprete al servizio dell'hin Reed Nimblefoot conosciuto a Karameikos diversi mesi prima[5]. Non appena Umdir tocca l'obelisco sembra entrare in comunione con l'entità situata al suo interno e un terzo occhio gli si apre in mezzo alla fronte[6]. A quel punto il triclope sembra accorgersi della presenza di Francisco e dei suoi compagni e il paesaggio cambia nuovamente e repentinamente. I sei si trovano così in mezzo ad una infinita tundra innevata, attornati da una bufera di ghiaccio e neve che rende ai limiti del possibile muoversi e avanzare. Dal nulla emerge una gigantesca creatura composta di neve, ossa e carne protoplasmatica. La testa scheletrica ricorda un incrocio tra un cervo cornuto e un drago mentre i lunghi e ossuti arti sembrano terminare in affilati artigli. Tutt'attorno a Colui-che-cammina-nel-Vento la tempesta imperversa incessante rendendo lo scontro ancora più arduo. Thoragorn evoca la Fortezza Istantanea di Daern che si erge a baluardo per i compagni in difficoltà, soprattutto Adrie e lo gnomo Glimreen. Quest'ultimo, sfruttando il potere del suo mantello magico[7] inizia ad arrampicarsi sulla fortezza di adamantio e a colpire i numerosi nemici che nel frattempo si sono fatti avanti[8] con i suoi lampi di energia. Vimak, impegnato in un violento corpo a corpo contro Colui-che-cammina-nel-Vento è presto raggiunto dall'uomo drago e i due iniziano una serrata lotta con il potentissimo essere soprannaturale. Con l'elfa Adrie Niz in evidente difficoltà, restano Francisco e Alethra sul campo a fronteggiare le creature fameliche e, sebbene con difficoltà, alla fine, ad averne la meglio. Nel frattempo anche Thoragorn e Vimak hanno la meglio su Colui-che-cammina-nel-Vento e lo scontro giunge così al termine. Decisi a comprendere meglio quanto sia effettivamente successo dopo lo scontro con l'Abitatore del Buio all'interno del semipiano creato da Kala gli incantatori del gruppo cominciano ad osservare meglio il Tetraedro Lucente che sembra emanare una bizzarra quanto inquietante luminescenza. Solo Francisco però riesce a osservare attentamente l'artefatto e il suo sguardo si spinge fino a vedere la sala del tempio di Ixion a Serison, capitale del Regno di Nuova Thonia e qui il suo Arcivescovo. Quello che però vede Francisco non è lo stesso personaggio incontrato mesi prima ma un uomo ben più giovane. Il chierico di Ixion giunge quindi alla conclusione che possa trattarsi di una visione del passato o del futuro così come lo era stata la visione, per quanto estremamente realistica, di Umdir e dell'Obelisco situato nell'Altopiano di Leng[9]. Dominato il potere di divinazione dell'artefatto, Francisco, si spinge oltre e chiede come raggiungere l'Osservatorio di Ossidiana e qui, come risposta, ha un'ennesima visione. Visione nella quale vede una bizzarra torre volante[10] emergere dallo Scudo-Celeste (Sky-Shield) e approcciare un asteroide dalla forma ovoidale che presenta evidenti segni di tecnologie aliene[11]. La torre

prosegue oltre la stazione orbitale posta sull'asteroide e giunge nei pressi di una gigantesca piattaforma di ossidiana sulla quale sono disposti dodici titanici scranni, anch'essi fatti di ossidiana e cinque lenti di natura sconosciuta. Sulla piattaforma sono presenti tre figure: un vecchio norreno, senza un occhio e con un corvo nero posto su una spalla, un vecchio dalla lunga barba e veste bianca e al cui collo pende una clessidra e infine un uomo nero che ricorda in tutto e per tutto Ko-Rou Guofo. La torre si ferma e dalla stessa escono Francisco, Alethra, Adrie Niz, Thoragorn, Vimak, Glimreen e Rek Sai Sorrow. Il misterioso trio sembra stupito del sopraggiungere dei sette compagni ma prima che i dieci possano parlare dal nulla appare una sfera fatta di tenebra pura. L'uomo nero la tocca incuriosito ma scompare nel farlo. Allora anche gli altri due uomini misteriosi scompaiono ma apparentemente per volere proprio. La visione termina d'improvviso lasciando in Francisco più domande che risposte.



- - -

23 YARTHMONT 1.006 AC

ALTOPIANO DI LENG (LE MONTAGNE DELLA SUPERSTIZIONE. NENTSUN)

Note

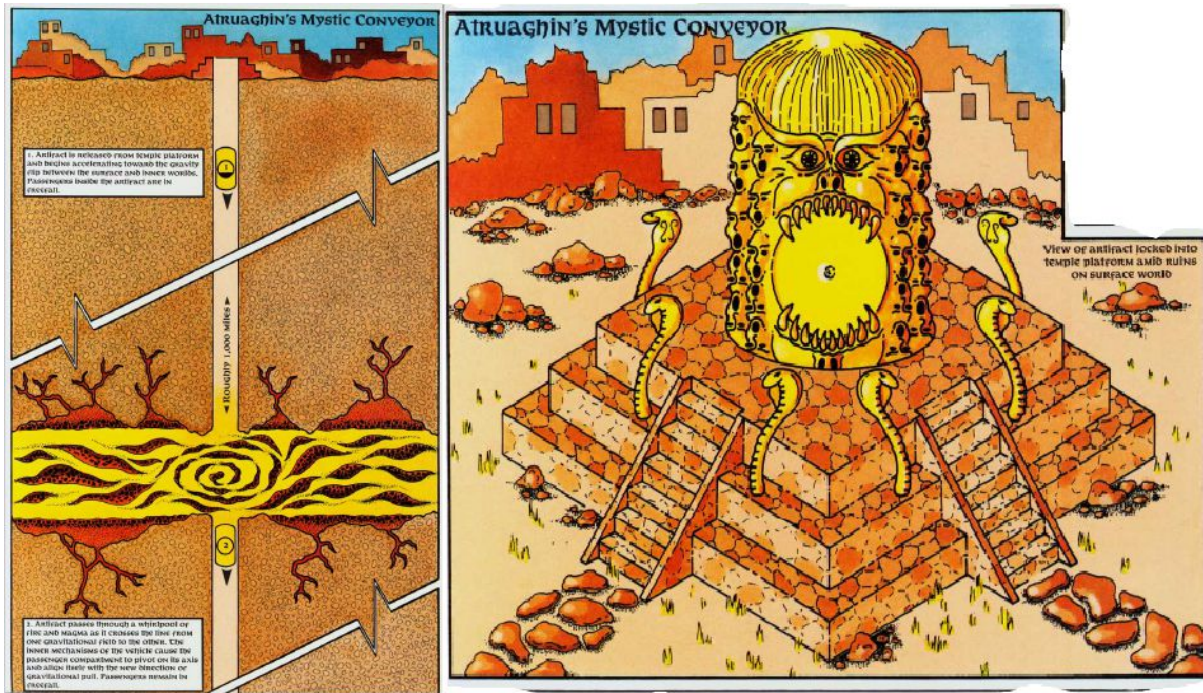
1. Thoragorn ha la sensazione di aver già visto quell'immensa catena montuosa mentre Glimreen e Alethra riescono a identificarla come le Montagne della Superstizione che segnano il confine settentrionale tra il continente orientale di Skothar e il polo nord di Mystara.
2. La figura che si agita all'interno dell'obelisco ricorda sicuramente la Batteria-che-si-Contorce ritrovata nella Penisola di Esterhold alcuni mesi prima.
3. Si tratta sicuramente di uomini-bestia, creature umanoidi dall'aspetto bestiale, con orecchie appuntite e connotati simili a quelli degli orchetti ma con artigli e zoccoli.
4. Tempo e Spazio sembrano essere distorti e ciò che sembra enormemente lontano un attimo prima appare come estremamente vicino l'attimo successivo!
5. Quattordici mesi per la precisione. L'incontro con Reed e Undir avvenne il giorno 8 Thaumont dell'anno 1.005 mentre il gruppo ora è nel mese di Yarthmont dell'anno 1.006
6. Undir è un triclope, una razza immortale, per certi versi simile a quella degli elfi, composta prevalentemente da mistici e asceti originaria di Skothar e abitante solo isolate aree delle Montagne della Superstizione.
7. Cloak of Aracnida.
8. Dal nulla sono apparsi diversi wendigo, creature umanoidi fatte di ossa e carne protoplasmatica animati apparentemente da una fame insaziabile.
9. Nome con cui è nota quella specifica parte delle Montagne della Superstizione.
10. La torre sembra volare sopra una sorta di nuvola e alla sua sommità anziché una guglia sembra avere un enorme cappello magico, con stelle d'argento come decorazioni.
11. L'asteroide ha delle strutture molto grandi su di esso ed è attraversato, parte a parte, da quella che sembra essere una grande antenna che emette alla sua sommità una luce pulsante.

CXLIII. Usciti dai semipiani creati da Kala prima e dal Tetraedro Lucente poi, i sei compagni si ritrovano al Faro, in presenza dei tre Custodi del Sapere. Questi concordano sul fatto che l'artefatto debba essere distrutto ma nessuno di loro può prendersi carico della cosa. Spetta quindi al gruppo l'ingrato e pericoloso compito. Nei giorni seguenti, presso la torre del sapere, i sei amici hanno modo di ottenere diverse risposte che cercavano relativamente al proprio passato ma soprattutto di confrontarsi sul futuro e sul modo di distruggere il Tetraedro Lucente. Francisco, che al momento è l'unico a conoscere i segreti dell'artefatto, mette i compagni al corrente della visione avuta attraverso l'oggetto. Decide però di mantenere il segreto circa il metodo per distruggerlo e si limita ad avvisare i compagni degli enormi rischi legati alla sua distruzione [1]. Thoragorn da parte sua racconta l'esperienza avuta tempo addietro con l'eccentrico gigante delle nuvole Zephiros e di quando, a bordo della sua bizzarra torre volante, superò con gli amici dell'epoca, lo Scudo-Celeste per raggiungere più velocemente le Marche di Nuova Thonia dall'area del Norwold in cui si trovava. Infine, dal racconto di Francisco appare chiaro che l'asteroide di forma ovale visto attraverso l'artefatto sia qualcosa di natura artificiale e legato all'avanzata civiltà di Blackmoor [2]. Prima di lasciare definitivamente il Faro, Alethra decide di chiedere a Trokalikos informazioni circa l'anello che lui e gli altri saggi del posto indossano e soprattutto il simbolo che esso ha raffigurato [3]. Il saggio millenario la conduce quindi dinanzi ad una porta d'acciaio, molto simile a quelle incontrate nelle Stazioni Freccia, Perla e Caduceo. La porta è apparentemente indistruttibile e priva di maniglie e presenza solamente inciso con un metodo di lavorazione misterioso, il simbolo poi ripreso dai mistici del Faro. Trokalikos afferma che i Custodi del Sapere [4] considerano quel luogo sacro e inviolabile e pertanto non acconsente a farvi accedere né Alethra né i suoi cinque amici. Consci che forse quello possa essere un bene i sei decidono di non violare quel luogo e di lasciarlo all'equilibrio che esso ha raggiunto e si è dato.

Nei giorni seguenti, sotto forma di nuvole, i sei compagni accompagnati da Trokalikos volgono a ovest, alla volta dei Regni Traldar e al luogo in cui per la prima volta il saggio millenario aveva incontrato Eberek. Quest'ultimo gli aveva parlato di un oggetto che aveva chiamato il Convettore Mistico di Atruaghin e con il quale il nano era giunto dal Mondo di Superficie al Mondo Cavo[5]. Raggiunto il luogo e salutato per l'ultima volta Trokalikos, il gruppo intraprende il lungo viaggio all'interno della mistica capsula dorata che, attraverso la crosta terrestre e superato lo Scudo-del-Mondo li fa giungere infine in superficie.

La luce del sole è accecante e l'aria fresca animata da una brezza gentile. I sei si trovano all'interno del Palazzo di Atruaghin, un luogo sacro ormai distrutto e abbandonato situato al centro delle terre delle Tribù dei Figli di Atruaghin[6]. Sullo sfondo, a nord, vedono l'imponente altopiano che sovrasta le pianure meridionali che si affacciano sul Mare del Terrore. In alto, nel cielo, sopra quelli che dovrebbero essere i territori del Clan dei Figli dell'Alce incombe una misteriosa piattaforma dalla quale, verso terra, scendono come una pioggia di devastazione e morte fulmini di natura magica. All'improvviso Vimak vede qualcosa avvicinarsi, sempre in volo, da sud-ovest e sempre il mezzo gigante è il primo a distinguere la forma di un cavallo nero e fiammeggiante che galoppando nei cieli sta volando con il suo cavaliere verso l'Altopiano. Riconosciuto il vecchio amico Rek'Sai Sorrow Adrie Niz e Glimreen cominciano ad attirare la sua attenzione con lampi di luce e saette di energia. L'uomo diavolo, notata la presenza dei sei presso le rovine del Tempio di Atruaghin devia dal suo percorso e li raggiunge. Il gruppo è di nuovo riunito. I sette hanno modo, brevemente, di aggiornarsi circa quanto vissuto mentre erano separati. In particolare

Francisco e gli altri, scesi nel Mondo Cavo, aggiornano Rek'Sai circa i loro progressi e propositi mentre quest'ultimo li aggiorna su come sia riuscito a trovarli [7] e sulla situazione politica in cui si trovano le nazioni del Mondo Conosciuto in seguito all'invasione da parte dell'Orda del Maestro di Hule[8].



23 YARTHMONT 1.006 AC - 02 KLARMONT 1.006 AC
IL FARO (MONDO CAVO). TERRE DEI CLAN ATRUAGHIN

Note

1. Distruggere il Tetraedro Prismatico comporta un'implosione di enorme portata, circa 15 chilometri di raggio, in grado di stravolgere le esistenze di tutti gli essere viventi che si trovino nell'area.
2. C'è il sentore da parte del gruppo che possa trattarsi di una delle stazioni sperimentali di Blackmoor, la Stazione Cigno, adibita allo studio sull'Elettromagnetismo e dello Scudo Celeste.
3. Il simbolo di un ottagono con al centro un faro, inequivocabilmente legato alle stazioni di Blackmoor fin qui viste e che farebbero pensare che il Faro altro non sia che la Stazione Lanterna.
4. I cinque Custodi del Sapere che presenziano e si alternano al Faro sono: Ka'ar (Materia), Kala (Entropia), Ko-Rou Guofo (Pensiero), Tabak (Energia) e Tawnia (Tempo).
5. Il nano aveva raccontato al gruppo che ad indicargli l'ubicazione del Convettore Mistico di Atruaghin era stata Nurvureem, l'Oscura Signora della Valle Dessarin.

6. Gli atruaghin sono i discendenti degli azcani che un tempo abitavano su un altopiano posto a sud—ovest del territorio darokiniano. La loro religione consiste nello sciamanismo, una filosofia mistica che associa il potere di un animale totem ad ogni individuo e gruppo di individui (le varie tribù e i clan). Inoltre, essi venerano tutti Atruaghin come patrono della propria stirpe, e hanno una venerazione particolare anche per gli antenati, ovvero per quegli eroi che sono considerati i fondatori dei vari clan che compongono i Figli di Atruaghin. Tahkati, Hattani, Mahmatti e Ahmanni sono i fondatori divinizzati e patroni dei quattro clan più potenti (rispettivamente Cavallo, Orso, Alce e Tartaruga), tutti devoti agli insegnamenti di Atruaghin e sottomessi al volere della divinità.
7. Finita la sua missione personale, Rek'Sai aveva provato a contattare i compagni ma i suoi messaggi magici non avevano ricevuto risposta. Così si è recato nella Serena Divinarchia di Yavdlom dove ha potuto aver accesso alla più potente magia di divinazione di tutta Mystara e che lo ha messo nella giusta direzione.
8. Il Maestro, Signore e massima carica religiosa di Hule, una Teocrazia situata nell'estremità occidentale del continente di Brun, oltre la Grande Desolazione del Deserto del Sind, ha messo sul piede di guerra la sua orda, circa un milione di uomini e con essa ha invaso la Repubblica di Darokin. A fianco della Repubblica si sono schierate le Cinque Contee degli hin e il nuovo Regno di Karameikos, nonché i Principati di Glantri che però, al momento, sono in guerra a fianco dell'Impero di Thyatis e dei Cavalieri Heldannici contro l'Impero di Alphatia. Le tribù Atruaghin sono divise. I Figli di Atruaghin (clan dell'Orso, del Cavallo, dell'Alce e della Tartaruga) si stanno opponendo all'Orda dei Nomadi del Sind mentre il Clan della Tigre, da sempre seguace delle divinità entropiche Atzanteotl e Danel si sono alleati con Hule. Con la Teocrazia e con il Maestro si sono infine schierati anche gli Emirati di Ylaruam in quella che sempre più ha i connotati di una guerra su scala mondiale.

CXLIV. Nonostante non siano direttamente coinvolti nelle vicende politiche che interessano i regni del Mondo Conosciuto, la guerra tra il Maestro di Hule e la Repubblica di Darokin e i suoi alleati, il gruppo decide di intervenire a difesa delle popolazioni atruaghin. Il piano è semplice: Rek'Sai, a cavallo del suo incubo[1] e protetto dal campo di forza generato dal suo cubo magico attirerà su di sé le attenzioni degli occupanti della chiatta mentre il resto del gruppo la raggiungerà sotto forma di nuvola[2]. Il piano sembra funzionare e l'uomo diavolo e il suo destriero infernale riescono ad attirare le attenzioni delle difese aeree della chiatta [3] mentre gli altri sei raggiungono la chiatta di Sayer Ulan. Ripresa forma umana scatenano l'inferno a bordo della bizzarra nave volante sbaragliando con indicibile facilità orde e orde di difensori. Quando tutto sembra volgere per il meglio e per Francisco e i suoi compagni sembra profilarsi una facile vittoria, dal cuore della nave spunta un mago evocatore. La battaglia è ben lungi dall'essere vinta.

LA CHIATTA VOLANTE DI SAYR ULAN



 02 KLARMONT 1.006 AC
 TERRE DEI CLAN ATRUAGHIN

Note

1. La cavalcatura volante e fiammeggiante evocata per mezzo della relativa statuetta magica.
2. WIND WALK
3. Baliste e cavalieri di viverne che scortano la piattaforma volante di Hule

CXLV. All'improvviso la chiatta volante si inclina bruscamente su un fianco gettando a terra parte degli occupanti. Vimak, che si trovava vicino al bordo piatto della chiatta, è colto di sorpresa dall'improvviso movimento e precipita nel vuoto.

