

Versione 2.0



Campaign Journal

Anno AC 2005

1.° mese NUWMONT- metà inverno

Lunadain	1 LN♥	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

7.° mese FELMONT- metà estate

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

2.° mese VATERMONT- tardo inverno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

8.° mese FYRMONT- tarda estate

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

3.° mese THAUMONT- inizio primavera

Lunadain	1 LN♣	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

9.° mese AMBYRMONT- inizio autunno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

4.° mese FLAURMONT- metà primavera

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

10.° mese SVIFTMONT- metà autunno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

5.° mese YARTHMON- tarda primavera

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

11.° mese EIRMONT- tardo autunno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

6.° mese KLARMONT- inizio estate

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

12.° mese KALDMONT- inizio inverno

Lunadain	1 LN♣	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

LN= luna nuova PQ= primo quarto LP= luna piena UQ= ultimo quarto

I SIMBOLI DI SEGUITO RIPORTATI SEGNANO LE FESTIVITÀ'

♥ Primo giorno dell'anno; di solito è un giorno di festa con parate et..

♣ Equinozio di primavera; in questa data il giorno e la notte hanno la stessa durata, di solito viene organizzata una festa

♦ Solstizio d'inverno; è il giorno più corto dell'anno, di solito in concomitanza con il primo giorno d'inverno. Le famiglie inneggiano canti propiziatori nei campi vicino al paese.

Dettaglio AC 2005:

Nuwmont

9- Diventa Master in spada Gufus a Selenica addestrato dal maestro Santiago

17- Krisania spedisce il messaggio d'amore a Gufus

22- Gufus risponde al messaggio di Krisania; diventa inoltre Barone

Thaumont

10- Sono arrivati i nani a Kleis; 30 in tutto più il materiale spicciolo per iniziare la costruzione del castello di Gufus, è stato dato un acconto di 10.000 MO + 240.000 MO al siniscalco. I lavori dovrebbero finire il 10 di Thaumont dell'anno x+4. Il preventivo totale per la costruzione di maschio, torri, mura est, tutte le camere, scale, lastricato del paese + scoli, Rifacimento Dungeon è di 327.132 MO + 18.000 per l'ingegnere.

10- Scade l'iscrizione di Leif alla scuola di Magia di Glantri, effettuata lo scorso anno il 10 di Thaumont x+1

Klarmont

23- Shalander parte per Alfeim da Amshira

Fyrmont

15- Elen è rimasta in cinta a causa della violenza subita dai banditi. Dal mese di Vatermont dell'anno x+3 non potrà più partecipare alle avventure

Ambyrmont

10- Gufus ha lasciato il carro a Parsa con un acconto di 100 MO (costo 2 MO a settimana)

Eirmont

5- Vengono resuscitati completamente Elen e Gufus dopo due giorni di degenza a Selenica dal mago Ixion

9- Viene resuscitato completamente Hiroshi nella città di Selenica dopo 6 giorni di degenza dal mago Ixion

12- Leif ed Elen sono a Specularum per parlare con il Duca Stefan III di Karameikos

14- Leif spedisce il Messaggero Alato alla famiglia avvisando che si è spostato a Ierendi, per far sapere che tutto procede bene e non c'è motivo di vedersi

15- Leif viene onorificato come "Gran Eroe del Gran Ducato"

16- Elen parte per Thyatis ad imparare l'uso delle armi spesata dal Duca Stefan III; Leif incarica il siniscalco di prendersi cura delle navi per effettuare attività di commercio

26- Leif arriva ad Alfeim

Kaldmont

8- Hiroshi prende possesso del Griffone

12- Leif termina il primo circolo dei Dracologi ed è pronto per il successivo

23- Leif arriva a Glantri accompagnato da 4 guardie di 3 livello, diventa Ambasciatore di Glantri e riceve 7000 MO al mese per il suo servizio

Anno AC 2006

1.º mese NUWMONT- metà inverno

Lunadain	1 LN♥	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

2.º mese VATERMONT- tardo inverno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

3.º mese THAUMONT- inizio primavera

Lunadain	1 LN♣	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

4.º mese FLAURMONT- metà primavera

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

5.º mese YARTHMON- tarda primavera

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

6.º mese KLARMONT- inizio estate

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

LN= luna nuova PQ= primo quarto LP= luna piena UQ= ultimo quarto

I SIMBOLI DI SEGUITO RIPORTATI SEGNANO LE FESTIVITÀ'

♥ Primo giorno dell'anno; di solito è un giorno di festa con parate et..

♣ Equinozio di primavera; in questa data il giorno e la notte hanno la stessa durata, di solito viene organizzata una festa

♦ Solstizio d'inverno; è il giorno più corto dell'anno, di solito in concomitanza con il primo giorno d'inverno. Le famiglie inneggiano canti propiziatori nei campi vicino al paese.

7.º mese FELMONT- metà estate

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

8.º mese FYRMONT- tarda estate

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

9.º mese AMBYRMONT- inizio autunno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

10.º mese SVIFTMONT- metà autunno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

11.º mese EIRMONT- tardo autunno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

12.º mese KALDMONT- inizio inverno

Lunadain	1 LN♣	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

Dettaglio AC 2006:

Nuwmont

- 1-** Hiroshi prende a Biazzan lo skill di Riding Griffon, mentre Leif dirige ufficialmente l'Ambasciata. Inizio dello stipendio da calcolare fino alla fine dell'incarico.
- 2-** Partenza di Hiroshi e Naomi da Biazzan
- 6-** Leif ha fatto visita alla scuola di magia ed è iscritto ufficialmente, inoltre si è fatto accettare anche da Draconici nel locale segreto
- 8-** Hiroshi arriva ad Alfeim
- 10-** Leif inizia ad imparare gli incantesimi di : Individuazione di un oggetto, Infravisione, Palla di Fuoco, Protezione dal male 3 mt, Scritto Invisibile, Evocazione Elemental, Teletrasporto, Autometamorfosi, Telecinesi, Demenza Precoce
- 16-** Arrivo a la Soglia per lasciare Naomi ad un mago e per il Mastering
- 23-** Naomi parte per Ethengard da sola

Vatermont

6- Hiroshi arriva al monastero, gli viene proposto di cercare un luogo per la costruzione di un altro monastero che gli sarà costruito dai monaci, e quando avrà acquisito il livello giusto potrà andare ad insegnarci. E' venuto a sapere dei Ninja, ma solo superficialmente. Aspetta il messaggio dagli altri membri del suo gruppo di avventurieri e nel frattempo si allena. Il griffone è chiuso in una gabbia anche se spesso Hiroshi lo fa volare nel cielo.

Flaurmont

- 1-** Leif vende il Vascello e prende contatti con le cinque contee
- 8-** Leif acquista 3 navi piccole battenti bandiera delle cinque contee
- 15-** I guadagni che Leif ha con le 3 navi piccole in Karameikos sono di 9400 MO/mese mentre per le 3 navi piccole delle 5 Contee sono altri 9400 MO/mese
- 28-** Leif finisce di imparare gli incantesimi iniziati il 10 di Nowmont

Yarthmont

- 28-** Leif dedica un mese agli impegni burocratici

Felmont

- 16-** Naomi finisce gli allenamenti ed è Skilled in Bastone
- 24-** Arriva Naomi ad Ethengard e viene ospitata dal Gran Khan dove studia

Fyrmont

- 28-** Festa all'ambasciata di Glantri vengono invitati i nobili

Ambyrmont

- 20-** Leif ha cercato notizie su Van Ludwing e dai documenti, le carte di concessione, è venuto a sapere che la proprietà è ancora abitata ma a causa dei debiti la famiglia ha fatto in modo che fosse invasa da creature del male che rendono il possedimento senza valore
- 22-** Leif studia Blu Armor

Sviftmont

- 21-** Leif studia Body Shield
- 22-** Leif comunica a ledy Scivverka di Alfeim le informazioni su Shalander che ha appreso dalla sfera

Eirmont

- 7-** Leif studia Multiple Image

Kaldmont

- 2-** Leif studia Wather
- 17-** Leif studia Black Armor

Anno AC 2007

1.º mese NUWMONT- metà inverno

Lunadain	1 LN♥	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

7.º mese FELMONT- metà estate

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

2.º mese VATERMONT- tardo inverno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

8.º mese FYRMONT- tarda estate

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

3.º mese THAUMONT- inizio primavera

Lunadain	1 LN♣	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

9.º mese AMBYRMONT- inizio autunno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

4.º mese FLAURMONT- metà primavera

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

10.º mese SVIFTMONT- metà autunno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

5.º mese YARTHMON- tarda primavera

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

11.º mese EIRMONT- tardo autunno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

6.º mese KLARMONT- inizio estate

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

12.º mese KALDMONT- inizio inverno

Lunadain	1 LN♣	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

LN= luna nuova PQ= primo quarto LP= luna piena UQ= ultimo quarto

I SIMBOLI DI SEGUITO RIPORTATI SEGNANO LE FESTIVITÀ'

♥ Primo giorno dell'anno; di solito è un giorno di festa con parate et..

♣ Equinozio di primavera; in questa data il giorno e la notte hanno la stessa durata, di solito viene organizzata una festa

♦ Solstizio d'inverno; è il giorno più corto dell'anno, di solito in concomitanza con il primo giorno d'inverno. Le famiglie inneggiano canti propiziatori nei campi vicino al paese.

Dettaglio AC 2007:

Nuwmont

1- Leif Studia Teleport Protection

Vatermont

10- Leif Studia Rainbow Bright

Thaumont

17- Leif Studia Golden Armor

28- Leif lascia l'incarico di ambasciatore di Glantri ed ha una discussione accesa con Tomoscu

Flaurmont

10- Leif Studia l'arte di combattere con il pugnale

Kaldmont

14- Leif è Gran Master in pugnale appreso nei pressi di Darokin da un eremita. Dopo si trasferisce vicino ad Alfeim e fa costruire una casa in legno(facendo sapere che è la dimora di un mago), poi si trasferisce nelle cinque contee a Shiretoon aspettando notizie dal gruppo

Anno AC 2008

1.º mese NUWMONT- metà inverno

Lunadain	1 LN♥	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

7.º mese FELMONT- metà estate

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

2.º mese VATERMONT- tardo inverno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

8.º mese FYRMONT- tarda estate

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

3.º mese THAUMONT- inizio primavera

Lunadain	1 LN♣	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

9.º mese AMBYRMONT- inizio autunno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

4.º mese FLAURMONT- metà primavera

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

10.º mese SVIFTMONT- metà autunno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

5.º mese YARTHMON- tarda primavera

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

11.º mese EIRMONT- tardo autunno

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

6.º mese KLARMONT- inizio estate

Lunadain	1 LN	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

12.º mese KALDMONT- inizio inverno

Lunadain	1 LN♣	8 PQ	15 LP	22 UQ
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

LN= luna nuova PQ= primo quarto LP= luna piena UQ= ultimo quarto

I SIMBOLI DI SEGUITO RIPORTATI SEGNANO LE FESTIVITÀ'

♥ Primo giorno dell'anno; di solito è un giorno di festa con parate et..

♣ Equinozio di primavera; in questa data il giorno e la notte hanno la stessa durata, di solito viene organizzata una festa

▲ Solstizio d'inverno; è il giorno più corto dell'anno, di solito in concomitanza con il primo giorno d'inverno. Le famiglie inneggiano canti propiziatori nei campi vicino al paese.

Dettaglio AC 2008:

Vatermont

- 10-** Inizio della campagna “X4 - Il maestro dei nomadi del deserto”
- 11-** Morto Muktar e Theocrates ad opera di un Troll
- 12-** Resuscitato Theocrates e Muktar
- 20-** Noemi è morta
- 27-** Theocrates ha recuperato tutte le forze, sono passate le due settimane di riposo.
- 28-** Muktar ha recuperato tutte le forze, sono passate le due settimane di riposo.

Thaumont

- 2-** Hanno trovato i banditi sulla strada della carovana
- 5-** Hanno fatto la quest ad Ahmed per andare al Alfazia vedi x4
- 6-** Naomi ha recuperato tutte le forze, sono passate le due settimane di riposo
- 7-** Leif spedisce messaggero alato a Glantri per informare della situazione nel deserto
- 9-** Hirosci passa al 9° livello
- 10-** Muktar muore per la 3° volta
- 11-** Muktar viene resuscitato
- 16-** Hanno liberato Dressla (modulo x4 pag 27) di Darokin
- 24-** Muktar, recuperate le forze dopo essere stato resuscitato, viene spedito a Karameikos dal Duca Stefan ad allenarsi nella spada normale, gli sono stati consegnati 3000 MO una lettera di presentazione ed è stato teletrasportato, il viaggio è andato bene.
- 27-** Il vecchio abate è stato lasciato paralizzato nella tana della medusa nel grande passo, poco prima dell'uscita (vedi modulo X5)

Flaurmont

- 4-** Il mago Gallus dopo aver fatto Giara Magica su Gufus si è trasformato in un Drago nero e si è allontanato dal bosco oscuro
- 10-** Gallus ritorna della Giara
- 14-** Distrutto il maestro dei nomadi ma non chi lo comandava, Zacary

Yarthmont

- 2-** Il gruppo al completo si è fermato a Darokin prima di dividersi

Diario Campagna D&D V2.0

Avventura Battaglia Campale Battle System

2 di SVIFTMONT AC 2006 ,autunno - Le gesta che vi hanno portato nei pressi della città di 'La Soglia' non saranno dimenticate presto dagli abitanti della zona, che hanno assistito di persona all'epico scontro con le forze del male; ben 3 giorni di intensi scontri hanno caratterizzato la battaglia, da un lato il piccolo esercito di professionisti Elfi capeggiati da un carismatico Leader e sostenuti dalla compagnia denominata "La compagnia di Namo", dall'altro una specie di migrazione di non morti capeggiati da un'entità demoniaca e coadiuvato da chierici caotici sotto i servigi di Orcus. Da non sottovalutare l'aiuto portato dagli uomini del Duca (4° Divisione Battaglione della strada del Duca "Gli schiaccia-goblins") a cui si era unito Kairos il guerriero, che sebbene arrivati all'ultimo giorno hanno contribuito non poco nel dare lo scacco finale.

IN TERMINI DI GIOCO:

La battaglia è stata vinta dalle forze del bene il giorno 2 di Swiftmont

Le forze del Male hanno dovuto ritirarsi dopo le gravissime perdite riportate

La squadra speciale di Elfi e il loro Leader sono ritornati nelle loro terre alla fine dello scontro

Siete stati avvisati che il vostro compagno Muktar, seguace di Gufus V, è stato posto in salvo dalle autorità di Kelvin, e che attualmente alloggia alla milizia cittadina della città stessa. Mentre di Kairos si sono purtroppo perse le tracce, si narra che abbia combattuto con il suo bastone fino all'ultimo respiro sopraffatto dai nemici.

Lo stesso giorno della battaglia (2 di Swiftmont) siete andati alla città della Soglia per riposarvi, ma verso sera un ragazzo si è presentato ai vostri alloggi, tutto sudato il volto e paonazzo nel viso, che vi ha consegnato una pergamena stropicciata che recitava così:

*Miei cari z zimi,
qui all vilagio
siamo stati colpiti
da una terribilissima
maledizione. Vi
prego di accorrere.
La vostra cari z zima
Bengo*

consci che probabilmente l'esercito del male, nel suo corso verso la Soglia aveva attraversato piccoli centri abitati, avete pensato di partire il giorno successivo (3 di Swiftmont) e aiutare quel vostro amico Nano che tanto tempo fa riuscì a togliervi dagli impicci incontrati con l'apparizione di un Verme Caecilia.

Memori delle ultime parole profferite dallo Screaming Deamon "CI RIVEDREMO" avete riposato le vostre stanche membra in comodi giacigli dopo aver consumato una copiosa cena.

L'avventura inizia il giorno 3 di Swiftmont, una giornata grigia e coperta da delle nuvole che non promettono nulla di buono, il tratto da percorre tra le basse e intricate colline che vi porterà al villaggio di Finch viene stimato in 160 Km,

Diario Campagna D&D V2.0

contate di arrivarci per il giorno 4 Swiftmont di primo pomeriggio.

Capite benissimo che si sta' avvicinando un momento della vostra vita nel quale state per compiere quello che dei normali avventurieri non avrebbero mai avuto l'occasione di fare, qualcosa che porterà ad avere dei nemici molto più forti del solito, una sorta di VIAGGIO SENZA RITORNO , ma ben consci di dover andare fino in fondo e distruggere il male alla radice per poter vivere e viaggiare (soprattutto) più tranquilli; un ultimo ricordo alle persone care, ai familiari, e a tutto quello che giorno dopo giorno vi dà la forza.

Avventura X5 (Il tempio della Morte)

3 Flautmont AC 2008– I nostri intrepidi eroi erano sbarcati già da tempo nella terra di Hule, una terra che li avrebbe portati nell'avventura più lunga ed emozionante della loro vita. Dopo aver lasciato la città di Magden, verso Mezzogiornom Elen Gufus, Leif e Hirosci sono entrati nel Bosco Oscuro, durante il tragitto a cavallo all'interno del bosco incontrano un altare apparentemente innocuo che però ha l'effetto di far svenire Gufus come in preda ad una potente visione, in effetti Il PG dopo essersi ripreso svelerà al gruppo di aver avuto una visione di enorme malvagità che alberga in quell'altare. Proseguono per tutto il pomeriggio all'interno del bosco, poi a tarda notte decidono di riposarsi e fare un accampamento. Alle 3 di mattino vengono attaccati da dei segugi spettrali hanno la meglio combattendo con valore e li sconfiggono tutti, tuttavia Gufus ha fatto finta di combattere mentre in realtà si era nascosto nel bosco ed era apparso non appena lo scontro era terminato. (in realtà Gufus è sotto il controllo di un potente mago di nome Gallus che vuole usare il corpo del ladro per lasciare le sue spoglie mortali sotto l'altare)

Le perdite dello scontro si riducono ai cavalli di Gufus e Hirosci che sono morti, inoltre Hirosci ha fallito il TS contro incantesimi e stà diventando spettrale per cui Leif effettua “Porta Dimensionale” sulla parte spettrale dell'amico e permette all'amico di varcare la soglia della porta dimensionale per ritornare nel mondo reale.

4 Flautmont AC 2008– Di prima mattina in una zona del bosco scarsamente popolata di alberi sentono un rumore scricchiolante ed un fruscio provenire dal cielo, sopra le loro teste improvvisamente si palesa la chiglia di una nave che “galleggia” a 15 mt dal terreno e dalla quale fiancata viene srotolata una scaletta di corda che penzola a poca distanza dalle loro teste. A quel punto Leif si lancia un incantesimo di Volo e va controllare la nave scoprendo che tutto l'equipaggio è composto da scheletri che svolgono le tipiche mansioni di membri dell'equipaggio di una comune nave.

Il gruppo decide di arrampicarsi e raggiungere la nave, tuttavia uccidono subito il timoniere ed una decina di altri scheletri che si occupavano di movimentare la nave che nel mentre aveva iniziato a veleggiare nell'aria. Distrutti gli scheletri marinai senza difficoltà notano che la nave si è fermata fluttuando nel cielo, per cui Elen decide di usare l'incantesimo di Animazione dei Morti per costringere i 10 scheletri marinai a prendere le “redini” della nave per verificare la destinazione.

Diario Campagna D&D V2.0

Dopo alcune ore di navigazione realizzano che la destinazione ultima è verso “Il Tempio della Morte” per cui decidono di “ormeggiare” la nave volante nei pressi di una piccola città Konos che si trova vicino alle spiagge del Lago Tros per recuperare informazioni sul posto. Hiroshi, Gifus e Leif si sistemano in una locanda mentre Elen, che era andata in cerca di informazioni sul tempio, viene catturata da Zacary che la porta in un posto segreto.

Nella notte Gufus (alias mago Gallus) si allontana segretamente dalla locanda per aggregarsi ad una carovana in partenza nella notte verso il deserto del Sind.

Elen evocando un elementale della terra riesce a fuggire dalle segrete in cui era stata rinchiusa e si ritrova in una foresta intricata non capendo dove si trova, si rifugia quindi all'interno di un tronco di una quercia per passare la notte.

5 Flautmont AC 2008– Elen di prima mattina usa l'incantesimo “parlare con gli animali” per inviare degli uccelli a Konos ad avvisare i compagni in modo che la possano recuperare, sempre la stessa mattina Leif e Hiroschi capiscono che Gufus non c’è ed iniziano a cercarlo nel paese, vengono a sapere che una carovana è partita nella notte e sospettano che lui possano essere lì. Prima che possano partire alla ricerca dell’amico perduto vengono raggiunti dagli uccelli inviati da Elen e capiscono che si tratta di un segnale, decidono di seguirli e a cavallo entrano nuovamente bosco oscuro dove trovano Elen sana e salva che li aspetta felice. Decidono di accamparsi nei pressi del Lago Tros, lontano dalla cittadina per poter osservare le attività del tempio da lontano.

6 Flautmont AC 2008– Il gruppo osserva con discrezione quello che succede al tempio della morte, conosciuto come Granregno, e notano che è composto da un numero di edifici bianchi decorati con statue, fregi, emblemi elaborati, torri, stendardi ed affreschi racchiusi da delle mura, la terra attorno al tempio è circondata da campi coltivati e che contadini vestiti di giallo e di rosso lavorano nei campi; degli ampi fossati circondano il tempio all'interno, questi contengono acqua che sgorga in modo perenne da quattro fontane ed i PG notano che alcuni abitanti gettare qualcosa dentro all'acqua attirando la loro attenzione. Ci sono 4 classi, identificate dal colore della loro tunica, gli iniziati indossano tuniche bianche, i maestri gialle, i santuomini di porpora ed i divinatori rossa.

Nel pomeriggio i PG vedono la nave volante che avevano abbandonato che faceva ritorno al tempio, rimasti senza Gufus sanno di essere senza speranza per cui Leif decide di teletrasportarsi a Glantri per poter utilizzare una potente Sfera di Cristallo, la sua presenza non passa inosservata ed i suoi colleghi lo invitano ad una festa in suo onore che si terrà in serata. Leif ha visto attraverso l'artefatto che Gufus è effettivamente nella carovana ed avverte che l'amico è perso. Durante la festa viene avvicinato da alcuni membri del Gran Consigli di Magia di Glantri che lo rimproverano per l'utilizzo dell'artefatto senza il loro consenso.

7 Flautmont AC 2008– Il ritorno di Leif il giorno successivo porta solo cattive notizie, il loro amico Gufus è ormai perso e serve un’azione decisa per riportarlo da loro; decidono per l'utilizzo del desiderio di Elen che riporta Gufus da loro eliminando il maleficio che gli era stato causato.

Diario Campagna D&D V2.0

Approdati a Gran Regno già da diversi giorni, e ricomposto il gruppo, si erano dati fin dalle prime ore del secco mattino alla ricerca di passaggi nascosti nei pressi del Grande Carro, una costruzione maestosa edificata per dimostrare agli abitanti di Hule la potenza del Maestro, e proprio nella sponda del lago Tros il lesto ladro Gufus, precedentemente incantato con un Respirare Sott'acqua, trovò un'entrata secondaria, almeno in apparenza.

Nel frattempo i compagni si impegnavano in opere di riconoscimento presso il Grande Carro, nella speranza di captare anche il minimo segno o il più piccolo particolare per poter entrare indisturbati.

Gufus, curioso come sempre, si era infilato in un canalone sotterraneo ed era sbucato in una putrida caverna umida e bagnata, buia come la pece; non mancò molto che la sua sagoma longilinea uscisse dall'acqua per perlustrare la così "familiare" zona. Poco lontano, dopo aver trovato ed acceso una torcia, aveva rinvenuto una sorta di grotta disabitata ma ben ammobiliata, con candele, una cassa oblunga, una sedia, un tavolo e tutto il materiale per scrivere, ma senza la presenza di un'anima viva ! Gli occhi erano lucidi per la contentezza, finalmente qualcosa di tangibile dopo mesi di inutili viaggi, si concentrò sulla bara ben sapendo che poteva contenere le spoglie di un Vampiro, la esaminò per bene e più tardi la apri, ma con estrema insoddisfazione vide solo delle vesti ed altri oggetti normalissimi dei quali si impossessò, non esitò ulteriormente e si allontanò con un passo talmente silenzioso che una piuma al suo posto avrebbe fatto un pandemonio toccando terra, si rituffò nell'acqua e riuscì dalla galleria che aveva trovato all'inizio per poi riaffiorare in superficie, nascosto tra i rami di un albero.

Verso le 11.00 AM Gufus e gli altri compagni (Elen, Naomi, Leif ,Hiroshi) si erano già riuniti in un capanno per discutere sul da farsi ed esaminare gli ultimi indizi.

E arrivò la notte.

8 Flaurmonth AC 2008- Una giornata serena con un cielo azzurrissirno. Niente e nessuno poteva immaginare che il Maestro sarebbe partito ore 10.00 AM con la sua salma per mete di guerra, lasciando al suo posto un attendente, ma ormai gli echi della guerra si fanno sempre più forti e importanti città sono state assediate, catturate, e depredate dalle truppe del Maestro.

Qualcuno dei PG, nelle prime ore della mattinata, vide adagiarsi la nave sul Grande Carro, ma mai e poi mai avrebbe immaginato la dipartita del Maestro, i piani erano stati prestabiliti la serata precedente e ormai i tempi erano maturi si doveva agire, bastava solo attendere le tenebre che avrebbero celato le loro azioni.

Ore 20.00 PM Gufus, Hiroshi e Leif si avviarono nei sobborghi sporchi e malfamati di uno dei borghi locali cercando le loro vittime; decidono di agire, ogni minuto perso avrebbe significato la morte di molte persone innocenti; in un vicolo poco illuminato Leif recitava, mimando un ubriaco, attirando ben tre Divinatori al suo cospetto, nell'ombra, poco lontani, i due sicari, Gufus e Hirosci, già pregustavano il sapore della vittoria. Un lampo, ed era già tutto finito, i corpi ormai senza vita dei Divinatori stesi a terra venivano saccheggiati delle loro vesti dai tre PG, che, soddisfatti, nascondevano i cadaveri e si avviavano al Grande Carro per compiere la loro missione.

Diario Campagna D&D V2.0

Ore 22.00 tre Divinatori sono alle porte del Grande Carro, si guardano e fanno dei cenni col capo, quella sera sarebbero andati sino infondo a costo della loro stessa vita. Si addentrano sereni nel Tempio e passano le guardie che li stanno ad osservare, i soliti saluti di routine, troppo silenzio, troppa calma, forse qualcosa che non va, i tre si guardano fissi negli occhi e mandano giù una boccata d'amaro quando, dopo essersi avvicinati al sarcofago di Hosadus, trovano una falsa salma al posto di quella del l'Avatar !

Gelò il sangue nelle loro vene al pensiero che forse tutto era perduto, chissà quanto tempo prima di ritrovarlo il MALEDEITO.

Ore 23.00 i cinque compagni d'avventura si ritrovano in un capanno abbandonato alle porte del Grande Carro, in una posizione di sicurezza, e si consultano; Elen è costretta a lanciare su Gufus un Cura Malattie (che risultò inutile), per cercare di calmare il poveretto che mostrava un comportamento anormale come, camminare a quattro zampe, grattarsi con i piedi, sgranocchiare formaggio, e malori.

A tarda serata si giunge ad una tragica soluzione, con o senza il parere di Gufus ormai in preda ai deliri, lanciare un DESIDERIO per chiedere di tornare indietro nel tempo di un giorno, realizzando che il Maestro era partito nella mattinata, per porre fine una volta per tutte al male. Sempre nella nottata iniziarono i preparativi, formulando per inciso il volere del DESIDERIO, poi aiutandosi con l'anello attivarono l'incantamento.

Furono quindi riportati al giorno 7 Flaurmonth BIS per iniziare tutto da capo.

7 Flaurmonth BIS AC 2008 - il Party , ospitato dalla famiglia che li ha accolti fin dall'inizio, alle ore 7.50 AM si svegliò e alle ore 8.00 AM fece una abbondante colazione, ben scolpito nelle loro menti il salto temporale effettuato e le azioni da svolgere il giorno corrente.

Ore 22.00 stesso sobborgo, stesso vicolo, stesse tecniche, come rivivere un déjà-vu o un brutto sogno nel quale rivivi le azioni che hai compiuto in chissà quale posto e tempo; le stesse tre vittime, Divinatori, gli stessi tre assalitori, ma questa volta sarebbe andata diversamente.

Ore 22.50 Gufus, Hiroshi e Leif (sempre con il Detect Invisible attivato) si trovano davanti alla vera salma di Hosadus, ma le sentinelle sono raddoppiate, la difficoltà maggiore non ferma i tre impavidi che utilizzando al meglio le loro doti hanno la meglio sulle guardie, sul sarcofago-salma, e sugli imprevisti durante la fuga.

Ad aspettare loro all'esterno, del Grande Carro, erano le brave Elen e Naomi, sempre pronte ad intervenire; furono indescrivibili gli attimi che seguirono la distruzione della salma, il Grande Carro vibrò, tremò e cominciò a sgretolarsi, le urla di chi cercava di scappare e mettersi in salvo erano smorzate dal frastuono della pietra che si frantumava scagliando i cocci come razzi tutt'intorno. Un urlo disumano si levò sordo dalla torre maestra del Tempio, come quello di una bestia che vede d'innanzi la morte; il cielo si sbiancò per alcuni attimi attirando sopra al Grande Carro nuvole

Diario Campagna D&D V2.0

minacciose e cariche di elettricità; i cinque si misero chi a correre, chi a volare, per mettersi in salvo, il Grande Carro si stava muovendo verso il lago e enormi crepacci si formavano a lato; gli abitanti erano usciti dalle loro abitazioni, ancora addormentati per capire che cosa stava accadendo, molti di loro erano come di pietra davanti a quell'inferno. Il Carro, nel suo lento trascinarsi verso il lago, portava con sé corpi, abitazioni, animali, alberi, in una nuvola contorta di polvere e sangue, sino ad inabissarsi nelle acque gelide del lago Tros che a contatto con tale malvagità divennero calde e cambiarono colore, in rosso sangue. Nessuno potrà mai dimenticare la successiva ondata di liquido, che si riversò come un'onda verso la riva del lago, per poi andare ad infrangersi per centinaia di metri nella terra per trascinare con sé nell'inferno tutto quello avrebbe incontrato.

Furono attimi orribili, fu il giorno dell'apocalisse per quella gente, stremati e sfiniti dalla fatica, per mettersi in salvo, i cinque della "Compagnia di Namo", videro con orrore quello che rimaneva alle loro spalle; cumuli di fango fumante, agglomerati di erbe e vegetazione, cadaveri che galleggiavano su pozze di liquido, costruzioni rase al suolo, gente che gridava di dolore e disperazione, e poi il buio e la notte coprirono con il loro manto la devastazione, la morte e l'odio che forse lo stesso Orcus aveva scagliato contro quel posto per centinaia d'anni.

Agghiacciati per l'accaduto i nostri eroi aiutarono, per tutta la nottata fin alle prime ore del giorno successivo, i sopravvissuti alla catastrofe, cercando nel limite del possibile di fare del loro meglio, i cumuli di corpi bruciati, la disperazione nei volti delle persone, la stessa devastazione, fecero scattare nei loro animi un ulteriore rinnego nelle forze del male contro le quali si erano sempre battuti, e contro le quali avrebbero sempre combattuto.

8 Flaurmonth BIS AC 2008 - alle ore 8.00 AM il Party al completo si va a riposare, ormai esausto per la nottata precedente.

Arrivarono gli aiuti dagli insediamenti vicini, e già i primi Saggi iniziarono a trascrivere le loro storie sull'accaduto. Santuomini e Divinatori, colti di sorpresa, cercarono di aggregare le masse nuovamente creando dissensi e piccole rivolte di contadini, sedate all'inizio dagli Iniziati e dai Maestri ma poi scoppiate in vere e proprie caccie all'uomo, era il segno che qualcosa di nuovo stava maturando e che l'oppressione del malvagio clero sarebbe al più presto stata bandita.

Che cosa accadde dopo.....

I giorni successivi furono caratterizzati da numerose partecipazioni d'aiuto, provenienti da insediamenti anche al di fuori della Foresta Nera, la voce si era velocemente diffusa e la popolazione veniva da tutto il territorio per vedere l'accaduto e per aiutare i superstiti, la mentalità della popolazione, prima chiusa ed egoista, stava cambiando, i Santuomini, coadiuvati da molti Divinatori, radunavano le masse e cercavano di rassicurare coloro che avevano perso "la fede", in molti casi era stata usata la violenza, come metodo di repressione, ma alcuni giorni più tardi si sarebbero viste le prime rivolte e le prime esecuzioni sommarie dei Santuomini; c'era chi gridava "LIBERTÀ!", chi voleva essere e vivere in uno stato più democratico, le vecchie demagogie e gli insegnamenti stavano crollando, gli uomini iniziavano ad assaporare il gusto della libertà d'azione e dell'autogestione, ormai senza quel pugno di ferro che li opprimeva tutto sembrava diverso; e proprio il segno di fratellanza e gli aiuti, che di giorno in giorno, venivano portati alle popolazioni

Diario Campagna D&D V2.0

colpite dalla tragedia, andavano contro a tutti gli "insegnamenti" che i Santuomini, padroni delle menzogne e dell'infamie, non volevano, la loro era stava finendo e con loro anche la casta.

E mentre tutto questo accadeva i PG cercavano con affanno, sul fondo del gelido lago Tros, le spoglie di quello che era stato il Granderegno, per cercare di raccattare il più possibile prima di ritornare in patria a godersi il meritato compenso e riposo. I nostri eroi cercarono, con molta cura e con l'aiuto di potenti incantesimi, per circa una settimana, e nel frattempo si frapponevano alla gente, carpendo i pensieri e le intenzioni di quel popolo ormai sull'orlo della ribellione; e come se non bastasse, le popolazioni barbare del Nord, consce della caduta del comando centrale, si erano prodigate nell'invasione dei popoli di confine e le intenzioni sembravano molto serie, inoltre le voci riportavano gravi perdite, da parte di quell'esercito una volta unito, ormai il grande regno di Hule era tornato, come nel passato, un'enorme estensione di terreno colonizzato da gente diversa, era forse il suo destino e chissà ancora per quanto tempo.

Ritrovamenti al Tempio della Morte (Granderegno):

• Nella Corte dei Santuomini sono state ritrovate 30.000 MO

Borsa Conservante

1 cintura ornata da gioielli del valore di 1.000 MO

1 Elmo della Mutazione dell'Allineamento

2 collane ingemmate di salme di Santuomini del valore di 2.000 l'una

Mantello Elfico

1 paio di Stivali Elfici

• Nella Corte del Maestro sono state ritrovate 17.000 MO

1 collana di gioielli del valore di 10.000 MO

1 Martello da Guerra +2

1 Pergamena contenente gli incantesimi da Chierico - Protezione dal Male e Sciame di Insetti -1

paio di Stivali della Levitazione

1 "Strano cubo" -Chiedere poi al DM - (Rif. pag 25 modulo X5)

2 collari "molto strani" che erano sui cadaveri di due tigri - Chiedere al DM- (Rif. pag 25 modulo X5)

1 paio di Guanti del Potere Orchesco

1 targhetta "salvacondotto" con le effigie del Maestro valore 500 MO sul corpo di un Santuomo

20 gemme per un valore di 10.000 MO

Diario Campagna D&D V2.0

Il resto del Tempio della Morte è collassato portando con sé i segreti di quello che, ormai, fu il Granderegno ! I pesci ben presto faranno il loro lavoro sui corpi straziati e intrappolati dalle macerie.

10 Flaurmonth AC 2008 – Il gruppo lasciò la Foresta Nera, il Lago Tros e quelle terre di Hule che avevano segnato per sempre le memorie di Leif, Hiroshi, Gufus, Elen e Naomi. Il loro destino di gloria si stava compiendo, un ulteriore passo era stato fatto, e mentre gli Dei stavano a guardare ... il sole all'orizzonte lasciava spazio ad un'altra nottata, e chissà che cosa sarebbe stato del futuro dei cinque; niente e nessuno avrebbe potuto cancellare le loro gesta eroiche per la sconfitta del comune Male, e le loro imprese sarebbero state narrate dai saggi come di azioni che avevano cambiato un popolo e una nazione.

Venne la notte e qualcosa si mosse.

Lui li aveva seguiti fino a lì, uscì dalle tenebre che l'avvolgevano e si diresse verso l'oggetto che giaceva a terra tra l'erba bagnata, un delicato profumo permeava l'aria e lui l'aveva fiutato fin da lontano.

Sembrava ancora caldo, del tepore di un corpo che fino a poche ore prima l'avvolgeva.

Sembrava così fragile.

Un Arto, nemmeno lontanamente umano, schiacciò la coperta nell'erba; Si ! Lui non aveva mai provato fame prima d'ora, ma si sarebbe, ben presto, rifatto vedere!

Il mattino dell' 11 di Flaurmonth Elen si accorse di aver dimenticato la sua coperta all'ultimo bivacco notturno.

Darokin 2 di Yarthmont AC 2008

E' il 2 di Yarthmont dell'anno AC 2008 quando vi trovate nella splendida città di Dorokin, è arrivato il momento di dividersi, troppe cose da sbrigare e poco tempo per riposare, vi radunate tutti in una taverna, chiamata "l'Addio", e vi scambiate le ultime battute prima di separarvi, l'aria calda dell'estate accarezza i vostri volti, "sarà una bellissima estate" grifa Gufus, nascondendo, con un gesto della mano, una lacrima che gli scende dagli occhi "scusate amici miei, ma odio gli addii".

"Non ti preoccupare, ci si vedrà presto vecchio mio!" con voce decisa Leif.

"Bè ... se non vi dispiace io vorrei porre la mia benedizione su tutti voi, porta fortuna" Dice Elen, salmodiando qualcosa. "Sarà meglio andare, il mio Grifone mi aspetta e poi ...Naomi dai andiamo, in gamba ragazzi e che il Grande Dragone del Sole vegli su di voi" conclude Hiroshi, rivolgendo il suo saluto diritto a tutti voi.

Diario Campagna D&D V2.0

Ormai è trascorsa più di un'ora da quando vi siete lasciati, le nuvole si sono ammassate e sembra proprio che nella mattinata si scatenerà un bel temporale. Qualche ora più tardi la pioggia cade sul terreno secco da giorni, cancellando le impronte dei vostri cavalli, e nella città tutto continua caotico come prima, la gente si ripara dall'acqua che continua incessantemente a cadere, ma nessuno di loro potrà mai sapere che, nei pressi della locanda l'Addio, degli eroi si sono separati sciogliendo temporaneamente la "Grande compagnia di Namo", chissà se si sarebbero rivisti...in questa vita !

Diario Campagna D&D V2.0

Avventura “La città perfetta” e “Tramonto di una Città”

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 1 Lunadain

Il duca Stefano Karameikos III ha chiesto aiuto alla compagnia di “Nemo”, il vostro party, per risolvere una questione importante nella città di Narghil, retta da Molson III.

Avete cavalcato diversi giorni in direzione Est rispetto a Specularum verso Narghil, ed a circa 2 giorni di distanza dalla città avete deciso di deviare rispetto alla strada principale, molto trafficata per i giochi che si terranno quest’anno, ed avete deciso di costeggiare una piccola via costiera lungo le sponde del mare. Tuttavia lungo il vostro tragitto avete trovato un villaggio di pescatori dato alle fiamme e tutti gli abitanti orrendamente decapitati e mutilati, avete trovato un bambino che prontamente avete affidato ad una piccola guarnigione poco lontana, che vi ha raccontato che delle navi erano approdate nella notte precedente ed avevano saccheggiato il piccolo villaggio per poi proseguire con una armata di circa 100 uomini ed essere mostruosi, essersi rivelati poi degli ibridi, verso Narghil.

Tuttavia la piccola guarnigione vi aveva detto di aver fatto in tempo a mandare dei messaggeri verso Narghil per avvisare la città dell’imminente assedio.

Avete quindi deciso di seguire le tracce, ben visibili, degli assalitori e facendo delle marce forzate siete riusciti a raggiungere una retroguardia formata da pochi individui (1 ibrido, 9 pirati ed un capo pirata) che avete prontamente ucciso senza però avere altre informazioni.

Decidendo di proseguire avete incontrato un piccolo carro scortato dalla guarnigione di Narghil che portava dei sacerdoti per dare le benedizioni e seppellire la gente del villaggio e vi hanno avvertito che nella piana di Narghil vi era stata una battaglia furiosa.

Proseguendo verso Narghil, ormai a sera inoltrata, avete trovato il campo di battaglia, ormai un accampamento dove la guarnigione di Narghil si è fermata per la notte e dove pire di fuochi bruciano i corpi dei nemici e dei periti. Venite ospitati per notte, perché avete fatto vedere il lasciapassare che vi avevano dato alla guarnigione.



Diario Campagna D&D V2.0

Il mattino seguente, di buon'ora, siete partiti per Narghil con una piccola guarnigione di soldati e chierici e siete riusciti a parlare con questi uomini capendo che:

- i pirati attaccano spesso le coste anche se Molson III ha avviato una politica di riappacificamento con re Enfes delle North Island

- circolano strane voci riguardo al nuovo consigliere del re di North Island : si dice che sia un cantastorie diventato improvvisamente potente grazie all'aiuto di uno stregone e che cerchi di fomentare Enfes ad una nuova guerra

- il re di Narghil non ha eredi viventi. Tutti sono morti in strani incidenti e si dice che qualcuno nel potente club dei maghi cerchi di ottenere il potere ai danni del buono e retto re

Inoltre vi hanno indicato l'osteria della Gran Cassa dove è possibile trovare ogni tipo di piacere, ed il Ritrovo del Cavalluccio Marino al porto, dove si radunano ogni sera tutti i marinai e i commercianti senza scrupoli.

Arrivati alla sontuosa città di Narghil avete visto come la cinta muraria sia molto imponente, come lo sono l'affluire di persone e carri che stanno entrando in città per l'inizio dei giochi che inizieranno l'indomani. Arrivati per le 11.00 del mattino ed entrati grazie alla presenza della guarnigione, venite lasciati alle porte della città.

Dopo poco venite avvicinati da un tizio che si rivela, tramite la frase in codice, essere il vostro gancio che vi conduce presso la locanda "Lo Scoglio della Sirena" dove si trova la proprietaria Sirena che è una gigantesca donna dal seno generoso.

Chiusi nella vostra stanza nella locanda il vostro gancio apre una botola segreta sul pavimento e vi invita a scendere dentro a quello che si rivelerà essere un carro per essere segretamente scortati dentro alla fortezza dove vi aspetta Molson III.

Al cospetto di Molson III, dopo aver consegnato una pergamena che vi aveva dato il Duca Stefano III, e dei suoi consiglieri apprendete che:

- Enfes, re dello stato del North Island da sempre rivale nei commerci con lo Stato di Molson III, ha un nuovo consigliere molto influente. Secondo i loro informatori il re è stato plagiato e convinto a sferrare un attacco alla flotta del regno, con lo scopo di conquistare la supremazia navale e commerciale e quindi impadronirsi della stessa città.

- La flotta dello Stato di Molson III è molto forte, ma può essere sconfitta se attaccata in speciali circostanze, dove può essere facilmente circondata. Si sa con sicurezza che un traditore passa al nemico informazioni sul movimento delle navi.

Diario Campagna D&D V2.0

- Non è possibile agire direttamente contro il regno di North Island perché attualmente essi sono in pace con lo Stato di Molson III. Quindi è necessario non coinvolgere le truppe regolari del regno per cercare questa spia.
- Si sospetta che il traditore sia un ricco mercante, probabilmente dedito a commerci poco ortodossi, che avrebbe interesse a trattare direttamente con il regno di North Island.
- Altra ipotesi è quella del tradimento di un graduato della marina, interessato forse al denaro.
- L'unica cosa sicura è che le prime persone che hanno precedentemente preso parte alle indagini sono spariti senza lasciare traccia. Probabilmente il traditore sa di essere stato scoperto e non può rischiare l'onore e la vita dei loro uomini e dei cittadini in questo affare.
 - Si chiede di riportare preferibilmente viva la spia e ovviamente le informazioni relative al caso.

Lasciata la fortezza sempre con la carrozza vi siete poi divisi per cercare informazioni, Gufus alla gilda dei ladri, Leif alla corporazione dei mercanti, Kairos e Hirosci sono andati al porto.

Gufus quindi contatta la gilda e viene condotto bendato all'interno di un luogo segreto dove incontra quelli che si definiscono "i portieri" della gilda, chiedendo il motivo della visita di un ladro straniero.

Gufus chiede informazioni a riguardo di dove potrebbe reperire informazioni su eventuali militari o commercianti privi di scrupoli e loro lo indirizzano al ritrovo del "Cavalluccio Marino", chiedono tuttavia se ha della refurtiva da ricettare e Gufus gli dà una gemma, dopodiché viene scortato all'esterno e lasciato in un vicolo deserto.

Leif si era diretto alla gilda dei mercanti e facendosi vedere interessato per avviare alcune trattative "poco lecite" è stato indirizzato presso il mercante Marten Cucci che abita nel magazzino situato proprio al limite della zona ovest del porto.

Kairos e **Hiroshi** invece recandosi al Cavalluccio Marino, sono entrati in quella che a prima vista sembrava una baracca come molte altre nel porto ma trattasi di una bettola frequentata da marinai, munita di 2 buttafuori all'esterno. L'interno molto scialbo era frequentato da diversi avventori seduti su sedie attorno a botti vuote intenti a bere bitta e mangiare merluzzo in umido, anche le donne presenti venivano fatte oggetto di pesanti attenzioni; tuttavia Kairos si era diretto subito verso un grosso omone dalla faccia da ebete che sfidava le persone a braccio di ferro, mentre Hirosci si avvicinava ad un grasso uomo peloso, piuttosto tarchiato e completamente calvo di nome Erpinio, che dopo aver accettato da bere rivela alcune informazioni ridendo e palesemente sbronzo:

Diario Campagna D&D V2.0

- Difficilmente la flotta dello Stato di Molson III è ormeggiata nel porto di Narghil, date le sue ridotte dimensioni e il costante pericolo di essere attaccati senza possibilità di manovra.
- Ha accumulato tantissime ricchezze, ma una sciagurata moglie gli ha sottratto tutto quello che aveva, abbandonandolo mentre era lontano in mare
- In seguito ha vissuto come mercenario presso la corte di un re dei nani, riuscendo ad avere come ricompensa delle gemme favolose che custodisce in un luogo segreto
- Disse di conosce tutti i mercanti della città, dato che ha trafficato con ogni tipo di merce, inoltre conosce perfettamente il re Molson III dato che una volta gli ha salvato la vita durante un viaggio in barca
- Il mercante più spregiudicato della città è Marten Cucci, commerciante di schiavi che nasconde i suoi veri traffici dietro un semplice magazzino di pesce
- Vi sono molti personaggi ambigui tra i nobili della città, che si trovano in un periodo di decadenza causato dal crescente potere dei mercanti, tra questi sicuramente molti tramano per rovesciare il re
- Sicuramente i locali raffinati della biblioteca sono il centro di questo crescente disagio
- Numerosi complotti sono stati orditi dai saggi che abitano la biblioteca e mal tollerano il poco peso assunto dalla cultura e dall'arte in un paese dominato dal commercio e dall'ignoranza di un sovrano bigotto

Riunitosi il gruppo, verso sera, alla locanda “Lo Scoglio della Sirena” per fare il punto della situazione, e magiare qualcosa, decidono che quella notte Hiroshi e Gufus avrebbero fatto un sopraluogo al magazzino del pesce indicato più volte durante i vari contatti.