Nonostante la perdita del possente compagno gli altri cinque eroi rimasti a bordo dell'improbabile nave da guerra huleana continuano la loro battaglia. A complicare le cose il continuo apparire e scomparire di un paio di maghi di Hule supportati da un ierofante di Bozdogan[1]. Il trio colpisce ripetutamente con mezzi magici i cinque compagni bersagliandoli con palle di fuoco, fulmini magici ed evocando tentacoli di tenebra. A farne maggiormente le spese è l'uomo-drago Thoragorn che d'improvviso, colpito da un potente sortilegio, scompare! Quando però, nonostante le difficoltà, il gruppo sembra pregustare la vittoria sulle difese della chiatta volante di Sayr Ulan, d'improvviso sulla stessa si apre un grande portale magico[2] attraverso il quale hanno la visione di un tempio di dimensioni ciclopiche. In primo piano sono visibili numerosi alti umanoidi dalla pelle rossa e dagli occhi e le spade fiammeggianti [3]. Tra questi si fa largo la figura minuta di un vecchio vestito di nero e con in testa un turbante, anch'esso nero ma con un grosso rubino incastonato all'altezza della fronte. Ha una barba bianca e spigolosa, sguardo torvo e crudele e la pella raggrinzita. L'aura di potere che emana dall'uomo è potente e inconfondibile: si tratta senza dubbio di Hosadu, il Maestro di Hule e dei Nomadi del Sind.

- - -

02 KLARMONT 1.006 AC - TERRE DEI CLAN ATRUAGHIN

Note

1. Bozdogan (Loki) è l'Immortale principale della teocrazia di Hule. Gli ierofanti sono chierici non morti che anche oltre la vita hanno deciso di servire l'Immortale dell'inganno (a simboleggiare l'inganno supremo, quello di ingannare la morte stessa).
2. GATE

3. Si tratta sicuramente di Efriti, malvagi spiriti elementali del Fuoco



HOSADU, IL MAESTRO DI HULE E DEI NOMADI DEL SIND

CXLVI. L'improvvisa apparizione del Maestro, unita al fatto che Vimak è precipitato dalla chiatta, Rek Sai è sparito nel Piano Etereo con suo destriero infernale e Thoragorn è stato esiliato in chissà quale ameno luogo, fanno pendere le sorti dello scontro in maniera netta e inequivocabile verso gli huleani. A peggiorare la situazione, se possibile, ci pensa Hosadu che colpisce con un anatema la povera mezzelfa Adrie Niz. Questa, impotente dinanzi alla parola di morte [1] del Maestro stramazza al suolo esanime e priva di vita. Nel frattempo dal portale emergono i primi efriti inviati dal signore di Hule, assolutamente intenzionato a riprendere il controllo della sua nave volante. Lo scontro sembra segnato ma Francisco ha un'intuizione geniale e ricorrendo così al suo incantesimo più potente [2] genera un campo di antimagia attorno alla sua persona. Così facendo il chierico di Ixion chiude momentaneamente il portale magico consentendo così a Alethra, Glimreen e a Vimak, che nel frattempo era stato salvato da Rek Sai e dal suo incubo [3] ed era stato riportato a bordo della chiatta, di avere lentamente la meglio sui due esseri elementali. Nel frattempo Thoragorn tornato dall'esilio magico in cui era stato bandito [4], si getta come una furia sul mago e lo ierofante di Hule uccidendo entrambi dopo una micidiale serie di colpi assestati con il suo maglio magico. La chiatta sembra sotto il controllo del gruppo quando però è Rek Sai ad accorgersi per primo del pericolo in arrivo. Dozzine di efriti si stanno trasportando

magicamente da Hule fin nei pressi della chiatta. Appare fin troppo evidente che la battaglia non può essere vinta e così questa volta è Glimreen a dover far ricorso alla sua magia più potente che consente a lui e i suoi compagni di spostarsi al sicuro nel Piano Etereo[5].

02 KLARMONT 1.006 AC - TERRE DEI CLAN ATRUAGHIN

Note

1. POWER WORD KILL
2. ANTIMAGIC FIELD
3. La cavalcatura infernale
4. BANISHMENT
5. PLANE SHIFT



UNO DEGLI EFRITI AL SERVIZIO DEL MAESTRO DI HULE

CXLVII. Al sicuro nel Piano Etereo[1], Francisco ricorre al potere della Verga della Sicurezza ed trasporta tutti i compagni all'interno di un semipiano. Qui, dopo un lungo e meritato riposo, ricorre alle sue preghiere più potenti e riporta in vita la sventurata Adrie Niz. Nel farlo però constata che, sebbene vi riesca, questo gli ha richiesto uno sforzo notevole in quanto qualcuno o qualcosa si è in parte contrapposto ai suoi tentativi[2]. Una volta ricompattato il

gruppo questo decide di muovere fino a Serraine, la città volante degli gnomi e casa di Glimreen Lodestar e da qui poi intraprendere strade diverse. Trovare la città volante però non è così semplice e viene deciso quindi di ricorrere alla magia per farlo. Un primo tentativo di messaggio magico[3] viene fatto nei confronti dell'amica Reline[4] ma questa a quanto pare si trova da alcuni mesi a Minaaea[5] insieme a Naevia, l'amica elfa di Alfheim[6], e non più nella città volante. Allora lo gnomo Glimreen contatta un lontano parente che risiede a Serraine e da questi apprende con preoccupazione che la città è minacciata da una forza misteriosa e viaggia alla cieca avvolta da nubi impenetrabili. Riesce comunque a dare vaghe indicazioni di dove si trovi la città volante[7]. Il gruppo decide quindi di rientrare nel Primo Piano materiale in prossimità dell'isola di Oceania[8]. Quando vi giungono è notte e il cielo coperto da nubi. La grande isola è impervia e selvaggia, dominata da alte vette e montagne al centro e nell'entroterra ma con coste frastagliate e fertili. Sopra le loro teste volano indisturbate orde di draghi dalla misteriosa squamatura nera e viola-blu che sia Thoragorn che Glimreen identificano essere draghi notturni[9]. Decisi a non restare a lungo in questo luogo infestato, Francisco ricorre ancora una volta a un messaggio magico, questa volta diretto a Erik Helsing, Maestro della Torre di Onice in quel di Serraine e anche questi conferma la situazione di pericolo in cui verte la città degli gnomi. Il mago di origini glantriane è comunque in grado di dare maggiori informazioni circa la loro attuale rotta[10] e questo consente al gruppo di compiere la mossa successiva. Alethra usa il potere della sua chiave d'argento per trasportare magicamente sé e i suoi compagni fino alla più sicura Bellissaria e da qui poi voleranno fino all'area in cui, stando a Helsing si dovrebbe trovare Serraine.

- - -

03 KLARMONT 1.006 AC - IL PIANO ETereo E L'ISOLA DI OCEANIA NEL MARE DI BELLISSARIA.

Note

1. [Il Piano Etereo](#)
2. La resurrezione, in Mystara, non avviene automaticamente. Entrano in gioco numerosi fattori che spesso dipendono dalla fede di chi pratica il rituale e chi lo riceve e dalle relazioni che intercorrono tra gli Immortali patroni. Inoltre fattori come il tempo intercorso dalla morte, l'età del soggetto, lo stato di conservazione del corpo ecc. possono influenzare o meno gli esiti del miracolo stesso.
3. SENDING
4. Era nota la relazione sentimentale tra Reline e Leni Narayan, proprietaria dell'hotel Imperial di Serraine e il fatto che la giovane norrena, dopo essersi separata dal gruppo, intendesse raggiungere la compagna.
5. Principale città stato situata nel sud-ovest del continente di Skothar
6. Il principale regno elfico del continente di Brun
7. In qualche posto tra il mare di Bellissaria e il Mare dei Vapori, nei pressi di Everfeed
8. Un'isola che Glimreen sa vantare di una fama oscura e misteriosa
9. Creature uniche di questa zona e assai misteriose
10. Serraine, partita da Minaaea , sta sorvolando il Mare di Bellissaria in direzione sud-ovest diretta alla coste nord-orientali del continente meridionale di Davania

UN DRAGO NOTTURNO

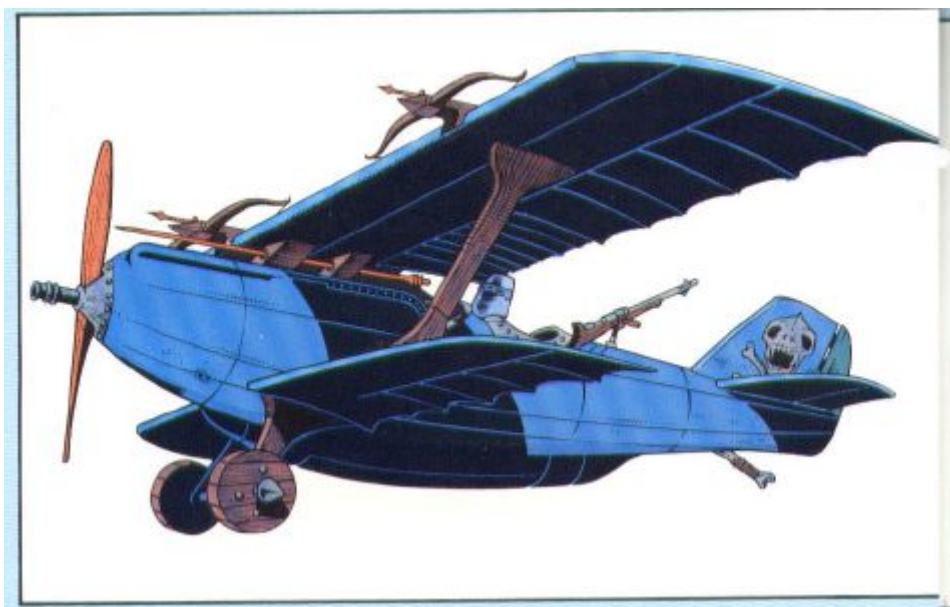


CXLVIII. La ricerca della città volante di Serraine riprende senza sosta seguendo le indicazioni fornite da Erik Helsing. Il gruppo assume così la forma di veloci nuvole[1] e intraprende il viaggio che li vede partire dalla sicura costa meridionale dell'isola di Bellissaria in direzione sud-est. In tarda mattinata sono per primi Thoragorn e la mezzelfa Adrie Niz ad avvistare l'ammasso di nubi che, in maniera decisamente innaturale, si sposta a gran velocità seguendo la tratta che dalla costa Minaeana porta in direzione sud-ovest. Tra i bianchi vapori scorgono poi un misterioso velivolo volante di metallo blu, apparentemente inseguito da un'aquila gigantesca e dal suo altrettanto gigantesco cavaliere[2]. Rek Sai assume forma umana in grado di volare grazie alle sue ali[3] e dopo essersi gettato tra le nuvole consente agli altri compagni, altrimenti invisibili, di avere un riferimento da seguire in mezzo alla densa cortina di vapori lattiginosi. All'improvviso l'uomo diavolo scorge una grande forma sotto di lui e vi si dirige scoprendo quasi subito che si tratta della città di Serraine. Nella città volante, sparsi in luoghi strategici, sono in corso diverse battaglie che vedono gli eterogenei abitanti della città degli gnomi dell'aria impegnati in scontri contro agguerritissimi giganti delle nuvole caratterizzati tutti da maschere che ne nascondono i lineamenti del volto[4]. Rek Sai decide di dirigere verso la pista di atterraggio e la zona degli hangar che contengono ancora gran parte dei velivoli volanti degli gnomi ora soggetta all'assalto da parte di diversi giganti a cavallo delle loro aquile giganti. Lo scontro, grazie all'intervento compatto e risoluto del gruppo, si conclude velocemente e diversi giganti sono costretti così alla fuga. La battaglia però è tutt'altro che finita in quanto dall'alto incombe sulla città un enorme castello volante dal quale continuano ad arrivare attacchi violenti e di natura magica. La prima onda d'urto e pioggia di meteore è respinta e bloccata da alcuni stregoni nagpa [5] che riescono ad alzare una barriera magica ma è fin da subito chiaro che la città non sarà in grado di reggere l'urto di un altro assalto di tale portata. Mentre il gruppo dirige verso la piazza d'armi e la Grande Biblioteca impotente di fronte all'assalto dei giganti avviene qualcosa di ancor più incredibile e inaspettato. Un secondo castello volante, anche questo chiaramente appartenente a giganti delle nuvole, esce dalla corte di nubi e con una mossa disperata si scontra con il castello più grande. A quel punto è chiaro a tutti che nei cieli sopra il mare di Bellissaria sta avvenendo qualcosa di assolutamente incredibile.

04 KLARMONT 1.006 AC - SUD EST DI BELLISSARIA. DA QUALCHE PARTE SOPRA L'OMONIMO MARE.

Note

1. WIND WALK
2. Si tratta chiaramente di uno Skyratchet gnomico inseguito da un Roc e da un gigante delle nuvole
3. L'uomo diavolo ha sviluppato due ali membranose in grado di farlo volare
4. Sia Thoragorn che Glimreen ricordano di aver già visto in passato giganti delle nuvole che indossavano tali maschere, ovvero quanto affrontarono la contessa Sansuri e i giganti devoti a lei e al misterioso Immortale Menmor.
5. Uomini avvoltoio



UNO SKYRATCHET GNOMICO

CXLIX. Lo scontro tra i due castelli volanti che avviene proprio sopra le teste degli abitanti di Serraine segna in qualche modo la repentina fine delle ostilità. I giganti delle nuvole presenti nella città volante degli gnomi infatti abbandonano lo scontro così come la loro immensa fortezza volante che si allontana nascosta dalle fitte nubi. Dal secondo castello, quello più piccolo e apparso solamente in un secondo momento, dopo lunghi attimi di esitazione scendono tre giganti delle nuvole. Non hanno apparentemente un atteggiamento ostile e sembrano invece intenzionati a cercare il dialogo con Santarian Keltander[1] e gli gnomi. Il capo delegazione, un giovane gigante, è fin da subito riconosciuto sia da Glimreen Lodestar che da Thoragorn come Olthanas il gigante conosciuto e aiutato nei pressi di Neverwinter una delle principali città delle Marche di Nuova Thonia durante i giorni della guerra intestina ai giganti frutto della rottura dell'Ordinamento[2]. Olthanas ha così modo di parlare ascoltato da tutti e di spiegare la situazione. Stando al suo racconto egli, con il suo castello e i giganti delle nuvole a lui fedeli, è stato spinto fino a questa remota regione del Mare di Bellissaria proprio per incontrare e prestare il suo aiuto ad un amico comune, il gigante Zephyros[3], il

quale gli aveva preannunciato che si sarebbe recato a Serraine per aiutare a sua volta Glimreen e Thoragorn e i loro nuovi amici. Giunto nei pressi di Serraine, Olthanas aveva visto però il castello di suo padre, il Conte Stratovan, attaccare la città degli gnomi. Il conflitto tra Olthanas e il conte Stratovan è una storia nota da tempo anche a Glimreen e Thoragorn in quanto il conte ha abbracciato il culto del misterioso immortale Menmor[4] e proprio per seguirne i precetti non ha ancora abbandonato quelle velleità di conquista che, stando ai suoi propositi, lo dovrebbero condurre fino al vertice della gerarchia dei giganti. Preoccupato per le parole di Olthanas, Glimreen prova a usare un incantesimo per comunicare con Zephyros[5] e riceve una risposta che lo allarma maggiormente in quanto sembra confermare che il mago sia prigioniero del conte Stratovan e dei suoi alleati[6]. Erik Helsing, il mago della Torre d'Onice di Serraine prova allora a ricorrere a incantesimi di divinazione per provare a determinare la posizione di Zephyros ma ottiene l'unico risultato di determinare che la posizione di quest'ultimo è oscurata[7]. Allora è Francisco a ricorrere a incantesimi di divinazione per visualizzare l'enorme fortezza del conte Stratovan e nel farlo non solo vede le sue numerose difese ma anche la presenza della torre di Zephyros, ancorata alla struttura del castello principale come un trofeo in bella vista. E chiaro a tutti che Zephyros sia tenuto prigioniero dal conte Stratovan per motivi al momento però sconosciuti.

04 KLARMONT 1.006 AC - SUD EST DI BELLISSARIA. DA QUALCHE PARTE SOPRA L'OMONIMO MARE.

Note

1. Santarian Keltander è il pegatauro a capo delle milizie cittadine di Serraine nonché la massima carica politica della città (sindaco).
2. L'Ordinamento è la prima e più importante legge che vige tra le schiere dei giganti e che ne sancisce una vera e propria gerarchia di potere al vertice della quale si trovano i giganti delle tempeste e il loro re Hekaton.'
3. Zephyros è un gigante delle nuvole nonché mago e divinatore talentuoso. L'abuso di incantesimi di divinazione e i (troppo) frequenti contatti mentali con entità superiori e dei Piani Esterni hanno però minato la sua sanità mentale. Stando alle informazioni in possesso degli avventurieri vive come un eremita viaggiando da solo a bordo della sua torre volante.
4. Menmor è un misterioso immortale il cui culto, soprattutto presso la comunità dei giganti delle nuvole, ha soppiantato il culto di Zalaj. Menmor, a differenza di Zalaj, predica la superiorità della razza dei giganti delle nuvole non solo tra le schiere dei giganti ma anche del resto delle creature di Mystara. I suoi scopi sono ben più oscuri e senza alcun dubbio sono associati alla Sfera dell'Entropia. I giganti fedeli a Menmor indossano tutti delle maschere caratteristiche. Una maschera con metà faccia bianca e l'altra nera è il simbolo dell'Immortale Menmor.
5. SENDING
6. I giganti al servizio del conte Stratovan pare si siano alleati con alcuni giganti del fuoco, seguaci del Duca Zalto, uno dei Signori dei Giganti e ai misteriosi maghi di Zyxl.
7. NON-DETECTION

LA TORRE DI ZEPHYROS



CL. Dopo aver stabilito che liberare il gigante delle nuvole Zephyros dalle prigioni del Conte Stratovan sia la priorità, il gruppo organizza la missione di salvataggio. Missione che vede oltre ai sette compagni la partecipazione anche di Dumbard Lodestar e del suo Fenditore-di-Nubi[1]. Nella tarda mattinata del 5 Klarmont quindi la macchina volante parte alla ricerca del castello volante dei giganti delle nuvole. Francisco esegue una serie di rituali di divinazione che gli consentono di localizzare la posizione della fortezza di Stratovan; fortezza che viene individuata al tramonto. Dumbar, su indicazioni del gruppo, esegue una manovra diversiva per non far notare la presenza del velivolo volante agli occupanti del castello e quando il Fenditore-di-Nubi ha raggiunto una quota di sicurezza, sotto forma di rapide nuvole[2], i sette cominciano la loro discesa nel castello. Perfettamente invisibili grazie alla loro nuova forma, i compagni cominciano a studiare l'immensa fortezza e a individuare il punto più sicuro dove materializzarsi. Viene individuata una torre che, stando anche alle informazioni fornite da Olthanas, il gigante figlio del Conte Stratovan, dovrebbe essere vicina alle segrete della fortezza. In avanscoperta procedono Glimreen, Alethra, Adrie Niz e Francisco che, una volta scesi nella torre, scoprono che in questa si trovano alcuni uomini orientali, probabilmente originari di Zyxl. Viene tentata un'azione furtiva per provare a eliminarli senza destare troppe attenzioni da parte degli altri occupanti del castello ma l'operazione, nonostante i buoni propositi, risulta inefficace e di conseguenza ne nasce un conflitto armato al quale presto si aggiunge anche un gigante delle nuvole che riposava in una guardiola attigua ai locali occupati dagli zyxliani. Lo scontro è breve e vittorioso ma ha causato non poco rumore e difficilmente è passato in silenzio. Con questa nuova consapevolezza il gruppo procede nell'esplorazione del castello: il primo passo è liberare un misterioso prigioniero rinchiuso in una delle fosse della disperazione[3] presenti nella stanza appena liberata.

IL MAGO ROSSO DI ZYXL RESPONSABILE DI SORVEGLIARE LE FOSSE DELLA DISPERAZIONE



- - -

05 KLARMONT 1.006 AC - SUD EST DI BELLISSARIA. DA QUALCHE PARTE SOPRA L'OMONIMO MARE.

Note

1. Lo strano marchingegno volante in grado di trasportare per lunghe distanze una dozzina di persone.
2. 2. WIND WALK
3. Una prigione di contenimento e tortura a forma di pozzo, largo circa 3 metri e profondo 10 metri, all'interno della quale sono calati i prigionieri

CLI. Prima che sia intrapresa la liberazione del prigioniero, dalla cima della torre, giungono richiamati dai rumori della battaglia sia Vimak che Thoragorn. Adirata per il loro comportamento sconsiderato, l'aver lasciato a unica protezione del tetto e della via di fuga l'uomo diavolo Rek Sai, Adrie Niz si allontana per raggiungere l'infornale amico. A questo punto riprende l'esplorazione delle sale della tortura e da una delle fosse della disperazione viene liberato un uomo di Zyxl. Questi, curato e accudito dal gruppo, decide di confidarsi e collaborare con Francisco e i suoi compagni. E' un guerriero di Zyxl reo di aver messo in discussione la decisione di aiutare i giganti delle nuvole del Conte Stratovan in questa più che bizzarra e inspiegabile alleanza. A capo della spedizione di Zyxl, stando all'uomo, vi sarebbe una vecchia conoscenza di Francisco, Alethra e degli altri presenti a Skyfyr dopo la caduta dei culti elementali, ovvero Dar'lon Ma, l'Araldo dell'Incantamento del Regno di Zyxl. Stando sempre al racconto dell'uomo questi sarebbero nella fortezza di Statovan con scopo principale proprio quello di prendersi cura del gigante Zephyros. Indirizzati verso la torre

occidentale dove risiede appunto Dar'lon Ma e la sua corte di apprendisti e dove si spera sia tenuto prigioniero anche Zephyros, il gruppo risale fino in cima alla torre delle segrete per poi passare, tramite una sorta di ponte sospeso e una torretta astronomica di collegamento, fino alla torre presidiata dai maghi di Zyxl. Il gruppo riesce a intrufolarsi nell'avamposto che è protetto da un paio di apprendisti del potente mago e da un diavolo da essi tenuto in cattività ma l'effetto sorpresa gioca sicuramente un ruolo fondamentale e l'ostile trio è ben presto eliminato.

UN ABISHAI VERDE ORIGINARIO DEI NOVE INFERI



05 KLARMONT 1.006 AC - SUD EST DI BELLISSARIA. DA QUALCHE PARTE SOPRA L'OMONIMO MARE.

CLII. Superata la prima resistenza costituita dai due maghi zyxliani e dal diavolo da loro controllato, per il gruppo si presenta la possibilità di scegliere se salire o scendere la grande torre occidentale. Alcuni rumori inducono però Francisco e compagni, ai quali si sono aggiunti anche Adrie Niz e Rek Sai, a salire la scala che porta al piano superiore. Qui, in quello che ha tutto l'aspetto di un laboratorio, si trovano altri quattro maghi di Zyxl i quali senza indugio ricorrono a un catino pieno d'acqua e a una giara magica per evocare in loro aiuto potenti mirmidoni elementali[1]. Lo scontro è impegnativo ma anche da questo il gruppo esce vittorioso. A questo punto, con maggiore cautela, il gruppo riprende a salire la scala a chiocciola che porta fino all'ultimo piano della torre. Anche qui, in una ampia sala con il tetto a volta, adibita chiaramente a laboratorio di magia, vi sono diversi maghi di Zyxl posizionati sui vertici di una stella a cinque punte inscritta all'interno di un cerchio di chiara natura magica. Tra di loro è presente l'Araldo dell'Incantamento Dar'Ion Ma il quale con atteggiamenti ambigui e parole melliflue accoglie Francisco e soprattutto Vimak. Per il goliath, per il quale Dar'Ion Ma non ha mai nascosto un forte desiderio, anche fisico, ha parole particolarmente ambigue. Il gruppo comincia così a temere che queste possano essere parte di un incantesimo rivolto al compagno ma in ogni caso si trattengono il tempo necessario all'Araldo per ringraziare Francisco e Alethra per quanto fatto nella Valle Dessarin e nella Penisola di Esterhold quando riportarono alla luce la Batteria-Che-Si-Contorce. Grazie a questa e al suo studio gli è stato infatti possibile estrarre un campione dell'essere Antico che vi era imprigionato e a rubarne l'essenza per modificare e corrompere col suo potere alcuni dei suoi apprendisti migliori. E' a quel punto e a quelle parole che Vimak si scaglia contro il mago di Zyxl e che finisce con impattare contro un campo di forza eretto a sua protezione[2]. Lo scontro è solamente rimandato di pochi istanti. I maghi di Zyxl cominciano a manifestarsi nella loro vera forma corrotta[3] e due soldati presenti si scompongono completamente per ricomporsi pochi istanti dopo in grossi esseri, simili a orchi, con la pelle pressoché assente e scuoiata. Rek Sai riesce ad abbattere il campo di forza dei maghi zyxliani e questo consente a Vimak di portare a segno il suo attacco e di constatare così, con sommo disappunto che Dar'Ion Ma non è in realtà presente nella stanza ma che la sua immagine è solamente un potente prodotto di una magia illusoria[4].

UN MAGO DI ZYXL CORROTTO DAL POTERE DELLA BATTERIA CHE SI CONTORCE.



05 KLARMONT 1.006 AC - SUD EST DI BELLISSARIA. DA QUALCHE PARTE SOPRA L'OMONIMO MARE.

Note

1. Si tratta di elementali, in questo caso dell'Acqua e dell'Aria, particolarmente potenti, dotati di armi e armature elementali.
2. WALL OF FORCE
3. I maghi di Zyxl sono decadenti e sembrano essere fatti di lunghi vermi neri e verdi che cadono tutt'attorno ai loro corpi. Un forte odore di decadenza, mascherato fino a quel momento con illusioni olfattive, emana dai loro corpi e dalle vesti consumate innaturalmente dal tempo
4. PROJECT IMAGE

CLIII e CLIV. Lo scontro con le forze di Zyxl corrotte dall'essere imprigionato all'interno della Batteria-che-si-contorce[1] si rivela fin da subito uno scontro tutt'altro che semplice. Uno dei maghi, armato con una strana verga sulla cui sommità campeggia un grosso cristallo azzurro, si sbarazza fin da subito del goliath[2] facendo pendere, almeno temporaneamente, l'esito dello scontro a favore delle forze di Dar'lon'Ma. Rek Sai deve fare ricorso a gran parte delle sue risorse magiche, così come la talentuosa Adrie e il prode Glimreen che, indomito e mai domo, è sempre pronto a gettarsi nella mischia nonostante le immani difficoltà cui è sottoposto. Alethra e Thoragorn combattono di fatto fianco a fianco abbattendo un nemico dietro l'altro supportati in tutto questo dalle potenti preghiere e guarigioni operate dal chierico di Ixion, Francisco de la Coronilla Y Azevedo. Quando la battaglia, alla fine, è del tutto vinta, Francisco esegue un incantesimo per comunicare con Vimak nella speranza che quest'ultimo sia ancora vivo[3]. Il goliath, per l'estrema gioia di tutti, risponde e comunica di essersi salvato dalla mortale caduta grazie all'intervento di Dumbard Lodestar e del suo Fenditore-di-Nubi. A quel punto appare a tutti evidente che le difese dell'immensa fortezza volante di Stratovan si sono allertate e Glimreen scorge da una feritoia alcuni zyxliani portare via dalla torre un umanoide sdraiato su una piattaforma magica[4]. Intuendo che possa trattarsi del gigante Zephyros rimpicciolito grazie a magia di trasmutazione, il gruppo si lancia al suo inseguimento. Mentre lo gnomo Glimreen, Francisco, lo stregone Rek Sai, Adrie e Thoragorn si teletrasportano sul piazzale antistante la torre, la paladina Alethra, in uno slancio di puro eroismo, decide di intercettare quattro giganti del gelo e di affrontarli da sola per consentire ai compagni di impedire la fuga dei rapitori del gigante delle nuvole Zephyros. Lo scontro è violento ma ancora una volta vede l'uomo drago Thoragorn e i suoi compagni emergere vittoriosi. Liberato Zephyros, questi appare decisamente confuso ma al tempo stesso estremamente felice di rivedere vecchi amici come Glimreen e Thoragorn. Ancora una volta il gruppo ricorre alla magia del vento[5] per lasciare il castello volante ma non per fuggire ma bensì per dirigere alla torre di Zephyros, che si trova ancorata al castello di Stratovan. Raggiunta la sala superiore, quella con l'Orbe della Navigazione[6], Glimreen prende il controllo della torre e velocemente la fa staccare dal castello di Stratovan per poi lanciarsi in una rocambolesca fuga sopra i cieli del Mare di Bellissaria.

IL GIGANTE DELLE NUVOLE E MAGO, ZEPHYROS



05 KLARMONT 1.006 AC - SUD EST DI BELLISSARIA. DA QUALCHE PARTE SOPRA L'OMONIMO MARE.

Note

1. L'Uovo di Folaga?
2. Il veggente della progenie stellare usa un particolare attacco simile ad un teletrasporto forzato con il quale materializza il goliath fuori dal castello volante del Conte Stratovan.
3. SENDING
4. Disco Fluttuante di Tenser
5. WIND WALK
6. L'Orbe della Navigazione è una sfera magica di circa tre metri di diametro, color blu cobalto, attraverso la quale e la telepatia è possibile muovere e far volare le torri e castelli volanti dei giganti delle nuvole. Glimreen aveva appreso il suo utilizzo proprio nel precedente incontro con il gigante Zephyros.

CLV. Scortata dal Fenditore-di-Nubi pilotato dall'abile Dumbard Lodestar, la torre del mago gigante Zephyros, vola velocemente diretta alla città volante di Serraine. Al suo interno si trovano Glimreen Lodestar, Thoragorn, Francisco, Rek Sai, Alethra e Adrie Niz[1]. Il gigante Zephyros, prontamente curato da Francisco e Alethra Aleford[2] recupera lentamente le sue facoltà mentali e comincia a rispondere alle domande dei suoi nuovi e vecchi amici. Il suo racconto getta luci inquietanti sul futuro del gruppo e sul proseguo della loro guerra all'Uovo di Folaga. Dar'lon Ma, l'Araldo dell'Incantamento di Zyxl, lo aveva circuito prima e catturato poi per estorcergli informazioni sulla natura dell'Uovo; informazioni che Zephyros ha raccolto nel corso dei suoi viaggi e dei numerosi contatti con entità dei Piani Esterni[3]. A quel punto anche il gruppo chiede al mago gigante di conoscere la verità vista appunto la natura della loro missione e, non senza reticenze da parte di Zephyros da questi apprendono la vera

natura dell'Uovo di Folaga che altro non sarebbe che un draeden o divoratore di mondi[4]. Scossi dalla inaspettata rivelazione, su consiglio di Glimreen, i compagni decidono di contattare Rheddrian per condividersi le importanti informazioni appena acquisite. Giunti a Serraine vengono accolti da Santarian Keltander e dai massimi esponenti della città e poi alloggiati all'Imperial di Leni Narayan. Il gruppo ha, per la prima volta dopo molto tempo, l'opportunità di trascorrere una serata in tranquillità e serenità. Prima che la cena finisca giunge un visitatore inaspettato che si unisce alla tavolata: Rheddrian Benekander.

LA CITTA' VOLANTE DI SERRAINE



05 KLARMONT 1.006 AC - SUD EST DI BELLISSARIA. DA QUALCHE PARTE SOPRA L'OMONIMO MARE. LA CITTA' VOLANTE DI SERRAINE.

Note

1. Vimak si trova a bordo del Fenditore-di-Nubi di Lodestar
2. GREATER RESTORATION e CLEANSING TOUCH
3. Zephyros, nel corso degli anni, ha abusato dell'incantesimo CONTACT OTHER PLANE per comunicare con creature dei Piani Esterni (Immortali, celestiali, demoni ecc.). Nel corso di uno di questi contatti Zephyros è entrato in contatto con l'Uovo di Folaga.

4. Sebbene ad un livello evolutivo embrionale.

CLVI. Durante la cena con il loro mentore Rheddrian il gruppo ha modo di raccontare quanto avvenuto nel corso degli ultimi mesi soffermandosi in particolare, incalzati e interrogati dall'Immortale, sulla loro esperienza nel Mondo Cavo e nei giorni del così detto "buco temporale"[1]. Rheddrian ascolta tutto con il massimo interesse, affascinato dalla presenza, nuova anche per lui, di un intero mondo custodito nel cuore di Mystara e preoccupato invece per l'assoluta mancanza di informazioni dei tre giorni di viaggio a bordo della nave Endurance II. In particolare, in riferimento a questi giorni, ha una cattiva sensazione legata soprattutto alla rottura del disco artefatto che aveva regalato allo gnomo Glimreen[2]. Secondo Rheddrian infatti solamente un intervento divino, o per essere più precisi, da parte di qualche essere Immortale avrebbe potuto danneggiare in quel modo il suo artefatto.

Prima che la cena e il loro incontro abbia termine, Rheddrian invita i sette compagni a prendere commiato dai rispettivi affetti e a chiudere i conti con il passato in quanto il viaggio nel passato che si accingono a intraprendere sarà, per certi versi, un viaggio senza ritorno. Ognuno, a parte Vimak e Thoragorn, sembra avere dei commiati da compiere ma per tutti è comune il sentimento che la vecchia amica Elka[3], semmai ancora viva e imprigionata nel Piano Elementale dell'Acqua, debba essere salvata. Rheddrian si offre di dar loro una mano per capire se la giovane sia ancora viva e, eventualmente, a capire dove questa sia imprigionata. La sera stessa lo stregone Rek'Sai si congeda dalla compagna, la sirena liberata tempo addietro dalla tomba prigioniera del lich Acererak[4] la quale decide comunque di stabilirsi, almeno per il momento, proprio a Serraine. Il giorno successivo, il 6 Klarmont, Francisco decide di viaggiare con la magia fino a Goldenfields dalla sua compagna Lymmura Auldarhk per congedarsi da lei e dalla figlioletta mai vista. In serata, al suo rientro a Serraine, il chierico di Ixion con i suoi sei compagni e Rheddrian si riunisce ancora un'ultima volta all'Imperial di Leni Narayan. L'Immortale ha le informazioni che desideravano: Elka Redwood è ancora viva ed è tenuta prigioniera nel Piano Elementale dell'Acqua all'interno di una prigione sommersa sorvegliata dai malvagi servi di Olhydra. A tentare la disperata mossa di salvare la vecchia amica saranno, oltre allo stesso Francisco, anche lo stregone Rek'Sai, l'uomo-drago Thoragorn, il goliath Vimak e lo gnomo Glimreen Lodestar. Alethra e lo stesso Rheddrian, accompagnati da Adrie Niz, viaggeranno invece nel Regno di Nuova Thonia allo scopo di completare la pozione siderale commissionata all'alchimista di casa Aleford dalla stessa Alethra[5].

L'alba del 7 Klarmont i due gruppi si separano dandosi appuntamento, quando tutto sarà terminato, sempre nella città volante di Serraine. E' così che, tramite un portale aperto dallo stesso Rheddria, Francisco, Glimreen, Rek'Sai, Thoragorn e Vimak passano nel Piano Elementale dell'Acqua. Qui, in una grande caverna sommersa, anticamera della prigione di Olhydra, devono subito affrontare la testuggine dragona posta a guardia dell'ingresso al complesso.

LA TESTUGGINE DRAGONA A GUARDIA DELLA PRIGIONE DI OLHYDRA.