La giornata volge al termine con una città in fermento per l'inizio dei giochi che si terrà all'alba dell'indomani, tuttavia anche se ormai è mezzanotte, Hiroshi e Gufus si dirigono al mercato del pesce nel luogo dove hanno appreso che Marten Cucci risiede e svolge la sua attività commerciale con l'intento di fare un sopraluogo. Kairos e Leif nel frattempo sono rimasti alla locanda per rifocillarsi.

Fin da subito i due PG si accorgono che il magazzino è sorvegliato da due guardie con 4 cani che ne perlustrano il perimetro, la zona del porto non è molto frequentata perché è nel centro della città che si festeggiano i campioni e si fa baldoria per l'inizio dei giochi, il magazzino del pesce si presenta come una vecchia struttura di legno molto rovinata dalla salsedine e dagli agenti atmosferici. Il colore originale, un rosso sgargiante, è visibile solo in alcuni tratti della parete a Sud, quella meno esposta al mare. L'edificio è piuttosto alto, ha due piani, con un tetto piano.

Diario Campagna D&D V2.0

Senza farsi scoprire decidono di arrampicarsi sul tetto cercando di entrare su una delle due finestre chiuse che si trovano sui lati da cui non si percepiscono luci o rumori. Gufus è il primo che, facendosi calare dal tetto dal Mistico, riesce a forzare una finestra ed intrufolarsi in quella che si rivela una stanza da letto dentro alla quale sembra dormire una donna. Decisi a continuare l'esplorazione, nella speranza di incontrare il commerciate, Hirosci si unisce al Ladro e continuano di soppiazzato la visita di quello che si rivela man mano essere un lussuoso appartamento. Continuando indisturbati si accorgono che il luogo è sicuro per cui iniziano a cercare con attenzione a tal punto che, entrati in uno studio, Hirosci trova in un pesce cane imbalsamato appeso ad una parte un incavo dove sono contenuti dei documenti molto importanti, registri con annotati i contenuti di alcuni trasporti clandestini di schiavi dove mostrano che per il trasporto è stata utilizzata la nave dell'ammiraglio Gibb, il quale faceva da tramite per il trasporto di schiavi verso il regno di North Island. I PG intuiscono subito di avere trovato la prova schiaccianiente dell'implicazione di Marten Cucci nel tradimento dello stato di Molson III, non rimaneva che trovare anche il commerciate per cui decidono di cercarlo nel piano inferiore convinti che deve per forza trovarsi all'interno dell'edificio.

Continuando la perlustrazione, al piano terra, del magazzino passano per alcuni locali vuoti e silenziosi fino arrivare ad un deposito di pesce in botti di legno che da verso uno stanzone molto grande, che sembra essere una zona di lavoro per gli operai che lavorano durante il giorno, dove sentono provenire dei rumori per poi accorgersi che stanno girando nell'oscurità 4 ibridi costruiti con pezzi di cane, tigre, leopardo e pesce. Decidono quindi di ritornare alla locanda per intervenire con i compagni.

Alla locanda il gruppo decide di far pervenire i documenti alla fortezza, tramite il veloce Hirosci, mentre il resto del gruppo si accingeva a far ritorno al magazzino.

Riunitosi il gruppo nei pressi del magazzino, stando a debita distanza per non essere notati dalle guardie, si decide all'unanimità di non usare la forza per entrare ma di pazzientare in attesa del ritorno del commerciante, convinti del fatto che prima o poi Marten Cucci avrebbe fatto ritorno.

L'attesa esasperata dura circa 1 ora e mezza, e verso le 2 di notte, quando ormai le speranze erano svanite, il gruppo intravede il ricco mercante arrivare in compagnia di un Mago Arcano scortato da 2 Giff enormi.

Pronti ad una reazione rapida, decidono di usare l'incantesimo di velocità su di loro, e successivamente l'incantesimo di "blocca persone" e "sonno" sul gruppo in arrivo. Purtroppo l'unico a rimanere bloccato fu il grasso commerciante, ma ciò non impedì di prendere di sorpresa i nemici con un colpo alle spalle di Gufus direttamente sull'Arcano che diede il segnale agli altri del gruppo di procedere, velocizzati, tutti contro Arcano ed i 2 Giff. Il combattimento si risolse nel breve tempo di 2 round, tanto che le guardie con i cani ebbero solo pochi istanti per accorgersi dell'accaduto e rincorrere il gruppo, che nel frattempo si dileguava lungo i vicoli del porto, portandosi nelle spalle i corpi dell'Arcano morto e di Marten Cucci paralizzato.

Diario Campagna D&D V2.0

Spogliati nudi e perquisiti i 2 corpi il gruppo decide di portarli direttamente nella fortezza e chiedere urgentemente udienza a Molson III per riferire dei fatti.

Arrivati alla fortezza, anche se ormai in piena notte, vengono scortati dalle guardie e ricevuti dal Molson III nella medesima sala in cui era avvenuto il precedente incontro.

L'arresto di Marten Cucci lo rallegra. Da tempo le guardie sapevano dei suoi loschi traffici, ma nessuno non era mai riuscito ad incastrarlo, anche grazie ai preziosi documenti ritrovati e visionati dai delegati di corte. Parlando con Molson III i PG capivano che:

- Molson III appariva molto scettico riguardo al coinvolgimento dell'ammiraglio Gibb, uomo di provata fiducia, è più incline a non credere al tradimento di quest'ultimo.
- E' quasi impossibile far arrestare direttamente l'ammiraglio incriminato, che gode della fama d'eroe ed è seguito da un numero consistente di soldati a lui fedelissimi. La sua cattura potrebbe far insorgere la marina, con notevole vantaggio per lo stesso regno di North Island. Il tentativo di incolpare Gibb potrebbe costituire un'intelligente manovra del consigliere del North Island. Chiede ai PG che sarebbe preferibile raccogliere nuove prove dirette del tradimento dell'ammiraglio.
- La nave di Gibb giungerà la sera successiva al porto, ma vi rimarrà solo per una notte, dato che la marina è impegnata in continue azioni diversionistiche. Sarà necessario agire velocemente. Avvertendo che probabilmente se l'ammiraglio ha tradito sarà assistito da qualche potente essere dell'esercito del North Island, perciò i PG dovranno stare molto attenti.

Improvvisamente l'effetto del "Blocca persone" su Marten Cucci via via svanisce ed il malcapitato ritorna cosciente spaventandosi per la situazione e capendo di essere in guai seri. Accusandolo di alto tradimento il mercante disonesto, spaventato e piagnucolante, rivela subito tutto quello che sa, in particolare dice di essere estraneo alla vendita delle notizie al regno di North Island. Accusa invece l'ammiraglio Gibb, un tempo uomo retto ed onesto, ora pronto a vendere il suo paese per pochi soldi.

Non conosce i motivi del tradimento, ma è sicuro che centri molto il nuovo mago consigliere del re Enfes, che probabilmente ha operato qualche sortilegio sull'ammiraglio. Rivela infatti che un certo mago Gig, che abita nel suo magazzino, è stato mandato dal consigliere del North Island, per costringere il mercante a collaborare e contemporaneamente per sfruttare il suo commercio di schiavi e ottenere corpi per i suoi strani esperimenti. Dopo di che viene trascinato fuori dalla stanza da 2 guardie e su ordine diretto di Molson III sbattuto in prigione in attesa di giudizio.

A questo punto il gruppo, appresa la notizia della presenza di un mago di uno stato nemico, chiede a Molson III di continuare le indagini presso i magazzini, nella speranza anche di liberare eventuali schiavi ancora presenti ed evitare fughe di notizie che possano allarmare chi lavorava a stretto contatto con il mercante. Inoltre chiedono di essere

Diario Campagna D&D V2.0

accompagnati da 2 guardie cittadine per evitare uno scontro con i sorveglianti, muniti di cani, del magazzino del pesce.

Le guardie cittadine Erdin e Marloc, conosciute nel porto perché fanno la ronda diurna, accompagnano il gruppo presso il magazzino ed invitano i sorveglianti a lasciare il posto in quanto il proprietario è incolpato di tradimento dello stato, per cui i tizi con i cani se ne vanno lasciando spazio ai PG di entrare dall'entrata principale in quanto in possesso delle chiavi di Cucci.

Ormai è tarda notte 2:30, il gruppo è appostato all'entrata dello stanzzone dove ci sono gli Ibridi, Kairos in pochi secondi utilizza l'abilità dell'elusione, appresa dai maestri di combattimento Thyatiano, entrando nell'oscurità della stanza e scomparendo alla vista, mentre Hirosci e Gufus si nascondono nelle ombre. Leif rimane nascosto fra le botti di legno. Tutti in attesa di una fonte di luce per entrare in azione.

All'improvviso la luce sprigionata da un anello illumina la sala di lavoro riempita di tavoli in metallo ed attrezzi per il sezionamento dei pesci da parte degli operai, e nello stesso tempo i 4 eroi vedono che nella stanza ci sono effettivamente 4 ibridi costruiti con pezzi di cane, tigre e leopardo che attratti dalla luce sprigionata dall'oggetto magico che cade sopra ad un tavolo si dirigono in quella direzione senza scorgere i PG. Nel frattempo Leif si lanciava anche l'incantesimo volare e si metteva al riparo alzandosi in volo verso il soffitto, Hirosci invece si dirigeva saltando sui tavoli verso i 4 ibridi, mentre Gufus sfruttando un attacco alle spalle si portava dietro ad un avversario. Nel mentre Kairos usava un attacco psionico per mandare in coma l'ibrido tigre. Di lì a poco con l'attacco di Hirosci, Kairos e Gufus si scatenò un combattimento nel quale, senza poche difficoltà e subendo anche alcune ferite il gruppo sconfigge i 3 ibridi superstizi che pur rigenerandosi non scappano alla furia dei combattenti.

La stanza di lavoro non rileva nulla di interessante per cui il gruppo decide di scendere delle scale che portano al piano interrato.

Nel silenzio dei corridoi e tramite la luce dell'anello di Leif, il gruppo si avventura in luoghi inesplorati, luoghi di lavoro di attività della lavorazione del pesce, entrano in un affumicatoio in funzione dove sono costretti, dopo una rapida occhiata, a lasciare in preda alla lacrimazione degli occhi, per poi scoprire che esiste una stanza buia usata come pattumiera dietro ad una porta di legno rinforzata, priva di pavimento che cela una Melma Grigia capace di inghiottire e distruggere qualsiasi oggetto gettato al suo interno.

La visita continua, sempre nel medesimo silenzio, in altre 2 stanze vuote, la prima che contiene aromi pregiati per il trattamento e l'affumicatura delle carni di pesce e l'altra si rivela essere un ripostiglio di roba vecchia senza nulla di utile all'interno.

La successiva location è una sorta di lavatoio dove ci sono alcune vasche colme di acqua il cui liquido scorre continuamente da una vasca all'altra uscendo da una feritoia, Kairos fortunatamente si accorge che sono nascoste 2 fanghiglie verdi in mezzo all'acqua e avverte i compagni prima che esse possano effettuare un attacco a sorpresa.

Diario Campagna D&D V2.0

Sul corridoio che stanno esplorando scorgono una strana statua, in una alcova, che raffigura un uomo con un mantello che cavalca uno strano animale a quattro zampe, e decidono di investigare meglio cercando meccanismi. Gufus trova la possibilità di girare la testa e dopo aver preso diverse precauzioni la attiva rivelando un passaggio segreto dietro la statua stessa.

Entrati tutti in questa nuova ed inattesa zona, il gruppo decide di entrare in una stanza dove vicino alla porta d'entrata per terra è sparsa una polvere bianca che sembra farina. Kairos vuole capire meglio di che cosa si tratta ma appena si avvicina la polvere si alza impalpabile nell'aria ed il guerriero deve immediatamente desistere per il dolore lancinante che gli provoca uno scampato arresto cardiaco ed un successivo annebbiamento della vista che fortunatamente non durerà molto. Per questo motivo si deciderà di incendiare la restante polvere rimasta sul pavimento per poter accedere alla stanza, nella quale però il gruppo si dovrà difendere da diversi Artigli Striscianti che escono da delle scatole di legno, che si riveleranno successivamente contenere insetti, per lo più velenosi, essiccati.

Anche la nuova zona non sembra essere presidiata anche se in lontananza si percepiva un gocciolio ritmico.

Nella stanza di fronte i PG trovano una scena agghiacciante; un grosso tavolaccio di legno su cui è disteso un corpo, ognuna delle pareti è interamente occupata da grossi armadi che arrivano fino al soffitto e nell'aria si sente un aroma pungente ed irriconoscibile. Il corpo disteso sul tavolo è quello di un ibrido in fase di costruzione, sono già stati assemblati gli arti inferiori di una grossa scimmia sul bacino di un essere umano. Distesi sul tavolo, ci sono anche una zampa di maiale, la testa di un grosso pesce e un braccio umano. Il resto dell'essere umano di partenza, invece, giace in un grosso secchio posto sotto il gocciolatoio del tavolo.

Negli armadi della stanza vengono ritrovati anche alcuni vasi contenenti delle polveri sconosciute e intrugli schifosi, come dei testi curiosi come ad esempio "Come rianimare i morti", "Mille modi di squartare uno schiavo" e "Manuale del meccano vivente" ed un diario molto puntiglioso di tutti gli esperimenti eseguiti nel laboratorio.

La visita della stanza viene però bruscamente interrotta dall'irruzione, tramite una porta nascosta, di un gruppo di Ibridi tutti con testa di pesce (2 pescespada, una cernia e un tonno) e il corpo in parte umano e in parte animale (zampe di maiale, artigli di felini vari, zoccoli di cavallo e alcune protuberanze di cheratina provenienti da insetti sconosciuti). Uno di essi aveva il volto d'aquila con un grosso becco appuntito, le zampe palmate e 3 tentacoli innestati su un busto umano armato anche di una mazza.

Subito Leif non si lascia prendere di sorpresa e lancia l'incantesimo ragnatela per imprigionare i 5 ibridi, nello stesso tempo Kairos usa i suoi poteri psionici verso uno dei nemici rendendolo confuso. Tuttavia i 5 mostri riescono a lacerare la ragnatela in soli 2 round data la loro forza fisica e sebbene nel mentre venissero colpiti dalle armi da lancio del gruppo si buttarono subito al corpo a corpo con Gufus, Hirosci e Kairos,

Diario Campagna D&D V2.0

mentre Leif volando si teneva a distanza lanciando pugnali. Il combattimento è cruento e ferisce notevolmente il gruppo in quanto gli Ibridì si dimostrano molto resistenti agli attacchi, ciò nonostante il party riesce a sconfiggere gli aggressori e dopo essersi curati con alcune pozioni ed incantesimi decidono di continuare la ricerca degli schiavi prigionieri.

Uscendo dal passaggio segreto dal quale erano entrati gli Ibridì, i PG si ritrovano in un corridoio sul quale però notano degli strani segni su di una parete, cercano passaggi segreti e trovano con facilità una porta che si apre su una stanza che è rivestita di tappezzeria damascata dai colori cupi. Al centro si trovava un letto a baldacchino con tessuti identici alla tappezzeria, un camino su di una parete e un armadio a due ante di fronte al letto. Dal nulla sentono però una voce nella loro testa, all'infuori di Leif che indossa un anello anti ESP. Si tratta di un messaggio ESP che ammonisce i PG di non toccare niente perché è molto pericoloso. Il messaggio telepatico si rivelerà provenire da un Azmyth amico del mago Gig, mago che però è partito per le North Island qualche giorno addietro.

Il gruppo decide comunque di non dare ascolto alla creatura volante, simile ad un pipistrello ma dal corpo simile ad un piccolo pipistrello ma con teste crestate e menti barbuti, occhi bianchi senza pupille e pelle coriacea grigia, e decidono di aprire l'armadio del mago dopo aver lanciato un Dissolfi Magie perché appreso che ci fosse un incantesimo di protezione.

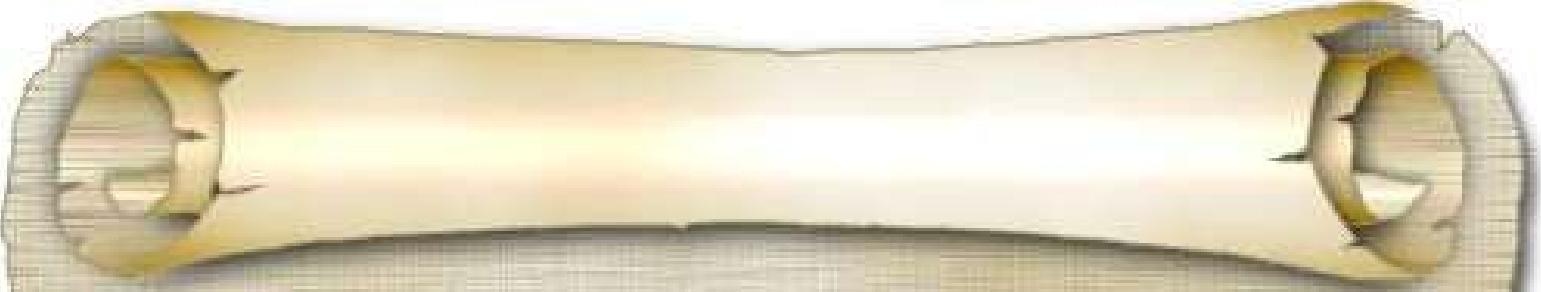
Oltre alle vesti ed ai paramenti personali del mago trovano in un vano nascosto 7 fialette sulle quali ci sono apposte delle etichette, sulle quali vi era trascritto 1° tentativo, 2° tentativo, 3° tentativo e 4 con apposta la scritta "OK" per cui decidono di avvolgerle in un panno morbido e di conservarle. Nel frattempo lo Azmyth scompariva alla vista ed il gruppo usciva dalla stanza dalla porta principale arrivando in un salone sul cui pavimento si trovava una grossa pozzanghera provocata da infiltrazioni che provengono dal soffitto.

Il tempo di realizzare che in un angolo dell'ambiente vi fosse una grossa ragnatela che Leif lanciava l'incantesimo Palla di Fuoco e arrostiva così 5 Ragni Giganti nascosti al suo interno che infuocati scappavano da tutte le parti esalando il loro ultimo respiro in pochi secondi.

Alcuni rumori e voci sommesse però richiamarono l'attenzione del gruppo verso una porta poco lontana il cui varco rivelava essere una prigione occupata da una serie di 15 gabbie di 2 m², tutte addossate su una parete. All'interno di esse si trovavano una ventina d'uomini e donne in pessimo stato di salute e con i volti tumefatti che chiedevano di aprire le gabbie e di essere liberati, chiedendo nello stesso tempo in quale posto fossero parlando con uno strano accento. Il PG così venivano a conoscenza che:

- Si tratta di schiavi imprigionati da Marten Cucci per essere rivenduti.
- Erano giunti due notti prima a bordo di una grossa nave da carico, rapiti dalle loro terre che si trovavano a Sud, le North Island !
- Una delle donne affermava che il marito era stato portato via nella mattinata e non era più tornato

Diario Campagna D&D V2.0



Il gruppo decide di far scortare i prigionieri fuori dal magazzino per cui Hirosci esce all'esterno a chiamare le 2 guardie che li avevano accompagnati quella notte, e che si erano fermate ad attenderli, per chiedere loro di portare in salvo e rassicurare i superstiti, li avrebbero relazionanti successivamente su tutto quello che stavano scoprendo.

E' notte profonda ed il gruppo ha deciso di continuare ad investigare in questo luogo pieno di sorprese e di mistero per capire chi sia veramente Gig, un semplice mago o un potente negromante al servizio delle North Island?

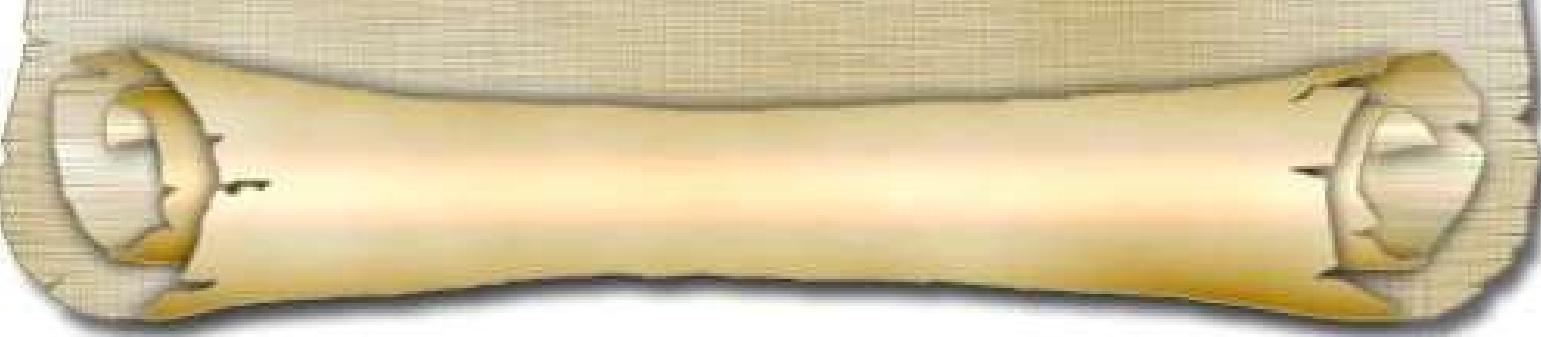
Dissolte tutte le possibilità di ricerca nel piano interrato il gruppo scopre una porta rinforzata a nord dell'appartamento del mago che conduce ad un corridoio lastricato con delle pietre, a differenza del resto della struttura in mattoni; capiscono che si stanno incamminando in una nuova area e decidono di proseguire per capire di che cosa si tratta.

Ben preso realizzano di essere entrati in un cunicolo che da sui condotti fognari della città, evitano di cadere da un pavimento mobile che li avrebbe fatti scivolare verso il basso e dopo aver camminato per un centinaio di metri verso il basso giungono dove l'odore che si sente nell'aria non può trarre in inganno: si tratta proprio di una fogna. L'acqua, se così si può chiamare, non era alta più di 50 cm e non impediva i movimenti alle persone di statura media. La debole corrente si muoveva verso un ampio passaggio. Sul bordo vi erano dei camminamenti di circa 50 cm su cui era possibile camminare uno per volta. Nelle immediate vicinanze vedevano una barca dalla quale sporgevano 4 remi che sembravano muoversi da soli.

Il gruppo decide di mandare Hirosci a vedere che cosa succede sulla barca e lui avvicinandosi con cautela realizza che all'interno ci sono 4 Fremlin intenti a giocare, dei piccoli esseri pelosi simili a dei diavoletti con le ali, orecchie a punta che non appena lo vedono si danno alla fuga volando nella direzione opposta a quella del gruppo, ma uno di essi rimane impigliato in una fune sulla scialuppa e gridando aiuto nella lingua comune viene udito da tutto il gruppo di avventurieri. Tuttavia Hirosci gli parla dicendogli di stare calmo e lo libera, questo di alza in volo e si unisce nell'oscurità ai suoi simili scomparendo alla vista.

Realizzando che una zona della fogna è franata e pure abitata da dei pipistrelli il gruppo decide di esplorare il largo corridoio che si snoda in una direzione dove l'acqua è più pulita e fresca.

Dopo i primi 40 m, la struttura a volta della fogna veniva sostituita da una grotta naturale. Nei lati erano scavati dei gradini larghi circa 40 cm su cui era possibile camminare. Procedendo con cautela il gruppo si trova dinnanzi ad una grossa caverna al centro della quale si trovava un lago sotterraneo che alimenta il fiumiciattolo che termina nella fogna. Dall'alto soffitto naturale della caverna cadevano continuamente piccole gocce d'acqua che formavano una leggera pioggia. Il lago occupava solo la parte centrale della caverna e sembrava possibile percorrerne il perimetro. Dal lato opposto della caverna, proprio di fronte all'ingresso da cui erano entrati i PG, era illuminato da due torce poste molto vicine fra di loro.



Diario Campagna D&D V2.0

Gli avventurieri decidono di capire che cosa siano le due fonti di luce e procedendo sulla sponda di destra del lago sotterraneo arrivano ad un'ampia gradinata scavata nella roccia che conduce verso l'alto, molto stretta e che permette ad un solo elemento per volta di salire.

Decidono di salire la gradinata di pietra, ma prima Hirosci effettua una ricognizione anche nell'altra sponda del lago riuscendo a scoprire che ci sono delle piccole corde a terra ad intervalli regolari poste sul camminamento, ritornando dai compagni li avverte tramite dei gesti di un presunto pericolo; sale quindi Gufus posizionandosi in testa ed in retroguardia Hirosci. Durante la salita Hiroshi viene avvicinato di nascosto da due Jermlaine che tentano di tagliargli le cinghie dello zaiono ma lui accorgendosi della loro presenza gli sferra dei calci che li stordisce entrambi gettandoli a terra e facendoli suzzealre alla base della scalinata. La cima della scalinata, chiusa, nasconde un meccanismo che provoca l'uscita di una gran quantità d'acqua che cade sui personaggi non appena il ladro fa ruotare un oblò di ferro.

Travolti dall'acqua il gruppo scivola e si ribalta, spingendosi a vicenda, nella tromba della scalinata procurandosi alcune contusioni e ritrovandosi con Hirosci alla base della scalinata che osserva questi irsuti humanoidi di 30 cm svenuti a terra, con occhi minuscoli e lucenti, capelli radi e sudici vestiti con stracci sporchi e pezzi di pellami.

Il gruppo fa appena in tempo a destarsi dalla caduta quando una decina di Jermlaine sbuca dal buio minacciosa verso di loro intimidendo in lingua comune il gruppo. Alcuni di loro trascinano i compagni svenuti verso il bordo del lago scomparendo, mentre il resto rimane a badare agli avventurieri i quali li rassicurano sul fatto che non gli vogliono fare del male offrendogli 1 moneta d'oro ed una pelle d'orso.

Il gruppo decide di lasciare il lago sotterraneo, tornano indietro e lasciandosi alle spalle gli Jermlaine dai quali hanno appreso che il condotto fognario sbucherà nel mare.

Dopo aver percorso un bel tratto di strada sul condotto fognario senza incontrare anima viva il gruppo sente delle voci, infatti la fogna sbocca in una grande grotta naturale dove è stato costruito un piccolo molo.

Su di provenivano delle voci e si vedevano delle figure illuminate da alcune lanterne poste su di una barchetta ormeggiata vicino. Gli avventurieri decidono di catturare i quattro pirati tramite l'incantesimo ragnatela e dopo averli legati e disarmati riescono a capire che essi fanno parte della ciurma di Gorland, l'arcano che accompagnava Marten Cucci, proprietario della nave "Fenice" il quale si occupa di vendere oggetti preziosi di dubbia provenienza.

Ormai è notte tarda ed il gruppo è molto stanco, decidono quindi di prendere la piccola barca, caricare i 4 pirati e dirigersi verso il porto di Narghil dove trovano delle guardie notturne della città a cui affidano in custodia i lestofanti.

Si dirigono successivamente al castello per riportare le ultime informazioni in loro possesso e vengono invitati a fermarsi per riposare ed essere guariti.

Diario Campagna D&D V2.0

Il giorno successivo è per Narghil il 1° giorno dei giochi e la città è in fermento come non mai, i PG si svegliano in tarda mattinata ed una volta rifocillatesi vengono ricevuti da un messo di Molson III per pianificare le prossime azioni da intraprendere.

Di comune accordo con le autorità, sapendo che la nave dell'ammiraglio Gibb sarebbe arrivata nella serata e ripartita alle prime ore del giorno successivo, non avrebbero avuto molto tempo per agire.

Per recuperare delle ulteriori prove sulla colpevolezza o innocenza dell'ammiraglio Gibb avrebbero dovuto agire nella massima riservatezza considerato il delicato equilibrio fra la flotta navale dello stato di Molson III e le guarnigioni a terra.

Il gruppo propone che per diminuire il numero di marinai presenti nella nave dell'ammiraglio Gibb bisognerebbe far arrivare voce ai marinai di bordelli e taverne traboccanti di novità a causa dell'inizio dei giochi in città ed inoltre far salire a bordo del vino "annebbiato" che faccia addormentare quelli che rimanessero a bordo di guardia o perché "obbligati" da consegne a cui non possono disobbedire.

In serata, quando il galeone arriva, le "vedette" al porto informano che non è sceso l'ammiraglio Gibb e nemmeno uno degli ufficiali che ha la famiglia in città, mentre molti marinai sono già per le strade della città attirati dagli eventi della città in festa. Anche il carico di "sonnifero" è stato issato a bordo e apprezzato dalla ciurma.

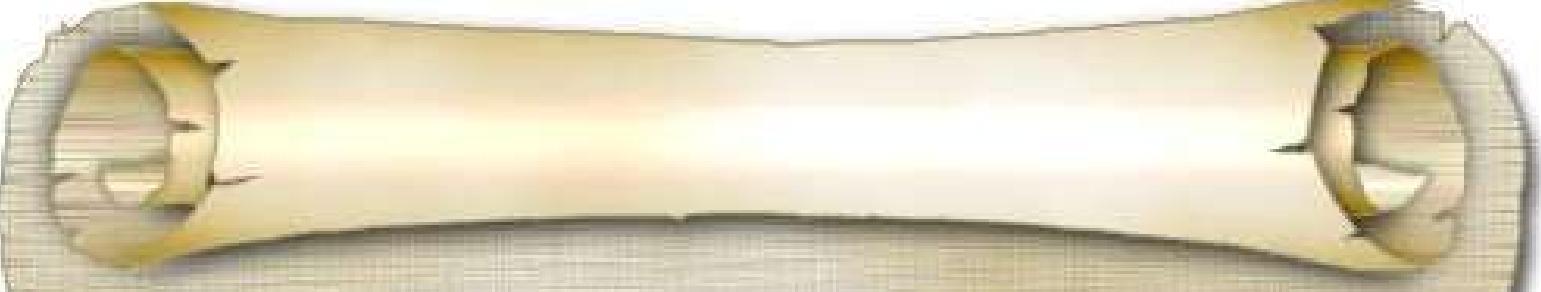
Il gruppo verso le 21.30 decide di entrare in azione, per questo Leif lancia una invisibilità a raggio e scompaiono tutti alla vista. Il galeone dell'ammiraglio è ormeggiato all'estremità N-O del porto di Narghil. Si tratta di una grossa nave da guerra lunga circa 50 m e alta più di sei metri sopra la linea di galleggiamento. Sui suoi tre alberi svettano le insegne arancione e blu della marina e della bandiera dello Stato di Molson III.

Sul ponte di coperta non si vedeva alcun movimento ad eccezione del lento ondeggiare delle lanterne di segnalazione che seguono il continuo beccheggio della nave ancorata nel porto. Dalla fiancata della nave sporgeva in una scaletta che terminava sul pontile, alla base della scaletta si vedevano chiaramente due marinai che montavano la guardia. Il gruppo invisibile si arrampica sulla scaletta evitando le guardie e approda sul ponte di coperta deserto.

Hanno come obiettivo di cercare subito nella cabina dell'ammiraglio e successivamente verso il fondo del galeone, sono convinti che l'ammiraglio Gibb non sia più al comando e sono determinati a cercare delle prove.

Senza indugio oltrepassano il ponte posteriore, la mezzana e salgono una scaletta che conduce alla sommità del castello di poppa, entrano nella camera da letto del capitano e notano subito che non viene usata da diverso tempo, nella scrivania trovano una pergamena sigillata con la ceralacca con il simbolo della marina

Diario Campagna D&D V2.0



di Karameikos ed il diario dell'ammiraglio che però si interrompe a circa 2 mesi prima. Anche lo studio, nella stanza accanto rivela che il posto non viene usato da diverso tempo.

Percependo l'urgenza nell'agire in fretta il gruppo, compatto, scende sotto il ponte di coperta che si rivela essere la zona cucine dove trovano dei marinai addormentati, quindi scendono di un altro livello tramite le scale ritrovandosi in una sorta di camerata dove l'odore umano è molto forte e fa capire che i marinai non hanno molto tempo per lavarsi. Sparsi tra i letti vedono i vestiti dei marinai, piuttosto laceri, tra i quali si aggirano alcuni impauriti topi.

Continuano a scendere le strette scale del galeone fino a quello che sembra essere il fondo della nave.

Camminano nella stiva dove sono stoccate numerosi sacchi di juta accatastati su cui si leggono alcune scritte in linguaggio comune: "farina, grano, sesamo ...", proseguendo l'esplorazione attraversano alcune stanze vedendo il vero carico della nave. Si vedono casse di tè e sacchi di caffè, stoffe variopinte impilate una sopra l'altra e arrotolate, numerose giare di piccole e medie dimensioni e vasi di buona fattura.

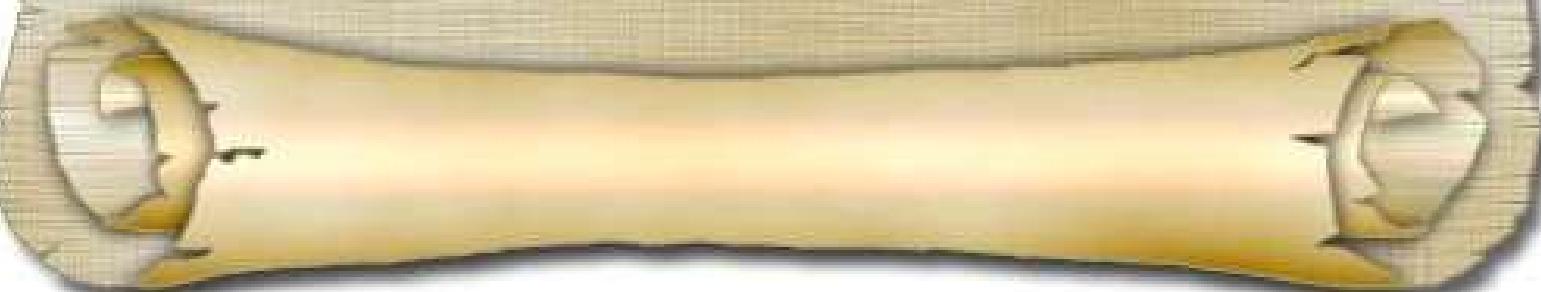
Ad un certo punto, vedendo della luce provenire dal fondo, si imbattono su una scena in cui si vede un tavolo con quattro sedie, posto davanti ad una porta di metallo accanto alla quale è visibile una rastrelliera piena d'armi, e quattro Gith che evidentemente giocavano a carte stramazzati a terra che russano rumorosamente.

Avvicinandosi alla porta di ferro il gruppo udiva distintamente tre voci all'interno e origliando con attenzione capiva che uno in particolare, dalla voce stridula, stava menzionando Marten Cucci.

Il gruppo decide di aprire la grossa, ma vecchia porta, coperti dall'invisibilità, e di vedere che cosa contiene la stanza. Vedono distintamente un militare vestito da ammiraglio, un Gith e due Ibridi, il primo costruito con pezzi di elefante ed il secondo con pezzi di scimmia, che stanno parlando in piedi attorno ad un tavolo dove sono appoggiati delle carte con dei piani di navigazione. Udendo la porta scricchiolante che si apriva il Gith, seccato, si apprestava a richiuderla insultando e minacciando i suoi colleghi ignaro che questi stessero dormendo. Nel frattempo gli avventurieri si spostavano in gruppo nella stanza a fianco usata come deposito di equipaggiamenti per osservare la scena.

Il Gith, avvicinandosi alla porta per richiuderla, vedeva che al tavolo di gioco i quattro Gith erano riversati a terra o adagiati sopra al tavolo e per capire meglio li chiamava e gli si faceva incontro per destarli e capire che cosa gli fosse successo inveendovi contro.

Nel frattempo Gufus decide di colpire alle spalle con la sua spada e riesce nel suo intento prendendo completamene di sorpresa il Gith che stramazza al suolo con un grido di dolore senza avere la possibilità di capire che cosa gli fosse successo; nello stesso istante, con un tempismo perfetto, Leif entrava nella stanza dove erano ancora presenti gli Ibridi e l'ammiraglio e lancia una palla di fuoco che mette KO



Diario Campagna D&D V2.0

immediatamente quello che si rivelerà essere, successivamente, un Doppleganger e ferisce gravemente i 2 ibridi che, confusi dall'esplosione di fuoco, di lì a poco verranno finiti dal gruppo.

All'interno della stanza trovano alcuni documenti ancora sigillati, all'interno di contenitori d'osso, documenti che attestano la trapelazione di informazioni sensibili della marina dello stato di Molson III come lettere inviategli allo pseudo ammiraglio dal I ministro del North Island e piani di navigazione della flotta pronti per essere inviati.

Convinti che il vero l'ammiraglio sia ancora sulla nave imprigionato chissà dove, decidono di cercare nella zona dove ancora non si erano spinti. Per questo risalgono con cautela le scale che portano dalla stiva del galeone alla zona intermedia, non prima di aver dato un'occhiata veloce a tutto il piano, trovando 2 pirati addormentati dal vino che dormono vicino a delle granaglie, li riconoscono come pirati a causa dei numerosi tatuaggi, del viso incolto e dai vestiti poco consoni all'ambiente militare.

Si imbattono da prima in una serie di camerette occupate da militari che dormono su letti a castello, l'odore umano è molto forte e capiscono subito che si tratta di camerette, inoltre non notando gabbie o celle continuano la loro ricerca verso la prua dell'imbarcazione fino ad arrivare ad una stanza dove sentono dei rumori. Aprendo con cautela vedevano che si trattava una stanza molto spaziosa che sembrava un magazzino di mobili preziosi se non fosse stato per il letto che era abitato da un energumeno mezzo svestito che teneva in mano una sferza. Appesa al muro una spada a due mani molto decorata, forse ceremoniale.

Decidono quindi di sopraffarlo con la forza per immobilizzarlo e interrogarlo. In effetti dopo una prima naturale resistenza il tizio si qualifica come il I ufficiale dell'ammiraglio Gibb, il suo nome è Moraton. Ascolta il racconto dei PG con interesse e si convince, dopo essere stato accompagnato dal gruppo nella stiva a vedere i corpi bruciati, di aiutare gli avventurieri a cercare l'ammiraglio per la nave; a tale scopo sveglia 14 marinai militari dalle loro cuccette e gli impartisce l'ordine di cercare l'ammiraglio Gibb per tutta la nave. Munito di spadone a 2 mani accompagna il gruppo ad ispezionare una stanza che di solito veniva usata da un losco individuo, taciturno e silenzioso, che spesso saliva a bordo della nave; inoltre confida al gruppo che a lui era stato vietato accedere alla stiva e di sbarcare a Narghill, ordini impartiti dall'ammiraglio che lui, come buon I Ufficiale, aveva seguito.

La stanza del losco individuo, la cui porta veniva scassinata, si presentava completamente rivestita di velluto viola con un grosso specchio ovale posto in un angolo. L'illuminazione della stanza era data da una sola grossa lanterna, dato che anche gli oblò erano ricoperti dall'orribile tappezzeria viola. Un grosso letto a baldacchino era posto al centro della stanza e lungo una parete vi era un armadio di legno pregiato entro il quale era ricavata una nicchia per una scrivania, e sopra al quale vi erano delle grosse ragnatele con dei piccoli ragni che si andavano a nascondere all'avvicinarsi dei PG.

Diario Campagna D&D V2.0



Dopo aver rovistato per la stanza le uniche cose interessanti si erano rivelate delle lettere che l'individuo scriveva alla mamma. Convinti che nascondessero dei messaggi criptati il gruppo si concentrava ad interpretarle ma non ci riuscì. L'interesse passò quindi ad una porta senza maniglia e serratura per la quale sembrava non esserci soluzione. Kairos ipotizzò che vestendosi come il proprietario della stanza, con paramenti cerimoniali dai colori funerei e delle curiose babbucce di pelle nera con la punta all'insù trovati all'interno dell'armadio, forse sarebbe potuto accadere qualcosa. Nel gruppo solo Gufus aveva la corretta taglia per indossare quel tipo di abbigliamento.

Avvinatosi alla porta si sentì attratto e successivamente risucchiato fino a scomparire alla vista dei suoi compagni. Trovatasi all'interno di un ambiente buio decise di compiere la strada al contrario e di ritornare indietro per prendere qualcosa di utile ad illuminare l'ambiente. Tuttavia, per rientrare nuovamente nella stanza buia, scoprì che non poteva portare armi che non fossero un bastone e piccoli oggetti come un anello di luce prestatogli da Leif.

Munito di questi oggetti andò ad esplorare la stanza. Anche questa si rivela rivestita d'orribile tappezzeria viola. Rispetto alla precedente era però priva d'arredamento ad eccezione di un tavolaccio posto al centro sul quale erano disposti alambicchi e fiasche di vetro contenenti liquidi colorati. Su alcune mensole si vedevano numerosi vasetti con iscrizioni strane. Gufus subito raccolse tutte le fiale di cui riuscì a capirne l'effetto e lasciò le altre che gli sembravano incomplete. Capi però di non essere solo nella stanza perché percepì dei rumori e subito dopo, dietro ad un pezzo di tappezzeria, trovò un passaggio segreto basso e stretto che riusciva ad aprire senza problemi. Sicuro di aver trovato il posto dove fosse rinchiuso l'ammiraglio Gibb, ritorna dal gruppo per avvertire.

Nel rientrare nuovamente avverte che ci avrebbe impiegato un po' di tempo e quindi di non preoccuparsi.

Rientrato nella stanza si infilava nel passaggio mettendosi carponi e sbucava in una piccola stanzina contenente un piccolo forziere. Il tempo di vedere il contenuto del forziere e Gufus si sentiva diventare immediatamente sempre più grande in dimensione, a tal punto da schiacciarsi alle pareti rimanendo intrappolato nella stanza. Capisce di essere stato bersaglio di un incantesimo per cui cercava diplomaticamente di capire chi fosse e che cosa volesse colui che gli aveva fatto ciò. In tutta risposta gli venivano fatte delle minacce.

I compagni di Gufus, rimasti fuori dalla porta, si insospettiscono sentendo strani rumori e vociare confuso per cui Hiroshi evoca un Genie e gli chiede di far sparire la porta.

Immediatamente la porta svanisce ed il gruppo si trova di fronte ad un tizio vestito pressoché come Gufus che sta cercando di lanciare una magia. Hiroshi scattando lo colpiva con il piatto della spada per farlo svenire e nello stesso momento il resto del gruppo lo immobilizzava.

Legatolo al tavolaccio del laboratorio e minacciando di bruciare le lettere della madre, il misterioso individuo

Diario Campagna D&D V2.0

si rivela essere un mago alla mercé delle North Island, di chiamarsi Rattar e di essere incaricato di tenere i contatti con il nemico anche tramite la magia. Rivela che Gibb l'ammiraglio è nelle North Island probabilmente ancora vivo dopo che il mutaforma aveva preso le sue sembianze due mesi prima. Non conosce i piani dei nemici dello stato di Molson III, ha eseguito solo gli ordini.

A questo punto il gruppo decide di tornare alla fortezza per riferire, prendendo il cadavere del Doppleganger e Rattar il mago come traditore e spia della città e dello stato di Molson III.

Moraton il I ufficiale rimane nel galeone come conviene ad un militare per ristabilire l'ordine a bordo e catturare i pirati che non fanno parte del legittimo equipaggio.

All'ingresso della fortezza vi erano alcune guardie che li aspettavano seppure fosse ormai tarda sera. Senza bisogno di presentazioni condussero immediatamente i PG nella sala del consiglio per incontrare Molson III.

Il reggente accoglieva i PG con evidente sollievo, conscio delle difficoltà cui essi erano andati incontro.

Molson III ascoltò con vivo interesse la narrazione dell'accaduto, poi, con evidente disgusto, dava un violento calcio al cadavere del replicante che aveva sostituito Gibb e fa portare via dalle guardie Rattar il mago per sottoporlo ad altri interrogatori. Quindi disse ad un consigliere di recuperare più informazioni possibili sulla sparizione dell'ammiraglio per pianificare le prossime mosse.

Esaminò le carte del tradimento e, meditabondo, annunciava ritorsioni contro il regno del North Island.

Il gruppo si offre per cercare notizie dell'ammiraglio nello stato delle North Island ma Molson III spegne da subito il loro entusiasmo spiegando che egli, grazie al suo grande *carisma*, è sempre riuscito a domare le mire espansionistiche del vicino regno delle North Island riuscendo addirittura a farsi amico il loro re *Enfes* dopo averlo sconfitto con una magistrale azione militare quattro anni orsono. Grazie alla solida pace nel regno fioriscono ora come non mai le attività culturali e commerciali e i giochi di quest'anno promettono di essere i più ricchi degli ultimi cinque lustri, ed è per questo che prima di agire deve muoversi con la massima cautela, inoltre spiega che avendo chiesto aiuto al suo amico Duca Stefano di *Karameikos* deve rendere conto a lui del vostro eventuale futuro ingaggio e pianificare con il Duca rappresaglie militari che possano scaturire da una eventuale guerra contro il North Island, non solo per la scomparsa, o la prigionia, dell'ammiraglio ma per una eventuale escalation dei rapporti diplomatici dovuti alla presenza delle spie e dai documenti rinvenuti finora dai PG.

Passava poi a ringraziare il gruppo per il loro operato e disse ai PG che sarà fatta una grande festa in loro onore nei giorni seguenti, interrompendo in loro onore anche i giochi per dare maggior lustro.

Inoltre l'intera città sarà riconoscente ai PG per il loro gesto e il consiglio preparerà una ricompensa adatta al loro sforzo.