05-07 KLARMONT 1.006 AC - SUD EST DI BELLISSARIA. DA QUALCHE PARTE SOPRA L'OMONIMO MARE. LA CITTA' VOLANTE DI SERRAINE. IL PIANO ELEMENTALE DELL'ACQUA

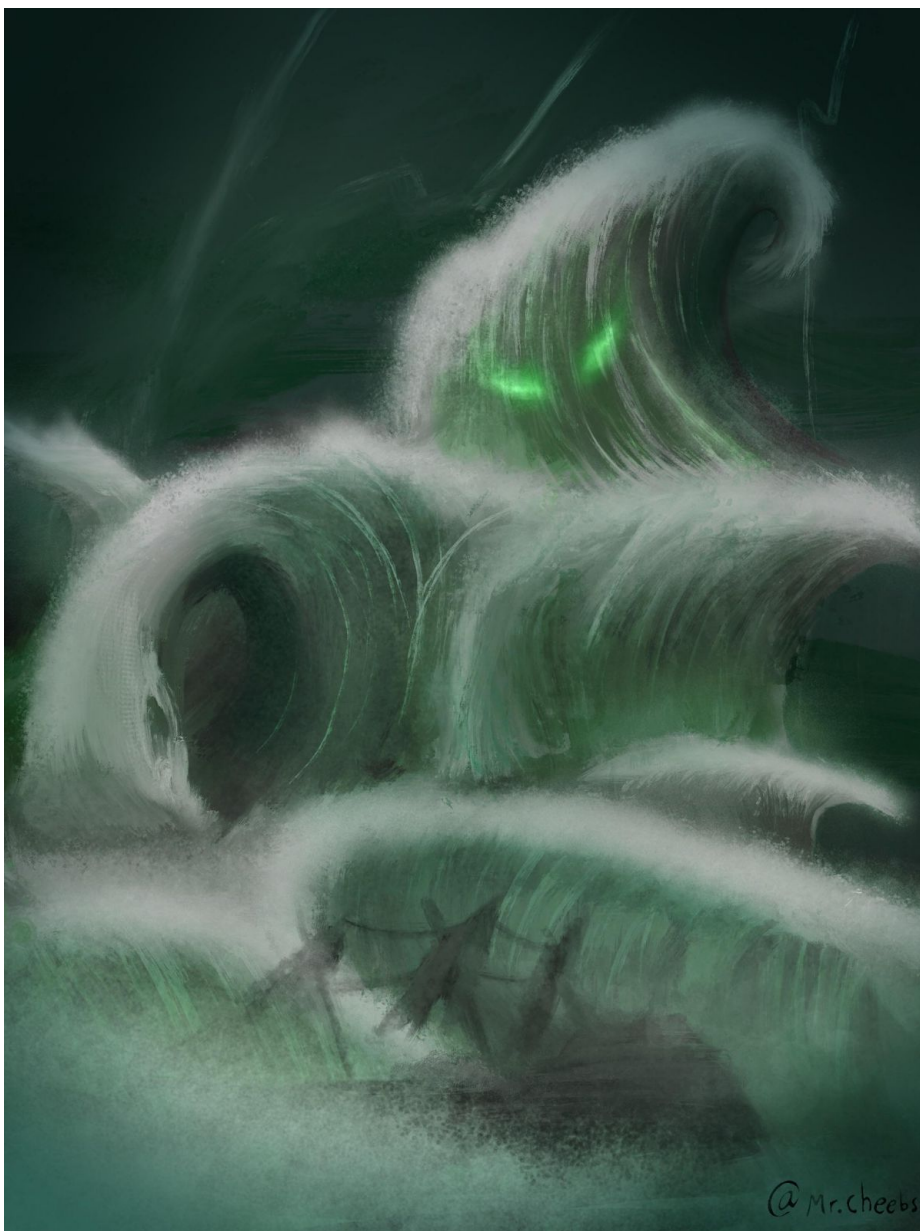
Note

1. I tre giorni, dei quali il gruppo non ha memoria, occorsi nel corso del viaggio di attraversata del Mare Alphatiano a bordo della Endurance II con destinazione l'isola di Aegos.
2. Lo scudo di Benekander era un disco di Adamantio, creato da Rheddrian e donato al giovane Glimreen e andato inspiegabilmente distrutto nel corso dei giorni del "buco temporale".
3. Elka Redwood era la compagna incontrata nella Penisola di Esterhold che aveva aiutato il gruppo durante la sua battaglia contro i Principi del Male Elementale e che, in particolare, grazie al suo sacrificio, era riuscita a richiudere il Nodo Elementale dell'Acqua precludendo l'accesso nel Primo Piano a Olhydra, la Principessa dell'Acqua del Male Elementale.
4. TOMB OF HORROR
5. La pozione necessaria per completare il viaggio nel vuoto cosmico che li attende oltre lo Scudo-Celeste (Sky-Shield)

CLVII. Lo scontro con la testuggine dragona è terminato ma non lo sono le insidie presenti all'interno della prigione di Olhydra. Dal nulla, o quasi, appare una figura incappucciata e minuta che, armata con un tridente ingemmato dall'aspetto più che familiare[1] attacca Rek'Sai. Lo stregone scappa all'aggressione grazie al pronto intervento di Thoragorn che brandendo la sua mazza allontana l'intrusa. Questa viene attaccata anche da Glimreen e dallo stesso Rek'Sai. E' solamente Francisco che, quando alla donna vola via il cappuccio, sembra riconoscere in lei dei tratti familiari. Quando la strana donna, dalla pelle bluastra e i capelli verde scuro cade stordita dagli ultimi colpi portati dai cinque amici e viene così avvicinata da Francisco, questi la riconosce come la loro vecchia amica Elka Redwood, o comunque qualcuno che le assomiglia molto. Rek'Sai e Glimreen cominciano a studiarla attentamente e convergono sul fatto che se di Elka si tratta questa ha subito radicali cambiamenti nella sua composizione fisica [2] e che potrebbe essere rischioso portarla fuori

dal suo nuovo piano di esistenza [3]. Decidono quindi, prese le dovute precauzioni, di curare la donna e risvegliarla al fine di porle alcune domande. Nel frattempo Vimak, completamente mesmerizzato dal tridente, si è impadronito di Drown e lo ammira ignaro di quello che lo circonda. Ridestata Elka, che riconosce il suo nome, afferma di non conoscere nessuno dei presenti e di provare invece per loro un odio indicibile in quanto profanatori del sacro regno della sua signora Olhydra. E' chiaro che la giovane, nel lungo periodo di prigionia, è stata in qualche modo plasmata e condizionata dalla Principessa dell'Acqua del Male Elementale e in qualche modo modificata anche fisicamente per meglio adattarsi all'ambiente circostante. Mentre decidono sul da farsi, quasi in ascolto delle suppliche della sua serva, Olhydra appare nella grotta e si scaglia come una furia cieca contro i cinque avventurieri. Lo scontro è violentissimo!

OLHYDRA, PRINCIPESSA DELL'ACQUA DEL MALE ELEMENTALE



07 KLARMONT 1.006 AC - IL PIANO ELEMENTALE DELL'ACQUA

Note

1. In particolare Vimak sembra non avere dubbi che si tratti del tanto desiderato Drown, il tridente di Gar Shatterkeel, profeta del Culto dell'Onda Dirompente
2. La donna ora sembra essere fatta di acqua forse proprio a causa della lunga permanenza all'interno del Piano Elementale dell'Acqua oppure per l'effetto di qualche strana forma di magia o maledizione
3. Il Piano Elementale dell'Acqua

CLVIII. La battaglia finale con Olhydra imperversa violentissima e con esiti altalenanti e ad uscire maggiormente provati, dallo scontro epico ma comunque vittorioso per il gruppo, sono l'uomo drago Thoragorn e lo stregone Rek'Sai. Francisco, che non ha mai perso di vista il vero scopo dell'incursione nel Piano Elementale dell'Acqua si precipita dall'amica Elka la quale giace priva di sensi ma viva. Conscio del fatto che la giovane minaeana possa ancora trovarsi sotto gli influssi mentali della Principessa dell'Acqua del Male Elementale il chierico, prima di curarne le ferite, la fa legare. Nonostante i suoi sforzi e le potenti preghiere [1] volte a riportare la giovane nella sua forma originale [2] Francisco vede fallire i suoi tentativi. E' a quel punto che lo gnomo Glimreen, raccolta una grossa perla dal luogo prima occupato dall'acerrima nemica, ha delle violente visioni del passato di Elka [3]; visioni grazie alle quali riesce a dare le giuste indicazioni al servitore del Signore della Luce Ixion. Giunti così alla conclusione che la perla sia un ricettacolo dell'essenza umana di Elka creato da Olhydra, Francisco prova nuovamente le sue preghiere più potenti, questa volta sull'oggetto magico. L'azione ha successo, Elka riacquista la sua umanità e la missione può considerarsi conclusa. Dopo una breve escursione della prigione sommersa di Olhydra compiuta da Thoragorn, Vimak e Glimreen alla ricerca di eventuali altri prigionieri, che si rivela però infruttuosa, il gruppo decide di fare ritorno a Serraine approfittando della magia dello gnomo [4].

Giunti a Serraine, in attesa del ritorno di Rheddrian, Alethra e Adrie[5], ognuno si dedica alle proprie attività. Glimreen e Zephyros completano le modifiche alla torre volante di quest'ultimo affinché possa alloggiare il perforatore di nubi sottratto ai cavalieri heldannici nel Mondo Cavo. Rek'Sai invece decide di spendere gran parte del suo tempo nella Grande Biblioteca in compagnia del druj Matazumi.

Alla fine, alcuni giorni dopo, il 15 Klarmont, anche le due amiche e Rheddrian fanno il loro ritorno con dieci fiale della preziosa pozione siderale, pozione che stando alla paladina è in grado di consentir loro di affrontare il viaggio al di fuori dello Scudo-Celeste. Una volta che Rheddrian ha preso congedo dal gruppo ma prima di partire con la torre di Zephyros, Adrie Niz decide di condividere con gli amici un'importante informazione: mentre erano a Nuova Thonia il loro mentore ha deciso di insegnarle un prezioso rituale di divinazione[6] un incantesimo in grado di proiettare il loro lo onirico all'interno del Reame dei Sogni [7]. Alethra coglie quella notizia come un'opportunità per viaggiare nuovamente, questa volta però in maniera più conscia e attiva, in un aspetto del passato di Blackmoor per cercare di

raccogliere ulteriori informazioni prima di affrontare il loro viaggio senza ritorno. Il gruppo acconsente e, quella notte stessa, la giovane barda inizia il suo incredibile racconto[8]

- - -

07-15 KLARMONT 1.006 AC - IL PIANO ELEMENTALE DELL'ACQUA. SERRAINE LA CITTA' VOLENTE DEGLI GNOMI

IL REGNO DEL SOGNO



Note

1. GREATER RESTORATION
2. Elka si presenta al gruppo con un corpo mutato, non completamente solito ma composto in gran parte di acqua
3. Tramite la perla Glimreen vede e rivive gli ultimi istanti della normale esistenza di Elka, di quando con eroismo chiuse dietro di sé il Nodo Elementale confinando Olhydra nella sua dimensione e ricacciandola dal Primo.
4. PLANE SHIFT
5. I tre hanno viaggiato fino al Regno di Nuova Thonia e alla residenza della famiglia di Alethra dove quest'ultima ha incaricato un alchimista di preparare per lei la pozione siderale.
6. GUIDA DEI SOGNI
7. Il Regno del Sogno è un aspetto della Dimensione dell'Incubo, un semipiano coesistente con il Piano Etereo nel quale nascono, rivivono e muoiono i sogni e gli incubi delle creature mortali e immortali che popolando il Multiverso

8. Un lungo e appassionante racconto è essenziale per dare il via all'esperienza onirica del viaggio nel Reame del Sogno

CLVIII. Grazie alla magia della mezzelfa Adrie Niz il resto del gruppo si addormenta e scesa la Scala dell'Oblio e superata la Soglia che separa il Mondo della Veglia dal Reame del Sogno entra all'interno di quest'ultimo[1]. Uno alla volta, i sei compagni prendono coscienza dell'ambiente che li circonda e soprattutto della propria proiezione onirica[2]. Francisco è ora suo fratello Bastiano, forte, bello e soprattutto non afflitto dal morbo rosso. Thoragorn è un umano dotato di intelligenza non comune e in grado di padroneggiare le arti arcane proprio come il suo creatore il Principe Glantriano Jaggar von Drachenfels. Glimreen è un bellissimo e perfetto costruito meccanico, dotato di innate arti musicali e di un vero e proprio organo a canne fuso al suo corpo d'acciaio. Infine Alethra è ora una giovanissima Rissa Aleford, la sua illustre antenata nonché eroina adolescenziale. Grazie al potere della chiave d'argento[3] Alethra/Rissa ricorda perfettamente lo scopo del loro viaggio nel Reame del Sogno e individuati i bizzarri e confusi compagni li mette a raccolta. I quattro, di Vimak e Rek Sai non v'è traccia, si trovano nella piazza principale di una minuscola cittadina circondata da alte fortificazioni di legno. Il luogo brulica di attività e di vita. Sullo sfondo intravedono, in cima a una rupe che si getta sul mare, un alto castello circondato da spesse mura. Vicino a loro alcune persone stanno costruendo un patibolo[4] e oltre a esso vedono una grande struttura a "L" con l'insegna della Locanda del Buon Ritorno. All'improvviso Alethra/Rissa è avvicinata dal suo gatto Snow il quale però le parla e la invita a condividere con i compagni le proprie informazioni. Latta, l'lo onirico dello gnomo Glimreen, entra senza indugio nella locanda seguito, dopo alcuni istanti, anche dagli altri. La locanda è un luogo pieno di vita ma la festa è improvvisamente interrotta quando giunge la notizia che Marfeldt il Barbaro è giunto in città. Subito è un fuggi fuggi generale e in men che non si dica, all'interno della locanda, restano solamente i quattro compagni e un terrorizzato oste. Quando giunge il temutissimo barbaro i quattro hanno modo di constatare che si tratta di un bambino di non più di dieci anni, vestito in maniera minimale solamente con pelli di montone e con un elmo ammaccato e con un paio di corna smussate. Il bambino li osserva incuriosito brandendo una innocua clava di legno. Ben presto, a causa dei capricci del bambino, tra il gruppo e il piccolo barbaro nasce dell'attrito che sfocia in una sfida a braccio di ferro tra Francisco/Bastiano e lo stesso Marfeldt. Quest'ultimo subisce una sonora sconfitta e, impressionato dalla forza brutta dell'aitante guerriero di Narvaez, stringe con lui amicizia. Giunto il tempo di separarsi il bambino corre fuori dalla Locanda ignorando apparentemente la legge che ne governa l'uscita[5]. Riemersi nella piazza della città di Blackmoor il patibolo è ora completato e alcuni bambini, a dorso di maiali da corsa, corrono verso i moli: alcuni temibilissimi barbari Skadahariani sono stati catturati e gran parte degli abitanti stanno andando ad assistere alla cosa. Incuriositi anche i quattro compagni e il gatto Snow decidono di andare a vedere.

UN TEMPO NON MEGLIO PRECISATO ALL'INTERNO DEL REAME DEL SOGNO.

MARFELDT IL BARBARO



Note

1. Per tutti l'esperienza è simile ma diversa al tempo stesso. Questo passaggio è fortemente legato alla natura di ciascuno di loro e è affrontato comunque in solitudine.
2. All'interno del Reame del Sogno il viaggiatore non è più se stesso con i propri ricordi e le proprie abilità ma bensì una proiezione del proprio subconscio, un misto tra le proprie paure più profonde e i desideri più reconditi. Quello che viene definito come il proprio lo onirico.
3. La chiave d'argento, insieme alla ricetta per la creazione della pozione siderale, fu ritrovata da Alethra nel corso del suo primo ritorno a casa dopo gli eventi che

segnarono i conflitti con i Principi del Male Elementale. Grazie alla chiave Alethra è in grado di viaggiare nel Reame del Sogno e di mantenere intatte le sue memorie. Per questo Alethra assume il ruolo di Guida del Reame del Sogno.

4. Il patibolo è destinato, stando alle informazioni raccolte, all'esecuzione delle condanne a morte di alcuni Maghi della Cabala, terroristi al soldo dell'Impero di Thonia e in combutta contro il neonato Regno di Blackmoor.
5. Sembra chiaro che il luogo sia permeato da una strana e bizzarra magia e che chiunque voglia uscire dalla Locanda del Buon Ritorno debba farsi "tirare fuori" da qualcuno posto all'esterno di essa!

CLIX. Giunti al molo i quattro viaggiatori del sogno possono ammirare, esposti come bestie all'interno di gabbie, i famigerati e temutissimi Skadahariani[1]. Tra questi uno attira quasi subito l'attenzione di Bastiano e Rissa. In particolare il primo percepisce un che di familiare nell'uomo e si prodiga con le guardie affinché sia liberato. Il tentativo sembra non sortire l'effetto desiderato ma l'intervento di lady Rissa sembra far pendere le sorti della diatriba a favore di Bastiano e i suoi compagni. Questo fa sì che le guardie si allontanino per un momento, il tempo necessario per entrare in azione. L'uomo, il cui nome è lasker e che è riconosciuto da Alethra[2] si libera con estrema facilità dalla gabbia e prende il comando della drakkar[3] seguito dagli altri. Sospinti da un vento favorevole e dalla maestria con l'uso delle vele del nuovo compagno, la piccola e veloce imbarcazione abbandona il porto della città e la Baia di Blackmoor. L'imbarcazione Skadahariana segue la costa fino a giungere, dopo un tempo indefinito, in prossimità di un'isola dalla fisionomia misteriosa e inquietante. lasker esegue un'abile manovra e inizia a percorrere uno stretto fiordo fino a una caverna angusta e semisommersa. La barca entra nell'anfratto: una caverna nera come la notte e illuminata solamente da bagliori alieni e violacei. Seguendo un difficile sentiero che si apre come uno squarcio nella pietra dura e tagliente il gruppo giunge infine in una grande caverna in cui sono presenti diverse pozze termali ricolme di viscoso liquido violaceo. Un paio di grossi ogre sta rimestando i liquidi come alchimisti con i loro pericolosi calderoni. La presenza del gruppo, che prova un approccio silenzioso, è subito notata e i due bestioni, armati dei loro rudimentali mestoli, attaccano. Lo scontro è estremamente violento ma da modo ai nuovi compagni di saggiare finalmente, per la prima volta, le loro nuove abilità. I due umanoidi vengono abbattuti non senza difficoltà ma questo è solo il preludio all'orrore che sta per compiersi. Dai loro corpi dilaniati spuntano disgustosi cervelli dotati di possenti zampe che attaccano Rissa, Bastiano, Latta, lasker e Rutgard con violenti attacchi psichici. Grazie però alle abilità furtive di lasker, al coraggio di Rissa e Bastiano, ai talenti magici di Latta e Rutgard lo scontro si conclude con la vittoria dei cinque compagni che possono così osservare per la prima volta, in tutta la sua inquietante e aliena magnificenza, la grande grotta.

UN TEMPO NON MEGLIO PRECISATO ALL'INTERNO DEL REAME DEL SOGNO.

I DIVORATORI D'INTELLETTO



Note

1. Stando ai ricordi e agli studi di Alethra/Rissa gli Skadahariani dovrebbero essere popolazioni di cultura norrena, abitanti l'estremo nord del continente e abili nella navigazione e nel saccheggio. Presenti nelle gabbie vi sono tutt'altro che "belve dagli occhi iniettati di sangue" ma bensì innocui bambini dalla testa di cane, vecchi decrepiti e altri indifesi.

2. Alethra/Rissa riconosce Rek Sai nell'uomo chiamato Iasker grazie al potere della chiave d'argento e al suo gatto Snow
3. La nave degli Skadahariani catturata insieme ai pirati

CLX. L'esplorazione della grotta prosegue. All'interno delle vasche si annidano misteriose creature di origine aliena e sconosciuta. Ammassi gelatinosi di materia grigia dotati di lunghi tentacoli, cervelli in grado di muoversi con possenti zampe artigliate e ammassi fluttuanti con escrescenze e protuberanze simili ad occhi posizionati al termine di lunghi tentacoli. Il sogno s'è ben presto trasformato in un incubo che però, prima di terminare, lascia intravedere e scorgere al gruppo un'ultima visione da incubo. La visione di un abisso senza fine in cui, appesi come grappoli, vengono nutriti e proliferano aberrazioni inimmaginabili. Distorsioni della realtà frutto unicamente della magia e del volere dell'Uovo di Folaga. Un abisso che il gruppo sa per certo far oramai parte del proprio futuro.

Il viaggio nel Reame del Sogno termina in quanto Adrie Niz, stremata, non è più in grado di sostenerlo e i compagni ancora una volta, probabilmente per l'ultima, si ritrovano riuniti all'Imperial di Serraine. Il tempo della partenza per il loro ultimo viaggio è giunto.

UN TEMPO NON MEGLIO PRECISATO ALL'INTERNO DEL REAME DEL SOGNO.

UN MINDWITNESS



CLXI. All'indomani del loro viaggio nel Reame del Sogno, alla ricerca di nuove informazioni sull'Uovo di Folaga, Adrie Niz informa i suoi amici che non intende proseguire nel viaggio con loro. E' molto turbata e combattuta e per lei non è una decisione presa a cuor leggero e facile ma deve dare un senso alla sua vita e soprattutto trovare delle risposte circa i suoi sentimenti per Kelter Zerben, il misterioso chierico incontrato nel loro viaggio nel Mondo Cavo. La mezzelfa crede di nutrire dei veri sentimenti d'affetto per lo sconosciuto la cui sorte è tutt'ora un mistero e intende quindi cercarlo per provare a dare un senso al tutto. Pur rammaricato per la perdita della compagna d'armi e d'avventura, il resto del gruppo sembra comprenderne le ragioni e pertanto decide di assecondare il suo volere e di lasciarla libera di seguire i suoi desideri.

In serata la torre di Zephyros è finalmente pronta e il viaggio verso lo spazio ha così inizio. Giunti in prossimità dello Sky-Shield, su indicazione del gigante delle nuvole, Glimreen aziona il perforatore-di-nubi e apre così uno squarcio nell'invalidabile barriera che protegge i cieli di Mystara. Attraverso il Vortice Vortigern appena formatosi, la torre volante attraversa lo scudo e esce nello spazio infinito. La vista di Mystara che il gruppo ha dallo spazio è davvero mozzafiato. Veloce la torre comincia a muovere verso il vuoto cosmico alla ricerca dell'Osservatorio di Ossidiana. Durante l'esplorazione i primi a scorgere la misteriosa e pulsante luce rossa sono Glimreen e Rek Sai. L'uomo diavolo in particolare, osservando lo spazio attraverso il cannocchiale di Zephyros scorge che la luce, che ha una frequenza assolutamente regolare, sembra provenire dalla cima di una torre posta su una sorta di cittadella volante. Il resto del gruppo, allertato circa la scoperta, decide di far muovere la torre di Zephyros in quella direzione convinto che diverse risposte possano essere in quel luogo misterioso. Giunti a vista, attraverso le grandi finestre del castello, gli occupanti della torre riescono a scorgere i lineamenti e le fattezze della grande e misteriosa costruzione che fluttua immobile nel vuoto. In particolare Glimreen, incuriosito dal fatto che potesse trattarsi di una costruzione gnomica, scorge un simbolo familiare che identifica il luogo come l'ennesima stazione sperimentale di Blackmoor: nello specifico la stazione del Cigno dedica allo studio del magnetismo terrestre e dello scudo celeste. Il gruppo sembra incerto, viste anche le esperienze passate, se esplorare o meno la struttura ma qualcosa interrompe bruscamente la loro discussione. Un impatto con qualcosa di enorme apre all'improvviso uno squarcio nella torre. A rendere ancor più ardue le operazioni di ripristino si aggiunge una misteriosa forza che sembra schiacciare chiunque all'interno della torre, verso il basso. Poi un secondo urto apre uno squarcio ancora più grande. Il danno sembra troppo consistente per essere riparato in poco tempo e pertanto l'intero gruppo decide di ricorrere alle pozioni siderali fornite da Alethra per poter affrontare la minaccia, qualunque cosa sia, fuori dalla torre stessa!

16 KLARMONT 1.006 AC - LO SPAZIO OLTRE LO SKY-SHIELD

LA STAZIONE CIGNO



CLXI. Non appena usciti nello spazio aperto che separa la torre di Zephyros con la base orbitale di Blackmoor, Rek Sai scorge l'imponente ombra di un drago di dimensioni gargantuesche che si muove agilmente nello spazio con fare tutt'altro che amichevole. Avvertiti dallo stregone e decisi a distrarlo e ad allontanarlo dalla torre, al fine di consentire a Zephyros di riparare i danni subiti, il gruppo comincia a sparpagliarsi e a volare in direzione della stazione del Cigno. L'azione sembra sortire l'effetto desiderato e l'imponente drago del vuoto si scaglia contro di loro. La sua presenza è talmente terrificante che ben presto, con la sola eccezione di Alethra e Francisco tutti soccombono alla sua presenza e cominciano a scappare alla rinfusa. Rek Sai e Glimreen trovano rifugio all'interno del cubo di forza evocato dallo stregone, Thoragorn e Vimak invece scappano fino alla piattaforma orbitante. Infine Francisco trova rifugio e conforto nella compagna di battaglia Alethra che con la sua sola presenza è in grado di infondere coraggio e speranza. Il drago sembra combattere alla cieca, con furia dettata dalla follia e dal caos e dando sfoggio di tutto il suo repertorio di micidiali e mortali attacchi: artigli, morsi, colpi di coda ma anche utilizzando in più occasioni il suo soffio di fuoco stellare e la capacità di distorcere e strappare il tessuto spazio-tempo che lo circonda causando violente ondate d'urto. Alla fine però, uno alla volta, i compagni recuperano il senno e il coraggio necessario per combattere e cominciano a bersagliare il drago con i loro precisi e potenti attacchi. Attacchi che costringono l'enorme bestia a una fuga repentina attraverso l'uso di un teletrasporto. A quel punto un silenzio totale cala nell'area e per la prima volta i sei compagni possono osservare la stazione del cigno in tutta la sua desolante, misteriosa e aliena presenza. .

16 KLARMONT 1.006 AC - LO SPAZIO OLTRE LO SKY-SHIELD - STAZIONE CIGNO

IL DRAGO DEL VUOTO CHE HA FATTO DELLA STAZIONE CIGNO LA SUA TANA



CLXII. Il gruppo inizia l'esplorazione della Stazione Cigno partendo dall'alta torre di osservazione che attraversa la cittadella. Glimreen entra per primo nell'edificio e, attraverso un misterioso macchinario dalla forma di un armadio d'acciaio, scende nella stanza di osservazione inferiore della stessa che però sembra essere vuota. Preoccupati per la sorte del compagno, anche Alethra, Francisco e Thoragorn entrano nella torre e nel marchingegno ma, ignorando la direzione presa dallo gnomo, salgono nella stanza di osservazione superiore della torre. Qui incontrano due misteriose creature dall'aspetto alieno e bizzarro. Hanno corpi paffuti e grigi, con zampe posteriori muscolose e molto più sviluppate di quelle anteriori. Lunghi tentacoli rosa sormontano larghe bocche irte di denti e sembrano fungere da organi sensitivi per le creature apparentemente prive di occhi. Francisco, grazie alla benedizione di Ixion [1] riesce a comunicare con le due misteriose creature e apprende che queste sono serve dell'Immortale Thanatos e giunte nella cittadella per esplorarla e capire l'origine di un misterioso segnale di richiamo captato e proveniente dalla stessa. Il chierico di Ixion non ha indugio alcuno e, approfittando dell'effetto sorpresa, attacca le due bestie uccidendole. Ripreso l'armadio d'acciaio i tre scendono al piano inferiore della torre dove si ricongiungono con lo spaesato e meravigliato Glimreen. Usciti dalla torre d'osservazione i quattro si ricongiungono a Rek Sai e Vimak, che erano rimasti fuori dalla torre e decidono di andare a esplorare la grande struttura sormontata da una larga cupola e sulla cui porta Glimreen aveva visto il simbolo della Stazione Cigno. La stanza in cui entrano si rivela essere un enorme laboratorio-archivio in cui sono al lavoro

una dozzina di bizzarri costrutti di metallo, intenti a catalogare e ordinare altrettanto bizzarri contenitori di informazioni e dati [2]. Oltre a questi, protetto da un colossale costrutto simile a uno scudo-guardiano, si trova ciò che rimane dell'ultimo scienziato-guardiano della stazione. Questi oramai è ridotto ad un non morto scheletrico animato solamente dal suo atavico odio per il genere umano e Blackmoor rei, a suo dire, di averlo abbandonato nello spazio. Alethra facendo leva sulla sua nobile discendenza riesce però a far breccia su quel poco di umano che ancora rimane nel non morto e a convincerlo del fatto che nessuno lo ha realmente abbandonato ma che la Grande Pioggia di Fuoco e la conseguente distruzione di Blackmoor di fatto furono la causa delle sue disgrazie. Proseguendo nella difficile conversazione il gruppo apprende che la stazione era adibita allo studio dello Scudo Celeste (Sky-Shield) e nello specifico a trovare un metodo scientifico per controllare l'apertura di varchi nella sua superficie. Oggi un malfunzionamento ha reso queste aperture del tutto spontanee e casuali e conosciute come Vortici Vortighen. Altre importantissime informazioni che Alethra e gli altri apprendono dallo scienziato sono l'ubicazione dell'Osservatorio di Ossidiana e che il misterioso segnale inviato nello spazio e proveniente dalla Stazione Cigno sembra essere generato dalla stanza del generatore di energia, dove un tempo una Batteria-che-si-contorce alimentava l'intera stazione!

- - -

16 KLARMONT 1.006 AC - LO SPAZIO OLTRE LO SKY-SHIELD - STAZIONE CIGNO

Note

1. TONGUE
2. I raccoglitori hanno la forma di parallelepipedi dal telaio metallico e dal contenuto gommoso

LO SCIENZIATO-GUARDIANO E ORA NON-MORTO A GUARDIA DEL GRANDE ARCHIVIO PRESENTE NELLA STAZIONE CIGNO.



CLXIII. Con le informazioni fornite dallo scienziato non-morto il gruppo, a cui si sono ricongiunti anche Vimak e Rek Sai, decide di dirigere nella torre circolare di nord-ovest: un imponente bastione, alto trenta metri, un tempo adibito a dormitorio e magazzino. L'edificio è diviso in due piani simili, alti ognuno quindici metri e uniti da una larga scala a chiocciola che sale lungo il suo perimetro interno. Il piano terra è deserto, privo di arredi ma con un abbondante strato di polvere e ossa che ne ingombra il pavimento. Alethra non fa nemmeno in tempo a attivare i suoi sensi divini che la polvere comincia ad animarsi e a materializzarsi come una strana sorta di folla scheletrica non morta [1]. Il gruppo è costretto a difendersi dalle numerose creature che sembrano combattere all'unisono e come un solo essere. Una volta avuta la meglio, Glimreen, Thoragorn, Francisco e gli altri possono proseguire nella loro esplorazione. Giunti al piano superiore trovano che questo è ancora in gran parte ammobiliato. Sono presenti armadi d'acciaio contenenti utensili di varie fogge, due bare di

cristallo e acciaio adibite al lungo sonno[2] ma anche quattro imponenti armature dalla misteriosa foggia esotica[3] che ignorando i comandi di Alethra eseguono i loro ordini e attaccano quelli che identificano come intrusi. Distrutte le armature, che sembrano essere animate grazie alla tecnologia di Blackmoor mista alla magia del popolo fatato, i sei compagni possono completare l'esplorazione del complesso nel quale trovano importanti risorse[4]

- - -

16 KLARMONT 1.006 AC - LO SPAZIO OLTRE LO SKY-SHIELD - STAZIONE CIGNO

Note

1. CORPSE MOUND
2. Lo gnomo riconosce le misteriose bare d'acciaio come quelle viste in passato nei sogni indotti da Rheddrian. Si tratta di sarcofagi criogenici che gli "dei" dell'astronave Beagle usavano per porsi in animazione sospesa nel corso dei lunghi viaggi interspaziali. E' evidente che gli scienziati di Blackmoor siano stati in grado, all'apice del loro sviluppo tecnologico, di riprodurre questi manufatti.
3. Sia Glimreen che Rek Sai intuiscono che si tratti di arte elfica. In particolare il tiefling però ne intuisce un elemento ancora più esotico e misterioso che lo porta ad associarle all'arte del popolo fatato.
4. Sovereign glue, oil of slipperiness e un paio di pozioni siderali.

UNO DEI COSTRUTTI TECNO-FATATI TROVATI NELLA STAZIONE CIGNO.



CLXIV. Terminata l'esplorazione del bastione dormitorio, i sei avventurieri si dirigono verso il cuore della cittadella del vuoto, in particolare verso una porta secondaria che sembra accedere all'ala orientale della base. Qui, Alethra, Glimreen, Thoragorn e Vimak, dopo aver superato una stanza di compensazione, giungono in quella che ha tutta l'aria di essere stata una volta una serra. L'ambiente, uno stanzone molto lungo e dalla vaga forma tubolare, è completamente saturato dalla presenza di piante, funghi e fiori che crescono su tutte le sue superfici come una vera e propria giungla. La flora è assolutamente aliena e nessuna delle piante è riconosciuta dai presenti. All'improvviso Thoragorn individua nel mezzo dei fiori e delle piante fluorescenti la sagoma di quello che, apparentemente dormiente, sembra essere uno strano incrocio tra un insetto e una pianta. L'essere misterioso non sembra reagire alla presenza dell'uomo drago e dei suoi compagni e quando anche Alethra scorge un'altra di queste creature, il gruppo decide di fare marcia indietro e di uscire dalla serra. Indecisi su dove proseguire l'esplorazione dell'antica base di Blackmoor, optano infine per esplorare l'armeria, chiusa però a tappo da un macigno di roccia granitica di sicuro estraneo alla struttura[1]. Una volta rimosso parzialmente il macigno, all'interno della grande stanza a volta, alta oltre trenta metri e piena di una misteriosa nebbia cremisi, i quattro avventurieri trovano tre grosse uova arancioni ma soprattutto la loro madre adirata. Messa in fuga dal sopraggiungere del drago del vuoto femmina e ritornati nella volta di giada, ai quattro si

aggiunge anche Francisco che nel frattempo era rimasto con Rek Sai all'esterno della serra per controllare che non tornasse dallo spazio profondo il drago del vuoto maschio. Viene così deciso di tentare un nuovo approccio con il drago del vuoto femmina con lo scopo di farla ragionare e ammansire. Rientrati nell'armeria però le lusinghe di Francisco non sembrano sortire l'effetto desiderato, nonostante il chierico si sia presentato portando in dono preziose gemme e quando Glimreen tenta un approccio mentale scorge nei pensieri della draghessa le immagini distorte della batteria-che-si-contorce. Troppo tardi il gruppo comprende così che il drago è probabilmente succube dell'influenza dell'Uovo e della sua blasfema e corrotta emanazione. Dalle fauci della imponente e antica creatura erutta una vampata di fuoco stellare che si abbatte sui cinque avventurieri. Lo scontro sembra inevitabile!

- - -

16 KLARMONT 1.006 AC - LO SPAZIO OLTRE LO SKY-SHIELD - STAZIONE CIGNO

Note

1. L'originale porta è stata sradicata da una forza soprannaturale e sostituita da un blocco di granito la cui pietra non sembra avere nulla a che fare con la cittadella del vuoto.

L'ESSERE MISTERIOSO RINVENUTO NELLA SERRA DELLA STAZIONE CIGNO



CLXV. Yrsinestra[1] si rivela un avversario temibilissimo, in grado di distorcere lo spazio attorno a sé e aprire varchi nello spazio-tempo che riesce a usare a proprio vantaggio nel corso della battaglia[2]. Mentre Thoragorn, Alethra e Vimak sono impegnati nel corpo a corpo con l'imponente bestia, Glimreen scivola all'interno della stanza-tana del drago e scorge, sopra un soppalco rialzato un vasto tesoro nei pressi del quale si trova un grande specchio ovale. Grazie ai poteri conferitegli dal suo Patrono[3] lo gnomo comprende subito la natura magica dello specchio[4] ma anche quella della pila di monete d'oro che altro non è che un golem guardiano[5]. Mentre all'interno della vecchia armeria impazza il furente scontro, anche Rek Sai giunge in soccorso dei compagni con la sua magia arcana; Francisco, a distanza di sicurezza, infonde coraggio e cure magiche dando fondo alle sue risorse e preghiere. E' così che alla fine di un interminabile scontro, Thoragorn assesta il colpo decisivo col suo possente maglio d'osso e stordisce il drago del vuoto femmina. Avuta la meglio anche sul golem guardiano il gruppo, finalmente ricompattato, ha modo di curarsi e studiare la situazione. Mentre Glimreen e Rek Sai studiano lo specchio magico, Francisco, Alethra, Thoragorn e Vimak discutono su come approcciare nuovamente Yrsinestra quando questa si sarà svegliata. Lo gnomo e lo stregone capiscono che lo specchio è una sorta di portale per accedere a un semipiano magico, la vera stanza del tesoro dei draghi del vuoto ma non comprendono come "aprirlo". Nel frattempo, risvegliata la draghessa questa si rivela ancora una volta poco collaborativa e quando è nuovamente tentato un contatto mentale con la stessa appare fin troppo evidente che il potere di controllo e suggestione che la Batteria-che-si-contorce esercita su di lei è troppo forte. Thoragorn, in risposta all'ennesima aggressione, risponde assestandole il colpo decisivo e questa volta fatale. A malincuore il gruppo è stato costretto ad abbattere l'antica creatura, conscio del fatto che presto dovrà vedersela con l'ira inarrestabile del suo compagno Astraxis[6].

16 KLARMONT 1.006 AC - LO SPAZIO OLTRE LO SKY-SHIELD - STAZIONE CIGNO

Note

1. Il drago del Vuoto femmina.
2. Strappando la struttura dello spazio attorno a sé il drago del Vuoto crea onde d'urto, si teletrasporta e disorienta i propri avversari incutendo in loro un timore incontrastabile
3. Individuazione del magico (detect magic) persistente e vista rivelante (true seeing)
4. Lo specchio magico emette due aure magiche legate alle scuole di magia dell'illusione e di evocazione (conjuration)
5. Hoard golem [ToB]
6. Il drago del Vuoto Maschio.

IL VERO TESORO DEI DRAGHI DEL VUOTO ASTRAXIS E YRSINESTRA



CLXVI. Dopo un breve riposo in cui il gruppo fa un nuovo punto della situazione e ha modo di studiare attentamente lo specchio-portale[1], viene deciso di utilizzare la Verga della Sicurezza[2] di Francisco per poter accedere al paradiso di Ixion[3] e qui prolungare il proprio riposo[4] per poter meglio preparare l'inevitabile incontro con la batteria-che-si-contorce. Quello che il gruppo teme di più però, ovvero la vendetta del drago del vuoto Astraxis, si manifesta al loro ritorno nella cittadella del vuoto. Ad attenderli infatti, sempre nella stanza dell'armeria e delle uova, c'è il drago maschio che inferocito e folle di rabbia per l'uccisione della propria compagna non esita un istante a riversare sul gruppo il suo fuoco stellare.