Diario Campagna D&D V2.0

Nel frattempo Molson III ha redatto e firmato un foglio di pergamena, si tratta di un messaggio privato per il Duca Stefano e nel contempo un editto con cui i PG possono girare liberamente in tutto il regno e ricevere accoglienza nelle fortificazioni dell'esercito sparse in tutto il suo Stato

I PG vengono accolti singolarmente nelle migliori stanze della fortezza, stanze normalmente destinate a personaggi illustri in visita a Narghil, dove potranno curarsi e rifocillarsi assistiti dai migliori curatori della città, e la serata si conclude in un bel letto morbido foderato di lenzuola in seta, buon cibo, circondati da una quiete rilassante in un ambiente riservato, caldo e protetto.

Il mattino sorse luminoso sulla città perfetta, tempo ideale per festeggiare lo scampato pericolo. I PG vengono svegliati dalla servitù che gli porta la colazione nelle lussuose stanze dalle quali sono stati sfrattati i rappresentanti dei regni vicini in visita nella città. Assieme alla colazione viene portato loro anche delle vesti da cerimonia della loro taglia finemente lavorate con fibre preziose, ed un medaglione da appendere al collo squisitamente lavorato con l'effige dello stato di Molson III. Dalle finestre al secondo piano si poteva vedere una immensa folla nei cortili della fortezza, che come d'abitudine, i cancelli della fortezza vengono aperti nelle occasioni più importanti per consentire anche al popolo di festeggiare. Anche i giochi erano stati interrotti per permettere a tutti di dare il giusto tributo.

Il programma completo dei festeggiamenti comprese bande, sfilate, cortei, banchetti, tornei cavallereschi ... nei quali gli avventurieri hanno cercato sempre di essere schivi e ben celati per nascondere le loro fattezze, consci del fatto che mettersi troppo in mostra non giovava alla loro missione di riservatezza, ma compresero ben presto che i festeggiamenti non erano impernati sulle loro gesta ma per celebrare lo scampato pericolo della città, si stava difatti celebrando il recupero di informazioni e documenti riguardanti alcuni infiltrati del vicino e bellico regno North Island che vuole assoggettare la città al suo dominio.

Nel tardo pomeriggio, dopo i festeggiamenti della mattina i PG venivano invitati alla cerimonia privata di ringraziamento del sovrano Molson III. Nella sala grande del consiglio si trovavano proprio tutti i personaggi più importanti del regno, e sul trono siedeva il maestoso re con una armatura costruita con numerose piastre d'oro stupendamente cesellato. Accanto a lui i soldati della guardia reale con le uniformi di gala e le tipiche spade dell'esercito dello Stato di Molson III, subito dietro gli otto consiglieri con le tuniche bianche con ricamati dei draghi d'argento.

Gli avventurieri elegantemente vestiti si trovavano al centro della stanza del trono, allineati ad alcuni metri da dove era seduto Molson III sul trono, circondati dagli altri cittadini importanti.

Il sovrano, dal fisico robusto, lunghi capelli brizzolati raccolti dietro alla nuca e dalla folta barba bianca si dilungava in uno sproloquio sulle virtù dei cittadini di Narghil, come se fossero stati questi a salvare il regno, poi finalmente pronunciò la magica parola "ricompensa". Entrarono così nella sala 12 soldati che trasportavano tre voluminose casse. Aiutati dai servi del sovrano, i militari appena giunti scaricarono il contenuto delle casse sulla passerella di velluto blu stesa ai piedi del trono. Si poterono vedere

Diario Campagna D&D V2.0

davanti a loro una montagna di oggetti, tra i quali spiccavano numerose armi ed armature luccicanti, ma anche scatole di varie dimensioni, volumi rilegati in materiali pregiati e oggetti di forme inconsuete.

Fra i PG aleggia fin da subito un enorme dubbio alla vista di tutta questa ricompensa, ma non fanno a tempo a concretizzare di essere stati abilmente raggirati perché vedono davanti ai loro occhi svanire i tesori e le 12 guardie trasformarsi immediatamente in enormi Ibridi, realizzando subito che poteva essere senza dubbio una illusione!

D'improvviso il delirio. I PG capiscono di non potersi muoversi, come bloccati da una forza innaturale, terrorizzati realizzano che qualcuno, per poterli manipolare, gli aveva fatto pervenire dei medaglioni del controllo che stava usando per impedire che durante la cerimonia loro potessero muoversi, nell'illusione di massa tutti portavano il medaglione anche se non era vero che lo indossavano veramente, non allertando gli avventurieri.

Subito i nemici entrati con l'inganno si gettarono tra i consiglieri del Re, per sterminarli, bloccati da un incantesimo lanciato prima di far svanire l'illusione da un losco figuro, vestito di nero, alto molto magro ma non gracile, un po' curvo sulla schiena con gli occhi azzurri e bocca severa, comparso vicino al trono. Nel frattempo il mago malvagio si occupava dei soldati in divisa di gala vicino alle colonne utilizzando gli incantesimi "Freccia acida", "Dardo incantato".

Nella sala del trono si scatenò il panico fa gli astanti che cercarono di mettersi in salvo senza però trovare più una via di fuga, ogni uscita percorsa in precedenza era sbarrata o chiusa.

Molson III chiamò poi in soccorso altri soldati dell'esercito, che tuttavia non arrivarono, il mago proiettò sul soffitto della stanza delle scene di soldati massacrati alle porte della città deridendo il sovrano. I PG vennero invece trascurati, bloccati tramite il medaglione, e come presunti grandi eroi, veniva rivolto uno sprezzante discorso in cui si mostrava loro come si sono svolti in realtà i fatti.

Tutto era stato deciso in anticipo, e la sostituzione dell'ammiraglio Gibb era solo un diversivo per indebolire la marina dello Stato di Molson III e poterla sterminare una volta chiusa nello stretto di Aster. La vera scelta era ricaduta sull'attacco via terra, già provato qualche giorno addietro. In particolare durante il finto attacco dei pirati si era stabilita una testa di ponte di soldati scelti pronti a conquistare il forte sul mare più vicino alla città. Il vero attacco era cominciato già da due giorni e ormai l'esercito del North Island ha sconfitto i soldati dello Stato di Molson III, ammassati alle porte della città. Il mago asserisce inoltre che le notizie qui dentro non sono potute filtrare perché ormai la fortezza era controllata. Restava solo da arrendersi, presto i soldati sarebbero arrivati. Il mago deridendo il sovrano Molson III gli intimò che avrebbe potuto, di sua spontanea volontà, cedere il trono del regno, dato che comunque il sovrano del North Island lo avrebbe assegnato al suo fidato consigliere.

Nel frattempo gli ibridi circondarono i PG ed i cittadini rimasti nella stanza, che Antimonio, il mago oscuro,

Diario Campagna D&D V2.0

decise di non uccidere subito per mostrare la sua intelligenza tattica che ha permesso di sconfiggere facilmente i nemici.

Nel frattempo compare nella stanza un vecchio mago vestito con una tunica di variopinti colori e bizzarre forme incomprensibili, lunghi capelli bianchi racchiusi da un legaccio in pelle che ricadono sulle spalle, mentre il centro della testa era privo di capelli, dal fisico robusto piuttosto alto ma un po' ricurvo tale Ioannes Julianus, il precettore del principino Molson IV, che iniziava una battaglia verbale con il mago nemico Antimonio, che, ridendo, gli ricordava di essere solo un povero vecchio. Dalle parole si passava ai fatti e iniziava una violenta battaglia a colpi di magia.

Il combattimento volgeva in breve in favore del mago nemico, più giovane e più agguerrito, per cui entrò in campo anche lo stesso Molson III, accecato dalla rabbia. Antimonio, lo lasciò sfogare protetto da un incantesimo d'invulnerabilità. Dopo averlo accuratamente schernitolo lo finì con "Disintegrazione" sotto gli occhi di tutti ed emettendo una risata agghiacciante.

Ioannes Julianus evocava 10 Orchi Giganti muniti di clava e 3 Beholder e liberava i PG dall'incantesimo del medaglione gridando di seguirlo attraverso un passaggio segreto che conduceva nei meandri della fortezza, mentre il mago cattivo ed i suoi scagnozzi erano impegnati nel combattimento con i mostri.

I PG si salvano la pelle grazie a Ioannes Julianus, precettore del principe, che li conduce attraverso i passaggi segreti in una fortunosa fuga, dal palazzo prima e dalla città poi, attraverso le fogne e l'antica Narghil, città sepolta degli Antichi. Ioannes ha come scopo primario quello di trarre in salvo il principe Molson IV e quindi avverte subito i PG delle sue intenzioni.

Trovano fortunatamente il principe Molson IV nascosto in un vano segreto dell'armadio nella sua stanza messa a soqquadro, un bambino di 12 anni che si fida del suo precettore Ioannes.

Decidono di recuperare tutto il materiale che avevano lasciato nelle stanze in cui hanno dormito e di seguire il vecchio mago nelle cantine in direzione delle fogne; durante la precipitosa fuga dalla fortezza non fanno nessun incontro ma sentono alcune urla su cui decidono di non indagare preferendo l'incolumità del ragazzo al desiderio di vendetta.

Joannes risulterà utile ai PG in quanto ha una seppur vaga idea di come districarsi nel labirinto: seguire sempre la direzione Nord finché si incontra il Campo degli Antichi, situato sotto l'attuale Piazza, e da lì cercare una porta metallica attraverso la quale si accede al Nodo Holdam.

Il dedalo di canali che si districava dalla fortezza era largo solo 2 m e ovviamente maleodorante. Attraverso l'acqua limacciosa si giunse alla confluenza delle fogne del palazzo governativo antistante la fortezza e di qui dritti nel grosso canale, di circa 4,5 m che girava lungo il perimetro della città. Il canale laterale portava alla confluenza con un altro canale delle stesse dimensioni, che puntava verso il centro della città. Ioannes Julianus consigliava caldamente ai PG di dirigersi in quella direzione. Tuttavia in fondo al canale si

Diario Campagna D&D V2.0

scorgevano un gruppo di nemici che avanzano alla luce delle torce.

Tuttavia decidono di trovare una via alternativa e risalgono una scalinata a spire circolari, alla cui base scorsero una sorta di porta metallica simile ad una paratia impossibile da aprire.

Si accorgono, dopo aver percorso tutte le scale verso l'alto, di essere arrivati all'interno di una cisterna dove l'odore prevalente è quello di acqua stagnante. Ogni tanto si udiva un "plic" di qualche goccia d'acqua. I PG con la loro fonte luminosa scorgevano una grossa ruota di metallo arrugginito e una catena lungo la quale scendeva lentamente dell'acqua. Sul soffitto si trovava una botola chiusa raggiungibile da una scaletta in ferro.

Intuiscono da subito, leggendo un cartello vicino al meccanismo scritto in lingua antica, immediatamente decifrato da Gufus, che la ruota comanda un meccanismo di apertura della cisterna che permette di scaricare una enorme quantità d'acqua lungo il canale sottostante della fogna. Decidono di aprirla e di allagare la fogna. Si accorgono però riscendendo le scale che il condotto principale si era allagato e non permetteva di essere percorso, qualcosa bloccava il defluire dell'acqua dal lato opposto.

Scartata l'ipotesi di immergersi per un canale così lungo si decide di risalire sulla cisterna per verificare la botola sul soffitto.

Hiroschi ispezionava la botola alla sommità della scaletta, e dopo aver aperto non co poco sforzo l'apertura metallica si trova sotto il tappeto di un soggiorno privato abitato da due persone.

Chiamato anche Gufus a dare manforte i due si intrufolano nella piccola abitazione e dopo aver rassicurato i due abitanti li tranquillizzano per impedire loro di avvertire i soldati nemici che nel frattempo sono nelle vicinanze dell'abitazione a saccheggiare.

Restaurata la calma i due avventurieri chiedono informazioni del secondo edificio descritto da Ioannes che dovrebbe controllare la chiusura del condotto fognario collocato dalla parte opposta rispetto al medesimo.

Decidono quindi di uscire all'esterno e di passare di casa in casa evitando qualsiasi contatto con le guardie nemiche, alla ricerca di un edificio simile a quello da cui sono partiti; l'esterno della casa si presentava come un cubo di materiale grigio su cui era stato montato un tetto in un tempo successivo e in cui erano state aperte nuove finestre, per cui non lontano da questo, in direzione nord, doveva trovarsi un edificio simile.

Scene di disumana violenza si presentavano agli occhi di Gufus e Hirosci durante il tragitto, ma non poterono fermarsi per aiutare nessuno, sebbene le grida fossero strazianti.

L'edificio riadattato era difficilmente riconoscibile rispetto al precedente dato che era stato ridipinto, tuttavia presentava la medesima forma cubica della casa da cui provenivano. Dall'esterno provenivano delle voci e dei rumori difficilmente fraintendibili. Due soldati stavano malmenando un povero vecchio in soggiorno e

Diario Campagna D&D V2.0

dalla porta che conduceva all'esterno gli avventurieri videro tutto. Senza esitare, coscienti di essere nel luogo giusto, fecero irruzione e uccisero i soldati, barricarono la porta d'entrata e rassicurarono il cittadino sanguinante. All'interno dell'abitazione c'era una stanza da letto, un soggiorno, una cucina e un piccolo bagno.

Cercarono botole sul pavimento, simili a quella da dove erano usciti nella prima abitazione, e ne trovarono una che era finita sotto una credenza, rimossa l'apertura si calarono scendendo una scaletta metallica e si trovarono all'interno di una stanza di controllo dove in mezzo ad una grande polvere si trovava una ruota metallica, simile ad un timone però orizzontale, che presumibilmente avrebbe azionato il meccanismo di apertura dello sfogo sulla cisterna.

Azionato il meccanismo sentirono un grosso rumore di acqua che proveniva da una ulteriore botola sul pavimento nella stanza stessa, per cui seguendo, scendendo, il cunicolo appoggiando i piedi su una serie di scale di ferro arrugginito arrivarono sul condotto fognario precedentemente allagato, e risalendolo nella direzione opposta si ricongiunsero al gruppo nei pressi della base della cisterna. Il problema era stato risolto e Ioannes spronava il gruppo a muoversi ancora verso nord oltre la grata che in precedenza chiudeva il condotto fognario.

Oltrepassando la grata, i PG si trovarono in una cisterna che convogliava l'acqua che proveniva dalla sezione di fogna precedente. Una scala a chiocciola procedeva lungo il bordo della cisterna e scendeva fino al fondo. Tuttavia l'acqua ristagnava all'interno della grande vasca, fino a tre metri di profondità, e non era possibile giungere sul fondo. Intorno alla cisterna erano costruiti alcuni livelli di corridoi (di cui solo due erano accessibili). All'interno della cisterna i suoni erano amplificati dalla struttura, per cui anche i gocciolii erano facilmente distinguibili. L'acqua sul fondo sembrava calma, a parte alcune lievissime onde, probabilmente provocate dal movimento sui gradini della struttura, e si vedevano i corpi morti galleggiare dei nemici annegati in precedenza.

Il gruppo decise di muoversi verso nord seguendo un corridoio che arrivò ad un pozzo allagato dentro il quale si immergeva una scala arrugginita. Illuminando il pozzo scorsero un luccichio strano dell'acqua, e capirono che non si tratta dei normali riflessi. Leif, facendo ricordo alle lezioni dei suoi mentori, spiegò al gruppo che si poteva trattare di un'Ombra, un'entità eterea intrappolata in quel luogo che però avrebbe potuto costituire degli oggetti utili o preziosi. Decidono, non senza dubbi, di eliminarla per impossessarsi del suo tesoro e, tenendo a debita distanza Ioannes ed il bambino, andarono all'attacco. Lievi furono i danni che ricevettero dall'Ombra prima di dissolversi in un urlo lancinante.

Il gruppo procedette cautamente in questa nuova rete fognaria, che però era stata riadattata da un piccolo clan di Jermlaine che ora abitavano questo livello. Così trovarono in alternanza stanze misteriose, ricoperte di muffa e strani tubi metallici, leve di comando e chissà che altro ormai divorato dal tempo e dall'umidità per poi attraversare dei tratti rettilinei di parti di rete fognaria riadattata, ma non modificata. Di questi, poi, alcuni più piccoli erano tubi di piombo molto stretti e difficilmente agibili, gli altri erano sezioni di canali

Diario Campagna D&D V2.0

fognari con soffitto a volta. Probabilmente i piccoli Jermlaine avevano chiuso parte delle condotte trasformandole in corridoi e avevano scavato poi altri passaggi e caverne. Avevano aggiunto moltissimi passaggi di ridottissime dimensioni (30 cm) di cui erano piene tutte le zone. I PG, attraversarono queste zone, in alcune occasioni, sotto lo sguardo severo dei piccoli mostri ciattoli che cercavano di proteggere la prole indifesa, ma il comportamento integerrimo e riservato del gruppo non diede adito ad attacchi di sorpresa o incursioni.

Dopo diverse ore trascorse nel labirinto di grotte e corridoi il grosso canale fognario si interruppe in una vasta caverna naturale con stupende stalattiti poste sugli archi naturali della grotta. Il centro della caverna era però occupato da una frana di grandi dimensioni che impediva il passaggio delle persone. L'acqua filtrava attraverso le rocce accatastate e spariva correndo verso Nord.....

Addentrando all'interno della caverna i PG notano fin da subito diversi avallamenti sul pavimento disseminati più che altro nella zona nord-ovest. Convinti che la grossa caverna possa contenere qualche via di fuga cercano lungo il perimetro per scovare qualche indizio.

Hiroshi è il primo a trovare dei resti di precedenti avventurieri ormai consunti, logori e consumati dal tempo sui quali non ci sono indizi utili, si rendono conto, dopo diverse decine di minuti che è impossibile rimuovere le macerie della frana che sembra risalire a parecchi secoli prima e di altri passaggi lungo le pareti nulla. Gufus viene invitato da Hiroshi ad ispezionare con maggior attenzione i resti che aveva trovato in precedenza, e mentre il ladro era impegnato a scrutare i resti viene preso di sorpresa da 6 Pseudostalattiti, che lasciandosi cadere dal soffitto, lo circondano per attaccarlo. Solo per merito della sua agilità Gufus riesce con un salto a passare fra due di questi mostri evadendo l'incontro allontanandosi in fretta nella direzione del gruppo.

Capendo che non ci fossero altre direzioni decidono di ritornare sui loro passi, avevano infatti notato in precedenza delle travi di legno come ad ostruire un passaggio lungo il tunnel. Aprono il passaggio eliminando le vecchie e ammuffite travi e si inoltrano lungo un cunicolo ben intagliato sulla pietra fino ad arrivare ad una stanza dove erano presenti numerose e imponenti colonne a base quadrata. Il pavimento della stanza era coperto da un velo d'acqua salmastra profondo circa 30 cm. Tra le colonne si sentiva un potente gracilare, amplificato dall'eco naturale della stanza. Dal soffitto erano state tese delle corde molto spesse che arrivavano inarcandosi fino alla portata delle loro mani, erano molte e sembrava arrivassero fino alla fine della stanza.

Decidono quindi di attraversare la stanza usando le corde sospese, però chiedono a Gufus di aprire lui la strada per verificare se lungo il tragitto vi siano presenti delle trappole o delle insidie. Il ladro di gran carica attraversa la stanza, senza sforzo, fino a sparire agli occhi del gruppo. Arrivato sull'altra sponda su un piccolo pianerottolo avvisa con un fischio che tutto è ok. Attraversa quindi Kairos, Leif, mentre Joannes ed il piccolo Molson IV usando un incantesimo lievitano sul pelo dell'acqua. Hiroshi invece decide di percorrere il lato opposto della stanza per esplorare la stanza, ma approda anche lui su un piccolo

Diario Campagna D&D V2.0

pianerottolo ed il gruppo di PG si ricompone.

Percorrendo lungo i bui e silenziosi corridoi arrivano ad un bivio a croce, decino di seguirne la svolta sinistra e si ritrovano in una stanza che era perfettamente circolare e lungo il cui perimetro saliva una scala che si interrompeva sul soffitto, era presente anche un grosso camino, o meglio, quel che ne restava. Sul pavimento giacevano alcuni calcinacci colorati.

Hiroshi viene incaricato di salire la scala diroccata, che cigola e si sbriciola paurosamente sotto il peso del Mistico che però sicuro delle sue doti atletiche la percorre con sicurezza, salendo osservava che lungo la parete vi erano delle feritoie murate e constatava che la scala non conduceva da nessuna parte se non sul soffitto.

Percependo strani rumori provenienti dai calcinacci sul terreno il gruppo decide di abbandonare la stanza e di visitare il corridoio a destra dal quale prima avevano visto delle impronte umane che si dirigevano velocemente dentro alla stanza.

Il corridoio di destra li conduceva in una stanza che era perfettamente circolare e lungo il cui perimetro saliva una scala che entrava in una fitta ragnatela. Sul pavimento alcuni calcinacci colorati vicini a quella che sembrava una pozza semicircolare rilucente di mille sfumature colorate. Grossi ragnatele penzolavano dal soffitto ed erano collegate al perimetro della stanza. Le impronte si fermavano proprio sulla pozza circolare per cui i PG decidono di investigare. Dapprima lanciano degli oggetti in direzione della pozza, che spariscono immediatamente, poi infilano un peso agganciato ad una corda e capiscono che lo possono far entrare ed uscire senza problemi, per cui rincuorati legano Gufus alla corda e gli chiedono di entrare.

Gufus sparisce agli occhi del gruppo, mentre Kairos e gli altri trattengono la corda, nel frattempo dal corridoio esterno si sentono distintamente dei bisbigli provenire da nord che sussurrano "Veniteeee....Veniteeee a noi.... Venite" per poi sparire come erano arrivati. Preoccupati per questo, e rinfrancati dal ritorno di Gufus, che disse di non temere perché il portale teletrasporta in zona sicura, i membri del gruppo avvisano Ioannes di seguirli, e anche se con qualche riserva il vecchio mago viene convinto e tutti vengono teletrasportati all'interno di un piccola casupola in legno non più grande di 2x2 mt, fatta in legno e con le travi delle pareti e del soffitto che permettevano di poter vedere all'esterno, una piccola porta diroccata era sommessa chiusa. Era notte e fuori regnava il silenzio.

Fin dall'inizio il gruppo è interdetto sul da farsi, e del perché di quello che gli era successo; iniziarono a cercare di capire dove si trovassero e Kairos orientandosi con le stelle capì di essere in qualche regione sperduta nel regno di Thyatis. La piccola casupola diroccata era limitare del bosco. Si poteva vedere in lontananza una serie di luci, circa 1 km di distanza, che identificavano senza ombra di dubbio la presenza di un piccolo villaggio.

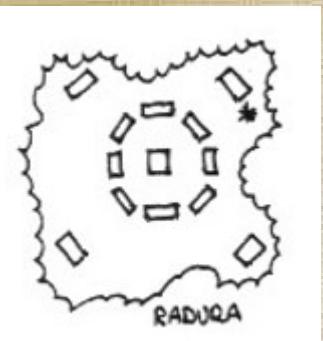
Diario Campagna D&D V2.0

Non sapendo che cosa fare decidono di aspettare che sorga il sole per avvicinare gli abitanti e chiedere dove si possano trovare, tuttavia dopo qualche tempo nei pressi della foresta, accadeva qualcosa: decine di fiaccole cominciavano ad avvicinarsi simili ai fuochi fatui nei pressi dei cimiteri. Purtroppo non c'era nulla di soprannaturale nelle luci: infatti si trattava probabilmente di persone provenienti dal villaggio che si recavano da qualche parte. I PG, dopo aver dato istruzioni a Ioannes ed al ragazzo di stare rintanati nella casupola, attendevano che l'ultima delle luci si fosse infilata nel fitto della foresta ed uscirono allo scoperto per seguire le luci e per scoprire dove fossero dirette.

Riuscirono agevolmente a seguire le tracce delle sagome con la torcia all'interno del fitto bosco, e parve a loro di scorgere una radura illuminata in lontananza: probabilmente un luogo di raduno. I PG erano ancora meravigliati della facilità con cui erano riusciti a seguire le tracce, quando con orrore si accorsero della presenza di due orridi scheletri che li guardano con innaturali fiammelle rosse nell'incavo delle orbite vuote! Ne scaturì un breve scontro nel quale gli scheletri ebbero la peggio, naturalmente i cultisti non si accorsero di nulla, perché troppo distanti ed impegnati a recitare delle strane nenie. Finalmente riuscirono ad avvicinarvi facendo molta attenzione e si piazzarono in modo da vedere completamente la radura. Parecchie persone vestite normalmente erano disposte in cerchi concentrici attorno a quello che sembra un cerchio megalitico con un altare al centro, di colore scuro. Il cerchio di megaliti era circondato da quattro megaliti più grandi disposti simmetricamente. Vicino all'altare notarono poi tre persone vestire da sacerdoti, a causa dei vestiti e delle tuniche molto elaborate, intente a recitare oscuri rituali e a smembrare un essere sicuramente vivente che in quel momento però era irriconoscibile, a causa delle menomazioni e delle sevizie subite. I rituali continuarono per un po', poi uno dei sacerdoti affondava profondamente un coltello nella creatura, che dopo pochi istanti giaceva priva di vita sull'altare.

Hiroshi esprime fin da subito il suo pensiero al gruppo sostenendo che ci sono diverse popolazioni e culture che offrono ai propri Dei esseri viventi per cui loro non avrebbero dovuto immischiarci ma solamente fare delle dovute "verifiche", per questo si fa rendere invisibile e cerca di avvicinarsi all'altare per capire se la creatura sia umana o animale. La creatura sacrificata in realtà era solo un grosso cerbiatto al quale erano state tagliate le corna, ed Hiroshi avverte gli altri di questa scoperta ritornando da loro.

Attesero che la cerimonia finisse e videro che tutti si salutavano. Tutti i convenuti riaccesero le proprie torce e si allontanarono nella foresta per tornare alle loro case. Tutti tranne i sacerdoti e due omoni robusti vestiti con armature, che prima non erano stati visti nella folla. I PG decisero di aspettare per vedere dove questi individui si dirigessero o per ascoltare i loro discorsi tuttavia quando tutti furono andati via si avvicinarono ad uno dei grossi megaliti e dopo aver toccato qualcosa lo fecero scorrere lateralmente senza sforzo. Calarono in un'apertura e dopo qualche istante il megalito tornò nella sua posizione originale. Tutto intorno regnò il silenzio.



Diario Campagna D&D V2.0

Il gruppo entrò nella radura per ispezionare la zona, l'altare aveva un colorito rossastro, dovuto al fatto che era di materiale stranamente molto poroso, ed aveva praticamente assorbito tutto il sangue del cerbiatto. Ad una attenta analisi notarono che il materiale di cui era fatta questa pietra era diverso da quello di tutti gli altri megaliti. La loro attenzione fu catalizzata dal meccanismo che sbloccava il macigno e permetteva facilmente il suo spostamento attraverso un sistema di leve. Gufus lo fece aprire, il megalite si spostò senza sforzo scivolando di lato lasciando libera un'apertura che ospitava una scaletta a pioli metallici che scendeva nell'oscurità.

Con precauzione il Ladro si infilò per primo nella scaletta, seguito da Kairos, Leif chiudendo le fila il Mistico ancora invisibile. La scaletta affatto sicura li portò finalmente all'interno di una piccola struttura cilindrica da cui si dipartiva un buio corridoio che scendeva verso il basso, largo circa 3 m. Il corridoio sembrava scavato nella roccia e poi lavorato a mano. L'ambiente era abbastanza umido e completamente privo di illuminazione. Sul fondo del corridoio Gufus notò dei bagliori e sentì distintamente dei tintinnii metallici.

Dall'esterno della stanza videro dal soffitto pendere centinaia di catene metalliche terminanti in cilindretti metallici di lunghezza diversa. Le catene luccicavano leggermente di luce riflessa. Le catene erano fittissime, quindi non riuscivano a vedere quasi nulla della stanza, inoltre il tintinnio divenne abbastanza sostenuto.

Gufus cercò di attraversare la stanza muovendosi lungo la parete e cercando di evitare il più possibile i cilindretti metallici per non fare rumore, ma inciampò perdendo l'equilibrio causando molto rumore nella stanza e nei corridoi; consci di essere stati scoperti tutti i PG attraversarono di fretta e furia la stanza per andare incontro al loro destino. Arrivarono correndo 2 guardiani armati che videro Kairos e Leif, non attaccarono e dissero loro di buttare le armi. Nel frattempo Gufus si era nascosto nelle ombre e Hiroshi era ancora invisibile. Kairos con il suo carisma convinse le guardie che la loro fosse una visita per il gran sacerdote e fece l'atto di deporre le armi per rassicurarle. I guardiani dissero loro di seguirli in una stanza poco lontana, poi sarebbero andati a chiamare il Gran Sacerdote per avere udienza. E così fecero, vennero condotti in una stanza che sembrava una specie di dormitorio, contenente alcuni letti negli angoli e casse a fianco ad essi da cui uscivano lembi di indumenti. Nella stanza erano presenti anche dei piccoli scrittoi. Una delle guardie rimase con i due PG, mentre la seconda si allontanava per dirigersi ad avvisare il sacerdote, seguita a sua insaputa da Gufus e Hiroshi. Nel tragitto il Ladro ed il Mistico video anche la posizione di una presunta trappola sul pavimento che il guardiano evitò camminando a lato del corridoio per cui fecero attenzione anche loro.

Il guardiano arrivò ad un pesante portone di legno che sbarrava il corridoio e lo aprì con notevole sforzo. Gli intagli del portone rappresentavano scene agghiaccianti: sacrifici di gente arsa viva, oppure squartata. Il colore del legno era malsano, quasi rossastro. Dall'altro lato del portone i due PG riuscivano a sentire parecchie persone che salmodiano qualche strano e sconosciuto rituale.

Dall'esterno del tempio Gufus e Hiroshi videro che la stanza era molto grande: circa 12 metri per 8 metri.

Diario Campagna D&D V2.0

Vi erano panche disposte simmetricamente e potevano notare parecchie persone incappucciate intente a salmodiare qualche cosa. In particolare si accorgevano di una possente figura non incappucciata con occhi carichi di odio a cui il guardiano si rivolse per conferire.

Ma quello che gelò il sangue ai due PG fu la vista proprio sopra l'altare di una enorme figura pulsante che grondava sangue. La figura aveva un aspetto incredibile e impossibile...doveva essere qualche creatura partorita dall'Abisso.

Vedendo di ritorno il Gran Sacerdote scortato da 3 guardiani, tre sacerdoti e altri 2 non morti simili a scheletri Gufus e Hiroshi decisero due strategie diverse, il primo decise di stare all'esterno della stanza nascosto nel corridoio, mentre il secondo decise di entrare nella stanza assieme ai suoi compagni.

Il Gran Sacerdote si presentò come Falenar servitore del Dio Tgarid discutendo con Kairos e cercando di capire chi avesse interrotto la sua funzione senza essere stato invitato. Ben presto le evidenze divennero chiare e Kairos sfoderò il suo bastone per colpire forte, mentre Leif usando il blocca persone cerco di fermare gli altri, di conseguenza Hiroshi usci allo scoperto diventando visibile e sferrando i suoi micidiali colpi sul Gran Sacerdote, Gufus, prima con la balestra e poi con la spada, vedendo che i darti non infliggevano danno allo scheletro andò nella mischia da fuori la stanza.

Con Falenar morto, i sacerdoti bloccati, gli scheletri a pezzi, due guardiani sopravvissuti chiesero pietà a Kairos gli fece spogliare completamente nudi e li fece scappare vivi dal tempio donando loro la libertà.

Hiroshi raccolse il pugnale ondulato con incastonata una gemma rossa sull'impugnatura del Gran Sacerdote, perché lo aveva visto prima nella radura durante il rituale e perché era stato usato dall'avversario per combattere.

Sentendo le descrizioni di Gufus e Hiroshi a riguardo della terribile creatura nel tempio, il gruppo decide di cercare prima materiale utile per bruciare la creatura per cui visitano alcune stanze limitrofe e trovano addirittura tre celle, chiuse con robuste sbarre. Il puzzo era nauseabondo ed i PG tristemente pensarono a cosa dovettero aver sofferto le vittime sacrificali, lasciate giorni e giorni prima di essere barbaramente uccise.

La stanza del Gran Sacerdote Falenar era simile alle altre dei sacerdoti ma era molto diversa nei particolari; era molto più sfarzosa ed era riccamente adornata. Inoltre erano presenti due grandi scrittoi ricoperti di strane carte. Su una parete spiccava un simbolo scritto in rosso probabilmente del Dio Tharid, simbolo che avevano già visto anche su alcuni medaglioni rinvenuti in altre stanze. Frugando tra le carte trovarono una lettera ancora incompiuta indirizzata da un certo Arter di Shadon, in cui si discuteva la strategia per innalzare altri templi alla malvagia divinità e si tracciava una piccola mappa dei templi già attivi. Inoltre nascoste in un dopPIOfondo degli scrittoi trovarono due pergamene.

Raccolto diverso materiale per un rogo, si diressero nel tempio per bruciare l'orrenda creatura, usarono

Diario Campagna D&D V2.0

anche le panche in legno, una fiaschetta l'olio e ben presto l'obbrobrio fu avvolto dalle fiamme purificatrici e si consumarono per lui gli ultimi istanti. Non paghi però, consapevoli che tali culti rappresentino il male in assoluto da sconfiggere, si diressero su un pozzo in una delle diramazioni del complesso sotterraneo. Dopo uno stretto ed umidissimo corridoio che scendeva verso il basso arrivarono ad una stanzetta circolare ricavata rozzamente nella pietra. Al centro della stanzetta c'era un buco molto profondo e a fianco al buco era poggiato un catino assicurato con una lunga corda, facendo un tentativo di prelievo di liquido dal pozzo videro che la faglia sottostante era avvelenata dalle emanazioni del demone che si era formando all'interno del tempio, l'odore di putrefazione e maligno intrisero il pozzo, per cui per renderlo inutilizzabile vi buttarono dentro tutti gli oggetti idonei e se ne andarono.

Rientrando in direzione della piccola casupola attraversarono il fitto bosco e nella notte oscura fecero nuovamente un incontro con altri due scheletri, li abbatterono, e si riunirono a Ioannes ed Molson IV, gli raccontarono tutto al vecchio mago, tralasciando i dettagli più cruenti al piccolo principe e oltrepassarono il portale per ritornare nella città sotterranea di Narghil.

Stanchi e affamati decisero di riposare all'interno dell'antica torre sulla cui entrata il mago Ioannes lanciò una porta magica per bloccarne l'accesso. Una notte tranquilla e riposo attendeva gli avventurieri ancora inconsapevoli del destino che li avrebbe attesi l'indomani.

Al risveglio i PG decidono di continuare la loro esplorazione verso il Nord esortati dal vecchio mago ma procedendo sui loro passi ed evitando di dirigersi nella direzione delle "voci", che anche il giorno seguenti li esortavano con sospiri e leggeri bisbigli a volgere nella loro direzione, per cui dopo aver seguito uno stretto passaggio verso Sud arrivarono su un lungo corridoio che li portò in un ambiente veramente enorme dalla forma esagonale e dalla misura di oltre 150 m di profondità. Massicce colonne reggevano il soffitto, probabilmente un consolidamento fatto dagli Antichi. Alle pareti tracce di bassorilievi ormai indistinguibili. Si trattava proprio della base del Campo degli Antichi a detta di Ioannes, raccontava ai PG che la base della piazza veniva nei tempi antichi riempita d'acqua per consentire lo svolgimento di riti particolari

Mandando Hiroshi e Gufus ad esplorare poco lontano scovano un'apertura di una stanza chiuda però da una grata metallica, la luce della spada di Gufus rivela che si trattava di una vasta stanza circolare priva di pavimento. Sul bordo della stanza si trovava un camminamento che consentiva di giungere sull'altro lato dove si trova un accesso aperto sopra il quale vi era grata. Al centro una pozza d'acqua limpida che si increspava qua e là e da cui provenivano delle voci di oltretomba che invitavano ad avvicinarsi.

Gufus inoltre si accorge che poco fuori, sul muro, dopo la grada chiusa del suo lato si trovava una leva, ma sia lui che Hiroshi sono costretti a ritornare dal gruppo in quanto vedono e sentono nell'enorme ambiente delle fiaccole e delle sagome che distinguono essere una quindicina di soldati e otto ibridi che avanzano, anche se lontani, nella loro direzione. Subito decidono di spegnere le loro fonti luminose per non essere identificati e osservando il comportamento dei nemici che subito sembrano dividersi in piccoli gruppi

Diario Campagna D&D V2.0

appostandosi nell'oscurità del grande ambiente coperti dalle enormi colonne.

Mentre osservano la scena il danger sense di Hiroshi rilevava la presenza di un essere sovrannaturale nel buio, che senza fare rumore fece rabbrividire dal freddo con la sua presenza mortale. Non sapendo che cosa fare il gruppo attende, immersi nell'oscurità e senza capire realmente la minaccia attendono, e sentono proferire la frase "ridateci il pugnale rubato" solo a quel punto Leif cercava nel suo zaino il pugnale che aveva fortunatamente raccolto nel tempio, lo passava a Hiroshi che lentamente lo posava sul buio pavimento.

La presenza ringraziava e si allontanava promettendo aiuto. A questo punto balena nella mente del gruppo che apprendo la grata gli spiriti non morti avrebbero potuto sbarazzarsi dei nemici. Gufus muovendosi in silenzio si avvicinava alla leva ed apriva la grata che cigolando si sarebbe alzata verso l'alto liberando le sei ombre contenute nella stanza. Furono veloci e silenziose, ma letali ed infallibili contro i soldati e le ombre che furono presi di sorpresa ed assassinati senza pietà fra urla di dolore, panico e paura.

Ioannes Iulianus muovendosi lungo la parete ad Est, con il gruppo, si diresse verso una porta metallica chiusa, la aprì ed entrò, non prima di aver detto a tutti che si trattava della via per raggiungere il Nodo Holdam. Invitò tutti di fretta ad entrare e sigillò con "bloccaporte" la via di accesso per impedire a chicchessia di entrare.

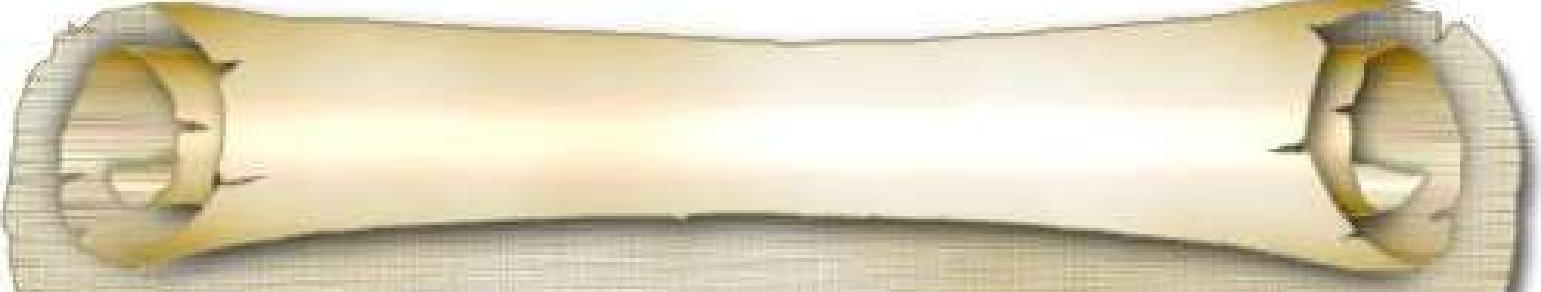
Dopo pochi metri, seguendo un corridoio gli avventurieri approdano a una stanza circolare il cui accesso è consentito da due porte metalliche, una di fronte all'altra. Il centro della stanza era occupato da un trono realizzato con un blocco di pietra verde, screziata. La parete era coperta da mosaici con disegni e scritte. La porta di fronte a quella da cui erano entrati era aperta e davanti all'ingresso, nella penombra qualcosa con dei tentacoli si muoveva, si trattava di una creatura, un Feyr.

Lo scontro con il mostro, anche se iniziato con una prova per evitare la paura innata causata dalla creatura, volge in breve per il gruppo, che liberato il passaggio scende lungo delle scale a chiocciola, Ioannes spiega che dai suoi studi si tratta di una struttura di collegamento tra questo livello e la zona più antica della città. Il sistema di accesso è costituito da 3 stanze sovrapposte e collegate fra loro che potranno dare l'accesso solo a chi riuscirà a carpirne i segreti.

I PG capiscono fin da subito che all'interno di ogni stanza circolare, con trono centrale e circondata da mosaici particolari devono effettuare delle azioni precise per poter magicamente far scorrere il trono che darà accesso ad uno scivolo a spirale che li porterà nella stanza successiva.

L'oggetto magico che permetteva il passaggio è il trono, che doveva essere usato in combinazione con un amuleto particolare ("amuleto del drago nascente") in possesso di Ioannes Iulianus. L'amuleto, che in combinazione con il trono emetteva un debole bagliore verdastro, serviva a mettere in comunicazione la mente di chi lo indossava con la magia del trono. L'utilizzatore sedutosi sul trono doveva compiere una

Diario Campagna D&D V2.0



particolare azione, diversa in ognuna delle 3 stanze. In ogni stanza vi erano tre disegni (mosaici) e una scritta sulla circonferenza più bassa della stanza. Il disegno davanti al trono era sempre lo stesso e rappresentava una figura umana con il corpo ricoperto di scaglie d'argento. Sul suo grembo un piccolo drago accucciato che era solo un ingrandimento dell'amuleto del drago e stava solo ad indicare la necessità di avere tale oggetto per accedere alla stanza. Inoltre la persona seduta aveva gli occhi chiusi, segno di una notevole concentrazione.

Gli avventurieri riescono con facilità, grazie alla loro saggezza e intelligenza, che cosa devono fare in ogni stanza fino al raggiungimento del terzo livello dove al posto dello scivolo invece si alzarono le pareti per farli giungere in un grande spiazzo sotterraneo illuminato dall'alto, delle dimensioni del campo degli antichi. La luce impediva loro di vedere il soffitto, che tuttavia si trovava piuttosto in alto. La luce diffusa dall'alto creava la piacevole, o fastidiosa, sensazione di trovarsi all'aperto. Tuttavia la temperatura troppo bassa per la stagione estiva e la forte umidità, rivelavano che il gruppo si trovava a parecchi metri sotto terra. Le pareti dalla stanza erano dipinte con trompe l'oeil (Rappresentazione ingannevole di oggetti o di spazi, tramite una meticolosa cura naturalistica o artifici prospettici e illusionistici.) raffiguranti una intricata foresta. Sei corridoi si aprivano nella parete dell'enorme stanza circolare. La sensazione era quella di trovarsi in uno spiazzo di una rigogliosa foresta, interrotta solo dalle sei gallerie ricavate tra gli arbusti. Tuttavia ovviamente la maestria del disegno, pur eccelsa, non era in grado di rendere vivo questo ambiente, che risultava falso essendo privo di movimento, di odori e di rumori.

Giunti in questo livello della città Ioanness, eccitato per il ritrovamento, ricordava al gruppo che era necessario muoversi verso Nord. Infatti, consultando antichi scritti, Ioannes Julianus si era accorto che l'antica città si estendeva anche sul lato opposto della città di Narghil. Sicuramente era dunque possibile attraversare la città per via sotterranea e giungere sull'altra lato, indubbiamente priva di nemici.

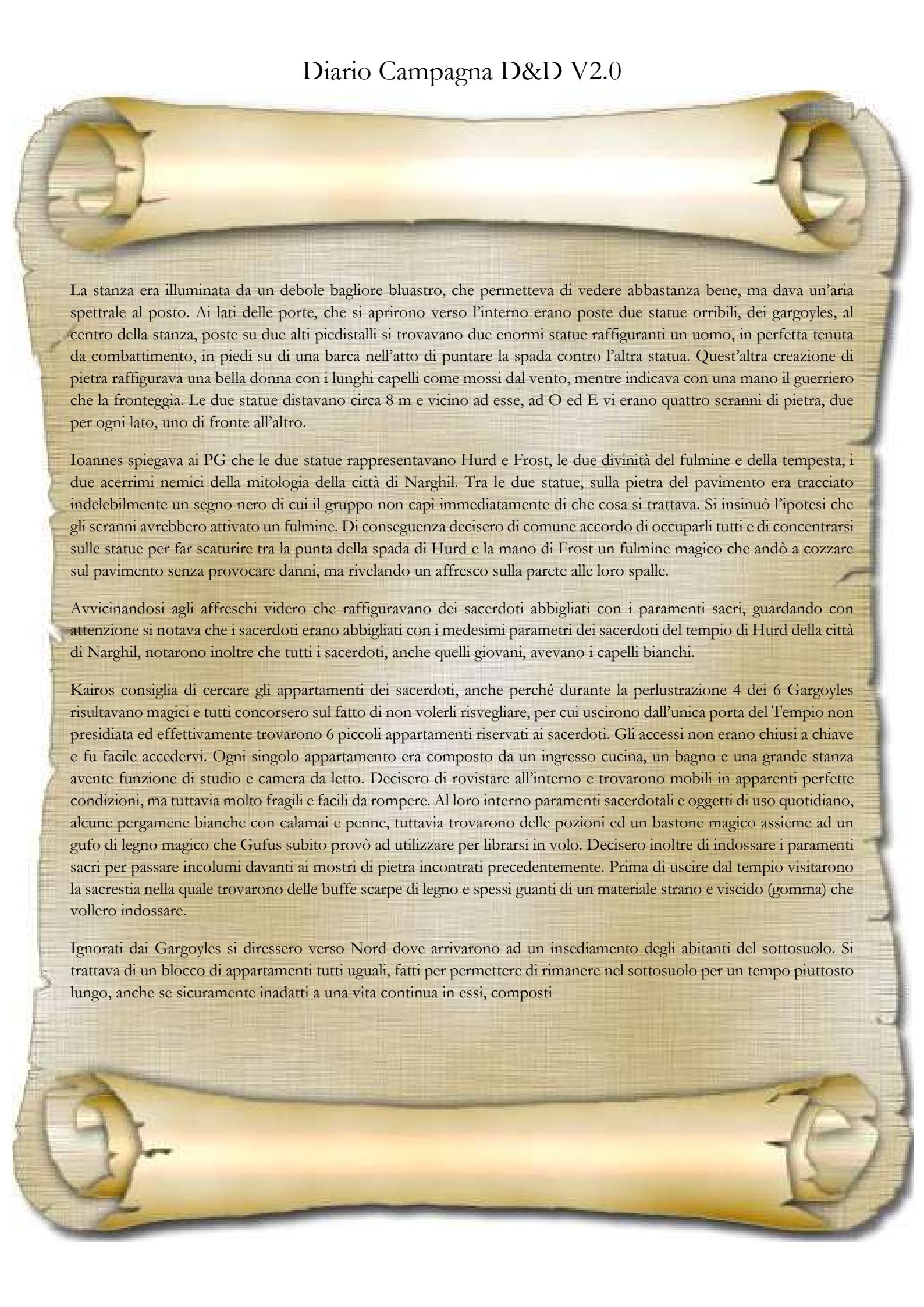
Imboccando il corridoio a Nord della piazza centrale, ben presto i finti alberi lasciarono il posto a corridoi ben costruiti e antichissimi. Il disegno degli alberi ben presto spariva ed il corridoio si presentava privo di decorazioni ed illuminato uniformemente da una luce bluastra diffusa che proveniva dal soffitto.