17 KLARMONT 1.006 AC - LO SPAZIO OLTRE LO SKY-SHIELD - STAZIONE CIGNO

Note

1. Vedi nota 4 del paragrafo precedente ma in più Glimreen e Rek Sai comprendono che è necessario utilizzare un incantesimo di trasporto magico (misty step, dimensional door, ecc.) per potervi passare attraverso.
2. ROD OF SECURITY
3. Una sorta di semipiano artificiale e magico le cui fattezze sono quelle di un tempio di Ixion avvolto da luce eterna e ristoratrice.
4. LONG REST

IL SEMIPIANO PARADISO DI IXION ACCESSIBILE TRAMITE LA VERGA DELLA SICUREZZA



CLXVII. Lo scontro con il drago del vuoto Astraxis è violentissimo. L'antico drago si dimostra fin da subito una creatura astuta ed estremamente potente. Il suo punto debole però si rivela essere la sua rabbia incontrollata che, se da una parte gli fa compiere azioni mirabolanti e attacchi devastanti dall'altra lo rende cieco e lo porta a compiere degli errori. Errori che Alethra, Francisco e gli altri compagni sono pronti e abili a sfruttare. E' così che, fiaccate le difese del drago del vuoto, è proprio Vimak ad assestargli il fendente risolutore che lo decapita di netto. Quello che però nessuno può immaginare e prevedere sono le nefaste conseguenze che la morte di un drago del vuoto così antico porta con sé. Non appena infatti la vita abbandona l'antichissima creatura questa, come una sorta di piccola stella che, giunta al termine dei propri giorni, collassa su sé stessa, implode investendo di fatto tutto e tutti di un'ondata di energia negativa[1]. Tutti, nessuno escluso, sono devastati dall'onda d'urto. Alethra scampa a morte certa solamente grazie all'intervento del suo pendente magico[2] mentre Glimreen, anche lui morente, è salvato dal pronto intervento di Francisco che, unico insieme a Vimak, è riuscito a reggere l'immane forza distruttrice generata dal drago morente. Di Thoragorn e Rek'Sai invece non vi sono tracce: i due sembrano essere letteralmente spariti nel nulla: come vaporizzati!

Incapaci di raggiungere i due compagni con mezzi magici[3], i quattro eroi superstiti decidono di affrontare l'ultima insidia presente nella Stazione Cigno: la-batteria-che-si-contorce. Prima dell'ultima prova i quattro vengono raggiunti dal gigante Zephyros che li informa di come la sua torre volante sia stata riparata e sia pronta a ripartire.

Determinati a non farlo senza aver prima affrontato anche la-batteria-che-si-contorce i quattro entrano nell'ultima sala inesplorata della stazione: il salone di giada[4]. Entrati nel grande ambiente saturo di miasmi mefitici e acidi scoprono che questi sono causati da una crepa che si è aperta, probabilmente in seguito alla morte di Astraxis, sul fianco della colonna prismatica che costituisce l'involucro esterno della batteria. Al suo interno, una sorta di creatura informe e melmosa di color verde scuro e caratterizzata da lunghi barbigli simili a tentacoli, si dimena con forza nel tentativo di aprire definitivamente la breccia che le consentirebbe di fuoriuscire. Di fianco alla batteria-che-si-contorce i quattro compagni[5] scorgono un ammasso di materiale protoplasmatico e informe di colore verde acido dal quale però sembrano dimenarsi e estendersi arti informi e tentacolati. Una creatura comincia a prendere forma e vita da quell'icore generatore di vita blasfema, emanazione indiretta dello stesso Uovo di Folaga. Per Alethra, Francisco, Glimreen e Vimak non resta alternativa alla lotta e alla battaglia ma, mentre la paladina e il goliath si gettano sulla progenie dell'Uovo, Glimreen e Francisco concentrano i loro sforzi nella riparazione e chiusura della batteria-che-si-contorce onde prevenire l'uscita di altra ripugnante melma protoplasmatica. Attraverso l'uso della magia arcana e divina[6] i due riescono nell'intento riuscendo così a confinare la prole dell'Uovo all'interno del suo guscio. Sconfitta la repellente creatura i quattro, determinati a portare a compimento la loro missione, decidono di tornare a bordo della torre di Zephyros lasciandosi alle spalle la maledetta stazione blackmooriana.

- - -

17 KLARMONT 1.006 AC - LO SPAZIO OLTRE LO SKY-SHIELD - STAZIONE CIGNO

Note

1. L'implosione conseguente alla morte di Astraxis genere un'onda di danni che sono al tempo stesso: contundenti, di gelo e psichici.
2. PERIAPT OF WOUNDS CLOSURE
3. SENDING e altre forme di comunicazione magica
4. Così identificato per il colore delle misteriose colonne che ne sorreggono l'alta volta. In realtà si tratta della sala in cui gli antichi maghi-tecnocrati di Blackmoor posizionarono la la-batteria-che-si-contorce
5. Prima di entrare nel salone di giada Francisco ha curato sia l'amica paladina che lo gnomo Glimreen
6. MENDING

LA PROLE DELL'UOVO DI FOLAGA, FUORIUSCITA IN PARTE DALLA BATTERIA-CHE-SI-CONTORCE



CLXVIII. Il viaggio a bordo della torre volante di Zhepyros prosegue nel silenzio e nello sconforto per la perdita dei due compagni: Rek Sai e Thoragorn. Dopo un'interminabile giornata di viaggio, dedicata principalmente al riposo e alla guarigione dalle ferite riportate contro la batteria-che-si-contorce e l'essere blasfemo in essa confinato, il gruppo giunge finalmente a destinazione e in vista dell'Osservatorio di Ossidiana. Questo si presenta come una grande piattaforma[1] piatta e nera che sembra ruotare su se stessa attorno a assi variabili e imperscrutabili[2]. La superficie è nera e sembra assorbire in qualche modo la luce. Su una delle due facce si trovano dodici scranni di notevoli dimensioni[3] allineati uno a fianco all'altro. Di fronte ad essi, sempre sulla stessa faccia della pedana, si ergono cinque colonne nere, alte poco meno di due metri sulla cui sommità ruotano cinque dischi di pura energia. La rotazione dei dischi, il cui diametro è di circa mezzo metro, sembra essere randomica e imprevedibile come quella dell'Osservatorio stesso. Glimreen decide di eseguire subito un rituale magico per approfondire la natura del luogo[4] e quello che scopre lo sorprende non poco. Il luogo è infuso della magia delle Cinque Sfere di Potere e ha una magnitudo che porta lo gnomo a pensare non si tratti di un manufatto umano ma nemmeno creato dagli stessi Immortali. Qualcuno di ancora maggior potere degli stessi dèi di Mystara deve aver creato l'Osservatorio il cui scopo però è chiaro: attraverso di esso l'osservatore[5] è in grado di vedere nello spazio e nel tempo e al di là delle barriere poste tra le varie dimensioni. Subito tra i membri del gruppo scatta la proposta di utilizzarlo per rilevare nel Multiverso la posizione dei due compagni scomparsi. A quel punto però Glimreen informa anche che l'uso improprio dell'Osservatorio attiverrebbe le sue difese: difese la cui natura però lo gnomo non è in grado di determinare. Francisco suggerisce quindi di riservare l'uso dell'Osservatorio alla sola localizzazione della Taverna del Buon Ritorno e di usare altri mezzi per provare a trovare Thoragorn e Rek Sai. Per l'ennesima volta le preghiere che Francisco rivolge direttamente a Ixion [6] non sembrano sortire alcun effetto, di conseguenza il chierico del Signore della Luce decide di evocare un angelo ophanim[7]. Il servitore celestiale del Signore della Luce appare in tutto il suo radioso fulgore e potere e

assecondando i voleri di Francisco localizza con precisione la posizione dei due compagni morti per mano del drago Astraxis: Rek Sai si trova in Abellio, il primo strato del Piano Esterno di Arcadia. Nello specifico sembra che l'uomo diavolo si trovi nel Monte Clangeddin, dimora di Clangeddin Silverbeard[8]. Thoragorn invece si trova nel Piano Elementale della Terra, all'interno del palazzo[9] del signore dei dao, i geni della terra, situato nella Depressione della Grande Tristezza. Dopo un lungo conciliabolo viene deciso di usare l'Osservatorio per determinare la posizione della Locanda del Buon Ritorno lasciando ad un secondo momento l'operazione di recupero dei due compagni scomparsi. E' ancora una volta Glimreen a porsi in sintonia con l'Osservatorio di Ossidiana e così facendo è in grado di determinare che la locanda pare trovarsi all'interno della bocca di un cratere spento situato nel cuore delle Terre Brulle del Mondo Conosciuto: tra la foresta elfica di Canolbath e la Repubblica di Darokin. A quel punto però si attivano le difese dell'Osservatorio e in mezzo ai quattro compagni appare una sfera nera grande quanto l'orbe della navigazione della torre di Zephyros. Questa, silenziosa e priva di vita, prende a muoversi verso...

18 KLARMONT 1.006 AC - LO SPAZIO OLTRE LO SKY-SHIELD - L'OSSERVATORIO DI OSSIDIANA.



Note

1. La piattaforma è rettangolare e le dimensioni hanno indicativamente un rapporto di due a uno: 100 metri di lunghezza e 50 metri di larghezza. Lo spessore è indefinito.
2. L'osservatorio ruota a velocità variabile su se stesso come un giroscopio, cambiando impercettibilmente senso di rotazione, direzione e velocità.
3. Gli scranni, molto spartani nella forma, sembrano essere fatti dello stesso materiale della piattaforma e indicati per alloggiarvi creature grandi come giganti o titani.
4. LEGEND AND LORE
5. Chiunque sia in sintonia (attunement) con l'Osservatorio
6. INTERVENTO DIVINO
7. PLANAR ALLY
8. Clangeddin Silverbeard è un dio dei nani, padre delle battaglie e signore delle asce gemelle

9. Il Sette Volte Labirinto

CLXIX. Messi in guardia sulla pericolosità della sfera nera dalla visione premonitrice avuta da Francisco attraverso l'impiego del Tetraedro Lucente, i quattro compagni decidono di scappare dall'Osservatorio di Ossidiana. Francisco compie l'ennesimo prodigio religioso e trasporta istantaneamente se stesso e i suoi amici sul Monte Clangeddin. L'immenso picco solitario troneggia sulle infinite distese di Abelio, il primo strato del Piano Esterno di Arcadia. Tutto appare magnifico e perfetto, ogni cosa illuminata da una luce che sembra avvolgere ogni cosa con calore e conforto. Nel cielo però non brilla nessun astro. In alto, verso la distante vetta, i quattro scorgono il titanico ingresso al regno nanico di Clangeddin Silverbeard: un'enorme testa di nano la cui bocca costituisce l'entrata principale. Uno stambecco d'argento^[1] attira l'attenzione di Glemreen ma il suo tentativo di approccio è interrotto dall'improvviso sopraggiungere di tre nani, magnificamente e pesantemente armati, diretti anch'essi alla dimora di Clangeddin. Da questi apprendono che di recente è giunto uno straniero alla corte dell'Immortale Clangeddin e pieni d'ansia e aspettative, immaginando possa essere Rek Sai, i quattro compagni spingono per essere condotti alla corte del re dei nani. Il regno di Clangeddin si rivela essere immenso e probabilmente si estende ad occupare gran parte del Monte Clangeddin. Qui vivono nani artigiani, guerrieri, ristoratori, tutti archetipi e perfette incarnazioni della magnificenza del popolo nanico. Condotti al cospetto di Clangeddin, un eroe del popolo nanico elevatosi al rango di Immortale patrono delle battaglie, questi si dimostra molto incuriosito dalla loro presenza soprattutto quando apprende che sono fin lì giunti per ritrovare il loro compagno scomparso Rek Sai. La sua curiosità è assoluta in quanto non solo Rek Sai, visibilmente preoccupato e intimorito, è seduto alla sua tavola circondato da nani alticci e festanti ma che, poco prima che giungessero Vimak, Francisco, Glimreen e Alethra, un altro viaggiatore, un Angelo Deva, era giunto dai Sette Paradisi per reclamare l'uomo diavolo. A quel punto, ascoltate le parti e soprattutto i suoi seguaci vogliosi di veder menare le mani, Clangeddin dichiara che solamente l'esito di uno scontro leale e alla pari^[2] decreterà il destino di Rek Sai. Vimak si offre per combattere e lo scontro così ha inizio. L'angelo colpisce duramente con la sua possente mazza riversando sul mezzo gigante ondate di energia radiante ma Vimak, dopo

un iniziale momento di incertezza, riesce a sovvertire l'esito della battaglia grazie alla sua furia combattiva e alla possenza dei suoi colpi. L'angelo alla fine è costretto a cedere e prima che il goliath possa finirlo, Clangeddin pone fine allo scontro decretando il vincitore. Rek Sai è nuovamente libero e a Vimak sono tributati i giusti onori dai nani e le nane che lo accolgono come un vero eroe[3]. Dopo un lauto banchetto alla corte di Clangeddin[4] quest'ultimo, sentito il lungo racconto dell'impresa cui sono impegnati i cinque compagni, decide di prestar loro aiuto aprendo un portale magico proprio dinanzi l'ingresso del palazzo dei signore dei Dao situato nel Sette Volte Labirinto, nel Piano Elementale della Terra.

18 KLARMONT 1.006 AC - LO SPAZIO OLTRE LO SKY-SHIELD - L'OSSERVATORIO DI OSSIDIANA.IL MONTE CLANGEDDIN NEL PIANO ESTERNO DI ARCADIA



L'ANGELO DEVA, GIUNTO DAI SETTE PARADISI PER PRENDERE IN CUSTODIA REK SA

Note

1. L'animale pare essere fatto interamente d'argento e per un attimo Glemreen lo scambia per un costrutto. Più tardi apprenderanno da Clangeddin che ogni forma animale in Abelio è fatta di metalli nobili quali argento, oro, platino e rame ma che si tratta comunque di essere viventi e perfetti.
2. Uno scontro uno contro uno e che non preveda la morte di uno dei due contendenti
3. Clangeddin fa dono a Vima di un *Charm of Restoration*
4. HEROE'S FEAST

CLXX. Conclusa l'esperienza all'interno del Piano Esterno di Arcadia, per i cinque compagni è giunto alla fine il momento di affrontare le insidie del Piano Elementale della Terra[1]. Grazie ad alcune pozioni siderali ancora in loro possesso e a delle bottiglie del vuoto[2] recuperate ai tempi delle incursioni nel tempio del Male Elementale, i cinque attraversano il portale creato da Clangeddin Silverbeard e che li conduce direttamente nel Sette Volte Labirinto, situato all'interno della Grande Depressione Triste. Giunti nel Piano Interno della Materia trovano ad attenderli, come si aspettavano, un ambiente tutt'altro che semplice: assenza totale di luce, tremori e terremoti continui, aria stantia e ricca di polveri e pietruzze, un alienante senso di disorientamento e confusione. Alcuni esseri, fusi nella pietra delle pareti dei tunnel che li circondano, emergono come vedette silenziose. Francisco prova un approccio con una di esse offrendole anche una gemma per essere condotto fino al palazzo del signore dei dao[3] Kabril Ali al-Sara al-Zalazil[4] ma non riceve risposta alcuna. Quando tutto sembra perduto, da un ampio passaggio, giungono diversi dao che scortano Zahara, la portavoce del sultano Kabril, la quale li invita a seguirla fino al palazzo del suo padrone, situato al centro del Sette Volte Labirinto. Il magnifico e imponente palazzo appare come una grande ziggurat squadrata di cruda pietra posta al centro di una ciclopica caverna sulla quale si affacciano centinaia di passaggi simili a quello utilizzato dai cinque compagni e dai dao per giungere fin qui. Nel palazzo si trovano decine di dao circondati da migliaia di servitori elementali [5] tutti intenti a servire al meglio delle proprie possibilità l'immenso e pachidermico sultano dei dao, Kabril Ali al-Sara al-Zalazil. Sul fondo di una fossa, su cui si affacciano incuriositi decine di dao, si stanno svolgendo giochi gladiatori di inaudita violenza con decine di corpi smembrati sparsi per tutta l'arena. Con grande sgomento per tutti, viene annunciato lo scontro successivo tra il campione dei dao, il ciclope Krakos e il misterioso uomo drago giunto recentemente dal Primo [6]. Riconosciuto nell'uomo drago il loro compagno scomparso, Francisco e Vimak provano un approccio con il sultano dei dao il quale acconsente a concedere a Thoragorn l'uso delle armi per uno scontro più equo contro il ciclope. Grazie alla magica scure di Vimak, per Thoragorn è davvero un gioco da ragazzi liberarsi del ciclope che finisce la sua esistenza in una poltiglia di sangue, ossa e sabbia. A quel punto Francisco chiede nuovamente la parola e offre al sultano un prezioso monile magico [7] in cambio della vita dell'uomo drago. Il sultano accetta questa prima proposta di fatto liberando Thoragorn e concedendogli di riabbracciare i suoi compagni. Pone però una richiesta in cambio della libertà del gruppo e della possibilità per loro di lasciare da vivi la sua dimora. L'incarico che essi alla fine sono costretti ad accettare è quello di recarsi in un

semipiano creato da un djinn del Piano dell'Aria e di recuperare Swavin, il famiglia rapito del sultano Kabril Ali.

19 KLARMONT 1.006 AC - IL PIANO ELEMENTALE DELLA TERRA. IL SETTE VOLTE LABIRINTO NELLA GRANDE DESOLAZIONE TRISTE.



ZAHARA LA PORTAVOCE DEL SULTANO KABRIL ALI AL-SARA AL-ZALAZIL

Note

1. Il Piano Elementale della Terra (o della Materia) è uno dei quattro Piani Interni e presenta nella quasi totale assenza d'aria la più letale delle proprie insidie.
2. Magici contenitori recuperati dai cultisti dell'Aria del Male Elementale e nel Tempio del Male Elementale nella Valle Dessarin, Esterhold.
3. I corrispondenti dei geni per il Piano Elementale della Terra e degli Efrete per il Piano del Fuoco. Veri e propri signori del Piano Elementale della Terra.
4. Grande Khan dei dao, Fontana della Salute, il Compasso Perfetto, Atamano delle Radici della Montagna.
5. elementali della pietra, mephyt di fango e lava, galeb duhr, ecc.
6. Ovviamente Thoragorn

7. Il bracciale della terra rinvenuto nell'antica piramide oltheca situata nella Valle Dessarin.

CLXXI. Con il ricongiungimento di Thoragorn, il gruppo finalmente è nuovamente al completo e con la prospettiva di viaggiare all'interno del semipiano dimora di un djinn. Qui, stando agli accordi con il signore dei Dao Kabril Ali al-Sara al-Zalazil dovranno recuperare il suo famigliaio: la misteriosa creatura che risponde al nome di Swavin. I sei eroi vengono così condotti al di fuori della sala dell'arena, in un ambiente apparentemente adibito ai viaggi extraplanari. Uno sciamano dao esegue un rituale che apre un portale magico verso il semipiano del djinn. Zahara, la dao che accompagnava il gruppo, li informa che il portale rimarrà aperto solamente per pochi minuti. Giunti nel semipiano, Glimreen e compagni trovano finalmente un ambiente meno ostile: aria fresca, luce intensa e una gentile brezza. Sullo sfondo si sente il rumore confortevole di dolci acque e dello sbattere di ali. Alzato lo sguardo il gruppo incrocia il volo circolare di un bellissimo serpente piumato[1]. La creatura tenta un approccio mentale con Rek Sai mettendolo in guardia su quanto troveranno nel semipiano. Lo scambio mentale però è interrotto dal giungere della suadente voce del djinn padrone di casa. L'ambiente appare come una sorta di enorme terrapieno coloratissimo e addobbato da decori e suppellettili che richiamano lo stile degli Emirati di Ylaruam e circondato da grandi vasche d'acqua piene di gigantesche carpe rosse e da piante acquatiche di vario tipo. Il djinn invece non è affatto diverso da come il gruppo se lo sarebbe aspettato: imponente, muscoloso, glabro, con barba e occhi scuri e con la pelle bluastra. La sua voce è leggera, suadente e portatrice di menzogne ma mai ostile e appreso lo scopo del gruppo decide di mostrare loro Swavin affinché possano rendersi conto che la creatura non vuole tornare dal suo antico padrone e che lui, di fatto l'ha liberata. E' così che dalle acque di uno degli stagni, legata a possenti catene magiche, emerge la colossale figura di un basilisco acquatico. Rek Sai, che parla il serpentese, prova ad avvicinare la creatura che però al solo sentire nominare il dao Kabril Ali al-Sara al-Zalazil, va in escandescenza e prova ad azzannare lo stregone. Appare evidente che il grosso serpente acquatico non voglia tornare in cattività nel Piano Elementale della Terra. E' così che il gruppo viola l'impegno preso con il dao e suggella un nuovo accordo con il djinn. Questi, in cambio di doni reciproci[2] e della non belligeranza tra le parti apre quindi un nuovo portale che li porta, secondo le loro indicazioni, nuovamente nel Primo Piano Materiale, a Mystara, nel Mondo Conosciuto, in prossimità della città di Corunglain nella Repubblica di Darokin.

Attraversato il portale il gruppo si trova su una vasta piana. Una strada lastricata corre lungo la rotta nord sud parallelamente alle argentate acque di un largo e tranquillo fiume navigabile[3]. Verso nord scorgono l'imponente struttura di una città fortificata: Corunglain. Da sud sembrano giungere decine e decine di persone: profughi in fuga dalla sanguinosa guerra che imperversa a sud tra le forze della Repubblica di Darokin e le armate del Maestro di Hule e del Sind.

- - -



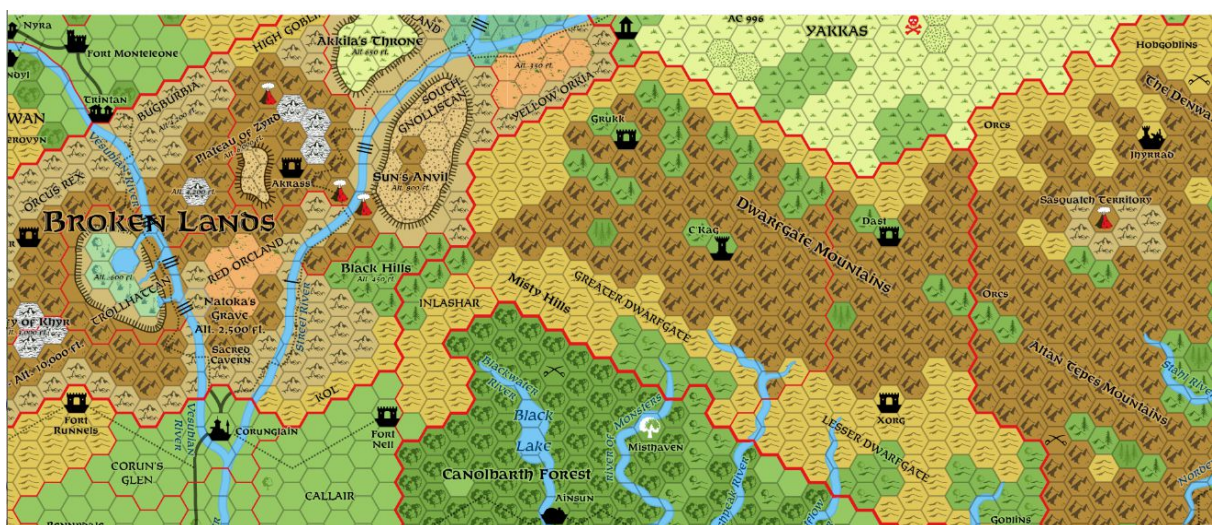
IL BASILISCO ACQUATICO SWAVIN, FAMIGLIO DEL SULTANO KABRIL ALI AL-SARA AL-ZALAZIL

Note

- 1 Si tratta di un Couatl, una creatura celestiale giù incontrata da Francisco, Alethra, Vimak e Rek Sai all'interno della piramide Olteca di Tamoachan
2. Rek Sai fa dono al djinn della sua Verga dell'Assorbimento (Rod of Absorption) e ne riceve in cambio un ninnolo della caduta lenta (charm of feather falling)
3. Si tratta del Fiume Strada (Street River) utilizzato come una delle principali rotte commerciali e di trasporto che attraversano la Repubblica collegando le città del nord (Corunglain e Favaro) con quelle del centro sud (Ansimont, Città di Darokin e Athenos)

CLXXI. Entrati, dopo un'estenuante attesa, all'interno della città fortificata di Corunglain, presa letteralmente d'assalto da un'orda di profughi[1], il gruppo, grazie all'intercessione di Francisco, che fa leva sul suo alto rango all'interno della Chiesa di Ixion, ottiene alloggio presso il principale tempio cittadino del Signore della Luce. Qui i sei possono finalmente riposare e programmare i prossimi passi del loro viaggio; viaggio che inesorabilmente punta alla Locanda del Buon Ritorno, localizzata dallo gnomo Glimreen[2] nelle inospitali terre a nord della Repubblica[3]. Grazie all'intercessione dell'Alto Chierico della Chiesa di Ixion di Corunglain, Francisco e compagni hanno modo di accedere al Tempio di Asterius[4], principale divinità della Repubblica e qui, grazie ad una generosa donazione, accedere alle vaste conoscenze contenute nell'archivio del tempio. I sei così possono apprendere molte informazioni circa le Terre Brulle abitate dalle orde umanoidi di Thar[5]. In particolare apprendono che la Locanda del Buon Ritorno dovrebbe trovarsi all'interno dei territori di Bugburbia, poco a nord rispetto all'Altopiano di Zyrd. Le ore pomeridiane del 20 Klarmont sono quindi dedicate ai preparativi per il viaggio. Viaggio che ha inizio il giorno successivo, il 21 del sesto mese dell'anno e che il gruppo decide di affrontare sotto forma di nuvola[6]. Nel giro di poche ore il gruppo giunge a destinazione e proprio dove aveva indicato Glimreen, all'interno di una caldera di notevoli dimensioni, scorge quella che a tutti gli effetti, sebbene semi sprofondata nel terreno, è la locanda cercata. L'edificio, almeno esternamente, sembra essere in discrete condizioni sebbene, proprio a causa dello sprofondamento parziale di tutta l'ala orientale, presenti come unica via d'accesso la rampa che conduce alle scuderie. Prima però che il gruppo vi possa entrare, sia Thoragorn che Rek Sai si accorgono della impellente minaccia. Alcuni dao, guidati da Zahara e fiancheggiati da mirmidoni elementali e galeb duhr, sono giunti fin qui, sulle tracce dei sei compagni per esigere la vendetta del loro signore, il Sultano dei dao.

19-21 KLARMONT 1.006 AC - LA CITTA' DI CORUNGLAIN, NELLA REPUBBLICA DI DAROKIN E BUGBURBIA, NELLE TERRE BRULLE. IL MONDO CONOSCIUTO.



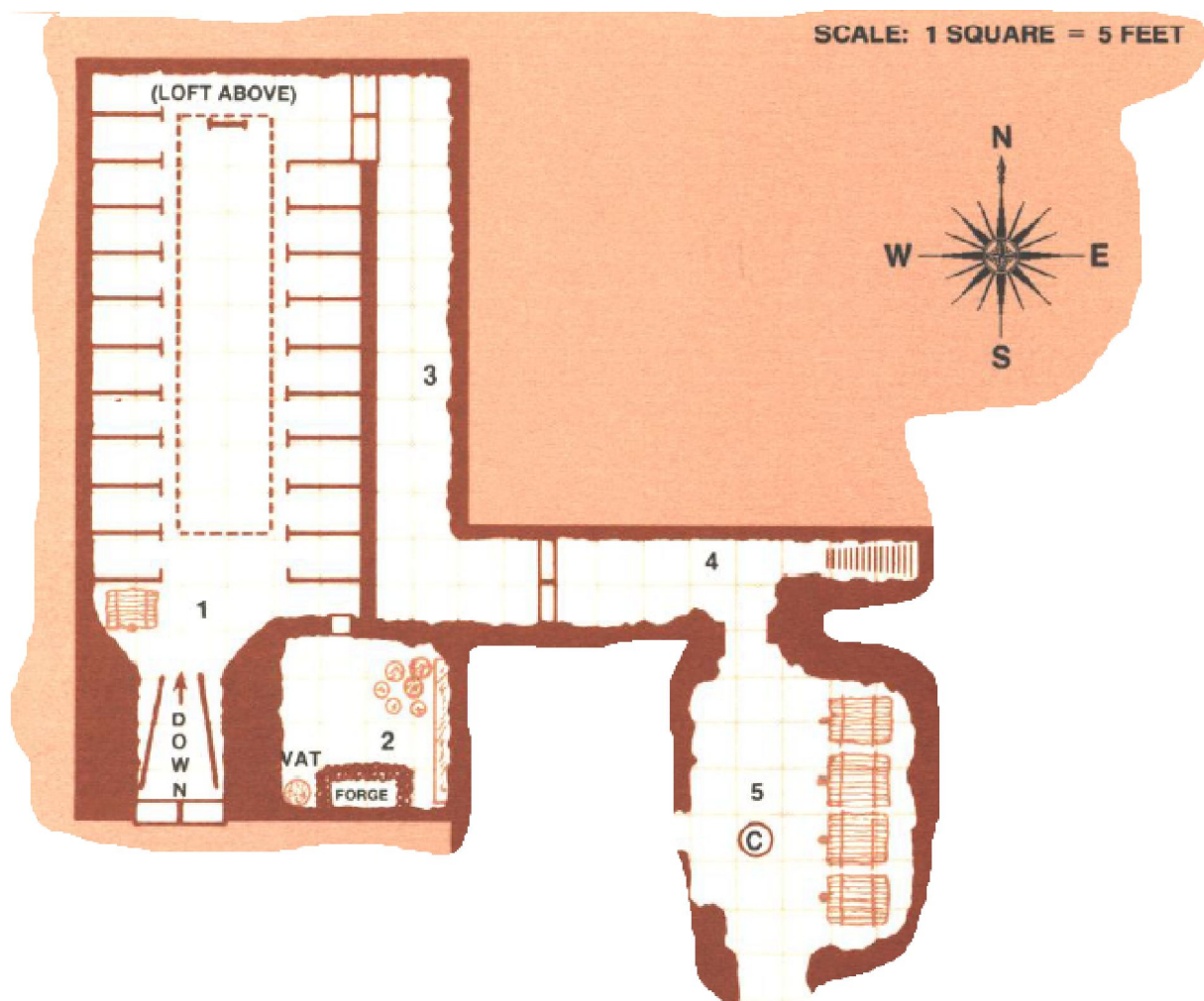
LA CITTA' DI CORUNGLAIN E LE TERRE BRULLE

Note

1. Conseguenza dell'invasione da parte di Hosadu, il Maestro del Sind e di Hule, delle terre meridionali della Repubblica e di gran parte dell'Altopiano di Atruaghin
2. La determinazione esatta di dove si trovi la Locanda del Buon Ritorno è stata resa possibile grazie all'uso da parte di Glimreen dell'Osservatorio di Ossidiana
3. Le Terre Brulle
4. L'Immortale Patrono del Commercio e del Denaro, Patrono della Comunicazione, Protettore dei Mercanti, dei Ladri e dei Viaggiatori
5. Le cosiddette Terre Brulle sono una zona arida e impervia situata a nord della Repubblica di Darokin suddivise in tribù stato di umanoidi uniti, nei momenti di crisi sotto il comando del signore degli orchi Thar.
6. WIND WALK

CLXXII. Scattato l'agguato ad opera dei servi del Sultano dei dao, i sei avventurieri danno inizio ad una strenua battaglia con l'intento di difendersi dall'orda elementale e di entrare quanto prima all'interno della locanda abbandonata. La prima ad entrare nell'edificio, sfruttando la rampa che conduce alle antiche scuderie, è Alethra, via via seguita dagli altri. Una volta tutti all'interno della locanda, Francisco e Alethra evocano dei guardiani della fede che pongono di guardia all'ingresso delle stalle mentre Glimreen blocca il passaggio evocando fitte ragnatele magiche. Questo sembra sortire l'effetto di arrestare gli inseguitori il che consente ai sei compagni di osservarsi attorno e iniziare l'esplorazione della locanda. Tutto appare sorprendentemente in buone condizioni sebbene sia presente la polvere e la sporcizia accumulate nell'arco dei secoli. Anche il foraggio e l'acqua, presente nelle stalle, appaiono freschi e incontaminati. L'esplorazione parte dalla stalla, in grado di alloggiare fino a una ventina di cavalli, un'annessa forgia con relativa rimessa con gli attrezzi per la manutenzione e lavorazione del ferro, del pellame e del legno e l'area soppalcata adibita a fienile. Due spesse porte si aprono su un corridoio scavato nella nuda pietra nera che forma il basamento della struttura e conduce fino ad una rampa di scale interne che sembra condurre al piano terra della locanda e un secondo passaggio che sembra invece condurre alle cantine.

21 KLARMONT 1.006 AC - BUGBURBIA, NELLE TERRE BRULLE. IL MONDO CONOSCIUTO. LA LOCANDA TRA I MONDI

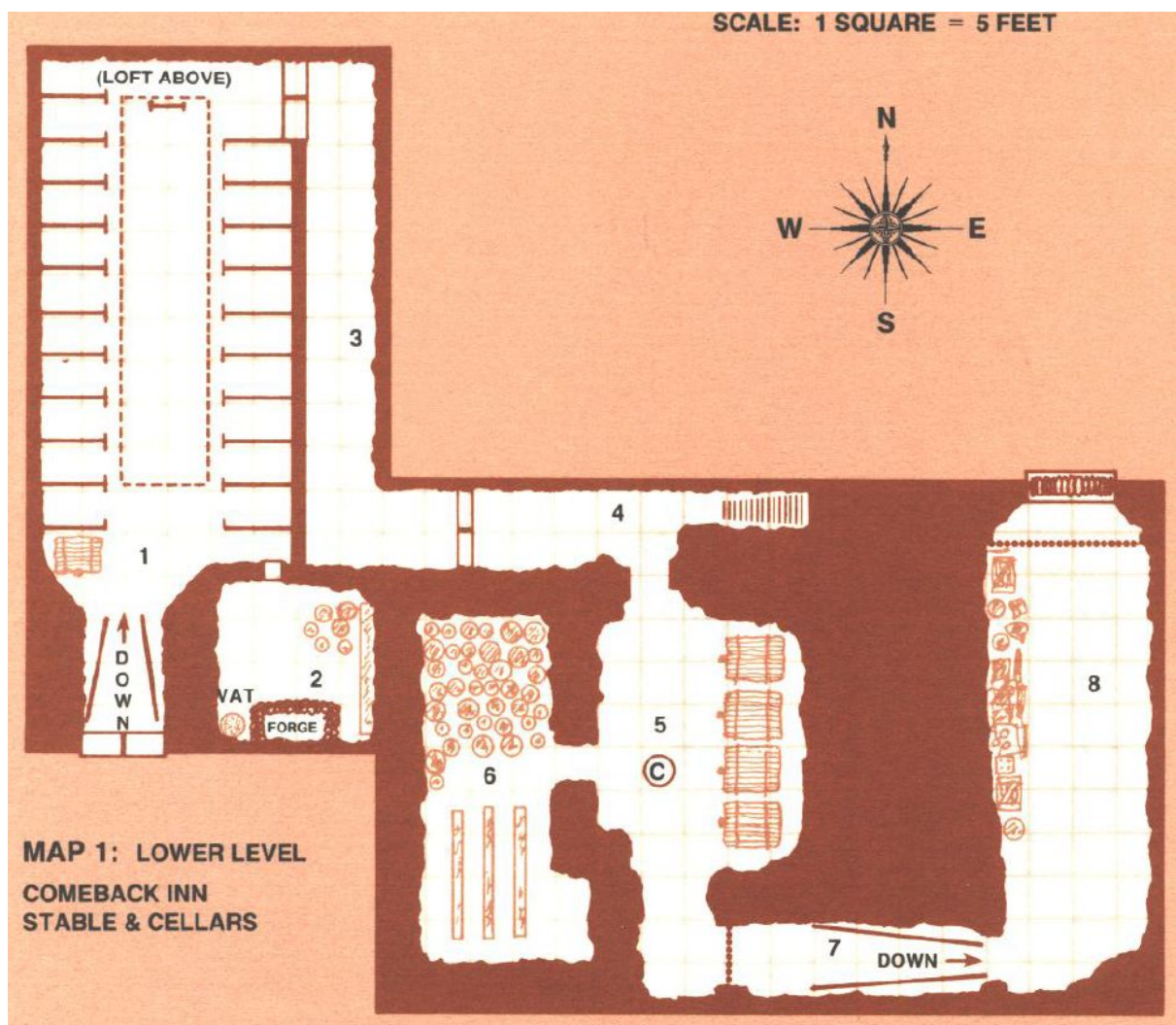


PARTE DEL PIANO INTERRATO DELLA LOCANDA DEL BUON RITORNO. LA RAMPA DI ACCESSO ALLE SCUDERIE (1), LA RIMESSA CON LA PICCOLA FORGIA (2), IL CORRIDOIO OCCIDENTALE (3), IL PASSAGGIO NORD (4) CON LA SCALA CHE CONDUCE AL PIANO TERRA DELLA LOCANDA E IL PASSAGGIO ORIENTALE (5) CON LE GRANDI BOTTI.

CLXXIII. L'orda del Sultano dei Dao sembra essere stata, almeno momentaneamente, fermata e così i sei compagni hanno modo di ispezionare i sotterranei della Locanda del Buon Ritorno con maggiore calma. Scoprono così due grandi stanze adibite a cantina e dispensa per la locanda e hanno modo di saggiare l'incredibile bontà dei vini, delle birre e degli alimenti che a distanza di secoli sembrano aver conservato ancora tutto il loro sapore. E' evidente di come anche questo faccia parte della potente magia diffusa all'interno dell'edificio. Seguendo un corridoio chiuso da un cancello di ferro e scendendo lungo una rampa da cui proviene un sinistro bagliore biancastro, Glimreen, mandato in avanscoperta, scopre un ambiente ancora più misterioso. Si tratta infatti di una sorta di grotta scavata nella nera pietra che compone il basamento della locanda in cui sono assiepati come in una discarica, oggetti rotti e logorati dal passaggio del tempo e degli anni. In fondo alla grotta si apre un grande portale dal quale fuoriesce una misteriosa e inquietante nebbia, fonte della misteriosa luminescenza. Lo gnomo sembra udire delle voci provenire dalla nebbia e colto dalla curiosità si avvicina nel tentativo di distinguerne le parole. Dalla nebbia però emerge

una figura spettrale, simile a un fantasma, che sembra essere attirata dalla gnomo il quale però prontamente fugge. Una volta ritornato dai compagni e raccontato l'accaduto lo gnomo propende per proseguire nell'esplorazione della locanda partendo dai piani più alti ma la consultazione è subito interrotta dal sopraggiungere di Zahara e degli altri dao. Nelle cantine e nei corridoi attigui ha così luogo l'epilogo della battaglia che vede, ancora una volta, il gruppo avere la meglio. La dao, portavoce del Sultano scompare mentre i corpi dei suoi compagni giacciono morti sui pavimenti della locanda. Alethra si avventura così sulla scala che aveva già percorso minuti prima e che conduce al piano terra della locanda. Qui, attraverso una porta, si accede in quella che sembra essere stata un tempo una cucina.