Ioannes avvertì che stavano entrando sicuramente nella Città Sotterranea degli antichi, in passato aveva fatto ricerche molto approfondite e rivelò di conoscere con certezza che li sotto erano custodite e depositate conoscenze andate perdute, comunicava che la struttura aveva circa 5000 anni.

Camminando lungo i corridoi di questa nuova struttura si accorsero come il tutto era in perfetto ordine e senza segni del tempo, come se ci fosse qualche tipo di "manutentore". Arrivarono nei pressi di un atrio che dava su un portone a doppio battente e dopo essersi assicurati che non ci fossero trappole decisero di aprire per visitare il luogo.



Diario Campagna D&D V2.0



La stanza era illuminata da un debole bagliore bluastro, che permetteva di vedere abbastanza bene, ma dava un'aria spettrale al posto. Ai lati delle porte, che si aprirono verso l'interno erano poste due statue orribili, dei gargoyle, al centro della stanza, poste su due alti piedistalli si trovavano due enormi statue raffiguranti un uomo, in perfetta tenuta da combattimento, in piedi su di una barca nell'atto di puntare la spada contro l'altra statua. Quest'altra creazione di pietra raffigurava una bella donna con i lunghi capelli come mossi dal vento, mentre indicava con una mano il guerriero che la fronteggia. Le due statue distavano circa 8 m e vicino ad esse, ad O ed E vi erano quattro scranni di pietra, due per ogni lato, uno di fronte all'altro.

Ioannes spiegava ai PG che le due statue rappresentavano Hurd e Frost, le due divinità del fulmine e della tempesta, i due acerrimi nemici della mitologia della città di Narghil. Tra le due statue, sulla pietra del pavimento era tracciato indelebilmente un segno nero di cui il gruppo non capì immediatamente di che cosa si trattava. Si insinuò l'ipotesi che gli scranni avrebbero attivato un fulmine. Di conseguenza decisero di comune accordo di occuparli tutti e di concentrarsi sulle statue per far scaturire tra la punta della spada di Hurd e la mano di Frost un fulmine magico che andò a cozzare sul pavimento senza provocare danni, ma rivelando un affresco sulla parete alle loro spalle.

Avvicinandosi agli affreschi videro che raffiguravano dei sacerdoti abbigliati con i paramenti sacri, guardando con attenzione si notava che i sacerdoti erano abbigliati con i medesimi parametri dei sacerdoti del tempio di Hurd della città di Narghil, notarono inoltre che tutti i sacerdoti, anche quelli giovani, avevano i capelli bianchi.

Kairos consiglia di cercare gli appartamenti dei sacerdoti, anche perché durante la perlustrazione 4 dei 6 Gargoyles risultavano magici e tutti concorsero sul fatto di non volerli risvegliare, per cui uscirono dall'unica porta del Tempio non presidiata ed effettivamente trovarono 6 piccoli appartamenti riservati ai sacerdoti. Gli accessi non erano chiusi a chiave e fu facile accedervi. Ogni singolo appartamento era composto da un ingresso cucina, un bagno e una grande stanza avente funzione di studio e camera da letto. Decisero di rovistare all'interno e trovarono mobili in apparenti perfette condizioni, ma tuttavia molto fragili e facili da rompere. Al loro interno paramenti sacerdotali e oggetti di uso quotidiano, alcune pergamene bianche con calamai e penne, tuttavia trovarono delle pozioni ed un bastone magico assieme ad un gufo di legno magico che Gufus subito provò ad utilizzare per librarsi in volo. Decisero inoltre di indossare i paramenti sacri per passare incolumi davanti ai mostri di pietra incontrati precedentemente. Prima di uscire dal tempio visitarono la sacrestia nella quale trovarono delle buffe scarpe di legno e spessi guanti di un materiale strano e viscido (gomma) che vollero indossare.

Ignorati dai Gargoyles si diressero verso Nord dove arrivarono ad un insediamento degli abitanti del sottosuolo. Si trattava di un blocco di appartamenti tutti uguali, fatti per permettere di rimanere nel sottosuolo per un tempo piuttosto lungo, anche se sicuramente inadatti a una vita continua in essi, composti

Diario Campagna D&D V2.0

da quattro locali: un ingresso - soggiorno, un bagno, una camera da letto e un grande studio, sufficiente ad accogliere almeno due tavoli e capienti armadi, oppure attrezzi ingombranti per esperimenti. Decisi a trovare qualcosa di utile rovistarono e trovarono in 2 stanze, distante l'una dall'altra, diversi monili e preziosi che raccolsero senza problemi, notarono come però uno alloggio fosse sempre bene in ordine e pulito.

Continuando l'esplorazione verso Nord iniziarono a sentire dello scrosciare dell'acqua e si avvicinarono ad una grata metallica sotto la quale scorreva un corso d'acqua pulita, non convinti deciso prima di esplorare una stanza attigua ed entrando sentirono un intenso rumore, simile ad un forte brusio. Il pavimento apparve trasparente, era di vetro, e sotto di esso si vedeva dell'acqua pulita che si muoveva in un costante mulinello. Osservarono attentamente la vasca che stava sotto i loro piedi e si accorsero che sul lato Nord provenivano tre grossi tubi che entravano nella stanza in cui c'erano loro. Si trattava probabilmente di un meccanismo che permetteva il continuo movimento dell'acqua nel canale artificiale che avevano visto in precedenza sotto la grata metallica. Tre grossi pulsanti permettevano di fermare o far ripartire il flusso d'acqua da ognuno dei tubi, e questo lo scoprirono dopo alcune prove.

Usciti dalla stanza delle pompe attraversarono la grata, dopo aver cercato trappole, e si diressero verso la stanza gemella che avevano intravisto prima, quella collegata dai tubi, ma capirono che fosse concepita nello stesso identico modo.

Vogliono però investigare sul tratto di canale artificiale pieno d'acqua che si vede sottostante la grata metallica incontrata prima nel corridoio. Uniscono le loro forze e ne divelgono una zona creando un'apertura sufficiente a far passare Hiroshi, che si cala e raggiunge il fondo del canale immergendosi nell'acqua che tuttavia è pulita e limpida. Non riscontrando problemi fa scendere anche i compagni, il mago ed il ragazzo che però usano un incantesimo per poter camminare sulla superficie dell'acqua.

Camminarono lungo il canale in direzione nord per circa 100 metri fino a raggiungere una banchina vuota alla quale è però ormeggiata una barca. Hiroshi si diresse verso la barca per controllare che fosse vuote mentre il resto del gruppo salì la banchina per guardare all'interno dell'ambiente che risultava vuoto ma dal quale provenivano alcuni rumori ritmici.

Nella stanza adiacente la banchina vi erano tre tavoli metallici ben puliti e un carrello di quelli utilizzati per il trasporto dell'argilla, Hiroshi fece ritorno informando i compagni che la barca risultava vuota ma molto sporca di avanzi di argilla. Inoltrandosi verso la fonte dei rumori vedono che su uno dei tavoli all'interno della stanza sta armeggiando uno strano essere dalle sembianze umanoidi, dalle sembianze proprio di statua di terracotta che qualcuno sembrava aver modellato sommariamente. Costruito con terracotta impastata con una sostanza azzurra leggermente fluorescente. Questa sostanza è non sembrava solo il legante per la sabbia, ma sembrava anche l'essenza vitale della creatura stessa, che armeggiava con delle utensili sul tavolo intento alla riparazione di un arto di terracotta, ignorando chi vi fosse attorno.

Il gruppo lo osserverà alcuni minuti con diffidenza vedendo scomparire all'interno di una porta adiacente camminando con un movimento lento e spigoloso ma preciso.

Diario Campagna D&D V2.0

Visitaroni quindi una stanza adiacente dove videro scaffali metallici contenenti alcuni stampi per le parti anatomiche dei servi di terracotta, nonché stampi più piccoli per le decorazioni dei corpi (soprattutto i disegni delle armature dei custodi). Inoltre erano conservate alcuni pezzi di argilla impastata raffiguranti parti anatomiche particolari, soprattutto mani e piedi, probabilmente particolarmente sottoposti a rottura e spesso necessarie di sostituzione.

Entrarono poi nella stanza dove si era diretto il servo di terracotta e non lo trovarono, al suo posto videro una grossa lastra di vetro che chiudeva l'angolo NE come se fosse un acquario. Al suo interno si trovava uno scranno di pietra di modeste dimensioni. Davanti ad esso un carrellino con il piano posto a pochi centimetri da terra. Una enorme porta chiusa dava sulla parete sud ed una piccola su quella ovest.

Il gruppo iniziò a fare congetture sul tipo di scopo avesse la teca di vetro, lo scranno di pietra ed il carrello, fino a quando Gufus trovò una leva situata sulla parete e attivandola fece spostare la teca di vetro dall'angolo permettendo di entrare.

Kairos senza paura alcuna chiese di entrare nella teca, che poteva ospitare un solo individuo, anche se il resto del gruppo era timoroso per una probabile trappola, ma sentendo delle vibrazioni positive il potente guerriero entrò e si sedette sullo scranno, fece richiudere la teca attraverso la leva sulla parete.

Tuttavia non successe nulla, anche se Kairos fece fondo a tutte le sue doti di concentrazione e saggezza, scoprì però che sulla sedia si trovava il comando per aprire l'enorme porta chiusa ermeticamente che conduceva alla stanza di fronte a loro, lo attivò e con un rumore sordo la porta si aprì scorrendo su un'intelaiatura di metallo rivelando al gruppo una stanza quasi buia, illuminata irregolarmente da tanti puntini luminosi sparsi sul pavimento generando una stupenda atmosfera da cielo stellato. I puntini luminosi coprivano anche numerose statue immobili, disposte ordinatamente in tutta la stanza.

Il gruppo di PG realizzò che si trattava del deposito dei servi di terracotta, vi erano sia servi che custodi in armatura, anche se in prevalenza servi, tutti del peso stimato di circa 400 kg.

I puntini luminosi che illuminavano irregolarmente la stanza erano i pezzi di intonaco luminoso caduti a terra e non puliti, né ripristinati nella loro posizione originaria. I servi adibiti alla pulizia non avevano probabilmente accesso a questa stanza e quindi il tempo aveva progressivamente deteriorato la stanza.

Dopo una breva consultazione il gruppo decide di non "risvegliare can che dorme" e quindi richiudono l'enorme portone e continuano la loro ispezione alla ricerca del servo di terracotta che era sparito, che però pochi istanti dopo appare aprendo la porta ed uscendo dirigendosi verso i tavoli di lavoro.

Visitando l'ambiente da cui era arrivato il servo videro che si trattava di una piccola stanza con rastrelliere su tutte le pareti contenenti attrezzi di grossolana fattura adatti a lavori umili. In particolare scope, palette, pennelli, cazzuole, martelli, secchi ... ovviamente delle dimensioni adatte ad essere maneggiate dai servi di terracotta.

Diario Campagna D&D V2.0

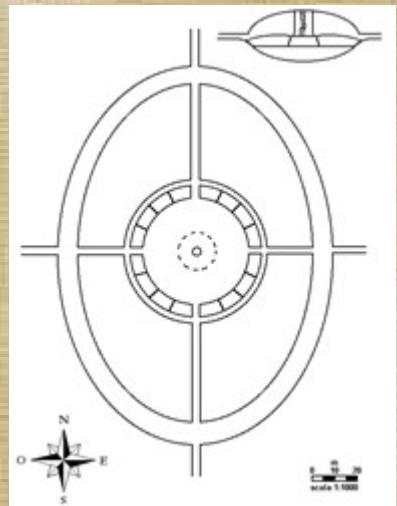
Sollecitati da Joannes di proseguire verso nord per poter uscire il prima possibile, il gruppo riprende a vagabondare verso nord uscendo lungo un corridoio che però rivela due porte con delle targhette troppo interessante per i maghi del gruppo, riportano nella lingua antica la dicitura "Biblioteca". Joannes rivela al gruppo che sicuramente all'interno di queste due stanze sono conservati libri molto antichi, probabile mira anche degli usurpatori delle North Island.

Aprendo la porta della biblioteca si imbatterono immediatamente in un custode di terracotta che bloccava l'accesso alla stanza. Indossando però le tuniche del tempio si fece da parte autorizzando il gruppo ad entrare. La stanza era circa quadrata. Il pavimento era ricoperto con alcuni tappeti non pregiati, stranamente in buone condizioni e le pareti erano state completamente intagliate per creare dei cubicoli, ricavando una biblioteca di pietra. I cubicoli erano pieni di libri rilegati in cuoio e di tubi di piombo, più o meno sigillati. Inoltre erano presenti 4 scrittoi con relative sedie e tutto il materiale per scrivere, anche se le pergamene erano ormai ridotte a brandelli e polvere. Sfogliando alcuni testi a caso nei vari settori Leif e Joannes capirono che la biblioteca era organizzata per argomenti. Erano presenti trattati di matematica, chimica, biologia, mineralogia, chirurgia, medicina, alchimia, erboristeria, religioni; cronache di esperimenti riusciti e non, con relative scoperte. Un intero scaffale era dedicato alla "essenza di vita".

Ingolositi da tanto sapere i due maghi chiesero al gruppo di potersi fermare per almeno un'ora, Joannes si preoccupò di dire al gruppo di non sottrarre nessun libro o pergamena perché appartenenti alla città di Narghil.

Leif poté trascrivere l'incantesimo "Segugio Invisibile" nel suo libro degli incantesimi mentre gli altri membri del gruppo si riposarono.

Ripresero il loro viaggio verso nord attraversando ancora una grata metallica sotto la quale scorreva un canale artificiale e proseguirono sino a raggiungere una gigantesca caverna artificiale di forma ovale sul cui fondo si trovava un grande lago di un liquido color ruggine in lento movimento rotatorio. Al centro si trovava una struttura cilindrica alta fino al soffitto con delle aperture nella parte più alta dalle quali filtrava una luce azzurragnola. Un largo camminamento procedeva lungo tutto il perimetro della caverna, mentre 4 ponti di pietra conducevano verso il centro lungo le direzioni cardinali. Appena entrarono sentirono un aroma rancido che appesantiva l'aria e la rendeva irrespirabile.



La struttura cilindrica al centro della caverna era circondata da una serie di stanze di varie dimensioni, chiuse da una porta. Queste stanze erano decorate all'esterno con fini disegni raffiguranti scene di vita quotidiana di umani, scene di guerra e draghi.

Joannes avvertì i PG che le porte di accesso erano chiuse e celavano le cripte degli antichi sovrani del regno. Le tombe

Diario Campagna D&D V2.0

probabilmente contenevano preziosi tesori ma erano custodite da temibili guardiani: gli abitatori delle cripte. Ioannes ammonì i compagni a non entrare nelle tombe, per evitare di profanarle e di risvegliare i leggendari guardiani che le proteggono.

Il gruppo proseguì da sud verso nord in linea dritta senza farsi distrarre da quello che vedevano, al centro della struttura cilindrica si trovava una colonna di materiale azzurrognolo brillante. Per terra erano stati disegnati due cerchi concentrici di diametri diversi che cingevano la colonna. Lo spazio tra i due cerchi era dipinto di rosso. Decisero che non sarebbe stato saggio fermarsi e proseguendo verso nord uscirono da questa enorme caverna artificiale imboccando un corridoio che però diversamente dagli ambienti precedenti era in uno stato di abbandono.

Incontrarono una porta nel corridoio e decisero di entrarvi perché riconobbero che la porta in legno battuto fosse l'accesso ad una prigione e spinti dal desiderio di liberare qualcuno la visitarono. Anche in questo luogo vi erano due custodi di terracotta a vegliare sull'accesso, ma non si mossero, posti a fare la guardia su due piccole anticamere alla prigione vera e propria.

Dall'anticamera si spostarono nella stanza successiva dove notarono delle sbarre che chiudevano ulteriormente la zona delle prigioni vere e proprie. Appese ad una rastrelliera vi erano due grosse chiavi e altre 12 piccole chiavi. I PG presero le chiavi ed aprirono le grate per ispezionare la zona dove però trovarono due antichissimi cadaveri nelle ultime due celle. I corpi erano ormai ridotti ad ossa consumate dal tempo e dalla fame dei topi, terminarono la loro visita nell'ultima stanza in fondo al corridoio, questa stanza era quasi interamente occupata da una grande vasca poco profonda ormai completamente ricoperta dalle muffe. Sul lato Nord vi erano tre buchi di circa 10 cm di diametro posti sul pavimento vicino al muro. Capendo che non ci fosse altro, il gruppo diresse la sua attenzione sul corridoio percorso in precedenza dove avevano visto un enorme portone, una volta aperto videro che si trattava di una enorme caverna, a prima vista una cava abbandonata. Al centro di essa si vedeva un debole chiarore che illuminava una struttura che attraversava completamente la stanza nel centro. Il gruppo decise di addentrarsi nella vecchia cava notando il ponte sospeso che attraversava la stanza. L'enorme buco centrale era costituito da una serie di gradini di 3 mt. Hiroshi scese il primo gradino di 3 mt, mentre Leif si lanciava il volo per arrivare fino alla passerella sorvolando il buco centrale e cercando di capire le dimensioni.

Hiroshi scendendo nel primo livello in basso si imbatté in un gran numero di ossa di vario tipo, per lo più sbriciolate. Realizzò che le ossa appartenevano a umani, piccoli animali ed esseri umani.

Leif, dall'alto, vide che sul fondo della cava, invece, si trovavano ossa molto più grandi e appartenenti ad animali dalla forma inconsueta e di dimensioni enormi come ali ed artigli. Arrivato alla passerella capisce che una delle due uscite porta sul corridoio principale a decine di metri da dove erano entrati per cui avverte il gruppo di raggiungerlo.

Nel frattempo dalla voragine, mentre Hiroshi si arrampicava per raggiungere gli altri alcuni scheletri si rianimarono approfittando della grande quantità di materia prima. C'erano sia scheletri di umanoidi che scheletri animali sparsi nella

Diario Campagna D&D V2.0

cava che iniziavano a rialzarsi per raggiungere la sponda della cava. Il gruppo però evade l'incontro ricongiungendosi sul passaggio principale e proseguendo verso nord.

Raggiunsero una stanza che a differenza delle altre era interamente scavata nella roccia e priva dell'illuminazione artificiale presente nei corridoi precedenti. Da essa dipartivano alcuni cunicoli scavati anch'essi nella roccia e completamente bui. Imboccando uno di questi stretti pertugi nella roccia gli avventurieri si trovarono in una enorme caverna di forma irregolare scavata nella roccia dove crescevano numerosi funghi di ogni tipo.

Nella caverna sentirono un odore dolciastro molto intenso, inoltre l'umidità e la temperatura erano leggermente superiori agli altri ambienti visitati. Girovagando in cerca di indizi notarono funghi molto grossi e più rigogliosi che emisero uno stridio acutissimo che attirò degli scarabei scavatori che vivevano nelle grotte attigue. I quali accorsero in pochi istanti, fatale fu l'intervento del misticò che usando la sua abilità di "parlare con gli animali" evitò uno scontro con il gruppo facendo ritornare sui loro passi le creature.

A questo punto il gruppo decise di spostarsi nella enorme grotta antistante dopo aver percorso un altro cunicolo ma senza trovare alcunché di interessante per poter uscire. Leif con i suoi incantesimi Draconici, imparati a Glantri, si fece crescere delle ali di drago sulla schiena e prese il volo verso l'alto, in cerca di un modo di uscire, aveva infatti notato che la volta della grotta non era visibile per cui voleva controllare meglio. Volando verso l'alto Leif seguì le larghe parti della caverna che si contorceva verso l'alto in diverse direzioni in lunghi e tortuosi giri, e dopo aver percorso circa 200 mt iniziò a sentire l'aria del mare che accarezzava il suo volto ed a vedere la luce del sole raggiungendo l'esterno sboccando in alcune grotte a strapiombo sul mare nel lato NE dello sperone di roccia su cui era stata costruita la città di Narghil.

Felice per la scoperta, Leif ritornò dai compagni ed uno a uno li condusse all'esterno ad eccezione di Ioannes che con Molson IV fecero in autonomia tramite un incantesimo del mago.

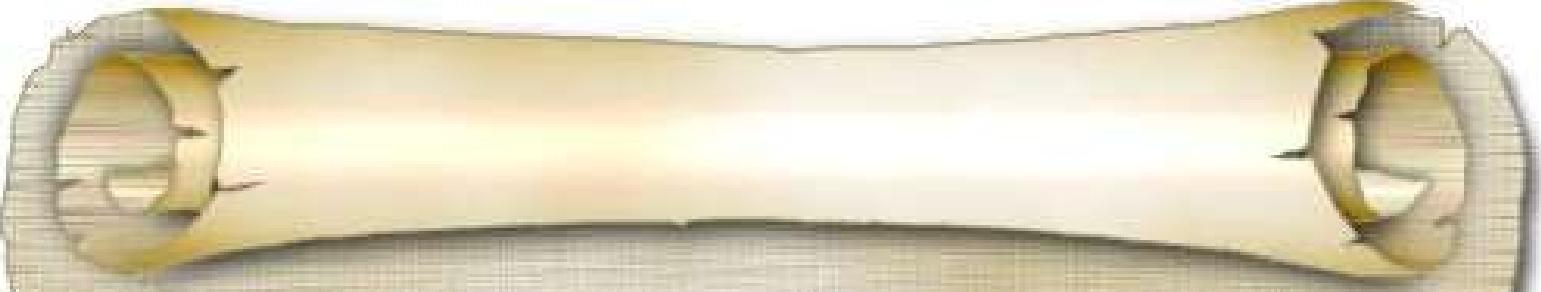
Gli avventurieri si ritrovarono su di un piccolo pianoro erboso poco distante dal mare da dove si potevano sentire il frangersi delle onde sugli scogli. Guardando a Sud vedevano la città di Narghil, separata da loro da un braccio di mare. Il porto della città era veramente vicino, tanto che potevano facilmente vedere le grosse navi da guerra con l'insegna gialla e blu del regno di North Island alla fonda nel porto. Intorno a loro numerose formiche si agitavano per caricare una grande quantità di materiale sulle navi. E così si allontanavano i tesori della città.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 8 Lunadain ore 14.00

Ioannes annunciava che adesso le loro strade si sarebbero divise: lui dovrà portare il principe in un luogo sicuro, dato che è l'unico legittimo erede e quindi l'unico che può reclamare il trono come suo, un giorno, forse. I PG si offrono di scortarlo a Specularum dal Rè Stephan ma bramano vendetta per il torto subito da Antimonio e dal regno delle North Island.

(Fine Avventura "La città perfetta" e "Tramonto di una Città")

Diario Campagna D&D V2.0



Il gruppo fa il punto della situazione per decidere che cosa fare ora che sono finalmente usciti e fuggiti dalla città di Narghil e non sono più inseguiti. Leif propone un piano per incastrare Antimonio il re dell'inganno, che viene appoggiato da Kairos il quale però, assieme a Gufus e Hiroshi, desidera prima fare rapporto al Duca Stefano Karameikos III per informarlo dei fatti, inoltre si ritiene più opportuno accompagnare il mago Ioannes ed il piccolo Molson IV in un luogo sicuro.

Per cui seguono al Estern Road, sicuri del fatto che non ci sono truppe, e visitano un contadino per chiedere aiuto con le cavalcature. Trovano una piccola fattoria dove il contadino riconoscendo Ioannes come il mago di corte si rende subito disponibile ad aiutarli con 4 ronzini ed un carretto per caricare il fieno.

In cambio Ioannes lo paga e gli dice di stare molto attento perché la città è caduta in mani nemiche e di prendere precauzioni per la sua famiglia, rincuorandolo nello stesso tempo dicendo che i rinforzi non tarderanno ad arrivare.

Riprendono quindi la Estern Road, che risulta per nulla trafficata, e all'imbrunire si accampano in una radura poco distante dalla strada maestra dove riposare e mangiare. Anche se avevano coperto le tracce del carro all'interno della vegetazione, di notte durante il turno di guardia del ladro, alcuni rumori attirano la loro attenzione. Nel buio Gufus sveglia subito il gruppo, in questo frangente concitato Hirosci non riuscendo a scorgere il nemico accende una torcia, il ladro invece utilizza una pergamena di infravisione e si getta all'inseguimento delle 6 sagome che si allontanano in direzione della strada maestra.

Ben presto di unisce Kairos che segue la luce di Hirosci, mentre Leif rimane a guardia dell'accampamento facendo da balia a Ioannes ed al ragazzo che non si erano accorti di nulla e dormivano ignari del pericolo.

Hirosci, grazie alla sua velocità di movimento, è il primo ad arrivare addosso a sei umani vestiti con le divise del North Island che si apprestano a salire sui loro cavalli. Usando il suo potere di "parlare con gli animali" intima ai cavalli restare fermi. Gufus nel frattempo arrivava e preferiva rimanere al limitare del bosco, a distanza senza farsi vedere, ed utilizzare il suo elmo di "controllo degli umani" per prendere il controllo del guerriero più grosso. Hirosci colpiva alle spalle uno dei militari che si stava accingendo a salire a cavallo e lo butta a terra ferito gravemente. L'ultimo ad arrivare è Kairos che preferisce usare "L'elmo del controllo animale" per dire a tutti e sei i cavalli di imbizzarirsi e colpire con gli zoccoli i loro cavalieri.

I cavalli imbizzarrendosi disarcionavamo così i loro cinque cavalieri, che cadendo a terra e successivamente colpiti dagli zoccoli dei loro cavalli, si ferivano gravemente. L'umano controllato con la sua spada finiva a morte il compagno ferito da Hirosci che giaceva a terra. I quattro superstizi capendo di essere ormai spacciati, in ginocchio chiedevano pietà per le loro vite a Hirosci e Kairos, tuttavia il guerriero controllato si abbatteva su di loro con cieca brutalità mozzando la testa ad uno di loro.

Kairos per incutere ulteriore paura si recava vicino ad un albero per issare un cappio e trascinava uno dei sopravvissuti



Diario Campagna D&D V2.0

per la spalla, nel mentre gli chiedeva ad alta voce per quale motivo lui avrebbe dovuto lasciarlo vivere visto quello che avevano fatto ai cittadini liberi di Narghil, in risposta il soldato diceva che stavano eseguendo degli ordini. Gufus impartiva l'ultimo ordine di morte al suo controllato che con due fendenti uccideva i due compagni rimasti sulla strada, questi prima di morire chiamavano il suo nome come per ridestarlo dall'evidente stato confusionale, ma non ci fu nulla da fare il silenzio calò nella notte.

Un cappio venne posto sul collo dell'ultimo soldato e Kairos fece cadere il ceppo sul quale il povero sventurato era salito, fra le lacrime e le richieste di pietà la corda si strinse mentre il corpo cadeva strozzandolo e rompendogli l'osso del collo. Hiroschi si avvicinò al corpo del malcapitato e si assicurò che fosse morto.

Rientrarono quindi al campo con l'ultimo soldato superstite controllato ancora da Gufus, lo legarono e imbavagliarono e aspettarono l'alba. Inoltre si portarono anche i 6 cavalli dei soldati.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 9 Gromdain

Il giorno successivo al sorgere del sole spiegarono a Ioannes ed al ragazzo quanto era accaduto la notte precedente, Hiroschi usò la sua abilità di parlare con gli animali per dire ai ronzini di ritornare dal contadino con il carretto, e fu così che mentre i ronzini ritornavano in direzione Narghil il gruppo proseguiva con l'ostaggio verso Specularum.

Poco prima del calare del sole avevano già raggiunto i confini di Specularum ed avendo incontrato delle guardie reali del Duca, che avevano riconosciuto il barone Kairos "salvatore del regno" si resero disponibili ad accompagnare il prigioniero nella capitale mentre il gruppo di fermava a mangiare e riposare in una locanda posta sulla Estern Road.

Il gruppo attorno ad un tavolo stava cenando quando Gufus notò dalla parte opposta, seduto in un angolo appartato ed in penombra, un tizio che attirò la sua attenzione.

Coperto da un cappuccio del mantello grigio calato sulla testa si vedevano solo i suoi occhi, una ciocca di capelli bianchi come la neve, di corporatura robusta aveva vicino a sé appoggiati sullo stesso tavolo una spada a due mani ed un arco lungo. Capendo di essere osservato ormai da tutto il gruppo lo straniero fece un lieve sorriso che poteva nascondere intenzioni amichevoli od ostili.

Leif chiamò l'oste e gli fece portare un boccale di sidro. Lo sconosciuto, ricevuto da bere, si alzò in piedi, il suo fisico raggiungeva tranquillamente il metro e novanta, e si diresse in direzione del tavolo degli avventurieri calando sulle spalle il cappuccio. L'essere che stava procedendo nella loro direzione aveva occhi viola, lunghi capelli bianchi, pelle abbronzata



Diario Campagna D&D V2.0

ed orecchie a punta. Subito Leif e Gufus riconobbero il loro vecchio amico d'avventura Linflas che con gran sorriso e battendo sulle spalle dei suoi amici disse "Beh? Non ditemi che non avete riconosciuto il vostro vecchio compagno d'avventura? E' davvero così corta la memoria degli umani? "

E fu così che Linfras si sedette al tavolo con gli altri, conobbe Kairos e Hirosci e gli vennero presentati Ioannes ed il piccolo Molson IV. Linfras rivelò come avesse dovuto ricorrere alle doti di una medium per rintracciare il gruppo. I PG, dopo aver mandato nelle camere a riposare il vecchio mago ed il ragazzo, spiegarono che cosa gli era successo a Narghil e come fossero andati gli eventi.

Dal canto suo Linflas spiegò al gruppo il motivo per cui li aveva cercati, rivelò loro di essere stato assoldato "contro la sua volontà" dal mago Bargle l'infame che probabilmente l'aveva usato per i suoi scopi caotici, però riferisce di non ricordare nulla di quel periodo durato circa 4 anni qualcosa aveva cancellato la sua memoria. Disse di essere riuscito a fuggire da una località vicino a Darokin dove dei monaci caotici, assoldati da Bargle, lo avevano probabilmente resuscitato; non si erano però accorti che l'anello del controllo che aveva al dito, probabilmente usato da Bargle per assoggettarlo, si era rotto durante lo scontro che gli aveva dato la morte, e così riuscì a fuggire. Nel raccontare questo fece rotolare l'anello rovinato sul tavolo affinché Leif lo potesse vedere e toccare come prova tangibile della magia spezzata. Aggiungeva inoltre che non ha idea di quello che avrebbe combinato sotto il controllo di Bargle ma che aveva intenzione, con l'aiuto dei suoi vecchi amici e dei loro compagni, di scoprire il suo passato e di dare la caccia a Bargle l'infame.

Kairos affermò che Bargle era un vero problema anche per il Duca Stefano III, nella lista dei nemici del Grand Ducato lui ricopriva il 4° posto, ma al momento le priorità per loro erano diverse come avevano avuto modo di spiegare a Linflas.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 10 Tserdain

In mattinata verso le 11:00 il gruppo fece il suo ingresso nella capitale Specularum, città sempre in fermento e piena di vita e di attività. In questo frangente il gruppo si divide per svolgere alcune attività individuali, Hirosci deve incontrare Noemi in una taverna, Gufus svolge diverse attività nella sua banca, mentre Leif si informa su alcuni oggetti ritrovati e raccolti a Narghil di cui non capiva le potenzialità. Kairos invece, in compagnia di Linfras, Ioannes ed il piccolo Molson IV si fa annunciare alla roccaforte ducale chiedendo udienza al Duca Stefano III.

Poco prima di mezzogiorno il gruppo al completo si ritrova alle porte della roccaforte pronti ad entrare, tuttavia Hiroshi in compagnia di Noemi avverte i compagni che deve partire immediatamente per risolvere dei problemi al suo monastero, causati dai monaci dell'oscurità, e deve farlo personalmente, per cui è costretto a partire immediatamente. Dopo aver salutato gli amici, a cavallo del suo grifone Hirosci e Noemi prendono il volo verso il cielo e scompaiono rapidamente all'orizzonte fra le nuvole bianche.

Diario Campagna D&D V2.0

Accompagnato dall'ammiraglio, ministro della guerra, Lucius Hyraksos, il Duca Stefano Karameikos III accoglie il gruppo nella piazza delle armi della roccaforte.

Di corporatura robusta, capelli e baffi di un intendo colore rosso con qualche striatura grigia e gli occhi azzurri il Duca nei suoi 50 anni, vestito con un abito sontuoso e raffinato, accoglie i PG in maniera informale quasi fossero suoi pari come a dimostrare la fiducia e la gratitudine che lui ha verso di loro. Presenta il ministro della guerra Lucius, sessantenne ma in ottima forma, di statura media e piuttosto grassoccello, capelli neri con striature bianche ed occhi blu, vestito con una cotta di cuoio leggera sotto a degli abiti comuni ed una spada sul fodero.

Mentre Il piccolo Molson IV veniva lasciato in custodia a delle giovani ancelle, il Duca condusse il gruppo nella sala delle riunioni all'interno del castello. Si fece raccontare tutti i dettagli delle vicissitudini incontrate dai PG mandati in missione da Narghil, quando venne a sapere che il suo amico Molson III era morto si ratrastri molto. Assieme al suo ammiraglio spiegarono agli avventurieri i piani per liberare Narghil dagli invasori, un contingente di truppe del Granducato composto da truppe Umane ed Elfi avrebbe iniziato ad avanzare da terra, mentre alcune navi avrebbero effettuato un contrattacco dal mare verso la flotta nelle Nord Island.

Percependo che il gruppo avesse dei risentimenti di vendetta verso il mago nemico Antimonio Rè dell'inganno propose di mandare i PG in territorio nemico, con la possibilità di partire la notte stessa a bordo di un vascello, per eliminare l'oscuro individuo, ritenuto dagli informatori del Duca concusa dell'invasione della città di Narghil influenzando le decisioni del Rè Enfas. Ioannes si inserì nel discorso rafforzando le informazioni del Duca asserendo che quel "tizio" arrivato poche settimane prima alla corte dell'ormai defunto Molson III avrebbe dissimulato le sue fattezze fisiche con un oggetto magico, Ioannes asserì che l'Antimonio visto dai PG nella sala delle ceremonie a Narghil quel nefasto giorno non era lo stesso Antimonio che Ioannes aveva conosciuto in precedenza. Per cui secondo il suo parere nessuno aveva certezza del suo vero aspetto e di conseguenza impossibile da identificare. Tuttavia il Duca Stefano III, tramite le sue spie, dice di avere una pista che potrà far avvicinare ai PG, un contatto talmente riservato che per motivi "riservati" non si potrebbe muovere dal territorio in cui si trova ma che vuole collaborare per l'eliminazione del Rè degli inganni, il nome del contatto è Cirria.

Le spie sanno che Antimonio non si trova più a Narghil e che è stata assoldato una squadra di gnomi che con la loro "trivella" meccanica stanno forando il "campo degli antichi" probabilmente alla ricerca di qualcosa di importante, probabile vera missione finale dell'invasione della città. A tal proposito Leif e Ioannes rinforzano questa ipotesi asserendo che conoscenze molto antiche e potenti giacciono nelle profondità della città in quella che viene chiamata la "città degli antichi", se finissero in mani nemiche darebbero molto più potere a chi ne verrebbe in possesso.

Il ministro della guerra inoltre legge un report su Antimonio, frutto di ricerche incrociate con ambasciatori presenti in altre regioni, il rapporto riporta ulteriori dettagli della vita del mago "Antimonio è cresciuto nei quartieri malfamati della grande città libera di Pefrehan, dove ha trascorso molti anni lottando per sopravvivere. Sempre appassionato di fare

Diario Campagna D&D V2.0

scherzi agli altri, i suoi scherzi divennero gradualmente sempre più pericolosi. Alla fine divenne famoso presso le autorità locali. Era pronto a lasciare definitivamente la città in cerca di avventure quando uno zio perduto da tempo si presentò con una grande ricchezza, Antimonio lasciò la città con suo zio il giorno successivo e non fu mai più visto né sentito a Pefrehan”.

Il piano dell’ammiraglio Lucius Hyraksos consiste nel far approdare nelle coste delle North Island il gruppo a bordo di una piccola imbarcazione, verrà fornita al gruppo una mappa della zona, dove andare per incontrare l’informatore Cirria, un oggetto magico “un sasso di colore blu” che potrà essere utilizzato per farsi recuperare una volta terminata la missione o nel caso il gruppo voglia lasciare la missione per forza maggiore.

Linflas coglie l’occasione per consegnare una lettera affinchè venga recapitata ad Alfheim da consegnare ad una certa Dama Shurengyla.

Gli avventurieri colgono l’occasione per chiedere al Duca se possono ricevere degli equipaggiamenti per la missione, anche in prestito, e Stefano III si riserva di parlarne con i suoi consiglieri di farglieli avere nel vascello, poco prima della partenza stimata alla mezzanotte dello stesso giorno, alla baia specchio.

L’incontro ebbe termine ed il Duca prese congedo non prima di aver stretto la mano ad ogni PG ed aver augurato loro di eliminare Antimonio, chiamando il suo ciambellano fece accompagnare gli avventurieri nelle stanze dedicate agli ospiti di prestigio del castello dove ognuno di loro avrebbe potuto attendere la mezzanotte preparandosi al viaggio. Ioannes ringraziò il gruppo per tutto quello che avevano fatto per lui ma in special modo per il piccolo Molson IV e rinnovava la sua promessa di rivederli nella Narghil liberata una volta terminata questa brutta storia.

E venne la mezzanotte, il gruppo accompagnato dall’ammiraglio Lucius Hyraksos si incamminò in direzione del porto che a quell’ora era immerso nella quiete della sera; arrivati ad un grosso veliero i quattro eroi salutarono l’ufficiale e salirono a bordo accolti dal capitano e dalla ciurma. Vennero assegnate loro delle cabine singole sottocoperta all’interno delle quali trovarono un piccolo scrigno, dono del Duca Stephan, con all’interno delle pozioni utili alla missione.

Gufus avvertì subito il gruppo che avrebbe fatto un sopraluogo “furtivo” sul ponte per controllare che tutto fosse regolare non appena il veliero fosse uscito dal porto.

Le onde del mare cullando l’imbarcazione, governata dai sapienti marinai del Granducato, uscì leggera dal porto e dopo aver spiegato le vele si mise sulla rotta prestabilita. Il comandante fece avvertire il gruppo che il trasbordo sulla nave successiva sarebbe avvenuto la notte successiva per cui diede loro il consiglio di riposarsi.

Nel frattempo la ricognizione di Gufus diede esito negativo per cui andò a riposarsi tranquillo e sereno.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 11 Moldain

Il giorno di navigazione si rivelò tranquillo e anche il mare calmo, benché alle porte dell’inverno, non interferì

Diario Campagna D&D V2.0

con il viaggio. Leif approfittò del tempo libero per consultare la Sfera di Cristallo di Glanti per percepire informazioni riguardanti l'ubicazione di Antimonio, tuttavia le visioni risultavano imprecise e confuse come se esistesse una sorta di protezione alla posizione che ne impedisse la rilevazione; solo una visione gli provenne nitida, vide una radura molto grande con una chiazza di erba avvizzita e secca. Dopo l'imbrunire il capitano avvertì i PG di prepararsi in quanto avrebbero raggiunto l'imbarcazione successiva a breve.

Fermi sul ponte, sferzati dall'aria fresca della sera, gli avventurieri scrutavano nell'oscurità davanti a loro cercando di scorgere la sagoma dell'imbarcazione che li avrebbe scortati fino ai regni del North Island; all'improvviso dei segnali luminosi si resero visibile nel nero più nero, erano dei bagliori ritmici che uscivano delle lanterne, il segnale prestabilito per l'incontro, e così fu.

La sagoma lignea di una imbarcazione da trasporto merci fece capolino nell'acqua e si affiancò al grosso galeone del Granducato, cenni di intesa fra il capitano e la ciurma dall'altra parte stabiliva l'accordo e gli intenti. Brevi saluti in un dialetto straniero consacraronon il momento solenne in cui i 4 eroi attraversarono, passando tramite una passerella di legno, le due imbarcazioni raggiungendo il ponte della piccola nave da trasporto merci.

Mentre il galeone si allontanava per il suo viaggio di ritorno a Specularum, i PG furono accolti da un marinaio che doveva essere il capitano che si presentò come Norton, dalle vesti poco curate, che dopo aver chiesto di seguirlo sulla sua cabina si assicurò che avessero le pietre per il futuro recupero. Si dimostrò rassicurante e professionale mentre spiegava loro dove li avrebbe fatti sbarcare all'imbrunire del giorno successivo, di rimanere nascosti sottocoperta, fra le merci trasportate, di non uscire durante il giorno e di non temere per la loro incolumità perché assicurò di essere fedele al Duca Stefano Karameikos.

Trovandovi in questa situazione il gruppo stette in allerta, si accomodò sulla stiva dove li attendevano delle comode amache appese alle pareti in uno spazio alquanto confortevole per una imbarcazione di quel tipo. Venne servita loro la cena dall'equipaggio e proseguirono la nottata senza interruzioni.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 12 Nytdain

Il viaggio proseguì il giorno successivo senza intoppi sebbene il gruppo fosse cosciente di essere in "terra nemica" dal numero di imbarcazioni di tutti i tipi, che erano riusciti a scorgere di soppiatto sbirciando sul ponte, che di ora in ora incontravano vicino alle coste delle North Island.

Rinfrancati dal pranzo di metà giornata ormai si stavano preparando all'appoggio sulla terra ferma. Il sole lasciò il passo al tramonto e sulle acque gelide calò nuovamente il buio; il capitano avvisò il gruppo di prepararsi perché dovevano prendere una piccola scialuppa sulla quale vi erano due marinai che li avrebbero portati sugli scogli.

Senza che nessuno fiatasse la piccola scialuppa si diresse verso gli scogli con a bordo i PG. Solo il rumore dei remi nell'acqua spezzava il silenzio di quell'attimo pieno di nervosismo.

Finalmente toccarono terra fra degli scogli frastagliati ma facili da risalire, si diressero subito verso la prima strada battuta, e come erano stati avvisati, raggiunsero in fretta un piccolo villaggio dove li attendeva il "contatto" per la loro missione. Il piccolo villaggio, già parzialmente illuminato, era percorso frettolosamente dagli locali che rientravano nelle

Diario Campagna D&D V2.0

loro abitazioni o che si recavano in una taverna la cui scritta era ben visibile "L'Alzata". I PG si diressero immediatamente all'incontro con trepidazione e senza dare nell'occhio entrarono.

L'aria fresca della sera si mescolava all'odore di legna bruciata e cibo cucinato quando aprirono la porta della taverna. Il crepitio del fuoco accoglieva i loro sensi, e il brusio delle conversazioni riempiva l'ambiente di una calda, confortevole confusione.

La taverna era un luogo semplice, con travi di legno scuro e pareti di pietra grezza. L'atmosfera era quella tipica delle serate tranquille, con viandanti e contadini del posto seduti ai loro tavoli a sorseggiare birra o vino. Alcuni parlavano a bassa voce, altri ridevano forte. Il fumo si arricciava lentamente verso l'alto, confondendosi con le ombre delle travi del soffitto.

I loro occhi scrutavano la stanza, cercando la misteriosa informatrice, che dovrebbe essere stata qui ad attenderli. Vicino al focolare, che irradiava una luce danzante e calda, notarono una figura seduta da sola a un tavolo. Si trattava di una giovane donna con la pelle di un insolito grigio pallido. I suoi lineamenti erano delicati, ma l'espressione del suo viso tradiva una certa inquietudine. Indossava abiti da contadina, modesti e semplici, il cappuccio abbassato sopra i capelli scuri che ricadevano sulle spalle. Le sue mani erano appoggiate sul tavolo, stringendo una coppa di legno vuota, come se fosse stata in attesa da tempo. Leif avvertì che la ragazza non era umana, aveva qualcosa a lui familiare.

Nessuno sembrava farle caso, come se la sua presenza fosse insignificante per gli altri avventori. Ma c'era qualcosa in lei che colpiva immediatamente: forse era il contrasto tra il pallore della sua pelle e la luce del fuoco, o forse era il silenzio in cui era immersa, in netto contrasto con il resto del locale.

La donna alzò appena lo sguardo quando il gruppo si avvicinò, gli occhi seri e profondi. Non sembrava sorpresa di vederli, come se sapesse già che sarebbero arrivati.

Si presentò, il suo nome era Cirria, invitò i PG a sedervi ed iniziò a parlare con voce calma, ma piena di dolore e frustrazione, mentre rivelò la sua storia:

"Recentemente, ho sentito sussurri di un attacco alla città di Narghil. Le voci si sono diffuse rapidamente, e ho appreso che dietro quell'attacco si nascondeva una figura ambigua: il Re Enfes, con il suo esercito di infiltrati. Tra loro... c'era proprio Antimonio. La notizia mi ha scossa profondamente. Non solo per la sua pericolosità, ma per il fatto che il mago che ha distrutto la mia famiglia ora minaccia anche gli innocenti.

Sapendo di non poter affrontare tutto questo da sola, ho contattato la rete di informatori di Karameikos. Loro stessi stavano cercando informazioni sul coinvolgimento di Antimonio nell'attacco a Narghil. Pare che abbia agito nell'ombra, utilizzando la sua magia per nascondere le sue vere intenzioni, manipolando il corso degli eventi. Non sappiamo ancora quali siano i suoi scopi finali, ma è chiaro che le sue ambizioni non si fermano solo a me e alla mia famiglia. Antimonio

Diario Campagna D&D V2.0

è un pericolo per tutti.

Ho condiviso con rete di informatori di Karameikos ciò che sapevo del mago e del suo passato, e loro mi hanno promesso aiuto. Avevo bisogno di qualcuno capace, qualcuno che potesse sfidare Antimonio prima che causi ulteriori danni, sia alla mia famiglia che a questo mondo. Ora il destino sembra averci uniti.

Se deciderete di seguire le mie indicazioni, non solo avrete l'opportunità di salvare mio marito Cumulus, ma anche di fermare un uomo che, se lasciato agire, porterà rovina sulle vostre terre. Questa non è solo una questione personale: riguarda il futuro di molti, e la missione che state per affrontare è cruciale per fermare un male che si diffonde come un'ombra silenziosa."

Cirria fece una pausa, il suo volto tradiva l'ansia per il futuro, ma c'era anche una scintilla di speranza negli occhi. Rivelò di essere un Drago delle Nuvole e di aver bevuto una pozione di polymorph selfe per poter incontrare il gruppo in questo luogo, poi continuò con il racconto:

"Molti anni fa, quando il mio compagno Cumulus era ancora giovane e la sua tana un rifugio di pace tra le nuvole, un mago umano, di nome Antimonio, si avvicinò alla sua casa. Inizialmente, sembrava amichevole. Parlava di conoscenza, di magia, e Cumulus, curioso e fiducioso, gli concesse di visitare il suo tesoro. Ma presto, l'avidità del mago ebbe la meglio. Antimonio fu sorpreso a rubare dalle ricchezze all'interno della caverna. Cumulus si arrabbiò, e tradito, lo scacciò dopo un breve combattimento dove lo sconfisse facilmente, lasciandolo fuggire umiliato. Antimonio non si arrese. Col tempo, crebbe in potere, ma anche nella sua arroganza. Credeva che, con le nuove conoscenze acquisite, avrebbe potuto distruggere il mio compagno o, peggio ancora, carpirgli dei segreti. Lo sottovalutò. Cumulus non era più solo. Con me al suo fianco e i nostri due giovani, Nimbus e Stratos, nati da poco, il mago si trovò nuovamente sconfitto.

Ma Antimonio non si scoraggiò. La sua ambizione era più grande della sua prudenza. Tornò una terza volta, stavolta preparato con nuovi incantesimi e con il cuore pieno di odio. Tese un'imboscata a Cumulus mentre volava solitario tra le nuvole. In un crudele duello, il mago riuscì a sconfiggerlo e, con una gabbia magica, lo imprigionò, portandolo via verso una destinazione sconosciuta. Dal 22 di Eirmont circa 17 giorni fa, io e i miei figli siamo rimasti soli, senza sapere dove si trovi Cumulus o se sia ancora vivo.

Ho cercato di rintracciarlo, ma l'unico indizio che ho è una mappa, persa da Antimonio durante l'ultimo scontro. Non conosco la sua esatta posizione, ma sono sicura che conduce alla sua fortezza, un luogo dove potrebbe aver nascosto il mio compagno."

Cirria estrasse dalla sua tunica una mappa disegnata a mano, carica di simboli enigmatici. La porse con mani tremanti, ma la sua determinazione era evidente, la disposò al centro del tavolo, poi continuò dicendo:

"La mappa è nelle vostre mani. Seguendola, passando da un punto di riferimento all'altro, potrete trovare la fortezza di

Diario Campagna D&D V2.0

Antimonio. Io non vi accompagnerò perché non posso lasciare da soli i miei figli per troppo tempo; sono ancora giovani e deboli, e hanno bisogno di cure costanti.

Io... non posso farlo da sola. Ma con il vostro aiuto, c'è una speranza."

Cirria offrì ai PG tutto ciò che era in suo potere da concedere come pagamento per il ritorno sicuro di Cumulus. La sua carnagione grigio pallido cambiò notevolmente in rosa rosato non appena capì che il gruppo l'avrebbe aiutata, e consegnò con entusiasmo la mappa rivelando al gruppo, dopo aver elucubrato sui simboli riportati sulla mappa che il primo simbolo fosse proprio Selten "Città delle Tre Torri" famosa per l'antico triangolo di torri che circonda le sue mura, e poco lontana da lì.

Cirria quindi organizzò un luogo di incontro dove lasciare un messaggio sul successo o sul fallimento della missione, non rivelando la posizione della sua tana e si congedò.

Il gruppo decise di mettersi letteralmente in cammino verso Selten seguendo l'unica strada che usciva dal paese, prima che facesse troppo tardi e le strade diventassero poco sicure.

A meno di un'ora di cammino arrivarono alle maestose mura di Selten, incontrarono la guardia cittadina alle porte della città che li avvertì, in quanto stranieri, di non inoltrarsi fuori dalla città nella zona boschiva in quanto di recente avevano subito degli attacchi da parte di creature strisciati non meglio definite dai pochi che li avevano visti, avvertivano il gruppo che la guardia cittadina stava cercando dei gruppi di avventurieri per indagare sull'accaduto e risolvere, assieme alle autorità, il fastidioso problema.

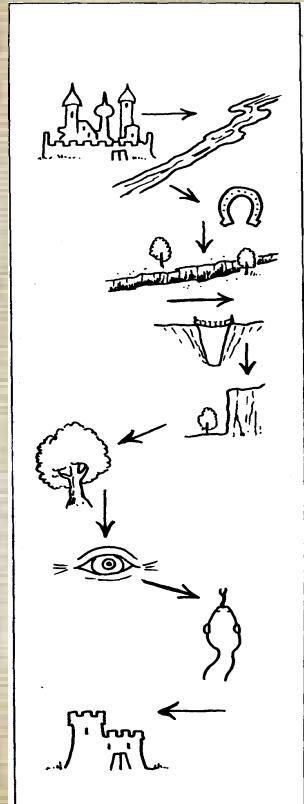
Tuttavia i PG evadono il racconto della guardia, che pone poche domande, e si allontanano alla ricerca di una locanda dove potersi riempire la pancia e rilassare le membra. Trovano un posto tranquillo dove cenare e affittare per la notte una unica stanza dove potersi riposare, il tutto senza attirare particolari attenzioni.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 13 Loshdain

Il giorno successivo, dopo aver saldato il conto alla Locanda, i PG si fanno indicare un commerciante di cavalli per poterne acquistare 4 da utilizzare per il viaggio.

Trovano poco lontano da dove avevano dormito chi vende loro 4 cavalli e fra una trattativa ed una chiacchera chiedono dove si possa trovare in zona un grade corso d'acqua, gli viene risposto che c'è il fiume Tyrasi proprio a sud di Selten, descritto come un fiume possente ed impietoso.

Si dirigono quindi a Sud lasciando la città delle Tre Torri alle loro spalle e dopo pochi chilometri trovano a sbarrare il loro percorso il fiume descritto in precedenza dal venditore di cavalli, che scorre da est verso ovest.



Diario Campagna D&D V2.0

Il Tyrasi si presenta loro in tutta la sua maestosità, largo fino ad 800 mt in alcuni punti, non era attraversabile attraverso un guado in quanto la corrente dell'acqua era effettivamente molto forte e turbolenta, per cui i PG decidono di seguirne il corso verso Ovest alla ricerca di un possibile guado. Durante il loro tragitto sporadici incontri con gruppi di locali diretti verso la città, di cui non si curano. A circa metà giornata trovano un enorme ponte di pietra che permette l'attraversamento dalla riva opposta che decidono comunque di seguire alla ricerca di qualcosa che possa assomigliare ad un ferro di cavallo.

Seguendo la riva opposta, verso l'imbrunire, il possente fiume iniziava a scorrere sempre più velocemente e i suoni dell'acqua che si infrangevano diventavano più forti più avanti. Mentre affrontavano la curva successiva, uno spettacolo magnifico inebriava i loro occhi. L'enorme fiume lasciava il posto ad una fantastica cascata semicircolare. Fumi si innalzavano da trecento metri più in basso per formare uno splendido arcobaleno sopra le cascate a ferro di cavallo. Volando tra le nuvole e le nebbie c'era un drago molto grande che iniziava una pericolosa picchiata verso il fondo della cascata. Tuffandosi velocemente, stava per toccare l'acqua quando improvvisamente si dissolse nella nebbia. Sicuramente un Drago mai incontrato dal gruppo che capì subito che quello non era una creatura normale.

Decisero di accamparsi per la notte poco lontano dalla cascata Tyrasi fra alcune rovine che davano riparo, ma poco dopo il loro insediamento furono destati da un rumore violento e profondo poco lontano da dove si erano fermati.

Il drago che avevano visto in precedenza si era calato a circa 20 mt da loro e stava cercando qualcosa; subito Leif decise di andare ad investigare, usò il potere della magia per schermarsi dal Drago e gli andò incontro parlando in draghesco. Da subito intuì che la giovane creatura di stazza adulta era molto curiosa, si scambiarono alcune frasi nelle quali Leif cercò di capire se il drago fosse amichevole od ostile e se potesse essere di aiuto per la loro missione. Scoprì che si trattava di un drago della nebbia, Wispus, che viveva a nord lontano da quella cascata e che gioiva nel cavalcare le termiche, nulla di più riuscì a carpire di interessante. Tuttavia Leif invitò il Drago a farsi rivedere il giorno successivo per approfondire la conoscenza, il Drago annui e si librò in volo scomparendo nel buio della notte in mille goccioline di nebbia finissima. Per il resto la nottata proseguì serena anche se preventivamente vennero fatti dei turni di guardia.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 14 Soladain

Il giorno successivo decisero di proseguire per sud alla ricerca di una crepa sul terreno ed ancora una volta, il suono dell'acqua che scorreva incontrava il loro orecchio. La foresta rigogliosa finalmente cedeva e cominciava a sfoltirsi. Davanti a loro, una gola colossale tagliava il terreno. Centocinquanta metri sotto di loro, un altro fiume impetuoso nella foresta scorre verso est.

La gola enorme era larga circa 100 mt in quel punto, il gruppo decise di seguirne la sponda dirigendosi verso est.

Dopo aver viaggiato per diverse ore attraverso una foresta insignificante a lato del profondo dirupo, vedevano un antico ponte di corde e assi che attraversava la gola davanti a loro. Il ponte era smosso dal vento e non ispirava una sensazione di fiducia.

La gola era larga 90 mt e profonda 120 mt. Il ponte, in realtà lungo 110 mt a causa del grande avallamento, era largo circa 6 mt e relativamente robusto.

Diario Campagna D&D V2.0

Seppur con molta titubanza i PG decisero di attraversarlo uno alla volta accompagnando a piedi il loro cavallo. Le assi scricchiolavano e le vecchie corde consumate si allentavano sotto il gravare del peso ma tutto filò liscio ed il gruppo raggiunse il lato opposto del ponte senza problemi.

Ora erano alla ricerca di un altopiano, come riportato sulla pergamena, per cui decisero di proseguire verso sud, pochi chilometri dopo una radura si aprì nel fitto fogliame lo sguardo spaziò verso l'immensa scogliera davanti a loro. Un enorme altopiano in mezzo al nulla con un sentiero costeggiava il fondo della scogliera. Centinaia di metri sopra di loro, una strana creatura simile a un drago stava volteggiando sopra l'altopiano, la creatura fu riconosciuta essere uno pteranodonte, un grande dinosauro volante. L'altopiano si elevava a 610 mt sopra il suolo della foresta e le scogliere non potevano essere scalate con nessun mezzo normale, nemmeno da un ladro. Il gruppo decise a seguire la strada e non investigare ulteriormente alla ricerca del prossimo indizio, un albero.

In piedi come un dio della foresta, un albero incombeva davanti al gruppo. Con un diametro di circa 9 metri, faceva impallidire tutto ciò che gli era accanto. L'albero poteva facilmente essere l'entità vivente più grande e più antico nel raggio di centinaia di chilometri.

La conifera era alta 130 mt e completamente innocua. Per cui Gufus e Linflas decisero di arrampicarvisi senza grosse problematiche per avere una visuale migliore della foresta e dei dintorni. Furono in grado di vedere la parete del dirupo a est, il fiume Kidpery a nord, e solo foresta e ancora foresta a ovest e a sud. Mentre Kairos e Leif rimasero vicini alla base dell'albero per cercare indizi sulla corteccia o vicino alla base. Il gruppo ancora di stava chiedendo che cosa volesse simboleggiare l'occhio disegnato sulla pergamena, l'indizio successivo, quando il guerriero trovò lo stesso simbolo intagliato sulla corteccia con una freccia indicante la direzione sud, senza altre spiegazioni.

Decisi a non fermarsi prima del calare del sole, vollero proseguire ancora per qualche chilometro verso sud, gli alberi si aprirono e davanti ai PG si trovava un bellissimo lago nella foresta. Al centro del lago, una isoletta di terra, ospitava le rovine di un antico mastio. Una grande canoa sulla spiaggia di fronte a loro e una canoa simile sull'isola indicavano che forse le rovine non erano deserte. Avvicinandosi per controllare videro che la canoa era abbastanza grande da trasportare tre umanoidi di grandi dimensioni o quattro umani di taglia normale. Tuttavia, c'erano solo tre grandi serie di remi.

La spiaggia era fatta di pura sabbia bianca. Numerosi piccoli granchi d'acqua dolce strisciavano lungo la superficie, tuffandosi nelle loro tane quando qualcosa si avvicinava.

Il gruppo si concentrò sulla costruzione fatiscente al centro dell'isoletta che era stranamente deserta, per questo motivo qualcuno gettò delle razioni di cibo in acqua per assicurarsi che sotto la superficie non vi fossero pericoli nascosti; accadde però che vi fu un ribollire causato da piccoli vermi che gettandosi sul cibo se lo divorarono come avrebbero fatto dei pesci piranha.

Per questo motivo Leif volle investigare utilizzando la sua sfera di cristallo e dopo essersi concentrato vide, nascosti dalle mura, dei ciclopi pronti a tendere una imboscata armati di clave.

I PG architettarono un piano per far uscire allo scoperto gli abitanti dell'isola, per prima cosa Leif avrebbe creato una

Diario Campagna D&D V2.0

illusione spettrale da inviare sull'isola, nel contempo Gufus avrebbe usato una urna magica per evocare un elementale della terra che avrebbe scagliato contro i nemici, mentre Linflas e Kairos avrebbero agito a distanza con armi da lancio ed altri incantesimi offensivi.

Il piano riuscì pienamente perché non appena l'illusione si avvicinò alla sponda dell'isola 4 ciclopi energumeni alti meno di 3 mt uscirono dai loro nascondigli armati di pesanti clave per combattere la presenza; tuttavia, scoprirono con amara sorpresa che si trattava di un'imboscata perché furono colpiti da diversi dardi incantati, frecce di arco e balestra ed furono ingaggiati corpo a corpo da un grosso elementale della terra.

Perirono in fretta mentre continuavano ad uscire altri 6 ciclopi, e successivamente altri 10 nei round successivi; il gruppo incalzava con energia impiegando fulmini magici e anche una palla di fuoco che fu l'epilogo quando venne allo scoperto anche quello che sembrava il leader dei ciclopi un mostruoso essere di 6 mt che scagliava massi in direzione del gruppo, mentre alcuni dei suoi compagni lanciavano pensanti lance in direzione dei PG.

Prima che il combattimento finisse uno dei grossi massi lanciati dal leader colpì pesantemente Gufus che si ritirò dal combattimento per guarirsi.

Dalla sponda del lago la scena che si dipanava era una strage di corpi fumanti, trivellati e contorti dai colpi ricevuti, un silenzio spettrale era calato sulla scena della battaglia, mentre alcuni corpi strisciando insanguinati e quasi esanimi si trascinavano con le braccia dietro le mura in attesa del loro triste destino.....

Il gruppo osservò le imbarcazioni per capire se potessero portare tutti e quattro sani e salvi dall'altra sponda del lago dove avrebbero cercato indizi e tesori dei loro nemici. Capito che potevano benissimo usarle per attraversare la distesa d'acqua iniziarono a remare con i pesanti e grandi remi, durante il tragitto adocchiarono dei vermi d'acqua molto voraci che attaccavano la superficie dei remi ogni volta veniva immersi sotto la superficie dell'acqua.

Approdati che furono sulla spiaggia a ridosso del mastio sgretolato si fecero largo fra i corpi fumanti degli enormi ciclopi che giacevano sparsi a terra, sapevano che alcuni strisciando si erano nascosti dietro alle mure e furono quelli il loro primo bersaglio, mandarono Kairos e Linflas in avanscoperta, mentre Leif e Gufus cercavano fra i resti dei nemici se ci fosse qualcosa di interessante.

Gufus trovò al collo del ciclope più grande una pesante catena d'argento con una chiave, nel mentre i due superstiti ciclopi gravemente feriti venivano finiti dai PG in avanscoperta. Leif nel frattempo eseguiva una ricognizione del perimetro dell'isola per verificare che non vi fossero brutte sorprese.

Gli avventurieri vollero indagare anche sul Mastio centrale che aveva un grande occhio insanguinato dipinto sopra la porta d'ingresso. Vi entrarono dalle grosse porte di legno e furono subito nauseati dall'odore di chiuso misto a sapori di animali selvaggi, un loft completamente in disordine di forma rettangolare che ospitava giacigli in paglia, amache, rudimentali sedie e tavoli ed una grande raccolta di armi quali mazze, fionde e pesanti lance di metallo a dimensione ciclope; rovistando Gufus identificò nell'angolo sud-est delle assi di legno del pavimento sconnesse, togliendole scoprirono che si trattava di una fossa nascosta sul terreno che nascondeva una gigantesca cassa di quercia chiusa a chiave.

Diario Campagna D&D V2.0

Usarono subito la chiave ritrovata al collo del ciclope e la serratura subito si aprì rivelando al suo interno parecchie monete e gemme ed alcuni oggetti magici che subito si dividettero.

Consci di aver raggiunto anche l'obbiettivo dell'occhio si concentrarono sul prossimo simbolo presente sulla mappa ricevuta da Cirria, un serpente. Cercarono indizi sull'isola ma nulla faceva riferimento a questo.

Quindi decisero di proseguire, era metà pomeriggio ed il sole era ancora alto per cui, seguendo la mappa, si diressero in direzione sud-est montando i loro cavalli.

Dopo circa 1 ora e mezza la foresta cominciava a diradarsi in una radura. Al centro si trovava un grande e antico tempio. Dalla cima del tempio si ergeva la gigantesca statua di un mostro a due teste con due code e tentacoli al posto delle braccia. Un'enorme scalinata, larga e alta quasi 9 metri, conduceva verso l'alto, attraverso due altari macchiati di sangue, fino alla base della statua. Una saracinesca molto grande era chiusa su ciascun lato del livello principale, con grandi pali che sporgevano dal terreno davanti a ciascuno.

Ad ogni entrata erano incatenati due strani leopardi dai quali spuntano serpenti simili a meduse.

Una coppia di strane creature umanoidi si trovava accanto all'altare orientale in cima al tempio. Una creatura, che stava cantando un rituale dal suono malvagio, aveva il corpo di un uomo con una grande coda di serpente sul sedere. L'altro sembrava essere umano ma aveva le mani squamosse e tratti vagamente rettiliani. Questo essere era in piedi sopra un giovane elfo dei boschi, preparandosi a conficcicare un coltello nel cuore dello sfortunato essere.



Vista frontale

Senza perdere tempo il gruppo si organizza per effettuare un attacco a sorpresa, mentre Kairos dal limitare della foresta tenta un attacco psichico sulla sacerdotessa che stava calando il pugnale sulla povera creatura legata, Leif usa l'incantesimo del volo e si libra in aria, mentre Linflas e Gufus attendono qualche istante prima di percorrere a piedi il tratto di strada che separa il limitare della foresta dal tempio.

Leif calò sui due sacerdoti che stavano facendo il rituale con un incantesimo di attacco che li prese di sorpresa e che procurò loro diverse ferite, che riuscirono in parte ad evitare per la loro innata resistenza al magico, nello stesso istante Kairos avvertì che il suo attacco psichico non aveva sortito effetti per cui si mise a correre anche lui verso il tempio.

Non appena il gruppo uscì allo scoperto i Kamadani, strani leopardi con protuberanza serpentine simili a meduse, impazzirono ringhiando rumorosamente ma essendo incatenati non poterono muoversi dalle loro postazioni.

Il combattimento fra la sacerdotessa Yuan-ti e Leif continuava, mentre il secondo sacerdote maschio si allontanava malconcio scendendo le scale velocemente per cercare aiuto.

Mentre Leif aveva la meglio, Linflas e Gufus si erano arrivati al tempio dal quale però uscivano alcuni abomini Yuan-ti muniti di spada per affrontarli, lo scontro fu cruento. Un terzo abominio andava a liberare i Kamadani legati al palo e li scagliava contro Kairos che nel frattempo sopraggiungeva.



Diario Campagna D&D V2.0

Il sacerdote prima si soccombere ad un attacco di Linflas riuscì ad aprire una saracinesca da dove uscì una idra a 8 teste dalle cui fauci usciva una bava acida e corrosiva. Il gruppo riuscì a contenere i nemici eliminando anche i due leopardi, mentre nel combattimento con l'idra Kairos fu ferito abbastanza gravemente a tal punto da vedersi corrodere il suo elmo magico dall'acido della creatura. Prima che il combattimento potesse finire uno degli abomini uscito dal tempio fu visto correre verso la foresta e scomparire scappando. L'idra fu abbattuta e furono eliminati anche gli altri sei Kamadani che erano rinchiusi nella saracinesca che fortunatamente i nemici non erano riusciti ad aprire.

Linflas subito si recò dall'elfo dei boschi che era ancora legato sull'altare, disse di chiamarsi Tymaz, fu molto grato di essere stato salvato ma desiderò tornare immediatamente a casa sua, nel profondo della foresta sebbene fosse ferito. Disse di essere un maestro artigiano di statue in legno pregiato e, se lo avessero desiderato, il suo clan abbrebbe potuto ricompensare volentieri il gruppo con un po' del suo lavoro. Sebbene Linflas capì subito che Tymar non fosse un nobile, la sua amicizia con i PG sarebbe stata sufficiente per renderli "amici", per questo si fece spiegare dove fosse l'insediamento elfo e lo lasciarono andare. Non seppe dare spiegazioni del perché fosse stato catturato ma rivelò che gli elfi del suo insediamento evitavano sempre questo tempio ritenuto un luogo del male dalla loro comunità.

Il gruppo decise di abbattere la statura del Demogorgone, alta 6 mt, che si trovava sulla sommità del tempio, prima di saccheggiare i beni dei nemici abbattuti. Qualcosa di strano stava accadendo all'interno del tempio e bisognava scoprirllo in fretta per questo il gruppo decise di entrate per sviscerare antichi segreti.

Con Gufus in testa al gruppo iniziarono ad entrare nell'oscuro tempio facendosi luce con mezzi magici, fin da subito il tempio traspirava malvagità, le pareti ed il pavimento in pietra levigata, gli stretti corridoi, l'odore di stantio ed il buio con le ombre proiettate dalla luce non dava un senso di sicurezza, inoltre vi era silenzio.

Inoltrandosi nei cunicoli del tempio si stava delineando una mappa dai tratti semplici, dove le stanze erano poste una vicina all'altra senza porte ne indicazioni di sorta, sicuri di procedere lungo il corridoio sgombro da trappole, grazie all'esperienza del ladro, approdarono subito ad una stanza contenente due letti d'erba su cui probabilmente avevano dormito gli abomini, per il resto la stanza era vuota, decisero pertanto di continuare spingendosi oltre rincuorati dal silenzio; ad un certo punto un paio di svolte si trovarono in una stanza molto spaziosa dove in direzione nord vi era una enorme pozza d'acqua di circa 8 mt di larghezza. Incuriositi decisero di avvicinarsi per capire di che cosa si trattasse, sempre con cautela, vedendo che qualcosa si muoveva nell'acqua, decisero di evocare un elementale della terra tramite l'urna di Gufus e di mandarlo all'interno della piscina d'acqua.

Un elementale della terra fece la sua apparizione nella stanza non appena il ladro finì di evocarlo, si formò dal pavimento rialzando tutto il pavimento. Mentre il gruppo era intento ad osservare quello che stava accadendo nella pozza d'acqua qualcosa aveva tentato su di loro un incantesimo. Fortunatamente tutto il gruppo ad eccezione di Kairos che indossava l'elmo respingi incantesimi, riuscì a passare indenne l'attacco, per cui si scatenò il panico, si dividettero per capire chi avesse potuto colpirli di sorpresa. Gufus doveva rimanere concentrato per non perdere il controllo dell'elementale per cui continuò ad impartirgli l'ordine di andare nella pozza. Kairos, Leif e Linflas invece andarono ognuno in direzione diversa. Quello che successe fu che l'elementale della terra entrò nell'acqua ed ebbe una collutazione con uno strano essere "Dentemelma", un giovane nega, che cercò di non farsi prendere lanciardo disperatamente degli incantesimi contro il suo aggressore, senza esito positivo in quanto l'elementale dopo pochi round ebbe la meglio uscendo dall'acqua con il cadavere.

Diario Campagna D&D V2.0

Nel mentre gli altri membri del gruppo subirono alcuni attacchi tramite incantesimi che riuscirono ad evitare perché colpivano la mente, ma non riuscivano a capire di chi si trattasse fino a quando l'occhio attendo di Linflas vide un'ombra che si muoveva all'interno di una stanza poco lontana. Avvertì gli altri e chiese a Gufus di far avanzare l'elementale nella stanza per scovare chi vi si celasse.

L'elementale della terrà con la sua enorme massa fu mosso dentro alla stanza dopo che Gufus gli impartì l'ordine, gli altri stettero sulla soglia per capire di chi si potesse trattare, la stanza conteneva un tavolo da pranzo e sette tappetini in erba per sedersi. Sul tavolo giacevano i resti di un uomo: la cena di qualche girono prima. Una piccola statua di Demogorgone era il fulcro del tavolo. Realizzato in solida giada intarsiata con argento. Sul fondo della stanza, vicino ad una sorta di credenza, vi era un Yuan-Ti vestito con dei paramenti sacri che impugnava una spada pronto ad affrontare il suo destino. Destino che si tramutò subito un tragico epilogo non appena i micidiali colpi dell'essere evocato da Gufus si abbatterono sulle sue carni.

Senza perdere tempo saccheggiarono il corpo straziato del chierico, e diedero un'occhiata alla stanza per capire se potesse avere dei passaggi segreti, inoltre guardarono sul fondo della pozza d'acqua dove raccolsero un sacchetto con delle monete d'oro, si soffermarono un attimo a commentare lo strano essere ormai esanime che giaceva sul pavimento commentando che non poteva che essere una qualche abominazione creata dagli abitanti del tempio. Gufus lasciò ritornare nel suo piano d'origine la sua evocazione così poté liberare la sua mente dal controllo.

Per non lasciare nulla al caso tornarono sui loro passi perché avevano tralasciato alcune diramazioni buie del corridoio, e sempre con estrema cautela e nel silenzio totale arrivarono a quella che poteva essere una cucina piuttosto rozza, contenente un grande calderone e un camino in pietra grezza. Su un tavolo c'era carne di origine sospetta e nel calderone una fredda zuppa disgustosa. Nessuno osò toccare nulla e visitarono la stanza a fianco una sorta di magazzino principale per cibo e armi. Diversi corpi parzialmente smembrati di razze diverse erano appesi a ganci da carne sulla parete sud. Botti di vino e spezie erano allineati lungo il muro est. A nord, una dozzina di spade e pugnali erano disposti ordinatamente. Nulla attirò l'attenzione del gruppo che riattraversò lo stanzone con la pozza d'acqua e si diresse nella direzione opposta per ultimare il sopralluogo.

In una piccola stanza trovarono un normale letto, un tavolo e una scrivania, ma nient'altro di valore, dall'ispezione deduceron che potesse essere un alloggio di qualcuno di importante in quanto vi era un solo letto, fatto insolito per le stanze precedentemente visitate.

In altre due piccole stanze trovarono un letto d'erba piatto, molto più umile nelle fattezze rispetto alla stanza precedente.

Nel disegnare la mappa del tempio si accorsero che ci sarebbe potuto essere un passaggio segreto nella zona centrale, per cui prima di uscire cercarono molto bene di trovarlo, ma ebbero esito negativo, per cui si diressero all'uscita che si trovava dal lato opposto di dove erano entrati dopo il combattimento.

Il sole si prestava a calare nella radura per cui il gruppo decise di recarsi al villaggio elfico indicato dal giovane elfo del boschi salvato in precedenza. Tymaz aveva rivelato la posizione del villaggio a Linflas.

Il gruppo a cavallo di diresse all'interno dell'attigua foresta, dopo circa 30 minuti furono avvistati da degli Elfi mentre procedevano lungo un sentiero individuato da Linflas.

Diario Campagna D&D V2.0

Venne a riceverli Tymaz e li accompagnò nel loro insediamento fra gli alberi. Da subito la comunità fu molto lieta di accogliere i nuovi arrivati, salirono lungo un troco di un grosso albero sul quale erano state fissate delle scale in legno e tramite dei ponti sospesi sui tronchi degli alberi arrivano ad una grossa struttura di legno, a circa 20 mt da terra, munita di piattaforme dove si svolgeva la vita del villaggio. Con il primo colpo d'occhio Linflas vide che vi erano altre costruzioni simili allo stesso livello, unite da ponti, e notò che gli abitanti non avevano armi in metallo, ma solo semplici archi, cerbottane, lance con la punta di pietra e rudimentali coltelli.

Il buio era calato, i PG si ritrovarono attorno ad un fuoco circondati da tanti occhi curiosi di elfi di tutto il villaggio che ponevano loro diverse domande, spinti dalla curiosità e dalle magnifiche armi ed armature possedute dal gruppo; il capo villaggio non fece attendere e dopo essersi presentato ringraziò a nome di tutta la comunità il gruppo per aver salvato il giovane Tymaz.

La serata fu accompagnata da un succulento pranzo a base di selvaggina, frutta, verdura e buon vino. Linflas capendo che la comunità ignorava la presenza di altre razze Elfiche e scoprendo che non facevano uso di magia invitò una delegazione a recarsi ad Alfhaim, accompagnata da lui, affinché potessero fare uno scambio culturale. Inoltre appresero che la comunità non era belligerante ed erano molto bravi a lavorare il legno che ogni tanto andavano a vendere nelle vicine città in cambio di derrate alimentari. Dissero al gruppo che sapevano del tempio ma non era mai accaduto che qualcuno venisse rapito anche se sospettavano che nel tempio gli abitanti non fossero cordiali.

La serata si concluse con gioiosamente anche perché Linflas prestò il suo favoloso arco elfico ad uno dei mastri falegnami del posto perché volevano studiarselo, promettendo che il giorno dopo lo avrebbero riconsegnato, inoltre il gruppo fece richiesta di alcune cerbottane con il veleno utilizzato per cacciare la selvaggina locale.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 15 Lunadain

Il giorno successivo, restituito l'arco e ricevute le cerbottane, il PG salutarono gli elfi dei boschi con la promessa che si sarebbero fatti rivedere per mantenere le promesse fatte la notte precedente, per cui cavalcando seguirono la mappa in loro possesso dirigendosi verso sud inoltrandosi all'interno di una folta vegetazione.

Dopo circa 1 ora e mezza nel verde bosco si trovarono di fronte ad una radura è un po' insolita. Sembrava che li fosse scoppiata una specie di malattia vegetale; la maggior parte della vegetazione era morta o stava morendo. Solo i funghi e gli altri miceti sembravano prosperare. La radura era molto larga circa 300 metri ed al centro vi era un luccichio come di metallo che i PG notarono subito. Era difficile vedere più chiaramente poiché una nuvola sopra la radura bloccava la luce. Leif ebbe un déjà-vu, quella radura lui l'aveva già vista durante l'utilizzo della sua sfera magica.

Il gruppo decise di non avanzare oltre, legarono i cavalli in un luogo sicuro e decisero di mandare qualcuno ad investigare, un elementale della terra evocato da Gufus, mentre Linflas lanciava una individuazione dell'invisibile per capire se nella radura vi fosse qualcosa che si nascondeva alla vista.

Mandarono quindi l'elementale e videro che si muoveva tranquillamente per la radura anche nella zona del luccichio; mentre facevano questo Leif usava la sua sfera di cristallo per rilevare la posizione di Antimonio; tuttavia, ancora c'era qualcosa che non funzionava, una energia opposta a quella utilizzata dal mago non gli permetteva di ottenere nessun risultato se non quello di rivedere più chiaramente la radura in cui già si trovavano.

Sicuri che non vi fossero trappole e avendo avuto esito negativo dall'osservazione dell'invisibile, ma con estrema

Diario Campagna D&D V2.0

cautela fecero i loro primi passi verso quello strano oggetto che luccicava ad un centinaio di metri da loro.

Il luccichio del metallo proveniva da una spada piantata nel terreno ai loro piedi. Accanto allo spadone a due mani giacevano i resti di un uomo, schiacciato e mutilato in modo irriconoscibile. Questo sfortunato era avvolto in un semplice mantello nero e i suoi effetti personali giacevano sparsi attorno al suo corpo. Osservando i poveri resti più da vicino, capirono che si trattava di un mezzelfo maschio dal portamento impressionante, morto da circa una settimana.

Dopo alcuni attimi in cui il gruppo fece delle ipotesi sulla morte di questo individuo, posero la loro attenzione sullo spadone discutendone il da farsi in quanto nessuno voleva prendersi il rischio di impugnarlo per poi magari essere maledetto da qualche tipo di dannazione o incantesimo simile, visto la povera fine di quell'essere.

Nel frattempo, cercando sui resti trovarono un mantello, una cotta di maglia elfica, una borsa conservante con all'interno 1.000 mp, un paio di libri di incantesimi di basso livello da ranger e qualche pietra maggiore usata per i riti, mentre sparse attorno al corpo trovarono 50 mo e tre gemme. Coccia di vetro e un anello spezzato era anch'esso vicino al corpo.

Constatarono che lo spadone era magico con il potere speciale di Giants Slayer; quindi, cercando di capire che cosa potesse essere accaduto al povero ranger. Kairos osservò meglio la nuvola che si trovava a circa 250 mt sopra di lui nel cielo e decise, senza che il resto del gruppo avvalorasse la sua scelta, di andare ad investigare con la sua scopa volante.

Per cui prese il volo e scomparve nelle nuvole, gli altri PG erano preoccupati per cui Leif si preparò ad evocare un elementale dell'aria. Dopo pochi minuti, riapparve raggiante e comunicò agli altri di aver trovato qualcosa, per cui tutti furono sollevati e trasportati dall'elementale dell'aria evocato da Leif verso la nuvola.

Il gruppo, seguendo Kairos sulla scopa volante, arrivò in una gigantesca piattaforma circondata da una ringhiera. Con estremo stupore capirono che dentro alla nuvola si poteva trovare qualche tipo di costruzione, questa zona probabilmente poteva essere utilizzata come ponte di osservazione e come area di atterraggio per qualcosa di enorme in quanto era ampia circa 120x100 mt. Notarono subito un bellissimo "Cavallo Drago" incatenato ad uno dei pali metallici della piattaforma. Lo tratteneva un collare metallico al collo ed una catena di circa 15 mt per cui non poteva volare oltre.

Il gruppo si concentrava sulla creatura e dopo essersi sincerati che non fosse ostile usarono la loro forza congiunta per spezzare la catena e togliere il collare, la creatura così svincolata si lanciò in un volo liberatorio sulle nuvole contenta e gioiosa di essere finalmente libera. Ritornò sulla piattaforma e comunicò, tramite il pensiero, di volersi rendere disponibile come cavallo/destriero per uno di loro. Il guerriero si fece avanti e dichiarò di volerla per sé.

La piattaforma coperta dalle nuvole non permetteva di osservare le eventuali costruzioni nascoste, per cui Kairos con il suo nuovo compagno destriero Nadir si lanciò in volo per una ricognizione della zona, nel frattempo Leif liberò l'elementale dell'aria e lo fece ritornare nel suo piano di esistenza.



Diario Campagna D&D V2.0

Dopo una decina di minuti Kairos ritornò indietro ed atterrò sulla piattaforma informando il gruppo di aver delineato a sommi capi una costruzione gigantesca.

Cercando di avere altre notizie dal cavallo drago riuscirono a sapere che era stato catturato da un umano che faceva uso di magia ed era stato legato al palo metallico da questo crudele mago affinché potesse vedere il cielo ma non volarci dentro. Un sadico scherzo che però stava per far impazzire la creatura magica.

Leif inoltre domandò se di recente qualcuno fosse atterrato sulla piattaforma e la creatura magica rispose, tramite ESP, che era arrivata da circa tre giorni una donna e nessun altro individuo, questa era entrata da una apertura ad ovest della ringhiera, ma non sapere altro. Gufus domandò come fosse fisicamente questa donna ed Nadir la descrisse come una umana dalla pelle chiara, capelli biondi lunghi, dei vistosi orecchini alle orecchie, naso dolce, labbra sottili e vestita da viaggio con abiti comodi, portava con lei due borsoni ingombranti.

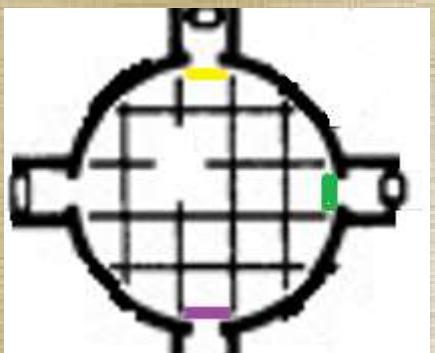
Mai nella loro esperienza i PG si erano trovati di fronte ad una costruzione come questa nascosta dalle nuvole, probabilmente costruita da qualche essere che loro non avevano mai incontrato prima; fecero ancora un breve briefing per capire come muoversi e si diressero subito nella zona indicata da Nadir dove la donna era entrata.

Mentre Gufus cercava porta nascoste sulla parete di roccia, Kairos chiedeva al suo Cavallo Drago di trasformarsi in etereo affinché lo potesse accompagnare all'interno della fortezza, il magico essere divenne nebbiolina e comunicò al guerriero che l'avrebbe seguito.

Una enorme porta di circa 6 mt venne scoperta ed il gruppo si trovò di fronte ad un lungo corridoio largo 9 mt che procedeva diritto a loro per circa 45 mt. mentre le pareti e il pavimento sembrano fatti di pietra levigata mentre i soffitti erano alti 9 metri e l'intero corridoio era illuminato da una luce continua indiretta che illuminava la zona. Attraversarono un arco di pietra alto 6 mt, entrando in una grande stanza circolare di circa 45 mt di diametro. Quattro giganti archi dipinti in diversi colori erano uniformemente distanziati nei quattro punti cardinali alle pareti. Notarono che l'arco da cui erano entrati era colorato di viola. Dalla parte opposta della stanza, a nord, c'era un arco giallo. Oltre ogni arco c'era un breve corridoio che termina con una porta chiusa, alla loro sinistra e destra erano presenti altri due archi di pietra di colore nero e verde.

Kairos si accorse di aver perso il contatto con il suo magico compagno per cui fece a ritroso il corridoio fino ad arrivare alla porta da cui erano entrati e solo li capì che Nadir era dovuto rimanere all'esterno in quanto non era riuscito ad entrare nella fortezza in forma eterea perché respinto da qualcosa di magico, Kairos gli disse di rimanere di guardia sulla piattaforma ad attendere il loro ritorno. Poi si riunì al gruppo che lo stava aspettando sulla stanza circolare con i quattro archi.

Decisero di provare con l'arco nero alla loro sinistra, verso Ovest, cercarono trappole e ascoltarono rumori ma non percependo nulla aprirono la porta e svelarono che nove metri oltre la porta, una robusta porta di quercia blocca il corridoio. Gufus si mise subito all'opera per cercare trappole sul pavimento



Diario Campagna D&D V2.0

E trovò subito un meccanismo dove un tratto del pavimento si sarebbe inclinato facendo scivolare il malcapitato lungo un piano inclinato chissà dove, anche la porta sul fondo del corridoio per il ladro era finta, trovò anche del grasso trasparente sul pavimento che gli confermò quello che aveva intuito; per cui decisero di abbandonare il corridoio e dirigersi verso l'arco verde.

Anche per questa enorme porta il gruppo origlia e cerca trappole, per non incappare in errori, non trovandole aprirono la porta che dava in un corridoio vuoto. Alla fine del corridoio, una parete viva pulsava ritmicamente. Blocchi di pietra si muovevano sulla parete, mostrando ciclicamente cinque iscrizioni:

"Do il via a tutto."

"Reagisco al suono."

"Fa che il tempo non si perda."

"Soltanto insieme il cerchio si chiude."

"La voce guida tutto."

Sopra le iscrizioni appariva una frase fissa:

"Completa la sequenza e il passaggio sarà tuo."

Capirono che si trattava di un indovinello magico che probabilmente avrebbe aperto loro un passaggio altrimenti nascosto, per cui iniziarono a ragionare insieme per capirne la soluzione. Leif fece ricorso anche alla sua spada intelligente per risolvere la questione, tuttavia senza averne vantaggio.

Le teorie e le elucubrazioni erano diverse e contrastanti, tuttavia Leif intuì qualcosa, nel mentre Gufus pensò di dire ad alta voce una parola convinto che fosse quella giusta.

Un dardo magico uscì dalla parete dove i mattoni si muovevano ed andò a colpire Kairos procurandoli diverse ferite, il guerriero si stizzò ed il gruppo capì immediatamente che se avessero commesso un errore sarebbe partito un altro dardo, quindi Linflas, avvertendo il gruppo, pronunciò un'altra frase. Come prima un dardo uscì dalla parete e colpì lo sfortunato Kairos che borbottando insulti verso gli altri compagni uscì dalla stanza per mettersi al sicuro.

Nel mentre Leif ebbe una illuminazione e spiegò ai suoi compagni quanto aveva intuito:

Per Leif la sequenza musicale contenuta nell'enigma era:

"Do, Re, Fa, Sol, La."

La soluzione era resa più evidente dalle frasi stesse:

"Do il via a tutto" indica che la sequenza inizia con Do.

"Reagisco al suono" fa riferimento a Re.

"Fa che il tempo non si perda" richiama Fa.

"Soltanto insieme il cerchio si chiude" richiama Sol.

"La voce guida tutto" sottolinea che la risposta deve essere data ad alta voce.

Tutti d'accordo, mentre Kairos chiudeva la porta per non essere ancora bersaglio del dardo magico, Leif pronunciò la frase a voce alta "Do, Re, Fa, Sol, La.", successe che la scritta che capeggiava sopra al muro a circa 3 mt si illuminò di luce fissa ed i mattoni di pietra che ritmicamente uscivano dal muro per formare le frasi si fermarono ma non successe altro, né un muro che si aprisse, né un cigolio di qualcosa che si muovesse; nello stupore del gruppo rientrava Kairos per riunirsi al gruppo.

Diario Campagna D&D V2.0

Si domandarono che cosa non avesse funzionato, secondo Linflas mancava la nota del "Mi" per cui secondo lui la soluzione era incompleta considerando che non era successo nulla, cercò anche passaggi segreti ed iscrizioni sul lungo corridoio ma non trovò nulla. Chiese al gruppo di voler tentare, Kairos corse veloce verso l'uscita e si richiuse la porta alle spalle rimanendo in attesa nella stanza circolare.

Linflas pronunciò la frase "Do, Re, **Mi**, Fa, Sol, La.", ed un dardo magico uscì dalla parete per andare a colpire Gufus procurandogli delle ferite. Inoltre, la scritta sopra al muro si spense e dalla parete iniziarono ritmicamente ad uscire i mattoni in pietra a formare il testo dell'indovinello.

Capirono subito che la prima soluzione era quella corretta per cui ripeterono la frase proferita da Leif e tutto tornò come prima.

Passarono alcuni istanti e tutti nella stanza, compreso Kairos che era rientrato, stettero ad aspettare che succedesse qualcosa, una porta segrete che si aprisse lungo il corridoio, un passaggio inclinato che comparisse, ma nulla, nulla successe se non il capeggiare della scritta sul muro che riportava perentorie le frasi "Completa la sequenza e il passaggio sarà tuo".

Linflas e Kairos si mossero lungo il perimetro della stanza corridoio in cerca del più minimo indizio, nel frattempo Gufus decise di visitare, a nord, l'arco giallo per scoprire dove portasse o se avesse rivelato al gruppo qualche indizio. Attraversò velocemente la stanza circolare, e si diresse verso l'arco giallo, dopo aver percorso un corridoio di circa 10 metri, illuminato da una luce indiretta proveniente dalle pareti, si trovò di fronte ad una robusta porta; vi cercò trappole e non trovandole la aprì e vide che conteneva 3 nicchie disposte lungo i punti cardinali. Richiuse pertanto la porta alle sue spalle e ritornò dagli altri compagni.

Scoraggiati dal fatto di non aver trovato nulla uscirono tutti dalla stanza, ma appena la porta si chiuse alle loro spalle avvertirono tutta la sensazione, accompagnata da un rumore facilmente distinguibile, di qualcosa che ruotava, come se il pavimento e la stanza si fosse mossa sul proprio asse. Senza indugio capirono che un passaggio era stato rivelato e senza pensarci due volte riaprirono la stessa porta sotto all'arco verde e capirono che non si trattava dello stesso corridoio ma di uno nuovo ingresso cieco di pochi metri dove videro un muro nero sul fondo.

Avvicinandosi al muro nero realizzarono che fosse un portale in quanto la superficie non era solida ma semiliquida ed in movimento. Gufus provò ad inserire la spada per capire se sarebbe scomparsa, ma la estrasse senza problemi per cui infilò la testa e si trovò a rimirare una sala circolare vuota dove sulla parete opposta vi era una porta, pareti e soffitto erano fatte di pietra ed erano illuminate da una luce indiretta. Avvisò i compagni che fidandosi entrarono nel portale.

La stanza di pietra luminosa aveva un portale nero sul lato est e una porta normale sul lato ovest, per il resto era sgombra. Decisero di origliare, prima di aprire, e non sentendo nulla aprirono la porta. Videro davanti a loro un lungo e largo corridoio che dava verso Ovest con una porta verso nord completamente sgombro e sempre illuminato da questa sorta di luce indiretta di tipo magico. Decisero di non seguire il corridoio che andava verso Ovest ma di aprire la porta che conduceva a Nord, percorso un ulteriore corridoio largo 9 metri e lungo 45 metri si ritrovarono davanti ad un'altra porta chiusa, che aprirono in quanto non avevano sentito alcun rumore.

La porta si aprì su una stanza a forma di bottiglia. Gli eroi erano entrati dal collo; più avanti il corridoio si apriva a ventaglio in una stanza più grande. Dove il corridoio iniziava ad aprirsi a ventaglio si trovava una grande statua di pietra di un guerriero. Vi erano porte alla sua sinistra e alla sua destra. Un grande arazzo ricopriva completamente la parete

Diario Campagna D&D V2.0

nord. Non appena il golem di pietra vide il gruppo si mosse minaccioso verso di loro quasi librandosi a pochi centimetri dal pavimento, senza muovere le gambe, impugnando uno spadone.