21 KLARMONT 1.006 AC - BUGBURBIA, NELLE TERRE BRULLE. IL MONDO CONOSCIUTO. LA LOCANDA TRA I MONDI. LA DISPENSA (6), LA RAMPA (7) E LA STANZA DEL PORTALE DI NEBBIA (8)

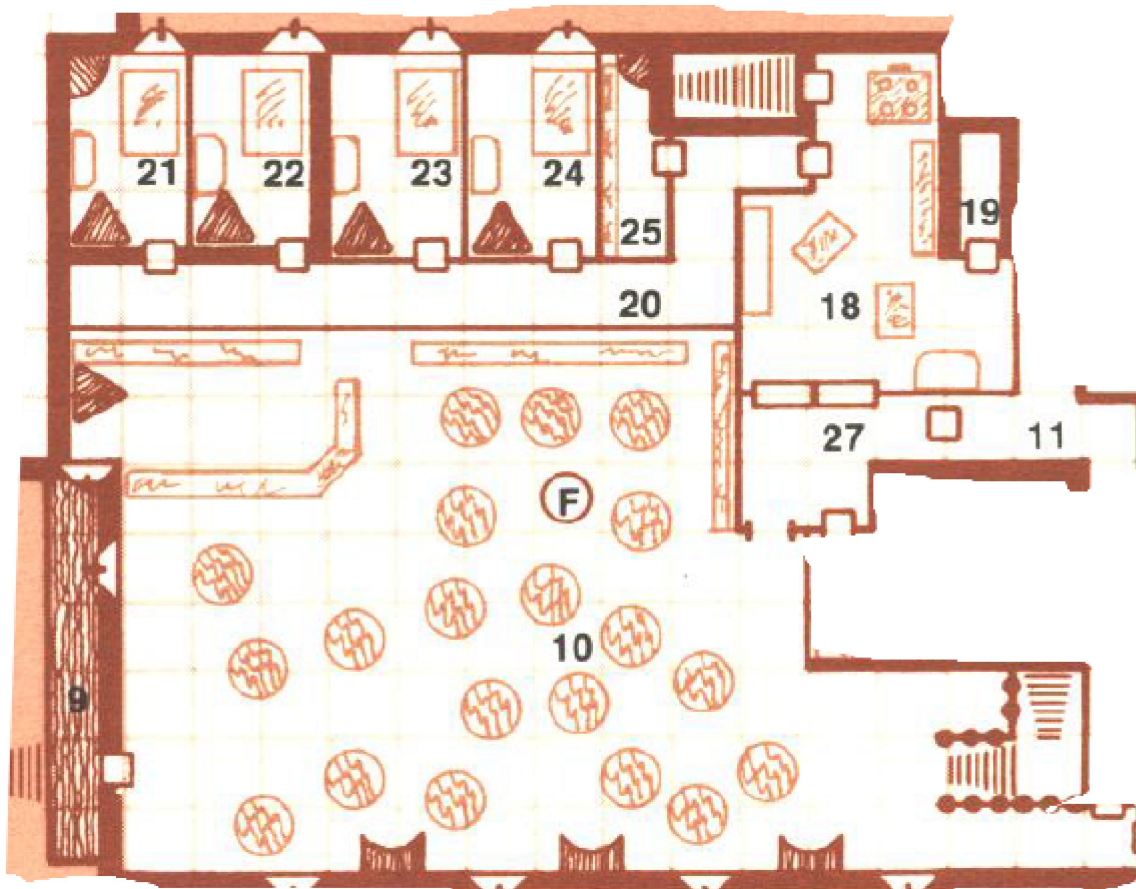


CLXXIV. Il gruppo decide di non indagare oltre il misterioso portale di nebbia situato nella parte più remota delle celle e cantine della taverna e inizia l'esplorazione vera e propria della locanda partendo dal piano terra. Vi entrano attraverso la breve rampa d'accesso che dalla

cantina porta alla cucina. Dopo averla attentamente ispezionata confermano l'idea che a parte lo sporco e le incrostazioni di fango e polvere che ricoprono pentole e suppellettili per il resto il tutto, dal mobilio, alle pareti, alle varie attrezzature, sembra essere non solo integro ma anche di ottima e pregiata fattura. Attraverso un corridoio, che si affaccia su cinque stanze, quattro evidentemente adibite a membri dello staff che un tempo lavorava nel posto e un bagno, accedono ad un'anticamera e alla sala comune. Nel corridoio scorgono i corpi di un paio di orchetti, morti evidentemente da alcune settimane, forse mesi, per cause non naturali. Presentano infatti gli inconfondibili segni di mortali colpi di spade e pugnali. Nella sala comunque trovano i resti di altri orchetti, anch'essi morti ammazzati e un uomo impiccato ad uno degli imponenti candelabri di ferro battuto che pendono dal soffitto. La stanza è molto grande e presenta diversi tavoli, sedie e un grande mobile bar nel quale sono presenti ancora bicchieri e bottiglie di liquore. Un'ispezione al corpo dell'uomo appeso, che Rek Sai adagia sul pavimento, rivela una lettera lasciata da quest'ultimo: una sorta di diario che ne racconta la sventurata storia, sua e dei suoi compagni d'arme e dei motivi che l'hanno spinto al suicidio. Egli infatti, era giunto sul posto con altri quattro compagni, alla ricerca di avventura e delle ricchezze che, stando al mago del gruppo, dovevano trovarsi all'interno del luogo che è definito come "La Locanda tra i Mondi". Quando giunsero nel grande cratere furono attaccati da un roc, un'aquila gigante e quattro di loro si rifugiarono nella locanda. Del quinto compagno non hanno avuto notizie in quanto non seppero mai se era riuscito a fuggire o meno all'attacco della bestia volante. Una volta entrati nella locanda infatti, l'uomo, che rispondeva al nome di Hephath Nun e i suoi compagni, ne scoprirono a loro spese la potente magia: nessuno sembrava essere in grado di uscire da quel luogo! Dopo interminabile settimane di inutili tentativi furono attaccati da un gruppo di agguerriti orchetti e, nonostante fossero stati in grado di respingere l'attacco degli umanoidi, il loro compagno Rilk venne ucciso. A quel punto compresero che il portale di nebbia si era aperto e che da esso erano giunti gli orchetti. Decisi a fuggire da quel luogo nefasto Gern e il mago Charro, gli altri suoi due compagni superstiti, decisero di avventurarsi all'interno delle nebbie sparendo per sempre. Hephath non ebbe il coraggio di farlo, rimase ad aspettare per giorni ma questi non tornarono mai indietro. Giunto finalmente il coraggio, figlio della disperazione, di avventurarsi anch'egli nella nebbia, scoprì con raccapriccio che il portale si era chiuso. Angosciato, solo e disperato Hephath aveva deciso di farla finita ma non prima di aver lasciato il resoconto della sua storia come monito per chiunque fosse giunto fin lì dopo di lui. Dopo aver letto la strana storia il gruppo tenta di uscire dalla locanda attraverso la porta che dà sul portico esterno ma gli effetti sono esattamente quelli descritti: nessuno è in grado di uscire dal posto[1]. A quel punto pare evidente che il portale di nebbia sia l'unica via d'uscita ma Francisco, determinato a capire meglio i meccanismi e la magia che governano il luogo, decide di chiedere aiuto all'Immortale Ixion. Questi, finalmente, gli risponde ma la risposta che dà non è di sicuro quella che il devoto chierico si aspettava di ricevere[2].

21 KLARMONT 1.006 AC - BUGBURBIA, NELLE TERRE BRULLE. IL MONDO CONOSCIUTO. LA LOCANDA TRA I MONDI. LA CUCINA (18), LO SGABUZZINO DELLE POSATE E PORCELLANE, CORRIDOIO INTERNO (20), LA STANZA DELLA CAMERIERA RESPONSABILE (21), CAMERA DELLA SECONDA CAMERIERA (22), CAMERA

DELL'ASSITENTE CAMERIERA (23), STANZA DELLA CUOCA (24), BAGNO (25), ANTICAMERA (27), PORTICATO ESTERNO (9) E SALA COMUNE (10)

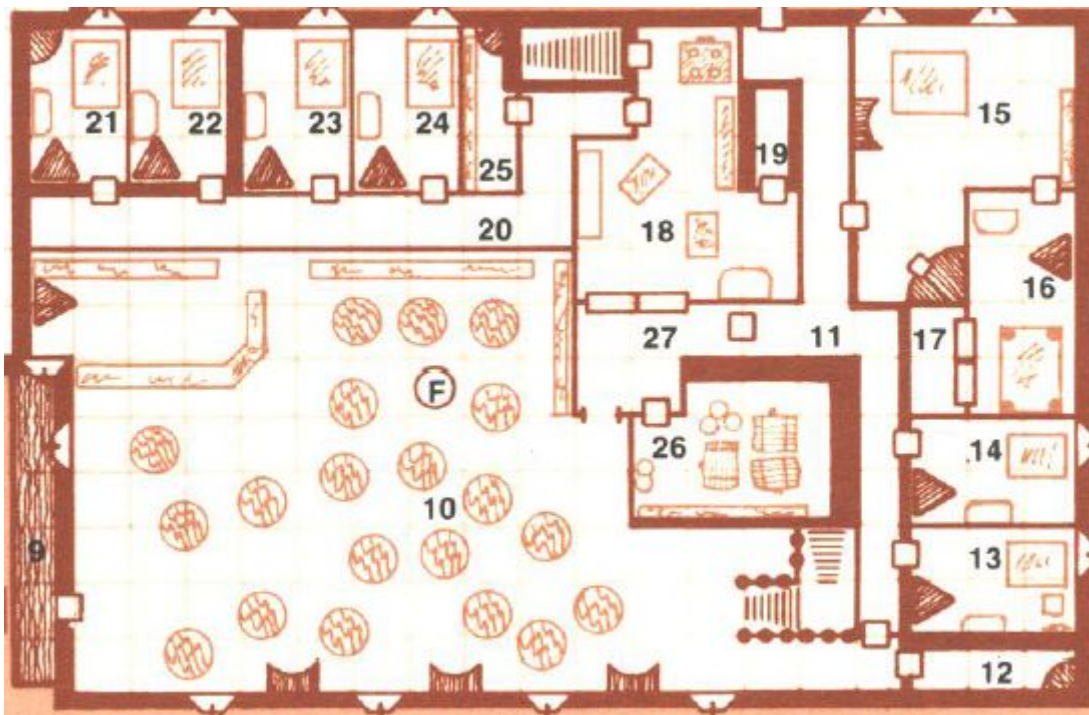


Note

1. Chiunque provi ad uscire dal luogo non riesce a farlo. Sia che si tratti di un essere vivente o un oggetto inanimato questo è come se invertisse, senza averne una reale percezione, il suo moto di marcia ritrovandosi di fatto sempre dentro la locanda.
2. La risposta di Ixion è la seguente: *"La Locanda è un manufatto legato alla Sfera del Tempo studiato da eoni dagli stessi Gerarchi di quella Sfera ma le cui leggi sono, per certi versi incomprensibili a essi stessi. Questo perché legata a un tempo in cui la loro influenza era sì minore ma anche per la natura stessa del luogo, legato in maniera inscindibile alla materia nera di cui è fatta La Pietra Nera infatti è un minerale altrettanto misterioso e associato alla Magia Selvaggia più antica di tutta Mystara e per certi versi dello stesso Multiverso. Questo ha fatto sì che la Locanda sia un tramite per un tempo che fu e un tempo ancora in divenire ma il caos che la permea in ogni sua pietra rende ingovernabile il Flusso del Tempo che, come un fiume impetuoso, scorre seguendo correnti imprevedibili e in continuo mutamento. E' per questo che a te e ai tuoi compagni, è richiesta fede, dedizione e coraggio e l'ardimento per osare a domare questo flusso impetuoso e imprevedibile. Così ha parlato la Luce".*

CLXXV. Il gruppo procede nell'esplorazione della "Locanda tra i Mondi" [1] e scopre che il grande specchio presente nel salone principale, dietro il mobile bar, ha un'inconfondibile e rilevante aurea di magia divinatoria. Non riuscendo a identificarne però i poteri, Thoragorn e compagni decidono di proseguire nell'esplorazione del piano inferiore e trovano così una ricca dispensa, fornita di ogni ben di dio e leccornia. Mentre l'uomo drago e il goliath si danno alla pazza gioia divorando porchette e formaggi e bevendo ottimi vini in quantità esagerata, Aethra, Rek Sai e Glimreen si dedicano all'esplorazione delle stanze rimanenti. L'uomo diavolo di Limn trova così un bagno e porta alla luce un dipinto che raffigura la locanda del Buon Ritorno, immortalata ai tempi del suo massimo fulgore durante il regno di Blackmoor. La paladina di Ixion e lo gnomo Glimreen perlustrano un paio di stanze che dovevano appartenere, come quelle trovate in precedenza, a membri dello staff della locanda e solo per ultimo lo studio e l'attigua camera da letto di quello che invece doveva essere il proprietario della locanda. In una ricca libreria trovano centinaia di libri tra i quali spicca il nono volume delle Cronache di Thonia[2] che subito Glimreen comincia a studiare. Nella scrivania ritrovano, oltre a numerosi oggetti di cancelleria, ancora ben conservati, anche dei libri mastri che sembrano coprire un lasso di tempo di circa cento anni[3] apparentemente vergati dalla stessa mano.

21 KLARMONT 1.006 AC - BUGBURBIA, NELLE TERRE BRULLE. IL MONDO CONOSCIUTO. LA LOCANDA TRA I MONDI. CORRIDOIO POSTERIORE (11), IL BAGNO ORIENTALE (12), LA STANZA DEL BARISTA (13), LA STANZA DEL FACCHINO (14), LO STUDIO DEL PROPRIETARIO (15), CAMERA DEL PROPRIETARIO (16), GUARDAROBA (17), LA DISPENSA (26) E L'ANTICAMERA DI SERVIZIO.



Note

1. Definizione utilizzata da Hepath Nun nel suo diario/testamento;

2. Dove è raccontata la storia della Grande Ribellione contro l'Impero e l'ascesa del Nord, un accurato e veritiero resoconto della Santa Vita e degli Atti Giusti di Uther il Dispensatore di Giustizia così come redatti dal Monaco Synobiano Valerin così come dalle registrazioni ritrovate a Blackmoor e nella Libreria Imperiale a Mohacs.
3. I registri riportano annotazioni, spese, incassi relativi alla gestione della locanda che coprono un lasso di tempo di cento anni, suddivisi in base all'imperatore di Thonia dell'epoca: Korin II (12 anni), Nial III (8 anni), Ruxpin I (3 anni), Oser I (23 anni), Bodmin I (14 anni), Halkad IV (10 anni), Ning I (16 anni), Melnik III (9 anni) e Reger I (5 anni). Reger I è ricordato come l'ultimo Imperatore di Thonia.

CLXXVI E CLXXVII. Prosegue l'esplorazione da parte di Rek Sai e dei suoi compagni della Locanda tra i Mondi. In particolare l'uomo diavolo e i suoi amici dedicano del tempo all'esplorazione del primo piano e della torre dell'imponente costruzione. Qui trovano diversi cimeli risalenti all'epoca d'ora di Blackmoore e al regno di Re Uther Andahar. Completata l'esplorazione è però chiaro a tutti che quanto stanno cercando, ovvero un modo per viaggiare a ritroso nel tempo li attende nello scantinato e oltre il portale di nebbia. Prima di compiere però l'estremo atto il gruppo si concilia con il proprio passato e si riposa adeguatamente. Per alcuni, come Vimak e Thoragorn è l'occasione per constatare quanto l'avventura e le recenti esperienze li abbiano temprati e in parte anche cambiati e resi più forti. Infine, dopo aver constatato che lo specchio presente oltre il bancone nel salone principale della locanda altro non è che uno specchio rivelatore[1] il gruppo decide di scendere nella cantina. Il portale di nebbia è ora circondato da coltri di gelo e aria freddissima che sembra fuoriuscire dallo stesso sotto forma di violente raffiche di vento e ghiaccio. Non appena il gruppo si avvicina alla coltre di fitta nebbia da questa emergono sei silenziose figure spettrali, avvolte da cappe scure e irradiate da una luce accecante. Si tratta chiaramente di non morti attratti dalla vita che scorre in Glimreen e gli altri e fuoriusciti dal portale. Una volta sconfitti di essi non rimangono che scheletri consumati dal freddo e dall'acciaio, dalle fiamme sacre di Francisco e Alethra e dal fuoco magico di Rak Sai. La cosa che lascia interdetti sia il chierico che la paladina del Signore della Luce sono le mani legate e le rune sacrificali che questi avevano marchiate sulla pella[2]. Decisi a non perdere ulteriormente tempo i sei si avventurano nel portale. L'esperienza è surreale e la sensazione di solitudine assoluta sebbene nella cecità della nebbia odano continuamente suoni di voci e echi di momenti passati e futuri. Quando emergono dal portale scoprono che la locanda sembra essere meno antica e circondata da una foresta tropicale e lussureggiante. Qui, nella stanza del mastro taverniere, trovano ricostituita l'enciclopedia de "Le Cronache di Thonia" che Glimreen raccoglie con estrema gioia. Il tempo però, sebbene il gruppo abbia fatto un balzo nel passato, non è quello giusto e così il gruppo si riavventura tra le nebbie. Anche il secondo salto temporale non sembra sortire l'effetto desiderato: la locanda sembra essere in parte sprofondata in un acquitrino paludoso e tutto sembra consumato e marcito. Il terzo salto vede finalmente il gruppo emergere nella cantina ma questa volta questa non è vuota: ad attenderli tre soldati dalle armature scure e l'emblema del falco su campo grigio.

22 KLARMONT 1.006 AC - LA LOCANDA TRA I MONDI TRA IL PASSATO E IL FUTURO
DI MYSTARA

UN COLDWALKER



Note

1. Mirror of seeing: consente di vedere la vera natura (livello e allineamento) e il vero aspetto di chi vi si specchia, nonché di vedere l'invisibile e l'etereo;
2. Probabilmente si trattava di sacrifici viventi fatti a qualche divinità dell'Entropia legata in qualche modo al freddo e al ghiaccio e accomunata alla dea norrena Hel