Il gruppo entrò in battaglia e dopo pochi round il golem ebbe la peggio sbriciolandosi in molti pezzi di pietra sul pavimento; tuttavia, il gruppo subì alcune ferite di lieve entità che furono subito curate.

L'estremità nord della stanza era coperta da un enorme arazzo raffigurante un umano con il volto nascosto nell'ombra, presumibilmente il volto di Antimonio, anche se il gruppo non ricordava di averlo mai visto prima. Per il resto la stanza non aveva nulla di interessante se non due porte chiuse ad Est ed a Ovest. Gufus però trovò qualcosa di interessante dietro all'arazzo, un congegno occulto che a suo parere avrebbe aperto un passaggio segreto.

E così fu, il ladro azionò la leva nascosta ed una porta si aprì sulla stessa parete che ospitava l'arazzo ma sul lato nord-est. Entrarono in un piccolo androne dove delle scale maestose portavano ad un piano superiore. Sempre muovendosi con circospezione salirono le scale che li condussero ad un'ampia zona giorno, completa di tavolo da pranzo, letto, due armadi e comodino non giganti ma a misura d'uomo. Gli armadi contenevano vestiti normali e una piccola cassapanca. All'interno della cassapanca uno scrigno conteneva due bottiglie di vino pregiato che Kairos si offrì di trasportare inneggiando ai prossimi festeggiamenti a missione finita. Non c'era nient'altro di valore per cui il gruppo percorrendo un lungo corridoio verso Sud che a tratti virava verso destra e sinistra si ritrovarono davanti ad una porta chiusa.

Con cautela origiarono e non udendo anima viva proseguirono fino ad arrivare, dopo aver aperto un'altra porta, in una stanza che appariva avere un solo, ovvio scopo. Un grande altare sacrificale occupava il centro della ambiente. Due scanalature lo percorrevano per tutta la sua lunghezza, conducendo a un vaso d'oro ai suoi piedi. Incombente dietro l'altare c'era un orribile statua, il suo corpo massiccio e la vasta ala indicavano un'origine demoniaca. Gli occhi crudeli sembravano osservarli ma la statua di 3,2 metri di altezza non si muoveva.

Osservando il vaso d'oro imbrattato di sangue rappreso i PG notarono delle iscrizioni che però non riuscirono a decifrare. Sulla base della statua demoniaca vi era scolpito probabilmente il nome "Fraz-Urb'luu" o una sorta di saluto sconosciuto al gruppo. La stanza non presentava altre vie di uscita.

Kairos, Gufus e Linflas, insofferenti verso il caos, legarono la statua con la corda e, unendo tutte le loro forze, la tirarono giù frantumandola sul pavimento in diversi blocchi di pietra, nel fare questo un meccanismo nascosto lungo un l'arto demoniaco venne alla luce mentre la statua cadeva a terra; una sorta di barra di metallo collegata al pavimento.

Gufus ispezionò il congegno meccanico e disse al gruppo che sicuramente era collegato ad un passaggio segreto, ma sarebbe stato in grado di funzionare ancora anche se manomesso.

Il ladro azionò la barra di metallo ed una porta nascosta si aprì alle spalle di dove si trovava prima la statua sulla parete Sud. Linflas avvertì però, pochi secondi dopo aver abbattuto la scultura, che qualcosa di strano gli era accaduto, per un attimo gli si era annebbiata la vista ed aveva avuto una sensazione di freddo gelido all'interno del suo corpo, avvertì un dolore al braccio destro ma non ebbe tempo per controllare, disse ai suoi compagni che gli era accaduto qualcosa di strano pronunciando la frase "sarò stato maledetto accidenti!!!".

Diario Campagna D&D V2.0

Seguendo Gufus lungo il corridoio che si dipanava davanti a loro il gruppo si introdusse lungo un corridoio illuminato alla fine del quale vi erano due porte chiuse. Origliando a quella verso Est sentirono degli strani rantolii, mentre nulla sulla porta ad Ovest. Decisero quindi di aprire la porta dalla quale avevano sentito dei rumori.

Entrarono in una grande camera circolare a cupola. Quattro diagrammi magici erano parzialmente incisi sul pavimento di questa stanza. Un quinto diagramma, al centro della locale, era completo – ed occupato. Una creatura grande, pelosa, alata, simile a una scimmia, li guardava. In alto sopra al mostro, appesa al soffitto, c'era una piccola gabbia per uccelli di filo metallico con all'interno un piccolo drago sofferente che emetteva dei rantolii.

Il gruppo con le armi in pugno restò sull'uscio della stanza ma capì che, la creatura all'interno del cerchio centrale non si muoveva verso di loro, come a protezione della gabbia. Per cui si avvicinarono di una decina di metri, la stanza aveva un diametro di circa 80 metri, rimanendo comunque a debita distanza dal diagramma e dalla creatura, creatura che subito iniziò ad agitarsi, saltare e digrignare i denti spicciando dei piccoli voli, senza però uscire dal pentacolo. Fu allora che Kairos usando la sua scopa magica prese di sorpresa il gruppo e si librò in aria portandosi alle spalle della creatura che nel frattempo era attratta dagli eroi. Con mossa fulminea colpì la catena dalla quale pendeva l'uccelliera dal soffitto e prese la gabbia con sé volando fuori dalla porta che nel frattempo Gufus aveva velocemente aperto.



Sicuri di aver recuperato il drago delle nuvole Cumulus, marito di Cirria, si diressero velocemente verso l'uscita ripercorrendo a ritroso la strada che avevano fatto. Furono minuti di angoscia in quanto avevano timore di essere attaccati all'improvviso, ma ciò non accadde, uscirono sulla piattaforma che era ancora primo pomeriggio alla luce del sole che filtrava dalle nuvole. Ad attenderli Nadir, il cavallo drago di Kairos, il quale riportò al suo nuovo padrone che nulla di rilevante era accaduto.

Il gruppo decide di liberare Cumulus dalla gabbia. Per cui Leif pronunciò un incantesimo di Dissolvi Magia su di essa. Mentre il mago pronunciava la formula magica atta a liberare il Drago, si videro le sottili fili metallici dissolversi e scollarsi uno dall'altro fino a scomparire nel nulla. Il piccolo drago ai loro piedi iniziò pian piano ad ingrandirsi fino a raggiungere la sua forma adulta, un drago delle nuvole enorme ma ferito ed agonizzante stava sdraiato sulla piattaforma. Leif, terminato il suo rito magico, gli parlò in draghesco per assicurarsi che fosse Cumulus ed in poche parole gli disse di stare tranquillo perché Cirria aveva incaricato loro di trovarlo. Il gruppo curò con tutti i mezzi a loro disposizione la creatura ferita consci di doverlo mettere al sicuro, i loro sforzi congiunti permisero al Drago di riprendere le minime forze necessarie per stare in piedi, ma la lunga ed agonizzante prigonia lo aveva davvero spossato, ancora qualche giorno di agonia e probabilmente sarebbe stato trovato morto.

Mentre il gruppo stava valutando le condizioni fisiche di Cumulus un urlo di rabbia si diffuse fra le nuvole, un "NOOOOOO !!!" agghiacciante provenne dall'interno della fortezza e fece riavvenire gli eroi.

Probabilmente era Antimonio che scoperta l'intrusione, la devastazione ed il furto voleva la testa ed il sangue dei loschi individui che si erano intrufolati nella sua segreta dimora.....

Diario Campagna D&D V2.0

Fermi immobili sulla piattaforma, illuminati dalla luce del giorno che filtrava dalle nuvole, il gruppo di eroi si organizzava per lo scontro imminente. Cumulus ripresosi le poche forze parlò con Leif in draghesco e rivelò al mago il suo desiderio di andarsene per tornare dalla sua amata Cirria, le cure ricevute dal gruppo lo avevano sufficientemente ristabilito da permettergli di spiccare il volo, ringraziò con un cenno della testa l'intero gruppo e spiccò il volo, la sua enorme mole si sollevò dalla piattaforma e dopo pochi istanti entrò e scomparì nelle nuvole.

Sollevati e rincuorati dal fatto che il vecchio drago si fosse allontanato dal suo nemico senza correre rischi, decisero in fretta quale tattica adottare.

Vollero attendere che Antimonio adirato si scagliasse contro di loro rimanendo sulla piattaforma e prendendo diverse contromisure magiche e di tattica militare suggerite da Kairos.

Nulla accadde, per questo motivo decisero di rientrare nella fortezza ed affrontarlo dall'interno.

Procedettero fino al portale nero, ma Gufus, dopo aver fatto capolino con la testa, vide uno sciame di insetti strisciante sul pavimento, prima vuoto, della stanza circolare. Con l'aiuto dei compagni si fecero strada gettando delle fischette d'olio sul pavimento ed arrivarono incolumi alla porta che dava sul lungo corridoio dove però videro un Black Pudding gelatinoso che bloccava gran parte del percorso.

Gufus scagliò contro il suo elementale della terra che però subì solo molte ferite prima di soccombere e sbriciolarsi sul pavimento per poi dissolversi. A quel punto il gruppo capì che la creatura poteva essere probabilmente colpita dal fuoco, per cui gli lanciarono contro delle altre fiaschette d'olio che effettivamente sortì gli effetti desiderati, facendo scindere la creatura in altre 2 Black Pudding più piccoli, ciò nonostante anche se dimezzato continuava ad avanzare lungo il corridoio verso la loro direzione.

Inaspettatamente le creature vacillarono come se stessero vibrando, diventarono traslucide e sparirono in breve.

Si era trattato sicuramente di un incantesimo di evocazione dei mostri lanciato da Antimonio.

Il gruppo, sicuro che Antimonio, fosse ancora nel castello delle nuvole si mosse con rapidità verso la stanza del guerriero con spada, dov'era appesa l'arazzo del presunto mago malvagio, e cercò nelle stanze che ancora non aveva esplorato.

Entrarono in una stanza piena di nuovi alambicchi, scaffali vuoti e un gigantesco calderone di ferro. Tutti gli articoli erano della migliore qualità. C'era una porta segreta dietro gli scaffali sulla parete est che era stata lasciata aperta probabilmente per la fretta, ed il gruppo sempre con cautela indagò oltre.

Nella stanza vi erano nove forzieri. Otto erano aperti, sbloccati e vuoti. Il nono forziere era grande e molto ornato, ma non vuoto in quanto molto pesante, il buon Ladro si diede subito da fare cercando possibili trappole e scassinando la serratura. All'interno di questo scrigno vi erano 5.000 mp; 11.000 mo; e quattro gemme.

Cercarono invano passaggi segreti e porte nascoste sulle pareti, un qualsiasi altro segno di un possibile rifugio sicuro per Antimonio ma i tentativi furono vani.

Si recarono allora verso il piano superiore passando per la porta segreta dietro l'arazzo del mago malvagio.

Percorsero velocemente i lunghi ed ampi corridoi illuminati, passarono dalla stanza dove c'era l'altare e la statua distrutta del demone Fraz-Urb'luu, arrivarono alla porta della stanza circolare con i pentagrammi sul pavimento e diedero solo un'occhiata per essere sicuri che il demone fosse ancora imprigionato; la creatura grande, pelosa, alata, simile a una

Diario Campagna D&D V2.0

scimmia, li guardava con le bave alla bocca e muovendosi convulsamente ma senza oltrepassare il cerchio disegnato sul pavimento.

Chiusero la porta alle loro spalle e si diressero verso la prima porta chiusa che trovarono per ritrovarsi in un laboratorio pieno di materiali per pozioni, bacchette, pergamene, ecc. vi erano centinaia di fiale di pozioni, bicchieri, aste, bastoni e bacchette allineate sugli scaffali e sui tavoli, e 10 bauli contro il muro più lontano. Probabilmente una porta segreta dietro gli scaffali era aperta più a sud della parete ovest e dava accesso ad un piccolo corridoio.

Senza fermarsi il gruppo proseguì con cautela lungo il corridoio celato e subito vi trovò una parete scorrevole che celava una entrata segreta ad una biblioteca.

Un grande tavolo al centro della stanza con una sedia molto confortevole servì da momentaneo riposo alle chiappe di Kairos che vi si sedette sopra riflettendo su quale strategia avrebbero dovuto adottare per cogliere Antimonio in fallo, mentre i suoi compagni si erano divisi per la stanza in cerca di indizi fra la corposa libreria che attorniava le pareti.

La biblioteca offriva una vasta collezione di preziosi manoscritti per la consultazione di svariati argomenti, un manuale di salute fisica ed altri tomì interessanti. Mentre i PG indagavano sulla libreria, Kairos si accorse che, sotto il tavolo al quale era seduto, sul pavimento della stanza vi era un pezzo di pergamena piegato.

Lo prese e lo aprì per leggerlo, era un messaggio, scritto in lettere carbonizzate, che diceva: "Lascia stare Narghil, non perdere tempo! Vattene! Trova il bastone! ed era firmato "F".

Delusi da non aver trovato nulla di importante anche in questo posto si diressero verso il luogo dove avevano trovato il Black Pudding.

Però, tornato indietro lungo il corridoio, Linflas e Kairos sentirono un odore acre come di un corpo in decomposizione, fermarono il gruppo e cercarono lungo la parete dove trovarono un'apertura segreta che dava accesso ad una sorta di camera della tortura.

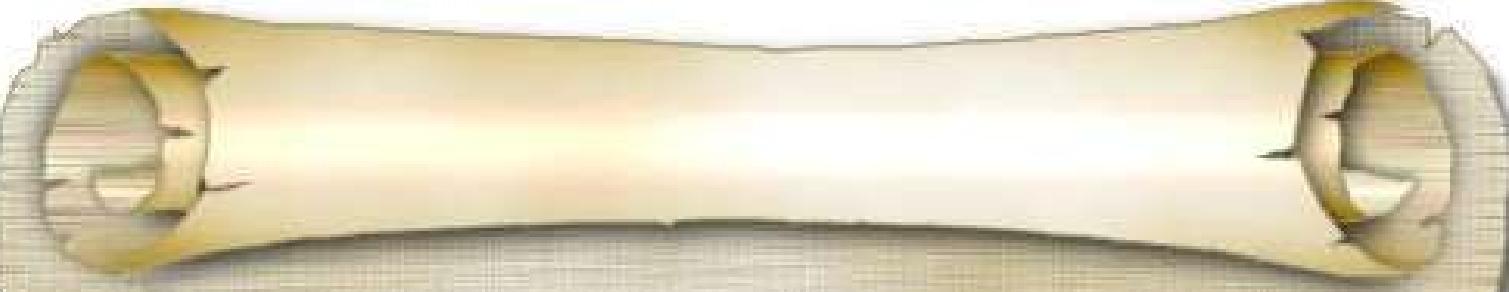
In mezzo ad una massa di grandi e malvagi strumenti di dolore e sofferenza giaceva il corpo violato di Imperion, un tempo il gigante delle nuvole neutrale-buono di questa fortezza. Il suo corpo, sebbene ben conservato emanava un odore acre di carne in putrefazione, portava molti squarci e segni che indicavano indicibili torture. Qualcuno aveva anche rimosso molte parti del corpo per probabilmente usarle come componenti di incantesimi o altro. Imperion sembrava essere morto da molti giorni.

Sconvolti per il ritrovamento ed amareggiati che un gigante buono fosse stato brutalmente ucciso cercarono indizi sul piano inferiore della fortezza oltre le scale celate dal Black Pudding.

Scendendo le scale che li portava dalla zona centrale della fortezza verso il basso iniziarono ad udire degli squitti. Ben preso, dopo aver voltato un lungo corridoio senza porte videro quella che poteva sembrare una stanza insignificante, fatta eccezione per lo strano ammassamento di nuvole al centro dal quale provenivano dei rumori molto familiari. L'ammasso ondulava in modo strano, ma per il resto rimaneva fermo. Con la coda dell'occhio videro una strana piccola nuvola che si avvicinava a loro. Si fermava e cominciava a prendere forma. Più corpi di nuvola si spostavano più vicini per poi ricomporsi, e le sagome che formavano erano molti simile a dei topi, ma topi come eterei fatti di vapore.

Il gruppo di eroi stette alla larga da questa nuvola, che occupava il centro dell'enorme stanza, e fecero il perimetro per delineare le forme del luogo in cui si trovavano, per non tralasciare nulla.

Diario Campagna D&D V2.0



Decisero di andare oltre, e senza porte di mezzo, percorrendo questi enormi corridoi si ritrovarono in una sorta di Osservatorio. Il pavimento di questa stanza era completamente trasparente. L'effetto era simile a quello di camminare sui vetri. Gli osservatori potevano vedere in basso, il gruppo vide la radura sottostante dal colore paonazzo e gli alberi verdi al limitare anche se la fortezza era avvolta dalla spessa coltre di nuvole. Il pavimento era fatto dello stesso materiale del resto della fortezza, ma trasparente!

Vi era poi una parete semicircolare di fronte all'ingresso che era ricoperta di cieli e carte delle costellazioni incise, nonché di una mappa su larga scala dei continenti del pianeta. Le incisioni erano intarsiate con polvere di gemme, con diversi tipi di gemme utilizzate per rappresentare caratteristiche differenti.

Estasiati dalla bellezza e dalla magnifica rappresentazione del loro mondo gli avventurieri fecero delle supposizioni, cercarono di capire se premendo sulla mappa una località la fortezza si sarebbe spostata o fosse accaduto qualcosa, per questo Kairos prese la sua scopa volante e si innanzò dal pavimento per provare ad interagire con la stupenda mappa.

Non ci furono conseguenze e non accadde nulla per cui abbandonarono l'idea di muoversi con la fortezza volante, anche se l'idea li stuzzicava, ma non vedendo nemmeno leve, pulsanti o timoni decisero di andarsene per ispezionare le altre zone rimaste.

Approdaroni in un'area piena di ripiani e ripiani di mappe e carte. Molti dei nomi e delle descrizioni erano scritte nella lingua del gigante delle nuvole, ma le mappe contenevano moltissime informazioni sull'intero pianeta, decisero di continuare oltre perché avevano visto più avanti un'area enorme che avrebbe potuto essere interessante.

Trovarono due stanze piene di mobili e oggetti di dimensioni giganti: probabilmente il mobilio del Gigante delle Nuvole, gettati tutti qui. Alcuni cuscini di grandi dimensioni erano ammucchiati in un angolo insieme a una grande pila di pellicce. Non c'era nulla che abbia attirato l'attenzione degli Eroi che proseguirono verso un'area piena di nuvole; la stanza aveva una nuvola permanente di materiale che ricopriva permanentemente le pareti. Al centro della stanza ondeggiava un altro ammasso di nuvole imperscrutabile alla vista ed è per questo motivo che Linflas volle capire se lanciando un oggetto attraverso questo sarebbe ricaduto dal lato opposto, fece la prova e capì che non vi fosse nulla al centro magari nascosto dalla massa nuvolosa.

Disillusi di non aver trovato la via di fuga di Antimonio, sempre che fosse scappato dalla fortezza che sembrava, a parere di Leif, magica e impossibile da raggiungere con e da teletrasporto o altre forme etere, ritornarono verso la piattaforma esterna, dove si trovava il cavallo drago di Kairos.

Una volta all'esterno apparve un messaggio alato che cadde ai piedi del Mago. Leif raccolse il messaggio, lo aprì e lo lesse ad alta voce al gruppo. Recitava "Non oggi, non domani, ma vi cercherò, vi troverò e vi ammazzerò tutti! ". Dopo di che il messaggio si dissolse nel nulla disgregandosi nelle mani.

Arrabbiati e capendo che Antimonio era sicuramente lontano da quella fortezza fra le nuvole il gruppo chiese a Kairos se cavalcando il suo destriero avesse potuto controllare se vi fossero delle vie di "fuga" celate. Subito Kairos prese il volo, salì sopra al suo cavallo e fece puntare la creatura verso il palazzo nascosto dalle nuvole. Intuì che probabilmente vi fosse una via di fuga sul pavimento della stanza nascosta dalle nuvole dove Linflas aveva lanciato l'oggetto, ed infatti trovò una grossa apertura dalla quale poté addirittura entrare con il cavallo drago. Ritornò dal gruppo per avvertirli del ritrovamento.

Diario Campagna D&D V2.0

A Leif venne un'idea, evocò il "segugio invisibile" e gli ordinò "cerca la ragazza che si trovava nella fortezza e poi portami da lei" riferendosi alla descrizione che aveva fatto il destriero di Kairos al gruppo, probabile alleata di Antimonio.

La luce del sole indicava che erano ormai le sei del pomeriggio, avevano passato una intera giornata nella fortezza in cerca di risposte ed invece erano stati ricompensati con mille dubbi sul da farsi ed una minaccia incombente, la missione poteva essere sull'orlo del fallimento, avrebbero dovuto rinunciare o continuare senza nemmeno una traccia? Il segugio Invisibile sarebbe ritornato? Mentre erano colti dai legittimi dubbi all'improvviso uno sbattere d'ali attirò la loro attenzione, come per incanto videro la forma del drago Wispus, drago della nebbia incontrato durante il loro viaggio, che si posava sulla piattaforma e la faceva vibrare, e dopo essersi avvicinato al Mago gli parlò in draghesco.

Gli altri PG non avevano mai visto da vicino questa creatura giovane ma adulta con cui solo Leif aveva avuto a che fare quella notte di qualche giorno fa. Il mago rassicurò il gruppo, il drago lo aveva cercato perché gli aveva dato la sua parola, era una creatura giocosa e curiosa.

Dopo aver parlato brevemente con Leif il drago spiccò il volo nuovamente verso il cielo; il mago si rivolse al gruppo e disse "è andato a chiamare i suoi due fratelli, gli ho detto che abbiamo bisogno di aiuto".

Convinti di aver dimenticato qualche dettaglio rientrarono nella fortezza volante e si diressero verso la biblioteca, passando nei pressi della stanza dell'evocazione diedero uno sguardo al demone imprigionato per assicurarsi che non fosse fuggito, si consultarono e decisero di non combatterlo.

Nella biblioteca invece iniziarono a cercare informazioni dei giganti delle nuvole e di come poter muovere questa fortezza volante, inoltre cercarono anche notizie sul demone che avevano lasciato vivo. Le ricerche si prolungarono per un po', nel mentre il ladro Gufus cercò passaggi segreti lungo la libreria nord.

I volumi non diedero grandi notizie sui giganti delle nuvole e le loro abitazioni mentre sul demone imprigionato capirono che appartenesse la tipo IV e che potesse essere letale in combattimento anche perché poteva essere colpito solo da armi magiche.

Ad un tratto l'esclamazione di gioia di Gufus attirò gli astanti, aveva trovato un passaggio segreto che dava su un'altra stanza a nord. Subito si intrufolarono con attenzione e videro dei forzieri aperti, niente serrature, niente trappole, solo qualche moneta sul fondo di alcuni di essi e niente altro. Antimonio aveva evidentemente preso tutto e lasciato solo indietro poca roba, il gruppo deluso si diresse all'esterno della fortezza sulla piattaforma pronto a scendere a terra.

Verso le 18.00 posavano i loro piedi sulla spoglia radura, rinsecchita e morta, e si diressero verso gli alberi al limitare del bosco dove trovarono i loro cavalli ancora legati e tranquilli.

Qualche tempo dopo sentirono un pesante sbattere d'ali ed il terreno che vibrava e videro posarsi sulla radura Wispus ed i suoi 2 fratelli draghi della nebbia. In tutta la loro maestosità si posarono a circa 200 mt dal gruppo, e Wispus andò gioioso verso Leif che gli si faceva incontro per riferirgli che erano arrivati e felici di dargli aiuto anche se la metà non era ancora chiara.

Arrivò l'imbrunire e poi la notte, il gruppo fece campo al limitare della foresta e banchettò lontano dai draghi che si

Diario Campagna D&D V2.0

erano accoccolati tutti e tre assieme poco lontano. Dopo la cena Leif e Linflas andarono a fare quattro chiacchere con i tre draghi e Leif fece da interprete all'Elfo di alcune curiosità. Vennero a sapere che, a causa della loro natura magica, i draghi non avrebbero potuto essere cavalcati in quanto in maniera "non controllata" si sarebbero potuti trasformare in mille goccioline di nebbia per poi ricomporsi; inoltre non usavano la magia.

Pur con la copertura del Draghi il gruppo non si sentiva a proprio agio per cui decisero di fare i turni di guardia lo stesso in attesa dell'arrivo di notizie da parte del segugio invisibile, che non tardò a farsi vivo verso le 3 di notte, turno di Kairos che insospettito dall'improvviso silenzio andò subito ad allertare Leif che vide il segugio invisibile apparire nelle tenebre come una creatura eterea, simile a un cane fantasma, che emanava una luce tenue.

Il segugio si muoveva lentamente, fermandosi di tanto in tanto per "annusare" il terreno circostante alla ricerca di colui che lo aveva evocato. Leif capì subito che il giorno dopo sarebbero potuti partire seguendolo, ma per il momento avevano bisogno ancora di riposarsi e quindi continuò a riposare assieme ai suoi compagni, mentre Kairos ritornò al turno di guardia. La notte passò senza altre interruzioni.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 16 Gromdain

Il giorno successivo si organizzarono per la partenza in questo modo; Kairos a cavallo del suo cavallo drago, Leif, Shalander e Gufus a cavallo trainando il destriero di Kairos ed Wispus e i suoi fratelli volavano in cerchio sopra di loro, come se stessero monitorando qualcosa.

Il segugio invisibile iniziò il suo tragitto verso est, dopo poche ore di cavallo la verde foresta aveva da un po' lasciato posto a vaste pianure aperte, dove il vento sembrava sussurrare parole in una lingua antica.

All'improvviso su alcune piccole collinette si videro apparire sei lupi spettrali bianchi come dei fantasmi che si muovevano molto velocemente, come se avessero una sorta di teletrasporto innato.

Il gruppo reagì con rapidità, capirono che le creature non venivano colpiti da armi normali in quanto alcuni dardi scagliati dalla balestra di Gufus e Kairos non sortirono effetti pur colpendo il bersaglio, per cui ci pensò il mago e l'elfo che ne abbatterono tre. Gli altri tre rimasti vivi furono spaventati da uno dei fratelli di Wispus che scendette in picchiata emanando un potente ruggito, permettendo ai PG di proseguire.

Si accamparono per la notte nei pressi di basse colline sempre in compagnia dei Draghi poco lontani dal loro accampamento. Anche in questa notte istituirono dei turni di sentinella per non incappare in agguati.

E la notte passò.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 17 Tserdain

L'indomani il segugio invisibile porta il gruppo lungo una serie di colline rocciose che sembrano quasi delle figure giganti addormentate. La zona era ricca di minerali e gemme, ma era anche abitata da creature selvatiche territoriali. Wispus ed i suoi fratelli rimasero a distanza, poiché la zona era sacra per loro, con un volo radente avvisarono Leif e si allontanarono promettendo di tenerli a vista di Drago. Linflas iniziò a far circolare l'idea che forse il segugio li stava portando in una trappola architettata da Antimonio ma Leif e gli altri lo rincuorarono e continuarono sopra le colline.

Diario Campagna D&D V2.0

Lungo un piccolo corso d'acqua che si faceva strada fra le colline iniziarono a sentire dei pesanti passi, era ancora mattino perché erano partiti da nemmeno 1 ora, la prima cosa che videro era una clava e poi un corpo muscoloso di un Gigante di Pietra che faceva capolino da una collina e si alzava in piedi in tutti i suoi maestosi sei metri di altezza. A gran voce, nella lingua comune, accusava il gruppo di aver profanato il suo territorio e di averlo svegliato dal suo placido sonno.

Sgomenti per l'accaduto e avendo impellente bisogno di seguire il segugio non vollero trattare con il Gigante, di nome Mienti, questo in tutta risposta si piazzò davanti alla loro strada e gli disse che per placarlo avrebbero dovuto trovare una gemma magica nascosta nelle colline e offrirliglie come tributo.

Gufus scocciato gli disse che non avevano il tempo di fermarsi per questi suoi capricci, di lasciarli passare altrimenti sarebbero venuti alle armi, Mienti in tutta risposta scagliò una pesante roccia in cielo verso il cavallo drago e Kairros mancandoli di proposito. Ciò non intimorì i PG che incalzarono ulteriormente il gigante che alla fine sconsolato, ma buono, li lasciò passare senza muovere un dito.

Verso il tardo pomeriggio, lasciando alle spalle le colline, il segugio si inoltrò in una fitta foresta antica, con alberi altissimi e radici che sembravano muoversi da sole. L'aria era densa di magia, e ogni suono veniva amplificato, creando echi inquietanti. Wispus e i suoi fratelli volavano sopra la foresta ma erano nascosti alla vista.

Mentre seguivano la sagoma del cacciatore invisibile lungo un sentiero, i PG incontrarono degli Spiriti degli Alberi, prima uno o due poi molti che li scrutano dalle fronde degli alberi e dalla vegetazione; sussurri tipo "volette giocare con noi", "divertiamoci insieme" venivano lanciate verso il gruppo che ben presto si accorge di vagare in una foresta senza fine. Ad un certo punto accettano la sfida proposta dagli spiritelli e loro li metteranno alla prova con un enigma: dovevano risolvere un indovinello per poter proseguire. Se avessero fallito non sarebbero più stati in grado di uscire dalla foresta che li avrebbe confusi con illusioni e sentieri che si sarebbero ripetuti.

Venne proferito questo indovinello da uno spiritello:

*"Senza bocca parlo, senza gambe corro,
invecchio senza mai morire,
e canto al vento senza voce.
Cosa sono?"*

Gufus fu il primo a dare la risposta corretta che era "Un fiume" e gli spiritelli applaudirono e si divertirono molto.
(Spiegazione: Il fiume "parla" con il suo scroscio, "corre" senza gambe, si rinnova ma non muore, e il suo scorrere sembra un canto.)

Si allontanarono così dalla fitta vegetazione e per la notte si accamparono in una zona tranquilla nei pressi di una radura dove potevano fargli compagnia i Draghi. Kairros stanco decise di non effettuare il suo turno di guardia ritenendosi tranquillo dalla presenza dei Draghi. Il segugio sembrava li stesse portando in direzione capitale Selten, lacittà delle tre torri. La notte passò tranquilla.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 18 Moldain

Il giorno successivo lasciarono alle spalle la foresta ed attraversarono delle pianure scarsamente boschive, verso mezzogiorno arrivarono sulle sponde di un fiume impietoso e poi ad un ponte di pietra antica che lo attraversava. Il

Diario Campagna D&D V2.0

ponte era in rovina e sembrava custodito da un'entità spettrale. Sotto il ponte, l'acqua scorreva veloce.

Non appena si avvicinarono al ponte per attraversarlo, videro apparire un Fantasma che scendeva da una piccola torretta fino al livello dei PG e chiedeva di essere aiutato a trovare pace. Per farlo, avrebbero dovuto recuperare un oggetto personale del fantasma (un medaglione) che si trovava in una grotta vicina, infestata da Ragni Giganti.

Ben consci della pericolosità del fantasma, il gruppo, sebbene con qualche riluttanza, decise di aiutare lo spettro, si fece indicare la grotta e vi si recò!

Prima di entrare Gufus evocò l'elementale della terra, successivamente il gruppo al completo anche di Kairos iniziò la ricerca del medaglione. All'ingresso della grotta naturale pochi erano gli indizi che facevano presumere la presenza di ragni, molti erano i funghi fluorescenti che nascevano spontaneamente in questo luogo umido, ma dopo essere entrati nelle profondità iniziarono a trovare dei bozzoli di ragno con all'interno delle prede ben conservate, pronte per essere consumate. L'intricato labirinto di cunicoli, grotte, rampe, e discese naturali era costellato di ragnatele, molta era la prudenza con cui il gruppo e l'elementale avanzava, Linflas con la sua spada di fuoco contribuiva a far sparire le ragnatele.

Arrivarono nei pressi di un corpo umano decomposto, probabilmente preda dei ragni, le cui spoglie giacevano a terra ormai consumate dal tempo, tuttavia dopo breve ricerca trovarono il medaglione.

Recandosi verso l'uscita trovarono una voragine sulla quale vi era appesa una ragnatela gigante dove si muovevano veloci quattro ragni giganti che subito andarono ad attaccare l'elementale, ne nacque uno scontro dove ad avere la peggio furono i ragni che perirono, alcuni di essi sparirono inghiottiti dalla voragine. Leif approfittò dell'incontro per studiare da vicino una di queste creature, sebbene menomata dai colpi subiti.

Ritornarono al ponte e lasciarono il medaglione sul ciglio dello stesso invitando lo spettro a riprenderselo. E così fu! Lo spettro si avvicinò al medaglione e nel momento che fece il cenno di prenderlo si dissolse come per magia svanendo un poco alla volta assieme al monile. Ciò consentì ai cavalli ed al gruppo di proseguire indisturbati ed attraversare il fiume.

Quattro ore più tardi, verso le 4 del pomeriggio, si erano inoltrati in una palude oscura e nebbiosa, piena di acque stagnanti e piante carnivore. La nebbia era così fitta che era facile perdersi. Kairos, Wispus e i suoi fratelli volavano probabilmente sopra la nebbia, vi era una calma apparente e spettrale. Gli zoccoli dei cavalli si immergevano nella acque melmosa ed avanzare non era facile anche a causa della scarsa visibilità. Gufus, Leif e Linflas si misero in fila per non perdersi di vista.

Ad un certo punto videro apparire delle *Ombre Viventi*, una sorta di non morti che salirono in superficie dalle acque melmosa, ricoperti di alghe e dall'aspetto orribile. In preda al panico per non sapere in quale direzione andare, se non seguire il segugio di cui però Leif vedeva nella nebbia un piccolo puntino visibile, si resero conto di avere poche possibilità di fuggire se non quella di combattere. Nel mentre le ombre si avvicinavano ed il gruppo cercava di trovare una strategia per il combattimento imminente, Wispus calò all'improvviso ed usando il suo potente respiro dissipò parte della nebbia, mostrando ai PG il percorso corretto. Inoltre, uno dei suoi fratelli, creò una piccola onda d'aria per spingere via le Ombre Viventi.

Fu così che a cavallo dei loro destrieri i PG riuscirono ad evitare lo spiacevole incontro ed attraversando delle piccole piattaforme di legno trovarono il modo di allontanarsi da quel luogo.

Dopo aver superato la Palude delle Ombre, i PG videro finalmente la città di Salten. Wispus ed i suoi fratelli si fermarono a distanza, osservando la città da lontano. Prima di andarsene, Wispus ricordò a Leif che la sua promessa era stata mantenuta, lui ed i suoi fratelli non sarebbero potuti arrivare oltre, ma che il vero pericolo potrebbe essere proprio

Diario Campagna D&D V2.0

stato all'interno della città. I draghi si allontanarono, lasciando i PG pronti ad affrontare la prossima fase della loro missione: trovare Draxella. Anche Kairos diede l'ordine al suo cavallo drago di allontanarsi dalla città la di rimanere nelle vicinanze seguendoli dall'alto senza farsi vedere, poi si ricongiunse al gruppo e alla sua cavalcatura.

Erano circa le sei del pomeriggio e si stavano dirigendo verso la locanda "Alzata" del piccolo paesino dove avevano incontrato Cirria, la moglie di Cumulus, confidando di trovarla, diverse milizie armate si stavano invece dirigendo verso la capitale in direzione opposta al gruppo, vestiti con delle semplici vesti da uomini comuni, acquistate per pochi denari prima di dirigersi verso la capitale.

Scalpitante, perché veniva condotto lontano dalla sua meta, il segugio invisibile puntava sempre nella direzione opposta nella quale il gruppo si stava dirigendo.

Avrebbero incontrato Cirria? Che cosa ci faceva tutta quella milizia? Draxella dunque si trovava in città probabilmente in compagnia di Antimonio? Lo avrebbero scoperto a breve ma le incognite erano troppe!

Preso il bivio che portava a Salten in direzione del piccolo paesino dove si trovava la locanda l'Alzata il gruppo, procedendo con i propri cavalli incontrò diverse truppe militari che si dirigevano verso la capitale composte da cavalli che trainavano dei carri chiusi, milizie a piedi in fila e soldati in silenzio che trascinavano le loro vesti trasandate. Nessuno si accorse o comunque badò al gruppo che procedeva in contromano in quanto in precedenza si erano fermati prima di arrivare a Salten e si erano procurati degli abiti civili poco appariscenti per non dare nell'occhio.

Arrivati alla locanda l'Alzata nel verso le 18:30 la trovarono praticamente vuota, un garzone gli andò incontro per prendere i loro cavalli e poterli accudire mentre il gruppo entrò nella locanda che effettivamente era vuota. Incontrarono l'oste che li accolse in malo modo in quanto non si aspettava di avere degli avventori a quell'ora. Oltre all'oste era presente una ragazza che stava pulendo il pavimento in legno, non c'erano avventori ed il gruppo chiese che avrebbe voluto fermarsi per la notte e che avrebbe cenato in quel posto. Kairos infastidito dal comportamento dell'oste usò i suoi attacchi psichici per mandarlo in confusione. I suoi compagni non si accorsero di quello che stava facendo il guerriero e quindi non poterono che constatare che l'oste ad un certo punto non si sentì bene, accusando dei giramenti di testa e svenimento per cui chiamò l'aiuto della ragazza che si trovava nello stesso locale. In tutto ciò Kairos imbrogliò l'oste che proprio in quel momento gli stava ridando il resto per il costo della stanza e della cena, poche monete ma appaganti come rivincita del modo sgarbato in cui "il protettore della patria" era stato ricevuto.

Il gruppo di eroi venne accompagnato nella loro stanza comune dalla ragazza ed una volta entrati si misero comodi e rifletterono su quello che avrebbero dovuto fare l'indomani, ancora speranzosi di incontrare Cirria durante la cena che si sarebbe tenuta più tardi.

Prima della cena alcuni componenti del party decisero di andare all'esterno della locanda in direzione della strada principale, dove stavano passando ancora le truppe del re Enfas, e cercare di capire la deriva che stava prendendo la guerra o rumors relativi agli scontri che si stava tenendo nella città di Nargil.

Alcune delle informazioni che riuscirono a recuperare furono che la guerra non stava andando molto bene per le North Island e che nei carri chiusi sicuramente si celavano degli ibridi sconfitti in battaglia che probabilmente non dovevano essere fatti vedere alla popolazione.

Arrivò l'ora della cena e diversi paesani iniziarono a defluire nella locanda. Contadini e commercianti della zona che si ritrovavano dopo il faticoso lavoro nei campi e nei mercati per sorseggiare le loro bevande preferite. Il gruppo si

Diario Campagna D&D V2.0

accomodò in un tavolo appartato nella stessa zona dove avevano incontrato precedentemente Cirria, ordinaronon da mangiare e stettero in osservazione per cercare di capire se prima o poi il drago femmina li avrebbe avvicinati.

Durante la cena il gruppo notò una ragazza che aveva dei segni tribali sulla fronte e che sbatteva molto spesso il pugno sul tavolo. La avvicinarono invitandola al loro tavolo per una chiacchierata offrendole da bere. Scoprirono che si trattava di una indigena delle North Island di nome Major Minnie e che faceva parte di una comunità che abitava su un altopiano a diverse centinaia di chilometri dalla zona in cui si trovavano. Il gruppo capì che poteva trattarsi dell'altopiano incontrato durante il loro viaggio qualche giorno prima e che Minnie poteva essere una abitante di quel posto, l'indigena raccontò la propria storia al gruppo e così passarono parte della serata assieme per poi congedarsi.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 19 Nytdain

Il giorno successivo il gruppo riprese i propri cavalli, e seguendo la strada verso Salten ed il loro segugio invisibile, si diressero verso la capitale. Arrivati alle mura della città dalle tre torri decisero di entrare da uno dei vanchi meno frequentati, tracce della milizia del giorno precedente non vi erano. Qualche tenda e piccolo accampamento a ridozzo delle mura composte dalla milizia avvistata il giorno precedente e diverse persone con i loro carri trainati da cavalli ed a piedi entravano e uscivano dalla città, c'era parecchio fervore e parecchio movimento.

Il segugio si muoveva lentamente fermandosi di tanto in tanto per annusare le tracce magiche, prima però di assecondarlo decisero di lasciare i cavalli nella locanda del Drago Ubriaco dove Lucio dai denti perfetti e bianchi con la sua solita voce eccitata li accolse per riservare un posto per i loro cavalli e per la permanenza in città.

Lasciata la locanda del Drago Ubriaco gli avventurieri si misero a seguire il segugio invisibile che si muoveva sicuro fra le strade della città, parecchia milizia si muoveva nel folto delle strade principali e nei vicoli, erano parte di quei soldati che avevano visto il giorno precedente; sembravano svagarsi, riposarsi ma senza pattugliare la città.

Il segugio invisibile li condusse in una zona che il ladro Gufus riconobbe come un mercato non autorizzato ed una zona poco affidabile, notò dei tizi che facevano da palo scambiandosi dei fischi come segnali di avvertimento. Le stradine diventavano sempre più sporche e le facce poco raccomandabili.

Arrivarono ad una piazza circondata da edifici con diverse vie laterali nella quale erano dislocate diverse bancarelle molto povere che vendevano beni essenziali o almeno all'apparenza tali. Leif seguendo il suo segugio si diresse verso una bancarella piena di vestiti buttati alla rinfusa, non capendo bene come mai il segugio li avesse potuti condurre in quel luogo il gruppo si confrontò e decisero di mandare il ladro ad investigare dietro la bancarella, c'era infatti un edificio di due piani.

Mentre il gruppo distraeva il mercante, che dal tono assonnato della sua voce e dai capelli tagliati malissimo non faceva altro che chiedere di acquistare qualcosa, il ladro entrò di soppiatto nell'edificio alle spalle della bancarella trovò subito all'ingresso due stanze una a destra e una a sinistra e una scala che saliva al piano superiore, vide che nella stanze al piano terra vi era un giaciglio e un piccolo magazzino che conteneva delle ceste di abiti e vestiti come quelle che erano posizionate all'esterno nella bancarella, decise quindi di salire al piano superiore considerando che non c'era nessuno e con estrema cautela andò a visitare anche le stanze del piano superiore. Non trovò nulla di interessante in quanto le stanze del piano superiore erano adibite allo smistamento degli abiti ed alla pulizia degli stessi.

Diario Campagna D&D V2.0

Non capendo bene per quale motivo il segugio gli aveva condotti in quel posto e poi era scomparso ipotizzarono che Draxsella potesse trovarsi in quella zona. Parlano però più attentamente con il mercante, che li guardava con sospetto ma sempre con la sua aria annoiata, vennero a sapere che delle inservienti di Draxsella si erano informate per la vendita di alcuni capi intimi della stessa ed il mercante le aveva mandate da un certo Garrick che era un collezionista e feticista di abiti da donna usati. Il gruppo capì subito che il segugio li aveva condotti lì perché quello era l'ultimo posto nel quale erano stati lasciati i vestiti di Draxsella.

Si fecero indicare più o meno la zona nella quale dimorava il collezionista e gli fu indicato che abitava in una zona della città residenziale. Si diressero quindi verso la zona indicata loro ed effettivamente arrivarono in una zona benestante dove le case erano contraddistinte da ampi giardini e da una architettura molto ricercata, avendo però solamente il nome del collezionista e non sapendo la sua abitazione si fermarono da un mercante di frutta che si trovava nella zona e che stava facendo spola con il suo carretto fra le ville del quartiere residenziale. Lo avvicinarono, era un tizio con una vistosa voglia sul viso e tirava su con il naso molto spesso, con una scusa Leif gli chiese di acquistare della frutta e nello stesso momento gli domandò se conosceva la residenza di Garrick. Il mercante di frutta rispose che la casa era poco distante da dove si trovavano e che lui aveva vendeva la sua merce alla governante di Garrick una certa Lora.

Il gruppo non se lo fece ripetere due volte e si diresse verso questa casa all'esterno della quale vi erano due guardie armate che facevano la guardia all'entrata. Nel giardino dell'abitazione videro effettivamente che c'era qualcuno, una signora vestita con abiti di servizio abbastanza anziana come gli era stata descritta dal fruttivendolo. Si avvicinarono e chiesero se fosse stata Lora, gentilmente la signora rispose affermativamente. Il gruppo chiese che avrebbero voluto vedere Garrick perché avevano da offrire a lui delle cose interessanti, si spacciarono per commercianti. Furono accolti all'interno della residenza scortati dalle guardie in uno studio dove poterono coricarsi su un sontuoso divano in attesa dell'arrivo del proprietario di casa.

Garrick non tardò ad arrivare ed entrò nello studio con la sua guardia personale. Uomo molto elegante, educato ed istruito chiese al gruppo di presentarsi e chiese loro qual era il motivo della loro visita. Scaturì quindi una discussione che fece perno sull'hobby inconsueto di questo uomo inerente alla collezione di biancheria intima ed abiti personali di alcune donne illustri. Ammise senza pudore di avere questa piccola deviazione per piacere personale e che aveva acquistato pochi giorni prima degli effetti personali di Draxsella che lui sapeva essere una donna molto potente compagna di Antimonio.

Durante il colloquio Gufus volle vendere la sua vagina finta al collezionista che di buon grado, dopo averla visionata, la reputò molto interessante per la sua collezione, chiese il prezzo al buon ladro ma si sentì offeso dal poco valore che Gufus attribuì alla vagina per cui lo ricompensò con una cifra molto più alta che gli fece portare da una delle sue guardie.

Il gruppo incalzò con diplomazia nel cercare di capire se Garrick avesse delle informazioni su Antimonio ed in particolare dove potesse trovarsi con Draxsella. Garrick rispose che il gruppo avrebbe potuto avere delle informazioni più dettagliate da Lira, una losca ma affidabile figura che avrebbero potuto incontrare alla taverna del Marinaio Ubriaco vicino al porto. Questo contatto per diversi motivi, che non avrebbe potuto rivelare, era molto informato sui movimenti del castello e dei suoi abitanti.

Si congedarono verso le 11 del mattino e quindi decisero di farsi un giro nei pressi del castello principale per cercare di

Diario Campagna D&D V2.0

capire com'era fatto. Senza dare nell'occhio riuscirono a percorrerne tutto il perimetro e videro che era molto presidiato ma che durante le ore mattutine vi erano delle persone, con delle mercanzie, che entravano ed uscivano dal castello.

Abbandonando il quartiere residenziale il gruppo decise, dopo la veloce ricognizione delle mura del castello di entrare in un'altra locanda denominata Alle Guardie per raccogliere ulteriori informazioni inerenti Antimonio e Draxella. La locanda in cui entrarono era molto affollata, sia per l'ora di pranzo che per alcune guardie e milizie che si erano fermate sia all'interno che all'esterno della locanda stessa.

Mentre sorseggiavano del sidro origiarono che la guerra a Narghil non stava andando molto bene, le voci descrivevano delle perdite molto sostanziose in quanto Re Stefan Karameikos III stava incalzando le loro milizie con ingente potenza. Un ubriacone, all'interno della locanda, stava sbraitando argomenti contro Draxella e Antimonio in quanto, nel suo delirio, li riteneva maleducati e arroganti; il gruppo capì subito che si trattava di un tizio che lavorava al castello e che si stava lamentando di questi due aristocratici e della guerra che si stava facendo contro la città di Narghil.

Il gruppo lo avvicinò senza dare nell'occhio ed iniziò a fargli delle domande per cercare di capire se avesse delle informazioni supplementari. Seppur ubriaco riuscirono a carpire alcune informazioni inerenti ad un certo mago Gig, nome già noto al party in quanto avevano trovato alcuni indizi nel magazzino del porto commerciale di Narghil.

L'ubriacone descrisse questo mago Gig come un subordinato di Antimonio e lo descrisse con un viso segnato dal vaiolo e con l'abitudine di leccarsi le labbra.

Mentre l'ubriaco continuava a lamentarsi ad alta voce dell'esercito e delle sconfitte del Re Enfas alcune milizie presenti all'interno della locanda dissero l'ubriaco di smettere con queste infamie e di non offendere l'esercito della città, ma poi decisero di prenderlo con la forza e di portarlo all'esterno della locanda minacciandolo di morte.

Sentendo queste intimidazioni l'elfo ed il guerriero seguirono la scena ed uscirono dalla locanda pronti ad intervenire a difesa dello sbronzo. Fu un momento di tensione nel quale tutto il gruppo avrebbe potuto innescare una situazione molto pericolosa per loro, tuttavia videro che le guardie stavano semplicemente mettendo la testa dell'alticcio all'interno di un secchio d'acqua per fargli passare la sbranza mentre lo minacciavano che l'avrebbero annegato se non avesse smesso di dire quegli spropositi. Dopodiché lo abbandonarono sulla strada esanime ma ancora vivo e rientrarono nella locanda, Linflas e Kairos considerando che l'ubriaco non era in pericolo di vita e decisero di non intervenire.

Molto preoccupato della cicatrice vivente che aveva sul braccio l'elfo chiese al gruppo che avrebbe voluto visitare un tempio clericale per farsi aiutare a debellare quella piaga.

Verso le 13 trovarono un tempio clericale che aveva come simbolo una divinità del mare e decisero di entrare per chiedere informazioni. Linflas fu accolto da un chierico che era all'interno del santuario con atteggiamento molto amichevole.

L'elfo chiese al chierico se avesse potuto incontrare il suo superiore perché avrebbe avuto una richiesta molto importante da fargli, si trattava infatti di eliminare una sorta di maledizione che aveva contratto durante uno dei suoi viaggi. Il prete gli rispose che avrebbero dovuto avere l'autorizzazione da parte del Re Enfas tramite un emissario per poter incontrare il loro chierico superiore in quanto le regole che vigevano all'interno della città erano queste.

Capendo che ciò non era possibile l'elfo chiese al chierico se almeno poteva dargli una benedizione in cambio avrebbe lasciato dei fondi alla divinità. Il chierico acconsentì e fece inginocchiare Linflas davanti a sé, il gruppo che si era fermato alla soglia del tempio e stava osservando la scena, videro che il chierico allungando una mano dietro la schiena impugnava una mazza ferrata ed innalzandola sopra la sua testa la andò a calare sopra il corpo chinato dell'elfo. Fu un attimo ed il gruppo che osservava ebbe l'impressione che l'elfo venisse flagellato dalla mazza che avrebbe frantumato la testa del

Diario Campagna D&D V2.0

loro amico. Tuttavia si trattava effettivamente di una benedizione perché la mazza attraversò il corpo dell'elfo come fosse eterea ed il prete continuò a farla roteare molte volte sopra di esso proferendo delle parole arcane. Il rito finì e l'elfo si congedò ringraziando il chierico per quello che aveva fatto.

Decisero di ritornare alla locanda del Drago Ubriaco, dove avevano lasciato i cavalli, in quanto all'imbrunire avrebbero avuto l'incontro con Lira, avrebbero avuto un po' di tempo per decidere come sarebbero state le loro prossime mosse.

Mentre il gruppo attende il tramonto per incontrare Lira che gli è stata consigliata da Garrik si dirigono alla locanda del Drago Ubriaco essendo l'ora di pranzo. Si fanno liberare un tavolo per fermarsi a pranzo. Poco dopo essersi seduti al tavolo Linflas inizia a sentire una presenza inquietante. Il tatuaggio suo braccio destro pulsa dolorosamente. La maledizione di Fraz-Urb'luu si risveglia. Linflas sente un dolore lancinante al braccio e vede che il suo tatuaggio si anima. Per cui avvertendo il gruppo dice di voler salire nella camera. Solo Kairos lo sorregge e lo aiuta ad andare verso il piano superiore mentre Gufus e Leif rimangono come interdetti dalla situazione.

Una volta da soli nella stanza della locanda Linflas controlla il braccio e vede il tatuaggio che si è animato formando un simbolo oscuro che si muove, il dolore è molto forte. Ad un certo punto sentono battere sulla porta di legno e dall'altra parte della porta c'è il locandiere che chiede come mai si fossero alzati e non avessero neanche consumato lo stufato di cervo che gli era stato portato. Con preoccupazione chiede spiegazioni e Leif senza aprire la porta gli risponde se fosse stato possibile ricevere il pranzo in camera. Il locandiere rispose positivamente e se ne andò. Dopo pochi minuti qualcuno bussa ancora alla porta e si presenta non un inserviente della locanda ma un tizio vestito da mercante che si presenta portando il vassoio del pranzo. Entra nella stanza appoggia il vassoio su di un tavolo e dice di poter aiutare Linflas, l'elfo però è molto diffidente ed anche il gruppo non conoscendo questo individuo. Varis asserisce di aver già curato in precedenza un suo amico portandolo da un guaritore, un'eremita fuori città. Linflas incalza di domande per capire come mai questo Varis fosse interessato al suo caso e lo sconosciuto si giustifica dicendo che quei segni e quei dolori che lui ha visto giù nella sala comune della locanda li ha già visti prima e sa come aiutarlo. Ad un certo punto durante la conversazione Linflas sente che qualcosa di strano lo sta suggestionando portandolo a prendere delle decisioni inconsapevoli, tuttavia la sua forza di volontà riesce a resistere a queste tentazioni. Il mercante asserisce inoltre che il guaritore è poco fuori città e sarà facile raggiungerlo. L'elfo accetta per disperazione l'aiuto di questo sconosciuto. Sorretto da Kairos e seguendo il mercante escono dalla locanda ad una certa distanza senza farsi notare li seguono però anche il mago ed il ladro.

Dopo poche centinaia di metri dalla locanda del Drago Ubriaco Varis, il mercante, l'Elfo ed il Guerriero si sono addentrati in dei vicoli poco frequentati. Poco distanti Leif e Gufus vedono all'improvviso che il commerciante si sdoppia in tre immagini e tutti vengono ingoiati da un cerchio di tenebre. Immediatamente Leif lancia il suo anello di luce perenne verso il cerchio di tenebre. Nello stesso momento in cui l'anello di luce incontra le tenebre annulla l'oscurità e si dipanano ai loro occhi alcuni cultisti ed il commerciante sdoppiato.

Subito ne inizia una colluttazione nella quale Varis ha la peggio e viene atterrato dal guerriero che dopo averlo stordito vi si butta sopra. Non va meglio per gli altri due cultisti uno dei quali cerca di usare una pergamena di catene incantate per imprigionare l'Elfo, ma la pronta risposta dei compagni mettono KO i due cultisti in brevissimo tempo.

Distanti da occhi indiscreti il gruppo risveglia Varis per interrogarlo. Il cultista è molto spaventato ma come un pazzo

Diario Campagna D&D V2.0

ride ed indicando Linflas dice che Fraz-Urb'luu già lo possiede e presto sarà uno di loro. A questo punto Leif minaccia pesantemente di morte il finto commerciante che per uscire da questa situazione propone uno scambio. Estrae una mappa dalla sua tunica e la consegna agli avventurieri dicendo che questo era il luogo dove avrebbe dovuto portare Linflas dopo il rapimento per consegnarlo a Xaratos, il predicatore oscuro.

Senza indugio Leif condanna a morte il cultista e lo consegna nelle mani di Kairos che lo finisce con un colpo. Il gruppo si allontana dalla scena del delitto prendendosi la pergamena che i due cultisti non erano riusciti ad usare e se ne tornano alla locanda del Drago Ubriaco per rifocillarsi e prendere una decisione su che cosa fare.

Alle 14.00 del pomeriggio decidono che è ora di agire. Vogliono capire se ci sono indizi o che cosa potrà portare il sopralluogo dove indica la mappa. L'Elfo è un po' disorientato per quello che ha sentito dalla voce di Varis prima che morisse e pensa che nel santuario profanato, da questo culto oscuro, ci possono essere indizi sul motivo della sua maledizione e magari una cura per rimuoverla.

Seguendo la mappa arrivano in una zona vicino al mercato nero di Salten dove in uno di questi vicoli appartati spostando una sorta di bancale di legno, all'interno di un'alcova, per rivelare l'accesso di un tombino molto grande. Il gruppo controlla bene l'apertura ma capisce che non essendoci trappole si possono calare al suo interno. Scoperchiato il tombino vedono una scala che scende per un paio di metri le pareti sono ricoperte di rune pulsanti e l'aria è satura di umidità.

Una volta calatisi all'interno approdano su una stanza con delle pareti ricoperte di muschio umido e simboli runici distorti incisi nella pietra. Ci sono delle torce tremolanti che illuminano un grande simbolo a spirale al centro del pavimento il marchio della pazzia inciso con sangue secco. Nella stanza erano presenti due aperture ad ovest ed a est ed una porta di legno nel lato sud. Vicino alla porta era appoggiato ad una mensola fissata al muro un libro logoro. Evitando accuratamente di non passare sopra al simbolo della pazzia il ladro ed i suoi compagni si dirigono verso il piedistallo su cui poggia il logoro libro. Ci sono poche pagine in questo libro alcune sono state strappate sembrano appunti di qualche cultista e sono scritti in modo che tutti possano leggerlo. Una delle cose più rilevanti che attira la loro attenzione sono le scritte "il maestro Antimonio ha portato la pietra del peccato qui il demone ride nel buio".

Il ladro cerca anche trappole e provano a sentire rumori ma la zona è vuota per questo decidono di proseguire verso est esplorando una stanza che contiene dei letti alcuni mobili e alcune provviste. Vicino ad uno di dei letti vi erano dei frammenti di pagine sul pavimento probabilmente staccate dal libro che avevano trovato all'inizio però scritte in un linguaggio incomprensibile. Per questo Gufus utilizzando la sua capacità di comprendere linguaggi antichi decifra alcuni dei passaggi di questi frammenti ed uno di questi dice "Tornate indietro prima che il patto vi consumi".

Il gruppo decide di procedere attraverso un'apertura a sud e dopo alcune decine di metri sentirono delle litanie del tipo "Gnigno Gnagno ... Gnigno Gnagno ..." provenire da ovest, il ladro si ritrova ad osservare seduti lungo le scrivanie di legno due figure chine a scrivere illuminati da torce. Approfittando del buio il ladro si avvicina cautamente ed osserva meglio l'interno della stanza che contiene i due scribani. Nel frattempo Linflas, con l'infravisione, si guarda attorno per capire come fossero fatte le stanze limitrofe, tutto era tranquillo; per cui il ladro decide di fare un attacco alle spalle ad uno dei due scribani gli altri del gruppo sarebbero intervenuti subito dopo uscendo dall'oscurità.

L'attacco di sorpresa funziona alla perfezione Gufus riesce a pugnalare a morte lo scriba che gli dava le spalle effettuando

Diario Campagna D&D V2.0



un colpo mirato mentre il suo compagno rimane sorpreso e subisce gli attacchi del resto del gruppo. In poco meno di due round lo uccidono. Osservano quello che contiene la stanza ma oltre ai due tomri sopra al tavolo non ci sono altri indizi particolari. Il linguaggio di scrittura di questi tomri è incomprensibile anche a Gufus per cui non perdono tempo. I due scribi stavano ricoppiando e trascrivendo qualcosa di arcano.

Decidono quindi di ispezionare una sala che avevano attraversato in precedenza perché al centro avevano visto un globo. La sala rettangolare aveva tre specchi incrinati sulle pareti, un globo di ossidiana nera levitava leggermente sopra un piedistallo emanando un'ombra distorta. Le torce creavano riflessi falsati e l'intera stanza sembrava ondeggiare. Osservando da vicino il globo di ossidiana Gufus si accorse che apparivano delle immagini all'interno e quindi richiamò anche gli altri compagni affinché potessero vedere anche loro. In una di queste visioni videro Antimonio che ignora delle rune nere che si diffondevano sul pavimento e dietro di lui una donna, probabilmente Draxella, che sorrideva.

Questa visione instillò negli avventurieri la possibilità che Antimonio stesse si facendo un rito di evocazione ma in qualche modo ne stesse perdendo il controllo, e nello stesso tempo il sorriso di Draxella suggeriva loro che potesse essere complice del demone che il mago Antimonio avrebbe evocato di lì a qualche giorno.

Il gruppo decise di seguire le aperture laterali senza utilizzare la porta a due ante principale. Oltrepassarono una stanza che conteneva cianfrusaglie sparse e ammassate come coperte logore, pezzi di mobilio vecchi e rotto, ferraglie, sporcizia. Arrivarono nei pressi di una stanza che conteneva un altare. Muovendosi con cautela videro che all'interno della stanza vi era un Chierico o comunque una sorta di Predicatore Oscuro. Probabilmente poteva essere Xaratos. Decisero quindi che sarebbe stato Linflas ad entrare nella stanza per affrontarlo ma non in combattimento, simulando il fatto di essere stato portato lì dal commando di cultisti.

Mentre gli altri membri del gruppo rimanevano nell'ombra Linflas entrò in questo spazio dove vide un altare rituale nero con dei simboli demoniaci incisi nel pavimento macchiato di sangue antico e 7 braccia umane mummificate reggevano un tomo. Inoltre due colonne sorreggevano la volta su cui erano scolpite figure in ginocchio. L'oscuro predicatore avvertendo l'arrivo di un estraneo si girò e capì subito che quello era l'Elfo di cui lui avrebbe avuto bisogno.

Gli andò incontro dicendogli delle frasi del tipo "Il tuo marchio Elfo è la chiave Fraz-Urb'luu ti vuole lì per assistere alla sua vittoria"- "Antimonio è un folle il demone che evucherà non lo servirà ma lo divorerà". Ne scaturisce un dialogo nel quale l'Elfo chiede spiegazioni di come si dovrà svolgere la sua missione. Xaratos comunica e rivela che Antimonio crede di evocare un servitore ma il demone è un assassino inviato da Fraz-Urb'luu e che il sangue del portatore del marchio, cioè l'Elfo, può alterare il patto e salvare Antimonio o consegnarlo al demone. Inoltre viene a sapere che il patto si nutre di inganno "chi evoca il demone ne diventerà sacrificio" e che "il Patto è una menzogna Antimonio invocherà la sua morte" solo il sangue di un marchiato può spezzare la catena o costringerla per sempre ed è proprio questo che Xaratos vuole dall'Elfo. Xaratos vuole che il sangue dell'elfo va ad interrompere le rune magiche sul pavimento quando Antimonio compirà il suo rito e facendo questo condannerà Antimonio ad una morte veloce e crudele.

Linflas chiede se dopo aver fatto questo servizio al demone la sua maledizione sparirà ed il predicatore oscuro lo rassicura che dopo aver fatto questo servizio al potente Fraz-Urb'luu lui sarà libero come prima. Inoltre viene a sapere che il rito sarà compiuto fra tre giorni il 22 di Kaldmont a notte inoltrata.



Diario Campagna D&D V2.0

Linflas chiede di avere un giorno per la risposta definitiva Xaratos glielo concede avvertendo però che se non avesse accettato la missione la sua maledizione sarebbe diventata contagiosa e si sarebbe propagata.

Detto ciò L'Elfo ed i suoi compagni, che però non si erano palesati, si allontanano dal santuario profanato e ritornano alla locanda per discutere il da farsi. Il gruppo è indeciso sulle decisioni da prendere. Capiscono tutti che è una grande occasione per loro per liberarsi di Antimonio in maniera facile e veloce e nello stesso tempo liberare Linflas dalla maledizione, tuttavia i danni collaterali di poter aver fatto evocare un demone ed averlo lasciato in vita li disturba, ma tutti concordano che eliminare Antimonio possa portare ad una risoluzione veloce della guerra, loro principale obiettivo di questa missione. Oltretutto Xaratos aveva confermato a Linflas che lo avrebbe potuto far arrivare indisturbato nelle segrete del castello evitando tutti i pericoli in superficie dandogli poi la possibilità di scappare senza problemi.

Dopo cena verso le 21:00 il gruppo si dirige verso il porto alla taverna del "Marinaio Ubriaco" per incontrarsi con Lira il contatto fornito da Garrik. Entrano nella taverna affollata di marinai locali ed alcuni gendarmi e vedono subito la ragazza descritta dal ricco mercante. Di corporatura minuta e dai capelli rossi appoggiata al bancone a sorvegliare del sidro. Si avvicinano chiamandola per nome e lei gentilmente chiede chi li manda. Il gruppo si apparta con Lira su di un tavolo ed inizia una sommessa discussione. Il gruppo dopo aver proferito il nome di Garrik rassicura Lira.

Lira Crede che i quattro avventurieri siano lì per cercare informazioni od oggetti illegali ma subito smorzano il suo entusiasmo rivelando che necessitano di informazioni su Antimonio e Draxella. Lira dice di avere tali informazioni ma per ottenerle ha bisogno di un favore pericoloso. Spiega in che cosa consiste questa missione pericolosa rivelando che è detenuto come prigioniero politico nelle celle della torre più alta del castello un certo ammiraglio Gibb.

Il gruppo realizza con sorpresa che l'ammiraglio è ancora vivo e tale notizia crea nelle loro menti nuove opportunità, tuttavia la missione per liberare l'ammiraglio non sembra assolutamente semplice da realizzare e capiscono che la ladra non gli possa dare molte opportunità per infiltrarsi agevolmente al castello e rovinare i piani di Antimonio. Per cui la salutano e gli dicono che si sarebbero fatti rivedere molto presto con la loro decisione. Il gruppo durante il colloquio con Lira è venuto a sapere che sono dalla stessa parte, anche la ladra è stata incaricata dall'ormai defunto Molson III di investigare sull'ammiraglio Gibb di Narghil per cui vogliono aiutarla.

Il gruppo decide come procedere ed elaborano un piano che consiste nel liberare l'ammiraglio e nel contempo uccidere o far uccidere Antimonio. Per cui prevedono di liberare l'ammiraglio tramite la cavalcatura alata di Kairos che resa invisibile si calerà sulla torre, la cella verrà aperta da Gufus ed il ladro e l'ammiraglio Gibb fuggiranno con l'aiuto della cavalcatura alata. L'ammiraglio sarà consegnato a Lira che si occuperà di metterlo in salvo attraverso le sue conoscenze.

Per sincerarsi che tutto sia fattibile Leif verso le 22 di notte, rendendosi invisibile e lanciandosi il volo, va in perlustrazione sulla torre più alta del castello per sincerarsi che ci sia l'ammiraglio Gibb. Approfittando del buio e del silenzio Leif, invisibile, vola verso la cella arrivando fino ad una delle finestre esterne sbarrate, vide che all'interno vi era un corpo adagiato su un pagliericcio per cui facendo rumore sulle barre metalliche lo svegliò. L'individuo al suo interno si alzò ed andò verso la fonte del rumore arrivando ad afferrare le barre metalliche della finestrella con le mani per cercare di vedere chi ci fosse all'esterno. Non vide nulla ma sentì la voce di Leif che gli diceva che sarebbe stato salvato al terzo giorno a partire da questo durante la notte e di tenersi pronto ed in forze perché il momento di andarsene da lì era vicino. Si sincerò inoltre che fosse veramente l'ammiraglio Gibb.

Diario Campagna D&D V2.0

Nella stessa notte Kairos uscì dalla città da solo ed andò ad avvisare il suo cavallo Drago Nadir della missione che si sarebbe tenuta fra tre giorni dandogli dei riferimenti per essere disponibile come cavalcatura.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 20 Loshdain

Verso le 16:00 del pomeriggio Linflas, accompagnato da Gufus e Leif ritorna al santuario profanato per riferire a Xaratos.

Linflas accetta la missione ed il predicatore oscuro gli comunica che il giorno 22 di Kaldmont ci sarà l'incursione, tre cultisti scorteranno e gli faranno vedere come entrare nelle segrete del castello. Linflas chiede e pretende di avere anche i suoi compagni con lui ed il predicatore oscuro acconsente. Per l'ennesima volta l'Elfo si fa rassicurare sul fatto che alla fine della missione nessuno dei suoi amici lui compreso subiranno ripercussioni dal demone.

Xaratos avvisa Linflas che saranno i tre cultisti a far visita loro nella locanda in cui risiedono dopo l'imbrunire del giorno 22 di Kaldmont.

L'Elfo, il ladro ed il mago ritornano alla locanda vero le 16:00 e riferiscono a Kairos quanto pattuito. Ora mancava solo incontrare Lira per riferirgli quanto avevano deciso di fare con l'ammiraglio Gibb.

In questo frangente Gufus rivela al gruppo della sua incursione al castello di Rè Enfas la notte precedente con una compagna d'eccezione... Lira.

Approfittando dell'assenza di Leif e di Kairos, che la notte prima avevano svolto dei compiti specifici su Gibb e sul cavallo Drago, rimasto da solo con Linflas era uscito ed aveva aspettato Lira alla locanda del Marinaio Ubriaco.

Insieme si erano diretti verso il castello e grazie alle loro doti furtive si erano intrufolati all'interno delle mura. Gufus rivela di aver trovato in uno studio sulla torre principale, un taccuino compromettente che era stato nascosto sul doppio fondo di una scrivania, delle monete d'ora che aveva successivamente diviso con Lira ed un anello magico di protezione anch'esso concesso alla ladra. Gufus sostiene che il taccuino contenga note compromettenti per il Re Enfas e su richiesta del gruppo elenca alcuni passaggi scritti sul piccolo libricino di pelle nera con chiusura a fibbia:

ci sono annotazioni sul patto politico con Antimonio "...l'accordo con Antimonio procede. In cambio delle sue arti, io garantisco prigionieri e protezione ..." e poi "...Gibb conosce troppo. Non deve uscire vivo...." e poi "la città ignora ciò che preparo con i miei alleati maghi. Il trono sarà al sicuro finché gli idioti del popolo resteranno ciechi." Poi ci sono annotazioni su consegnate di prigionieri al mago Gig e riferimenti a "esperimenti di grande utilità". Il diario rivela in effetti che Re Enfas è colluso con l'Ammiraglio Gibb che è centrale in un intrigo per questo non è stato ancora eliminato.

Inoltre Gufus rassicura il party di non essersi spinto troppo in profondità per non rischiare di allertare il castello, ma di avere preso quello che a suo "sentimento" era corretto prendere. Si era spinto, ad esempio, fino alle camere degli ospiti, dove dormivano Antimonio e Draxella, avrebbe avuto l'opportunità di assassinare il mago, ma si era trattenuto perché aveva individuato una sorta di serpente magico ai piedi del loro letto ed aveva desistito.

Dopo il racconto e la condivisione delle informazioni del ladro i suoi compagni realizzano di avere per le mani una prova molto importante che potrebbe fare leva sulla moralità del Rè di Salten e magari cambiare le sorti anche della guerra in corso.

Diario Campagna D&D V2.0

Decisi a trascorrere il resto del pomeriggio alla locanda, in attesa di incontrare Lira in serata e dirle di voler liberare l'ammiraglio, all'improvviso, vero le ore 18:00 il vetro della finestra della loro stanza si infrange a causa di un grosso sasso arrotolato su una pergamena. L'oggetto rotola sul pavimento e Kairos con cautela e con l'aiuto della spada lo sposta ma capisce subito che si tratta di un messaggio, quindi lo raccoglie e legge il contenuto al gruppo:

*"Il taccuino che non ti appartiene deve tornare al suo padrone.
Lira è viva, per ora.
Porta ciò che hai preso alla Taverna del Corvo Rosso, al tramonto.
Da solo.
Un ladro non può rubare alla sua stessa ombra."*

Gufus apprendendo la notizia si preoccupa per Lira e dice al gruppo di voler andare all'incontro da solo ma immediatamente Linflas, Kairos e Leif lo fanno ragionare. Nessuno di loro sa effettivamente da chi arrivi il messaggio ed alcuni velano delle ipotesi che Lira sia compromessa o voglia tradire. Inoltre tutti concordano sul fatto che il taccuino non debba essere restituito perché rappresenta un aprova troppo importante, Kairos palesa anche che *"il sacrificio di un singolo vale la salvezza di molti, il male minore per qualcosa di più grande"* motto contemplato anche nella legge della guerra che lui conosce molto bene. Gufus però, legato da una forte amicizia con Lira, non vuole che a lei venga fatto del male ed è deciso anche ad affrontare tutta la gilda intera pur di rivederla libera. Linflas capendo lo stato d'animo del ladro però lo fa ragionare sulle troppe incognite legate al numero e alla forza della gilda e decidono di seguire per il momento altre piste.

Innanzitutto Leif propone di evocare un segugio invisibile affinché li conduca sulle tracce del covo della gilda, il tempo era tiranno, per cui agì immediatamente e con Linflas seguirono l'entità eterea evocata. Lasciarono Gufus e Kairos alla locanda in attesa di notizie ma guardinghi.

Ad un quanto d'ora di distanza a piedi dalla locanda i due si resero conto di essere entrati nei pressi di una piazza losca, luogo già conosciuto, stesse facce, stesse bancarelle e ceffi poco raccomandabili aggirarsi. Tuttavia il segugio li condusse poco lontano in un vicolo isolato e deserto dove un carretto era posizionato verticalmente adagiato ad una parete di un edificio a tre piani; la creatura evocata si fermò davanti e Leif intuì che quella poteva essere l'entrata di un covo di ladri, per cui liberò il segugio dall'incarico e se ne ritornarono alla locanda per riferire.

Non era rimasto molto tempo prima del tramonto, non avevano nemmeno il tempo di fare una copia del libro, anche se le riserve da parte di alcuni del gruppo erano palesi, i ladri della gilda probabilmente non ci sarebbero mai fatti "fregare", qualcosa però non tornava sul come la gilda avesse fatto a sapere che la notte prima proprio Lira e Gufus avessero rubato al Rè, ma lo avrebbero capito più tardi...

Kairos si chiese chi in città avrebbe potuto far leva, politica, con le informazioni contenute nel taccuino; erano le 18:45 e venne in mente una sola persona dell'aristocrazia che avrebbe potuto aiutarli, Garrik!

A passo veloce si recarono nel quartiere nobile dove c'era la casa del collezionista, durante il tragitto Gufus notò un paio di volte delle ombre furtive sui tetti che scomparivano. Arrivarono alla villa e dopo un piccolo scambio di presentazioni con le guardie e Lora, la governante, memore del loro incontro giorni prima, li fece accomodare nel divano del sontuoso e ricco studio di Garrik, che non si fece attendere.

Diario Campagna D&D V2.0

Felice di rivedere delle facce amiche il ricco aristocratico chiese loro il motivo della visita. Gufus tastò il terreno per capire il pensiero del nobile nei riguardi del Rè Enfas e della guerra a Narghil e capirono tutti che Garrik ed una folta parte dell'aristocrazia di Salten era contraria alle scelte dello scellerato Rè. Per cui gli avventurieri decisero di condividere le informazioni del taccuino e di chiedere il suo aiuto per effettuarne una copia.

Garrik si dimostrò molto interessato, lesse alcune parti del contenuto e confrontò la scrittura elegante e precisa con dei documenti di altro genere ricevuti dal Rè Enfas, che erano sopra la sua scrivania, e ne attestò l'autenticità.

Preso dall'entusiasmo disse loro che avrebbe organizzato ed invitato, la notte stessa, degli altri aristocratici che la pensavano come lui, per avviare un processo che avrebbe portato davanti alla corte della città il Rè Enfas con l'intento di spodestarlo e giustiziarlo per i suoi crimini. Nel frattempo si erano quasi fatte le 20:00 di sera, l'ora del tramonto, e Gufus doveva andare all'incontro, si offrirono di accompagnarlo Leif e Kairos invisibili, mentre l'elfo avrebbe guardato a vista il taccuino rimasto nelle mani di Garrik.

Fu facile trovare la taverna del Corvo Rosso nei pressi del porto. Un luogo lurido, fumoso, frequentato da marinai e contrabbandieri. All'interno, in un angolo in penombra, due uomini vestiti di nero, con cappucci bassi e mantelli di piume corvine, attendevano Gufus. Il ladro si recò prima al bancone per prendere un boccale di sidro e con calma si avvicinò ai due sicari.

Non fu un colloquio amichevole in quanto Dorian e Karim, l'uno con voce roca e l'altro con un sorriso crudele, ammonirono da subito Gufus chiamandolo *"il topo che credeva di rubare al Re..."* chiedendo il diario e minacciando di non fare il furbo altrimenti avrebbe raccolto i resti di Lira al porto l'indomani mattina.

Gufus rispose che prima dello scambio avrebbe voluto sincerarsi delle condizioni della rapta.

In tutta risposta Karim si alzò in piedi e posò sul tavolo una piccola fiala di vetro con dentro una ciocca di capelli rossi sbuffeggiando Gufus con la frase *"Indovina di chi sono?"*

Gufus perentoriamente rispose che nessun ricatto avrebbe potuto cambiare le loro sorti, lui avrebbe ucciso chiunque avesse offeso Lira. Da lui non avrebbero ricevuto nulla quella sera e girate le spalle si incamminò verso l'uscita della taverna.

In silenzio e nascosti dall'invisibilità, Leif e Kairos, rimasero all'interno per sentire che cosa potessero dirci i due loschi figuri. Capirono che Dorian sarebbe andato a riferire dell'accaduto mentre Karim avrebbe fatto una tappa al magazzino per avvertire i complici. Decisero di seguire Karim e questo li condusse poco lontano dalla taverna, sempre al porto, ad un magazzino costituito da una vecchia costruzione in pietra e legno, con tetto di travi alte e odore di spezie che sembrava abbandonato.

Lo videro bussare al portone principale e successivamente proferire una parola in codice per poi entrare e chiudere la porta alle sue spalle. Kairos avrebbe voluto fare irruzione e devastare tutti con la sua verga ma Leif lo trattenne e gli fece cambiare idea. In effetti dopo una ventina di minuti uscì Karim accompagnato da 2 vedette che fece piazzare davanti alla porta principale, lui si allontanò a passo svelto e si dileguò nelle ombre.

Era arrivato il momento di agire, Leif lanciò il sonno sui due uomini di guardia che caddero al suolo, un gioco da ragazzi per un mago esperto, un po' meno facile fu togliere la vita ai due malcapitati usando il pugnale e sgozzandoli, ma il lavoro andava fatto!



Diario Campagna D&D V2.0

Entrarono nel magazzino e videro travi alte, scaffali, casse impilate, odore di pepe e foglie ammuffite, alcune casse erano etichettate "Spezie" ma il tutto sembrava abbandonato da tempo, l'ambiente era illuminato da delle torce. Trascinarono i corpi esanimi all'interno del locale e chiusero sommessamente il portone. Approfittando dell'invisibilità Kairos fece un giro di ispezione fra le casse, si mosse nel modo più silenzioso potesse e percorse tutto il perimetro del grande magazzino trovando ben due locali chiusi, dall'interno nessun rumore ad eccezione di quella che poteva sembrare la porta di un ufficio da cui provenivano distintamente tre voci maschili che discutevano; nessuna traccia però di Lira.

Nel via del ritorno verso Leif, che lo attendeva all'ingresso, fece scattare una trappola a filo tesa sul pavimento che scagliò sul guerriero una freccia che purtroppo lo ferì non gravemente. Dolorante barcollò la proseguì fino a raggiungere il compagno.

Mentre stavano decidendo come avrebbero agito, a Leif fu intimato di lasciar cadere il pugnale e mettersi a terra sdraiato da due ladri armati di arco corto che lo tenevano di mira posti sulla balconata posta su tutto il perimetro esterno del magazzino.

Leif, consci di indossare il mantello deflettente, non esitò a lanciare dardi incantati verso i nemici, che presto furono colpiti da scie magiche che scaturirono dalle mani del mago. Furono abbattuti in meno di 20 secondi mentre cercavano di scappare feriti gravemente.

La voglia di scoprire se ci fosse Lira in questo magazzino era troppa ed i due continuarono l'esplorazione. Fecero irruzione nella stanza da dove provenivano le tre voci cogliendoli di sorpresa e scagliando un fulmine magico che prima di esaurirsi venne deviato dalle pareti della stanza folgorando e bruciando i malcapitati all'istante. Durante la deflagrazione venne rivelata una cassaforte sul muro prima nascosta probabilmente da un quadro. Sui tre corpi, in parte dilaniati, non fu trovato nulla di interessante; come nell'altra stanza che era vuota.

Kairos ricordò di aver visto una pesa vicino all'ingresso ed incuriosito disse a Leif che bisognava indagare. La pesa aveva due barili sopra e l'indicatore del peso segnava solo 20 kg, scartarono l'ipotesi che Lira potesse essere dentro ad uno dei barili e quindi decisero di rimuoverne uno. Come d'incanto il piano della pesa di mosse e si inclinò su un lato rivelando un passaggio nascosto con delle scale che scendevano sotto il pavimento.

Fatti alcuni passi a scendere lungo le scale si trovarono in una cella dove videro Lira legata ed imbavagliata, ma viva. Felici di averla trovata si avvicinarono, la svegliarono e la liberarono. Lira guardandoli con occhi lucidi, ma con tono tagliente disse loro:

"Avete spezzato le mie catene... e vi giuro che non dimentico un debito. Ma non aspettateri che vi ripaghi con un semplice grazie. Una ladra paga sempre con gli interessi".

Prima di uscire in tutta fretta chiesero a Lira se avesse potuto aprire la cassaforte e lei acconsentì, si diressero nell'ufficio ormai stravolto e la ladra si mise al lavoro. Trovarono all'interno mappe e registri che mostravano i movimenti della Gilda e lo scambio con agenti del Re, ulteriore materiale da portare con loro a casa di Garrik pensarono.

Kairos pensò di cancellare le loro tracce gettando le torce accese fra le casse appiccando un incendio.

21:30 Linflas, sempre con lo sguardo attento sul taccuino, incontra gli altri aristocratici invitati da Garrik per parlare delle mosse politiche da intraprendere dopo il ritrovamento di prove schiaccianti verso il Re Enfas, in breve incontro che approfondirà l'indomani, ma utile per raccogliere i consensi. Linflas viene a sapere che lo "scandalo" potrà essere messo in atto non prima di un mese.

Diario Campagna D&D V2.0

22:30 Kairos, Lira e Leif ritornato alla villa di Garrik. Quando Linflas e specialmente Gufus vedono i compagni ritornare con Lira fanno un sospiro di sollievo, i due avventurieri fanno cenno agli altri che tutto è andato per il meglio e consegnano a Garrik i documenti ritrovati nella cassaforte, altre prove dei loschi affari di Rè Enfas con la malavita locale. Garrik è entusiasta e li definisce “liberatori della città”, questo fornisce un gancio perfetto a Kairos che velatamente rivendica terre e beni dopo il futuro rimpasto di autorità locali, la fama è importante ma lo sono anche i beni che si possiedono.

Lira dirigendosi verso Gufus e chinandosi verso di lui, con un mezzo sorriso e voce bassa, calda e graffiante gli disse: “Per un attimo ho creduto che mi arresti scambiata per quelle pagine... e invece hai giocato d'azzardo con la mia vita. Sei un bastardo, Gufus... ma sei il mio bastardo”.

Poi Lira racconta al gruppo come si sono svolti i fatti, ricorda che dopo i festeggiamenti alla taverna del “Marinaio Ubriaco” è rientrata nella sua abitazione, l’indomani mattina si è risvegliata nelle mani dei Corvi Neri che sono riusciti ad estorcergli il nome di Gufus, non sa dare spiegazioni di come siano riusciti ad arrivare a lei ma ricorda che uno degli interrogatori gli disse una frase che non ha dimenticato “Tu pensavi di sparire, eh? Ma quando un Occhio osserva, anche il topo più astuto torna alla sua tana.”. Durante il racconto di Lira, all'esterno della villa di Garrik si sentono grida di allarme riferite ad un presunto incendio in un magazzino abbandonato al porto, carri con botti d'acqua che passano veloci ed uomini che corrono nella stessa direzione.

Garrik offre un riparo sicuro da occhi indiscreti al gruppo e li invita ad una cena la sera successiva per presentare loro gli aristocratici informati in serata, quindi li fa accompagnare da una carrozza, scortati da guardie, nei pressi di una villa vuota sempre nel quartiere residenziale, per ulteriore sicurezza gli affida due dei suoi mercenari per la vigilanza. Lira viene informata della liberazione di Gibb e gli vengono consegnati i dettagli di dove trovarsi la notte del 22 di Kaldmont, giorno fissato per la liberazione dell’ammiraglio. Inoltre il gruppo decide di non portarla con loro durante il viaggio di ritorno verso Specularum ma di lasciargli usare i suoi contatti in autonomia facendo un accenno al possibile coinvolgimento dell’ammiraglio Gibb e quindi di tenerlo d’occhio. Si sarebbero rivisti a Karameikos a breve, si salutarono e lei scomparve nella notte.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 21 Soladain

Un giorno all’ora X fissata per la liberazione di Gibb e l’assassinio di Antimonio. Il gruppo passerà tutta la giornata nella villa assegnata. Gufus ne approfitta per farsi ricaricare l’anello da Leif e da una chiesa locale a cui fa una cospicua beneficenza in cambio di 2 cura ferite gravi.

In serata, dopo aver ricevuto dei bellissimi abiti da Garrik, il gruppo si unisce al ricevimento indetto nella residenza del collezionista. Sono presenti tutti gli aristocratici della città e chi desidera il cambiamento che avverrà, Garrik fa gli onori di casa e gli avventurieri passano una serata spensierata in compagnia di buon cibo, musica e personaggi illustri della città di Salten. Nessuno dei PG fa menzione della loro missione primaria, si limitano a mantenere la parte di chi ha aiutato la città a liberarsi dall’oppressione del Rè.

Anche in questa occasione Kairos, utilizzando la sua saggezza intrattenendosi con gli ospiti, sparge il seme dei riconoscimenti impliciti nei suoi confronti ottenendo diversi consensi.

Diario Campagna D&D V2.0

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 22 Lunadain

Il giorno della resa dei conti, tanto atteso nei cuori degli avventurieri, per avere una rivincita su colui che li ha tediati, ingannati e costretti alla fuga. Colui che ha incarnato talmente tanti problemi e misfatti da diventare una meta fissa ed un obbiettivo giornaliero per l'intero gruppo, orami il suo giorno era arrivato e se ne pregustavano l'appagamento anche se diverse ore ormai dovevano passare prima che facesse buio, alle 22 avrebbero dovuto incontrarsi con i cultisti, ma prima ci sarebbe stata la liberazione dell'ammiraglio.

Al piano ci avevano già pensato ed erano sicuri che tutto sarebbe scivolato via come l'olio, non un errore questa volta! In mattinata Gufus e Kairos si erano allontanati dalla città per incontrarsi con Nadir, il magico destriero, senza essere visti da occhio alcuno, Kairos spiegò al suo fedele cavallo drago quello che avrebbe dovuto fare nella notte. Non una esitazione l'animale magico capì che avrebbe dovuto farsi cavalcare dal ladro Gufus per andare a liberare un cittadino importate rinchiuso in una torre del castello per portarlo in salvo a Lira che lo avrebbe preso in consegna per riportarlo a Specularum.

Leif e Linfras nella sontuosa dimora messa a disposizione da Garrik si riposarono, l'elfo era un po' preoccupato per il suo tatuaggio e per la promessa che gli era stata fatta da Xarathos. Non poteva permettere che quella piaga si potesse diffondere ulteriormente quindi era deciso a seguire il suo copione.

E venne il calare del sole e con esso la prima parte di questa serata che si preannunciava molto movimentata. Verso le 20.00 il gruppo si sposta dal quartiere aristocratico verso la locanda del Drago Ubriaco, mentre Gufus si allontana dalla città per incontrare il destriero.

Mentre i suoi tre amici stavano alla locanda nella sala comune in attesa di essere contattati dai cultisti, il ladro con circospezione incontrava la creatura magica che puntuale lo stava aspettando. Salì in fretta sul suo corpo muscoloso per cavalcarla e provò lo stesso brivido, nel momento in cui si staccò da terra sbattendo le ali, che gli dava il suo magnifico Roc, lo avrebbe incontrato presto sperava.

Nel notte la creatura magica si muoveva nel cielo silenziosa e veloce, si era alzata molto sopra le mura per non essere vista, aveva instaurato un contatto ESP con la mente del ladro e si faceva guidare da lui nella direzione esatta che Gufus conosceva molto bene. fecero un primo largo giro sopra al castello ad una altezza molto elevata, per poi compiere dei cerchi concentrici fino ad arrivare sul camminamento che dava alla cella, velocemente il ladro balzò giù dal cavallo ed atterrò sulla pietra, nello stesso tempo Nardi si fece etereo per non farsi vedere.

Estratti gli arnesi da scasso si avvicinò alla cella, disse a bassa voce una parola in codice e sentì una debole risposta dall'altra parte, l'ammiraglio Gibb era pronto alla fuga; fu semplice aprire la serratura logora della cella, la porta si aprì e ne uscì un uomo molto magro e alto, vestito con miseri abiti visibilmente eccitato e dall'aria fiera. Gufus gli fece cenno di seguirlo di pochi passi e lo rassicurò avvertendolo che sarebbero stati aiutati da una cavalcatura alata per fuggire, di non preoccuparsi quando si fosse palesata.

Nadir ricomparve all'improvviso, dopo il segnale di Gufus che aveva controllato non ci fossero sguardi indiscreti. Gibb ed il ladro salirono sulla magica cavalcatura che si spostò velocemente con un battito d'ali verso il cielo nero della

Diario Campagna D&D V2.0

notte librandosi veloce nell'aria. Gibb si stringeva al corpo del suo salvatore, immobile e senza parole. La città era alle loro spalle e Nadir si posò in una radura in messo al bosco ad 1 km da Salten. Ad attendirli una torcia accesa, Lira accompagnata da altri due individui incappucciati.

Gufus fece scendere l'ammiraglio dal cavallo drago, che indietreggiò all'interno della foresta. Lira andò incontro ai due e prese in consegna l'ammiraglio per poi farlo continuare verso gli altri due accompagnatori.

Si fermò davanti a Gufus con un sorriso triste, mentre prendeva le redini del cavallo e lo guardava un'ultima volta:
"Non dire nulla, Gufus. So che se restassi un istante di più, troveresti un modo per farmi cambiare idea. Ma qualcuno deve portare a termine questo scambio... e io devo smettere di rubare ciò che non posso tenere. Neanche te. Forse ci rivedremo a Specularum!"

Con ciò salì a cavallo e scomparse con i suoi compagni e l'ammiraglio nella notte.

Gufus si fece portare da Nadir più vicino alla città e poi lo lasciò andare, aveva come un nodo allo stomaco ma doveva rimanere concentrato e recarsi alla locanda.

Ore 22.00 alla locanda del Drago Ubriaco il party era al completo, Gufus raccontò come si erano svolti i fatti e stavano aspettando il loro contatto.

Puntuali come la morte, i cultisti non si fecero attendere, uno di loro entrò incappucciato nella locanda ed avvertì gli avventurieri di seguirlo, poche parole, modi schietti, viso labro e capo rasato, un saio grigio e poco vistoso che nascondeva il voto dal cappuccio.

Una volta usciti in strada altri due cultisti si unirono al gruppo e si fecero seguire fuori dalle mura della città camminando veloci.

Inoltratosi nella foresta adiacente un lato del castello raggiunsero una grotta, si infilarono al suo interno dopo aver acceso delle torce e dopo pochi metri si trovarono di fronte ad una parete di roccia. Un cultista estrasse una chiave dal suo saio e la infilò in una fessura impercettibile; una porta magica si aprì ed il gruppo, in fila indiana, si incamminò in uno stretto passaggio sotterraneo.

Camminarono per una decina di minuti, dopodiché iniziarono a sentire una sorta di litania ed una voce familiare che echeggiava in una grande ambiente.

I cultisti spostarono con cautela una sorta di tendaggio, e tutti videro una stanza dalla base rettangolare grottesca, con alte colonne, varie nicchie ai lati, un cerchio magico disegnato sul pavimento al centro e diversi oggetti strani attorno, un altare sul fondo, tutto illuminato da bracieri. Vicino all'altare Antimonio e Draxella stavano preparando il rituale per evocare un demone. Ai piedi del mago vi era un grosso serpente che si muoveva strisciando a terra, e Gufus realizzò che fosse la stessa creatura che aveva incontrato durante la sua sortita al castello. Dall'altare si dipanava sul pavimento una rossastra vena pulsante che si diramava per tutta la stanza raggiungendo i piedi degli avventurieri e comportandosi come il tatuaggio di Linflas, sembrava viva.



Diario Campagna D&D V2.0

Ad un certo punto Antimonio diventò, nella voce, sempre più eccitato, il rituale stava avendo il suo culmine, alzò le mani nella direzione dell'altare, Draxella ed il serpente si fecero più indietro spostandosi a lato e lasciando Antimonio da solo davanti ad una forma indistinguibile che si stava materializzando.

Un demone dall'aspetto terribile prese forma sull'altare, le sue mani erano artigliate come i suoi piedi, muscoloso e contorto dall'aspetto viscido e marrone scuro, due occhi d'odio incastonati in una testa che era grande come la sua bocca dentata.

Linflas capì che era giunto il momento di agire, prese un coltello e si ferì la mano per far gocciolare del sangue sopra al macabro disegno sul pavimento, si sporse dal suo riparo ed agì.

Immediatamente, come una reazione a catena, nel momento in cui le gocce del sangue dell'elfo toccarono la rossastra vena pulsante sul pavimento, questa divenne blu.

Antimonio disse verso il demone "Vieni a mè demone servitore gloria a Fraz-Urb'Luu" ma immediatamente dopo la creatura fece un balzo istantaneo verso il mago, lo colse di sorpresa prendendolo al collo con il suo arto artigliato immobilizzandolo mentre con l'altro gli entrava nelle viscere della pancia per strappargli gli organi e gettarli sul pavimento, gettò poi con forza il corpo esanime di Antimonio sulla parete come fosse stato uno straccio.

Mai avevano assistito da spettatori alla fine di un loro acerrimo nemico, senza muovere un dito e con tale brutalità. Valutarono rapidamente l'ipotesi di sgattaiolare verso il corpo di Antimonio ma con la presenza del demone, Draxella e del serpente rinunciarono, avevano saggiato una parte della rapidità e della potenza del demone e declinarono; inoltre i tre cultisti premevano sul gruppo per andarsene.

Pochi instanti prima di andare videro il demone che si inchinava davanti alla donna, al cui corpo si era avvolto il serpente, mentre lei sussurrava alla creatura parole indistinte.

Durante il viaggio di ritorno nel tunnel sotterraneo nessuno pronunciò parola, ogni membro del gruppo pensava a quanto era stata dura arrivare fino a lì, dalla fuga dalla città di Narghil fino al raggiungimento dell'obbiettivo di eliminare Antimonio.

Mancava una ricompensa materiale, per cui usciti dalla grotta nel bosco e congedandosi dai cultisti decisero di agire subito.

Ore 23, il gruppo decide di entrare nel castello guidati da Gufus per saccheggiare la camera di Antinomio, Linflas è rincuorato dal fatto che il suo tatuaggio lentamente stà sparendo.

Linflas e Leif usano la magia per rendersi occultabili agli sguardi delle guardie, mentre Gufus ripercorre il percorso nelle mura che già conosceva. Kairós dall'alto, con la sua cavalcatura, era di aiuto nel caso ci fossero stati problemi.

Raggiungono senza problemi, e con molta cautela, la stanza del mago e di Draxella e trovano un bel bottino fra oggetti magici quali pozioni, pergamene, anelli, un libro degli incantesimi ed una decina di gemme preziose.

Soddisfatti non osano sfidare la sorte e si allontanano dal castello per poi ritrovarsi, a mezzanotte, alla villa per controllare la refurtiva e catalogarla.

Mentre stanno festeggiando la morte di Antimonio, Leif si dirige sulla grande terrazza della villa per assaporare il suo calice di vino ed e guardare la fortezza da lontano nella città immersa nella notte, molti pensieri gli girano nella testa e mentre è assorto scorge nel cielo sopra Salten un bagliore azzurro che squarcia le nubi. Dalla fenditura, una pioggia di frammenti luminosi discende lentamente, sospesa a mezz'aria, senza mai toccare il suolo.

Diario Campagna D&D V2.0

Chi conosce la lingua o la magia dei draghi come il mago ne percepisce il significato:
“Richiamo del Cielo. Segno di gratitudine. Segui la brezza e troverai la via.”

Sorpreso di cotale apparizione rientra nella villa ed avverte i compagni di quello che è accaduto. Mentre il gruppo stà discutendo sul perché di tale avvenimento si sentì bussare alla porta principale, la voce era quella di una guardia.

Kairos sospettoso andò ad aprire, e la guardia riverente si scusò del disturbo procurato a tale ora, consegnò un messaggio all'interno di un piccolo foglio di pergamena che uno sconosciuto aveva insistito fosse consegnato al gruppo, descrisse lo sconosciuto come un tizio incappucciato, con un mantello grigio perla e gli occhi color tempesta, si era presentato come Sir Calor un “messaggero del vento” inviato da Cirria.

La guardia riferì che lo sconosciuto si assicurò che il messaggio venisse recapitato il prima possibile. Preso il messaggio in mano e ricevute le informazioni Kairos salutò la guardia e gli lanciò a terra una moneta d'oro come ringraziamento, chiuse la porta alle sue spalle e portò il messaggio agli altri.

Il biglietto aperto da Leif recitava *“La mia signora vi deve ciò che è dovuto. Ma certe verità non possono rivelarsi sotto il cielo degli uomini, vi aspetto domani al calar della notte sopra la collina fuori Salten”*.

Capirono tutti che fosse il messaggio inviato da Cumulus e Cirria per saldare il debito. Soddisfatti della corposa giornata crollano stanchi sui soffici letti e la mente libera da pericoli perché sanno che su di loro sono a vegliare le fedeli guardie di Garrik!

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 23 Gromdain

La mattinata li accoglie con il sole, una giornata invernale limpida, la città di Salten sempre in movimento e costellata di truppe militari. Il gruppo decide di far passare la prima parte della giornata alla villa, chi a copiare incantesimi, chi a controllare l'equipaggiamento e chi a riposare.

Nel primo pomeriggio, verso le ore 16.00, Garrik li raggiunge e porta loro la notizia che ci vorranno circa 20 giorni affinchè il Rè Enfas subisca l'imputazione per i reati al regno di cui sarà incolpato dall'aristocrazia della città che stà facendo pressioni sul concilio giustizia di Salten. Il party prende atto di queste tempistiche e si rende disponibile per aiutarli in caso ci siano dei risvolti inaspettati. Avvertono il nobile che sono in partenza e lo ringraziano dell'ospitalità.

Il resto del pomeriggio passa veloce e si ritrovano all'imbrunire ad allontanarsi dal centro per uscire da Salten in direzione della collina dove avevano appuntamento con lo sconosciuto.

Kairos non appena lontano da occhi indiscreti chiama a sé la sua cavalcatura magica e si allontana dal gruppo che prosegue a piedi, la collina distava circa 10 minuti dalla città.

Nel buio della notte Kairos guidò Nadir verso la collina, in ricognizione, notò che sopra alla collina debolmente illuminata dalla luce della luna vi era un tizio incappucciato con mantello identico alla descrizione della guardia. Decise di planare ed atterrare ad una decina di metri dallo sconosciuto. Il gruppo, da lontano, vide volteggiare il cavallo drago, che fece alcune spirali sopra la collina per poi scomparire in una leggera foschia che circondava la collina, non vedendolo più. Kairos nel frattempo era sceso dalla sua cavalcatura e si era avvicinato al tizio.

Gli occhi color ghiaccio fissarono quelli del guerriero, che notò come l'aria attorno a lui vibra lievemente, come se il vento obbedisse ai suoi movimenti. Lo sconosciuto pronunciò il nome del guerriero *“Kairos è un piacere rivederti”* con

Diario Campagna D&D V2.0

modi gentili, poi proseguì dicendo “*aspettiamo i tuoi amici, grazie per essere venuti?*”.

Leif, Gufus e Linflas salirono sopra alla collina isolata, ma non riuscivano a vedere ne la sagoma dello sconosciuto, nei Kairos con la sua cavalcatura; improvvisamente la nebbiolina si dipanò spazzata da una folata di vento. Videò Kairos vicino allo sconosciuto incappucciato che era tranquillo e li invitava ad avvicinarsi.

L'uomo sorrise, guardò verso il cielo e disse:

“*Siete pronti a volare di nuovo, eroi?*”

Si trasformò allora davanti a loro, in un turbine di luce argentea e vapori:

Cumulus, il drago delle nuvole, maestoso e possente, con ancora visibili le cicatrici della sua prigionia.

Il drago offrì di portarli sulle sue spalle verso la tana dei draghi delle nuvole, oltre le montagne Grigie, in mezzo a una tempesta permanente che solo loro possono attraversare. Gli avventurieri non se lo lasciano ripete due volte e accettano entusiasti.

Il viaggio durò 30 minuti. La velocità era molto elevata. Volando tra correnti di vapore, nuvole, buio stellato, e vette innevate, fino al raggiungimento della meta.

Una grotta si aprì tra i picchi innevati, e dentro, la luce filtrava da mille cristalli e vapori. Cumulus vi entrò facendo scendere gli eroi.

Cirria, in forma draconica, li accolse maestosa, con i due piccoli draghi che giocavano tra monete e sfere di ghiaccio. E disse loro: “*Siete tornati, e il vento mi ha portato la gioia. Il mio sposo è salvo, e il cielo canta il vostro nome.*”

La luce che filtrava dai cristalli della grotta si era fatta più tenue, virando al colore dell'alba. I piccoli draghi si rannicchiarono accanto alla madre, osservando in silenzio gli eroi che li avevano salvati.

Cirria, maestosa e regale, piegò il capo fino a sfiorare con il muso il suolo davanti agli avventurieri — un gesto che, tra i draghi, equivale a un inchino, e disse: “*Non c'è onore più grande, per la nostra stirpe, che dover la vita a chi cammina sotto le nuvole.*”

Voi avete spezzato le catene dell'ingiustizia, e restituito alla tempesta la sua voce. Le vostre gesta saranno scolpite nel soffio dei venti, e i vostri nomi risuoneranno nei tuoni delle ere future.”

Cumulus si avvicinò, imponente ma dallo sguardo quieto. Le cicatrici della sua prigionia si illuminarono di luce argentea, e disse: “*Molti temono i draghi, e pochi comprendono che siamo solo un riflesso del cielo. Voi avete guardato oltre la paura, e avete scelto la via del coraggio. Per questo, il vento stesso vi riconoscerà come suoi figli.*”

La coppia offrì una ricompensa, lasciando scegliere a ciascun avventuriero un dono tra i loro immensi tesori.

Quando ebbero finito i due draghi intrecciarono i colli, e una corrente di aria calda percorse la grotta, sollevando monete e scintille di luce. È come se l'intera montagna avesse respirato armonia.

D'un tratto, Cirria volse lo sguardo verso l'alto: gli avventurieri videò un'apertura nella volta rocciosa, con spirali di nubi, pronta a condurli fuori. Leif si avvicinò ad un piccolo drago per osservarlo meglio mentre lo accarezzava e ne delineava forme e attitudini, non aveva mai avuto occasioni come questa per vederne uno dal vicino e così vicino e non se la lasciò sfuggire.

Poi Cirria aggiunse: “*I cieli vi riporteranno dove il vostro cammino vi chiama. Ma ricordate, eroi delle nuvole...ogni tempesta che udrete,*

Diario Campagna D&D V2.0

ogni brezza che sfiorerà il vostro volto, sarà il nostro saluto.”

I piccoli draghi si avvicinarono curiosi anche agli altri membri del gruppo, porgendovi minuscole scaglie luccicanti — un gesto d'affetto innocente.

Quando furono raccolte dagli avventurieri, un calore gentile li attraversò: come un'eco di benedizione draconica.

Cumulus chinò le ali, invitandoli a salire.

Quando si sollevarono nel cielo, Cirria aprì le sue immense ali e lanciò un ruggito che si trasformò in un canto di vento, un suono dolce e possente che accompagnò il volo degli eroi.

Cumulus li riaccompagnò a Salten sulla sommità della collina e mentre spiccò il balzo per volare via, e riprendere la via di casa, telestaticamente aggiunse: “*Il cielo osserva sempre. E quando il vento cambierà... forse chiamerà ancora il vostro nome.*”

Le nuvole nella notte si richiusero lasciando solo un bagliore dorato all'orizzonte, il segno che il debito dei draghi era stato pagato, e che l'amicizia fra cielo e terra sopravviverà al tempo.

Leif, emozionato per tanta bellezza, lanciò un incantesimo del controllo del tempo e fece nevicare sulla città, rendendo tutto ancora più magico.

Poi rientrarono in villa ed andarono a riposare soddisfatti di quanto avevano potuto assistere.

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 24 Tserdain

Ultime ore nella città del nemico, di buon mattino il gruppo abbandona la città di Salten a cavallo, questo non è un addio ma un arrivederci, sicuri di aver assolto alla loro missione, ma con il cuore carico di emozione per l'imminente ritorno a Specularum. Leif usa le pietre magiche per avvertire il loro contatto Norton di venirli a prendere sulla costa Est delle North Island. Gli ultimi sguardi sui volti degli abitanti e la loro città, il lento camminare delle guardie e delle milizie e le tre guglie della città dove in lontananza si innalzava il castello di Rè Enfas.

Verso le 9:00 erano già al piccolo villaggio dove avevano incontrato, nella locanda “l’Alzata”, Cirria la prima volta che avevano messo piede in questi luoghi. Si fermarono per fare un ultimo saluto all’oste e alla sua aiutante Minnie che energica, come era solito fare, batté energicamente il pugno sul bancone non appena li vide entrare.

Rimasero il tempo necessario per uno scambio di battute e poi ripresero la via verso la costa.

Preciso e professionale il capitano Norton li aspettava come da accordi, erano le 10 e dopo essersi assicurato di non essere visti li caricò sulla sua imbarcazione e li nascose sottocoperta, uomo di poche parole capì dagli sguardi degli eroi che tutto era andato per il meglio e non chiese altro. Navigò veloce fuori dalle acque delle North Island e verso le 15 erano già in vista del vascello del Granducato. Kairos diede l’ordine al suo cavallo drago di seguirli dall’alto e, di tanto in tanto, si assicurava di averne ancora il contatto tramite ESP.

Saliti sul vascello del Duca furono accompagnati in cabine comode dall’ammiraglio al comando che risultò molto emozionato nel conoscere così da vicino dei personaggi così famosi in patria. Per accelerare il viaggio di rientro Leif usò l’incantesimo di cambio del tempo atmosferico per soffiare con un vento impietoso nelle vele del natante, il risultato fu talmente sorprendente che il viaggio durò solo un giorno e mezzo per cui il 26 di Kaldmonth verso le ore 15:00 videro all’orizzonte il trafficato porto della capitale di Karameikos.

Diario Campagna D&D V2.0

AC 2009 mese di KALDMONT. Giorno 26 Nytdain

Ore 15:30 gli eroi sbarcano nel porto militare di Specularum, ad attenderli un drappello di guardie del Duca per scortarli al castello.

La città, come sempre in fermento, non badava alla carrozza che veloce si muoveva verso la fortezza, all'interno quattro impavidi avventurieri avevano molto da raccontare e molti pensieri per quello che avrebbero dovuto fare dopo.

Ad attenderli il Duca Stefano Karameikos III con il suoi capelli, barba e baffi rosso intenso ritto nella sua statura fiera e dallo sguardo serio ma felice, al suo fianco l'ammiraglio Lucio Hyrakon, ministro della guerra, occhi azzurri e capelli neri con striature bianche nella sua corporatura robusta di uomo ormai sulla sessantina; parole di elogio furono spese da entrambi nei confronti degli avventurieri, e si fecero seguire all'interno del castello in una sala appartata affinché facessero rapporto in presenza di altri funzionari del regno.

Passarono alcune ore a raccontare tutto quello che gli era accaduto in terra nemica e come si fosse svolta la missione principale, non fecero menzione di Cirria, Cumulus e del castello del gigante, ma avvertirono del piano di Garrik per sovvertire il Rè Enfas anche grazie a dei documenti fortunatamente recuperati che lo incolpavano di alto tradimento nei confronti del popolo. Confermarono invece l'eliminazione del mago Antimonio.

Leif riconsegnò intatte le fiale che gli erano state prestate per la missione, e questo comportamento fu molto apprezzato dagli alchimisti del Duca. I racconti furono trascritti dai burocrati di corte e tutti gli astanti furono rapiti dalle avventure magnificamente narrate dai quattro avventurieri, Stefano Karameikos III si dimostrò molto interessato e curioso.

La cena che ne seguì sancì l'ammirazione e la stima che il Duca riponeva nel gruppo, non si trattava più di essere espressione del potere di un uomo così altolocato ma essere riconosciuti come dei collaboratori seri e fedeli di una società mirata al bene del paese e delle comunità che ne facevano parte, orgogliosi di farne parte e di collaborare per un bene più alto. Verso la fine della cena Kairos venne preso da parte dall'ammiraglio Lucius che gli chiese se volesse supervisionare la 4° divisione di 1000 uomini, fra elfi e umani, presenti all'assedio di Narghil, la salvezza della città era vicina ed il nemico era quasi in rotta, serviva un eroe come Kairos per dare il colpo finale, e chi meglio del "salvatore del regno" avrebbe avuto la forza e lo spirito di farlo? Il guerriero non se lo fece ripetere due volte e salutò gli amici per recarsi il prima possibile, con la sua cavalcatura Nadir verso il luogo della battaglia.

Leif, Gufus e Linflas furono ospitati per la notte in comode stanze del castello; prima di coricarsi nella quiete e nel calore delle soffici lenzuola di cotone si dedicarono un ultimo momento per loro, in un salottino appartato, sorseggiando un buon amaro di erbe lignee delle cinque contee, si scambiarono i loro piani futuri, Linflas avvisò i compagni che avrebbe fatto ritorno ad Afheim per risolvere una vecchia questione di cui aveva messo al corrente tutti fin dal suo primo incontro, Leif disse che doveva controllare degli affari personali e Gufus, sornione come sempre, avvertì che avrebbe fatto ritorno nella sua tenuta per sistemare alcune cose personali. Si promisero di ricongiungersi nuovamente dopo circa 20 giorni, fiduciosi che nel frattempo sarebbero arrivate notizie della caduta del nemico nella città di Narghil sicuri che gli sforzi di Kairos avrebbero fatto la differenza.

Si salutarono con un forte abbraccio mentre ormai il buio all'esterno delle mura era diventato totale, per tornare nelle loro stanze con una sensazione di leggerezza mista ad angoscia realizzando di essere da domani soli !

Diario Campagna D&D V2.0

Gufus aprì la porta della sua stanza, stanco della giornata si spogliò lentamente e si infilò sotto alle coperte, la mente che andava ancora trasognante verso gli amici che non avrebbe visto per parecchio tempo, una debole luce che proveniva da un candelabro gli occultò alla vista qualcosa che era già sotto le lenzuola, avvertì il calore e fece appena in tempo a realizzare che era lì

AC 2010 mese di NUWMONT- Giorno 01 Lunadain

42 giorni sono passati da quando i nostri eroi si sono separati a Specularum, ognuno era andato per la sua strada ma ora sono stati invitati da Linflas a Glanti, luogo conosciuto bene anche dal mago Leif ma in città la magia è legge e chi non la possiede è cittadino di seconda classe; tuttavia, il rango di Baroni di Kairos e Gufus offrono loro una certa immunità diplomatica.

Il gruppo si ritrova in un piccolo ma dignitoso appartamento all'interno di una delle torri del Quartiere della Classe Media, situato nella zona centro-settentrale della capitale all'imbrunire. Dopo il caos e la sporcizia di Specularum, la tranquillità di quest'area è quasi surreale. Qui vive la classe intellettuale di Glantri: saggi, alchimisti, scrivani e librai.

Dalla finestra si scorgeva il Condotto dell'Alchimista, dove l'acqua dei canali scorreva placida, increspata solo dal passaggio silenzioso di qualche gondola privata. L'aria profumava di inchiostro fresco, carta antica e reagenti alchemici provenienti dalle botteghe vicine. La zona era un'oasi di pace intellettuale dove il rumore è un crimine talmente silenziosa che il disturbo della quiete notturna veniva punito severamente con multe o la prigione. Mentre il sole calava, le cime delle torri circostanti, ricoperte di lame di bronzo e rame diventate verdi con gli anni, riflettevano una luce commovente, trasformando la città in un mosaico di riflessi metallici.

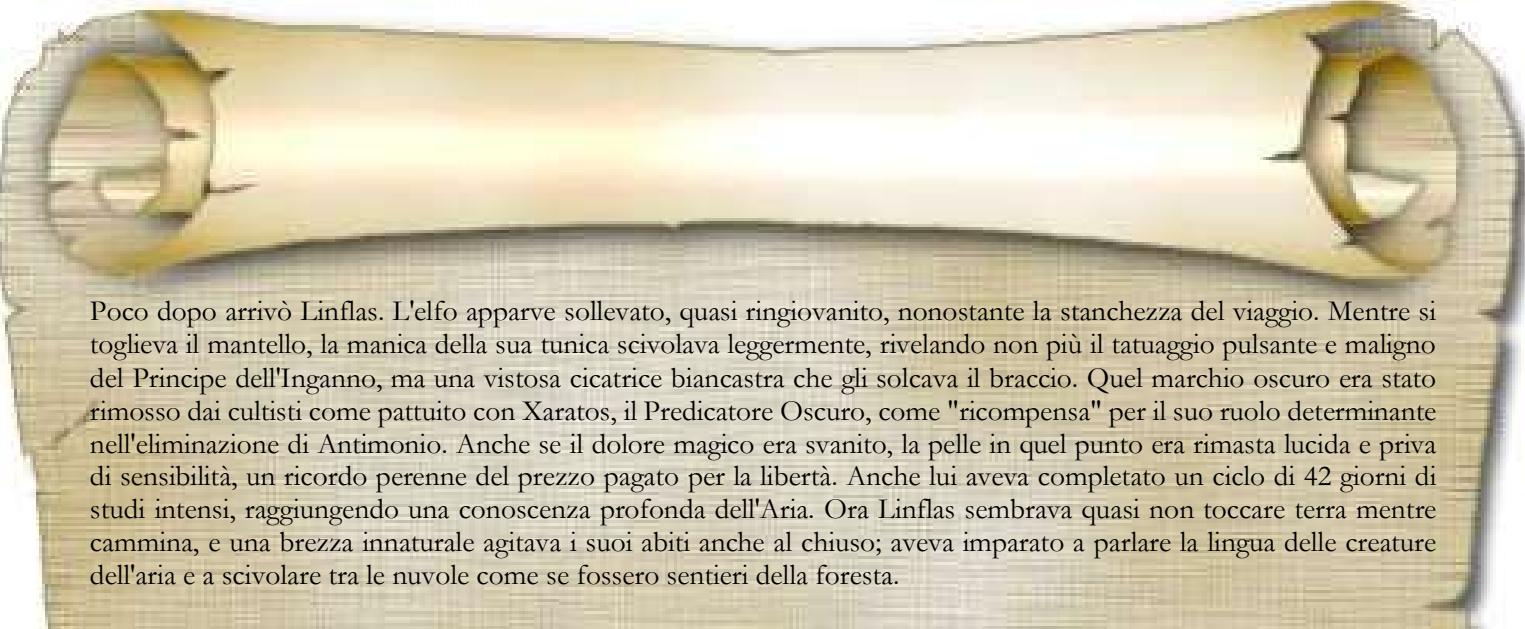


L'appuntamento è fissato in una torre circolare affacciata sul Condotto dell'Alchimista, dove il silenzio era interrotto solo dallo sciacquo ritmico delle gondole. Erano trascorsi esattamente 42 giorni da quando si erano salutati a Specularum, un tempo che per molti era un battito di ciglia, ma che per un iniziato alle Arti Segrete di Glantri rappresenta l'esatto compimento di un ciclo di studio profondo



Leif fu il primo a fare gli onori di casa. Apparve cambiato: i suoi occhi sembravano riflettere bagliori elettrici e la sua postura era più fiera. Aveva trascorso ogni singola ora di questi 42 giorni tra le mura della Grande Scuola di Magia, immerso negli studi. La sua pelle portava ancora il debole odore dell'ozono tipico dei fulmini; aveva superato prove estenuanti per padroneggiare nuovi poteri, imparando a canalizzare la propria energia vitale in scariche rettilinee di potere puro. Tra una lezione e l'altra, si era rifugiato nella meditazione per affinare la sua percezione intellettuale, preparando il terreno per il suo impero mercantile e la futura torre Telemnar.

Diario Campagna D&D V2.0



Poco dopo arrivò Linflas. L'elfo apparve sollevato, quasi ringiovanito, nonostante la stanchezza del viaggio. Mentre si toglieva il mantello, la manica della sua tunica scivolava leggermente, rivelando non più il tatuaggio pulsante e maligno del Principe dell'Inganno, ma una vistosa cicatrice biancastra che gli solcava il braccio. Quel marchio oscuro era stato rimosso dai cultisti come pattuito con Xaratos, il Predicatore Oscuro, come "ricompensa" per il suo ruolo determinante nell'eliminazione di Antimonio. Anche se il dolore magico era svanito, la pelle in quel punto era rimasta lucida e priva di sensibilità, un ricordo perenne del prezzo pagato per la libertà. Anche lui aveva completato un ciclo di 42 giorni di studi intensi, raggiungendo una conoscenza profonda dell'Aria. Ora Linflas sembrava quasi non toccare terra mentre cammina, e una brezza innaturale agitava i suoi abiti anche al chiuso; aveva imparato a parlare la lingua delle creature dell'aria e a scivolare tra le nuvole come se fossero sentieri della foresta.

Gufus entrò nella stanza con il passo di chi è abituato a dare ordini, ma con l'immancabile sorriso sornione del ladro. Era tornato dalla sua Baronia di Kleis, dove aveva ispezionato i lavori delle torri incompiute e delle palizzate costruite dai nani. Raccontò di aver cenato con il suo Siniscalco Ketil e di aver trovato la sua guarnigione, guidata dal robusto Bruno, più disciplinata che mai. Gufus condivise i pesi della nobiltà. Ma nei suoi occhi c'era una punta di malinconia quando accennò al suo incontro con Krisania: un addio dolce e pulito tra le ombre del bosco, prima di riprendere il volo verso il suo destino.

Infine, arrivò Kairos, l'eroe di Karameikos. Il suo mantello era ancora segnato dalla polvere delle strade che portano a Narghil. Arrivava direttamente dall'assedio della città, dove il Duca Stefan III lo aveva inviato per guidare la 4° divisione di mille uomini contro gli invasori delle North Island. Kairos portava con sé il peso del comando e la soddisfazione della vittoria, rassicurò il gruppo sulla caduta dei nemici a Narghil; il suo legame con il cavallo drago Nadir era ora indissolubile, e la sua fama di "salvatore del regno" lo precede anche tra i diffidenti circoli magici di Glantri.

Mentre sorseggiavano un amaro di erbe delle Cinque Contee, la conversazione fluì rapida, furono raccontati dettagli e rivelati progetti, amori e relazioni fra i quattro. Linflas spiegò che li aveva convocati li perché un personaggio molto potente del Casato Silverston aveva chiesto all'elfo di aiutarlo in un caso dedicato.

Erano di nuovo insieme, più forti e consapevoli, ma il momento di pace era destinato a durare poco. Mentre discutevano dei vostri recenti trascorsi, il ritmo della serata venne interrotto non da un rumore, ma da un movimento fluido. Una gondola scura, che batteva i colori del Casato di Silverston, accostò agilmente al molo della loro torre. Un messo vestito con abiti eleganti ma discreti scese dall'imbarcazione. Salì le scale, ma non bussò con forza, ma attese che la porta fosse aperta da Linflas, al quale porse una lettera sigillata con cera azzurra. Era l'invito formale di Lord Emeth Urbaal, un potente mago esperto di incantesimi dell'aria caratterizzato da un tratto fisico estremamente distintivo: possiede una barba di colore blu, motivo per cui viene spesso chiamato "Urbaal il Blu" uomo dalla forza fisica eccezionale e da una notevole intelligenza (informazioni fornite da Linflas al gruppo). L'invito li convocava presso la sua residenza per discutere di una questione che richiedeva "discrezione non Glantriana".

Accettando l'invito salirono sulla gondola che li portò leggera e silenziosa attraverso alcuni canali della città dai quali si alzava una nebbia molto fina, circondati da un silenzio irreale. Arrivarono al quartiere nobile dove il gruppo fu ospite presso la residenza cittadina di Lord Emeth Urbaal. L'atmosfera era tesa ma lussuosa. Furono fatti accomodare in uno studio magnifico una stanza dove le correnti d'aria muovevano delicatamente tendaggi di seta azzurra dove servitori invisibili portarono vino speziato.

Diario Campagna D&D V2.0

Il Conte di Wylon, una volta entrato dalla porta principale, non perse tempo in convenevoli. Fissò Linflas con occhi calcolatori e disse loro 'Miei signori, Baroni, esordì con un cenno a Kairos e Gufus, e Maestro Leif. Ma è a voi, Linflas, che mi rivolgo. So dei vostri problemi ad Alfheim. So che cercate risposte. Il Casato Silverston ha un problema che richiede... discrezione non Glantriana. Lady Arbana Jerbat, una nostra associata, è sparita. Portava con sé documenti che non devono finire in mano ai nostri rivali di Sirecchia. Trovatela. O almeno, trovate i suoi appunti.'

Dopo le prime perplessità chiesero di Lady Arbana e Lord Emeth Urbaal, disse di aver tentato di contattare Lady Arbana tramite i suoi poteri magici ma spiegò che l'incantesimo non riuscì a raggiungere la Viscontessa a Pietrarossa il suo feudo, ma tornò indietro con un'eco distorto di "voci sibilanti" e un senso di "oppressione sotterranea" proveniente dalle correnti d'aria del Massiccio Kurish.

Suggerì al gruppo che Arbana fosse stata catturata e portata via in fretta verso un luogo dove l'aria era rarefatta o viziata, tipico delle vette occidentali o dei tunnel sotterranei naturali.

Incalzato dai PG che volevano sapere qualcosa degli appunti segreti Lord Emeth confessò che gli appunti che lei portava con sé riguardavano un "nodo energetico" situato proprio sotto il Monastero dei Guaritori Mistici nel Kurish. Il Casato Silverston sospetta che lei si stesse dirigendo lì per un appuntamento segreto prima di sparire.

Lord Emeth raccontò al gruppo che Lady Arbana è la Viscontessa di Pietrarossa, un feudo situato nel Principato della Collina Nera circa 80 km a sud di Glantri, ed è una fedele e potente alleata del Casato di Silverston (nota a Leif e Linflas per essere un'Elementalista).

Salutandoli, Lord Emeth, ripeté con sarcasmo al gruppo che l'Obiettivo principale era recuperare gli "Appunti Critici" di Lady Arbana. Consegnò loro una pergamena lasciapassare da esibire a chiunque fosse collegato ai Silverstone.

Ritornati alla torre dove si erano riuniti, si misero d'accordo per come agire l'indomani, orami era notte e sarebbero partiti presto l'indomani alla ricerca di notizie partendo proprio da Pietrarossa il feudo di Lady Arbana, Leif avvertì che Glantri era un covo di vipere e di fare molta attenzione alle loro azioni.

AC 2010 mese di NUWMONT- Giorno 02 Gromdain

L'indomani, usciti dalla città, Gufus e Kairos richiamarono le loro cavalcature alate e facendo salire i loro compagni di diressero verso il feudo di Lady Arbana, ci impiegarono circa 1 ora per compiere in volo 80 km verso il Principato della Collina Nera, una regione nota per le sue cave di pietra dal colore rosso cupo, utilizzate nel corso di anni per la costruzione della Cittadella imperiale nella capitale, zona caratterizzata da un terreno montuoso e collinare, dal quale i blocchi di marmo e pietra vengono estratti e trasportati verso nord fino alla confluenza dei fiumi maggiori dove sorge la capitale.

Alla loro vista iniziò a palesarsi una bella roccaforte circondata da un borgo e campi coltivati ed allevamenti di bestiame; capirono di essere arrivati a Pietrarossa, atterraron poco lontani dalle mura, per non mettere in allarme la milizia, che



Diario Campagna D&D V2.0

subito intervenì con un drappello di soldati capitanati da un ufficiale, mentre dalle mura arcieri li tenevano sotto tiro. Trovarono il feudo in stato di allerta ed il Capitano delle Guardie, che dopo aver letto il lasciapassare, li fece entrare nella rocca, gli raccontò che Lady Arbana ormai da 4 giorni era scomparsa e che un contadino della zona aveva assistito alla scena del rapimento durante le prime ore serali. Ciò nonostante, dopo l'investigazione nel posto segnalato non aveva rinvenuto nulla ed il cavallo della Lady era tornato alla scuderia del castello senza la sua padrona.

Gli eroi chiesero di poter visitare la camera e lo studio della signora scomparsa, per cui vennero accompagnati da un ciambellano molto preoccupato per le sorti della sua signora in quanto fedele suddito da quando la Lady aveva preso il castello vent'anni prima, durante il suo insediamento a Pietrarossa.

Si fecero lasciare soli ed iniziarono a cercare indizi nella camera da letto e nello studio privato di Lady Arbana.

Tutto era al suo posto, nessuno era entrato prima e durante il periodo della sparizione di Lady Arbana, se ne assicurarono anche domandano al Ciambellano e al Capitano delle guardie, anche se Leif fece delle insinuazioni pesanti sul paffuto e sudato ciambellano che offendendosi diede commiato.

Quando le ricerche sembravano non dare frutti, una debole luce indicata dalla spada intelligente di Leif risultò vedersi magicamente dietro dei volumi dello studio situati nella parte più alta della libreria, accessibile tramite una scaletta.

Kairos, senza timore, si arrampicò per capire di che cosa si trattasse e capì che tre volumi, simili a tre libri, in realtà nascondevano un vano che celava sul muro l'accesso ad una piastra metallica con serratura.

Gufus estrasse i suoi arnesi da scasso e si aggrappò al gufo di legno per librarsi in volo, ma questo lo fece sollevare in volo nella direzione opposta a quella in cui avrebbe voluto andare, per cui abbandonò l'idea, riscese sul pavimento, fece scendere Kairos dalla scaletta e vi si arrampicò comodamente fino ad arrivare alla cassetta di sicurezza che aprì senza problemi.

Al suo interno trovarono 2 libricini molto piccoli, come taccuini dove scrivere note. Non erano magici per cui li aprirono per sbirciarne il contenuto.

Si rivelarono degli appunti segreti, dedicarono del tempo per comprenderli ma capirono che:

- Lady Arbana era stata espulsa dalla Confraternita della Radiosità perché sospettata di attività illecite o di non essere del tutto leale ai segreti glantriani.
- Sebbene viva a Glantri da vent'anni, Lady Arbana è una vera Alphatiana, La sua vera identità è quella di una spia pagata dall'Impero di Alphatia.
- Il suo compito segreto era sorvegliare il Principe Volospin Aendyr e cercare di rubare il segreto della Radiosità per conto dell'Imperatrice Eriadna
- Lady Arbana aveva l'ordine, se si fosse presentata l'occasione, di rapire membri della Confraternita della Radiosità per portarli ad Alphatia e interrogarli.
- Aveva raccolto documenti che contengono informazioni sulla Radiosità che il Casato Silverston stava ottenendo illegalmente o tramite canali non ufficiali.

Decisero di tenerli con sé e di rimettere tutto in ordine addirittura richiudendo la serratura della casella di sicurezza.

Poi chiesero al Capitano delle guardie e fosse possibile visitare le scuderie per visionare il cavallo e l'equipaggiamento di Lady Arbana, inoltre chiesero di poter parlare con il testimone del sequestro.

Nelle scuderie non notarono nulla di strano nel cavallo e nella sella, scoprirono che Lady Arbana soleva viaggiare da sola in quanto i luoghi erano molto sicuri e la signora una esperta maga.

Furono condotti dal capitano fuori dalle mura nei pressi di una taverna dove il testimone, un contadino, soleva fermarsi

Diario Campagna D&D V2.0

a metà mattina per ristorarsi dalla fatica dei campi.

Il tizio raccontò loro che era andato alle prime ore della sera nel suo pollaio per scovare una volpe che gli aveva rubato le galline le notti precedenti. Nascosto in attesa dell'animale, prima sentì e poi vide arrivare, dalla strada principale, il cavallo bianco di Lady Arbana. Il contadino disse di trovarsi a circa 300 mt dalla strada principale ed improvvisamente vide dei bagliori bianchi e capì che lady Arbana era stata assalita da "ombre pallide", esseri dalla pelle pallida e capelli bianchi che si muovevano con una velocità soprannaturale e che, invece di dirigersi verso le paludi o i cimiteri, erano fuggiti verso le montagne dell'ovest il Massiccio Kurish.

Raggelato e pietrificato da quello che era successo era poi corso al castello per dare l'allarme ma non gli avevo creduto subito, aveva dovuto insistere per essere ricevuto dal capo delle guardie che era aveva organizzato la notte stessa le ricerche della signora del feudo rafforzate dal fatto che il cavallo bianco era rientrato nelle scuderie senza di lei.

Gli avventurieri chiesero di essere accompagnati nel luogo del rapimento, salirono sul carro del contadino e si fecero accompagnare, mentre il Capitano delle guardie si assentò per ritornare al castello.

Il contadino portò il gruppo nel posto esatto dove aveva visto sparire la sua signora, una strada di terra e sassi ben tenuta larga circa 6 metri e costeggiata da canalette di irrigazione ai lati per le culture dei campi, tutto attorno coltivazioni di vario genere e qualche baracca come quella delle galline di proprietà del contadino, tutto tornava, la descrizione e la dinamica del sequestro.

Gufus e Linflas cercarono tracce e videro chiaramente che in due diversi posti delle canalette l'erba era stata schiacciata da corpi che si erano accovacciati per ore. Contarono 4 individui che avevano atteso per ore nascosti attendendo la loro preda.

Alcune tracce di sangue furono trovate in direzione Ovest, proprio dove il contadino aveva indicato la fuga del gruppo in direzione del Massiccio Kurish, sangue però strano che si era ossidato cristallizzandosi e diventando scuro come la notte.

Salutarono il contadino e, recuperato il Roc ed il cavallo Drago Nadir, si diressero verso le alpi ad Ovest.

Il Massiccio Kurish si trova nell'estremo ovest di Glantri. È un'imponente catena montuosa che segna il confine con il Deserto di Sind e la piana di Forte Sablestone. Il paesaggio cambia: dai canali alla roccia nuda e fredda, dista da Glantri circa 200 km per cui da Pietrarossa circa 250 km, per cui il gruppo impiegò circa 3 ore per identificare il monastero di cui aveva parlato Lord Emeth in quelle zone sono vaste e impervie. Alle 15.00 avvistarono il Monastero che era l'unica struttura civile e abitata nel Massiccio Kurish dove gli eroi potevano cercare testimoni o indizi su movimenti sospetti nella zona, abitato da guaritori mistici ben tollerati dalla comunità locale.

Era un edificio di pietra grigia aggrappato alla roccia. Lord Emeth aveva spiegato agli eroi che li vivevano monaci che usano erbe (non chierici, illegali a Glantri, ma mistici tollerati). Tuttavia, per non dare nell'occhio atterrarono lontani dall'edificio, Leif lanciò invisibilità di 3 mt sul gruppo; quindi, camminando si diressero verso il



Diario Campagna D&D V2.0

monastero che aveva una via facilmente percorribile che portava davanti ad un portone di legno rinforzato con spioncino.

Prima di entrare vollero verificare se vi fossero gli esseri descritti dal contadino, per cui Gufus si arrampicò sulla facile parete fino alla prima finestra, ma non notò nulla se non una stanza che conteneva strumenti per la fabbricazione di erbe officinali.

Decisero di entrare quasi senza inganni dalla porta principale, mentre Gufus bussava e si faceva aprire con una scusa eludendo una certa reticenza e paura, gli altri 3 ancora invisibili sgattaiolavano all'interno del cortile principale senza farsi vedere e sentire dall'unico monaco che li aveva accolti.

Gufus chiese di poter parlare del priore di un argomento delicato e mentre il monaco ancora sospettoso si allontanava per andarlo a chiamare Leif, Linflas e Kairos decisero di ritornare visibile per non creare problemi. Ed attesero nel chiostro interno, riparato dal sole, dove una fontana zampillante spruzzava acqua fresca l'arrivo del Priore.

Sorpreso della visita e dal numero di individui il Priore esitò, era stato informato che avrebbe parlato con un certo Gufus ed invece si ritrovò con ben quattro avventurieri.

Gufus notò che il Priore era impaurito, sudava, e guardava verso una porta chiusa.

Il ladro lo rassicurò e gli chiese dove avrebbero potuto parlare senza essere ascoltati da altri.

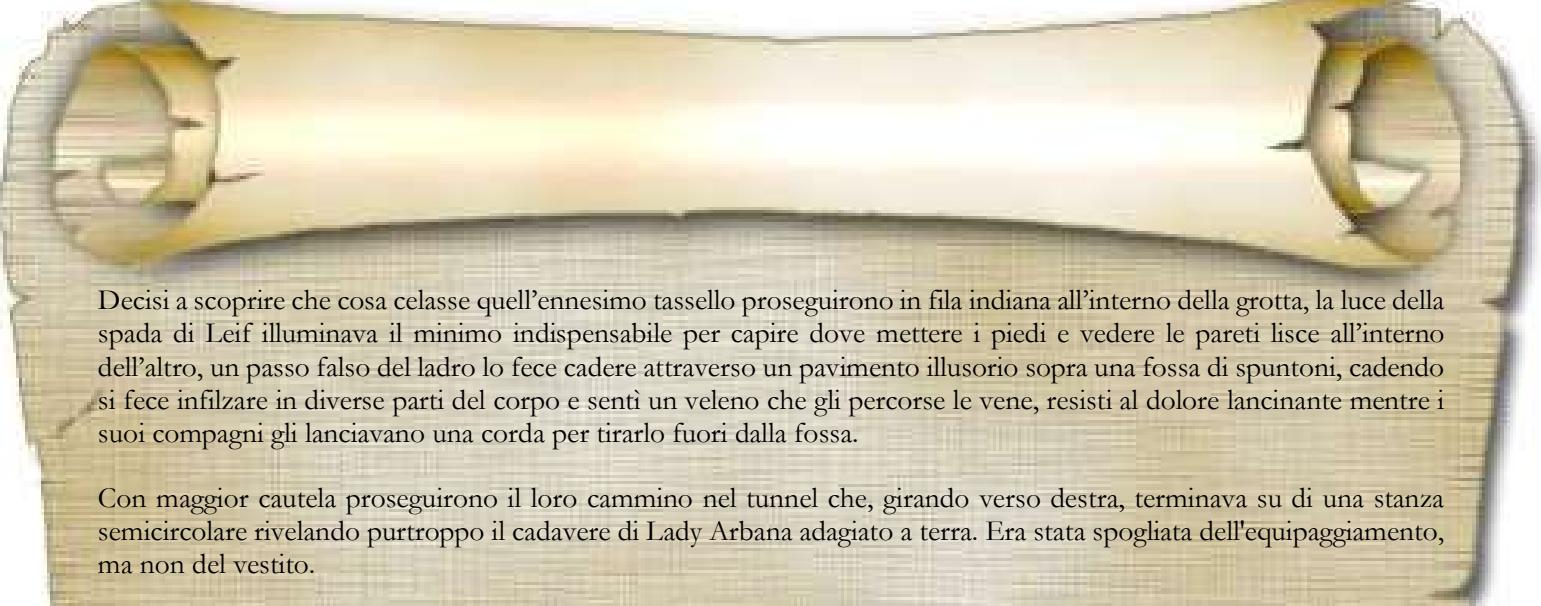


Si diressero in un'area tranquilla del complesso una sorta di studio appartato e arredato in modo spartano dove poterono parlare liberamente. Andarono subito al punto, gli chiesero se fosse impaurito perché custodisse un segreto scomodo o nascondesse qualcuno magari nelle segrete del monastero. Il priore rispose che oltre alle cantine, dove custodivano il vino, non vi erano sotterranei e che nel monastero non vi erano intrusi tuttavia confessò che alcune notti prima era arrivato un tizio ferito, pelle pallida, capelli bianchi, occhi enormi e orecchie a punta. Parlava una lingua sibilante. Aveva rubato le loro scorte ed era fuggito verso la Valle Ovest, nel 'Buco del Diavolo'. Alcuno di loro aveva potuto fare nulla perché l'essere era violento quindi era stato assecondato ma la paura era stata molta per questo avevano fatto problemi a farli entrare.

Gufus decise di donare 500 MO al Priore da usare per il Monastero e la sua manutenzione, il guaritore lo ringraziò e gli chiese se avesse potuto fare altro per il gruppo., Si fecero spiegare dove fosse questo 'Buco del Diavolo' e gli venne spiegato che si trattava di una zona costellata di buchi e caverne di varie dimensioni e tipo, che dicono collegate fra di loro da gallerie e tunnel che arrivano anche al centro della terra, luogo vietato dai monaci perché in alcuni momenti dell'anno si narra si sentano canti striduli e si vedano luci e fuochi.

Senza perdere tempo il gruppo esce dal monastero e, seguendo le indicazioni del Priore, camminano per circa mezz'ora fino ad arrivare alla zona costellata di caverne rocciose sparse su diversi livelli; tuttavia, Kairos individua una grotta come non naturale. Le pareti esterne erano fuse assieme e scavate con precisione militare, sicuramente non potevano essere naturali o scavate dal tempo, inoltre il tunnel era buio pesto ed anche l'infravisione di Linflas funzionava male a raggio ridotto.

Diario Campagna D&D V2.0



Decisi a scoprire che cosa celasse quell'ennesimo tassello proseguirono in fila indiana all'interno della grotta, la luce della spada di Leif illuminava il minimo indispensabile per capire dove mettere i piedi e vedere le pareti lisce all'interno dell'altro, un passo falso del ladro lo fece cadere attraverso un pavimento illusorio sopra una fossa di spuntoni, cadendo si fece infilzare in diverse parti del corpo e sentì un veleno che gli percorse le vene, resistì al dolore lancinante mentre i suoi compagni gli lanciavano una corda per tirarlo fuori dalla fossa.

Con maggior cautela proseguirono il loro cammino nel tunnel che, girando verso destra, terminava su di una stanza semicircolare rivelando purtroppo il cadavere di Lady Arbana adagiato a terra. Era stata spogliata dell'equipaggiamento, ma non del vestito.

Osservarono il corpo e Kairros disse che non c'erano ferite da taglio mortali. La pelle però aveva sfumature violacee, Lief aggiunse che sembrava avvelenamento tipico dei veleni di Glantri, ma c'è qualcosa che non andava... Linflas invece trovò un piccolo frammento cristallino incastrato sotto l'unghia di Arbana. Lo riconobbe come un frammento di Cristallo delle Anime. Un potente materiale probabilmente usato da uno Sciamano degli Elfi dell'Ombrà che ha usato il cristallo per estrarre le sue memorie prima che lei morisse (conoscenze di Linflas).

Senza una pista valida da seguire, Leif decide di evocare il Segugio Invisibile e lo incarica di portarlo verso il proprietario dei cristalli, nella speranza che possa dargli una traccia tangibile per identificare l'assassino di Lady Arbana e darle giustizia.

Sono le 17:00 e mancano 3 ore al tramonto, il segugio invisibile annusò i residui cristallini lasciati sul corpo durante il rito, partì seguendo la traccia, ma questa frammentata e confusa rende incerto il passo della creatura evocata che si mosse prima in cerchio, poi verso l'uscita della grotta e successivamente in direzione verso valle.... Tracce, frammenti, visioni e odori, un turbine di sensazioni forti e contrastanti, ma qualcosa era vicino proprio in quella direzione ed il segugio invisibile andava sicuro.....