Diario di Vintemberg - quarta parte cronaca

Dove i nostri eroi visitano un monastero in cerca di antichi tomi e si fanno abbindolare da Solomon il mercante d'arte.
Personaggi: Alice, Faradyr, Porter, Flaherty, Ruhig, Eril, Arethel
Master: Wayvard Son
Periodo rpg: estate-autunno 503

CRONACA	
Periodo:	sconosciuto
Periodo RPG:	sconosciuto
Num. sessioni:	sconosciuto

Ritorno a Greyhaven

Mentre Ruig, Eril e Faradyr si trovano dai druidi assieme a Nathan, Alice, Arethel e Porter fanno da spola tra Greyhaven e le colline. Yorik decide di tornare per un po' di tempo da Shade, con l'occasione di riaccompagnare Kolja dal suo maestro.
Un bel giorno viene recapitata, alla taverna che fa da ritrovo abituale della comitiva, una lettera di Flaherty, spedita dalla ragazza qualche tempo prima da Surok, in cui comunica ai compagni che ha in progetto di tornare a Greyhaven. Dopo qualche giorno infatti arriva a Greyhaven, dove trova la vecchietta che le offre ospitalità molto invecchiata.
Alice, Arethel e Porter, appena saputo che l'amica è tornata in città, la vanno a trovare; dopo qualche malinteso con l'anziana nonnina riescono a parlarle, e Porter ha qualcosa di interessante da dire:
ha ricevuto una proposta di lavoro apparentemente semplice e apparentemente molto remunerativo, si tratterebbe di recuperare un libro e di portarlo ad una persona, in cambio di molto denaro. Le tre ragazze sono molto interessate e tutti decidono di andare a incontrare il mandante del lavoro, Solomon Reinerth.
Arriva il momento dell'incontro con il datore di lavoro, che vive in una villa molto lussuosa e ricca di opere d'arte, più o meno legalmente procacciate.

L'offerta di lavoro

Solomon Reinerth è un uomo abbastanza giovane e galante, che resta facilmente colpito dall'aspetto delle tre compagne di Porter. Quando poi viene a conoscere la composizione del gruppo completo si mostra entusiasta, soprattutto è contento della presenza di un druido.
Durante il pranzo Solomon spiega la faccenda: esistono delle strane forze, maligne, che tentano di contaminare e di invadere Sarakon; sono note come incubi. Lui, assieme ad altre persone, ha deciso di studiare queste forze per combatterle.
Durante i suoi studi ha scoperto che un antico testo di necromanzia, conservato nel Monastero della Luce, nei pressi di Dessenzan, nel ducato di Feith, dovrebbe contenere informazioni molto preziose per conoscere e combattere al meglio gli incubi.
Alice, Arethel, Flaherty e Porter restano silenziosi davanti a simili racconti, ma dalla loro reazione, sia pure ben mascherata, Solomon si rende conto che ha davanti persone che conoscono la materia.
In linea di massima l'incarico viene accettato, anche perché è ben pagato. Dopo qualche giorno si stabilisce l'incontro definitivo con tutti quanti i membri del gruppo.
Nel frattempo Flaherty girottola un po' per le botteghe di Greyhaven per trovare dei reagenti che le occorrono per gli incantesimi che conosce, ma si imbatte in un mercante abbastanza imbroglione. In seguito ad un alterco tra i due, Flaherty perde la pazienza ed utilizza i suoi poteri magici per rovesciare un barattolo nella bottega. Quindi se ne va indignata.
Viene il giorno dell'incontro ufficiale con Solomon e tutti i membri del gruppo. A parte Eril, che si mostra abbastanza scettico nei confronti della spedizione, gli altri sono tutti molto interessati. Certo, prendere un libro custodito all'interno di un monastero della luce non è cosa facile, perché i monaci potrebbero non essere d'accordo. Tuttavia vale la pena tentare. Soprattutto Flaherty è desiderosa di leggere il volume, perché lo ritiene utile per i suoi studi sulle creature mostruose che combatte.

Segnali inquietanti sul conto di Solomon

Solomon, durante l'incontro, è gentilissimo, soddisfatto del gruppo che ha trovato, sempre più interessato alle informazioni che il gruppo possiede e che di tanto in tanto trapelano. Offre la sua massima disponibilità al gruppo, anche per eventuale materiale che si rendesse utile.
Flaherty allora, timidamente, domanda dell'incenso, perché non è riuscita a procurarselo dopo aver litigato con il venditore. Solomon le garantisce che glie lo procurerà. Manda a chiamare un suo inserviente, chiede alla ragazza quale sia il negoziante su cui ha avuto da ridire, incarica l'inserviente di occuparsene.
Passa circa un'ora, quando la porta sul fondo della sala si apre: è il bottegaio, malmenato, insanguinato, che umilissimo si avvicina a Flaherty e quasi inginocchiato le offre l'incenso che le serviva. Flaherty resta agghiacciata, imbarazzatissima, gli paga il dovuto e il povero venditore se ne va via, strisciando, umiliato e ferito.
Tutti restano sconcertati dai metodi di Solomon.
Lo stesso Solomon però non nasconde il suo stupore e il suo rammarico, tanto che si alza, raggiunge in giardino il mercante in allontanamento e gli porge un sacchetto che contiene probabilmente del denaro. Quindi ritorna in sala e continua la conversazione sulla missione da compiere.

Infine si decide la partenza per due giorni dopo, Solomon offre il carretto fino a Drakan, il porto fluviale più vicino alla capitale, e il cibo per quindici giorni.
Il giorno successivo tutti si preparano al viaggio. Flaherty va a parlare con il suo vecchio maestro Filiberto Bolgheri. Arethel si reca da un alchimista suo amico, per chiedergli un po' di sostanze utili: l'alchimista le offre una pasticca nera, dall'inquietante nome di "occhio di Azathot", il cui potenziale mortale è spaventoso, quindi le fornisce del sonnifero e un veleno paralizzante da utilizzare con le frecce, che Arethel porta ai suoi compagni Alice e Porter.

La partenza

Il giorno della partenza tutte le provviste e i bagagli sono caricati su un carretto alla volta di Drakan. Qui Alice chiede un po' in giro informazioni sulle barche per raggiungere l'ovest e dopo un po' di giri viene a conoscenza con Michael Cartellone, abile barcaiolo, che si prepara per salpare due giorni dopo. Gli accordi sono presto presi, il prezzo del biglietto è abbastanza costoso ma non disonesto, l'alternativa sarebbe aspettare la chiatta, un po' più economica, per la settimana successiva. Pertanto tutti sono ben contenti di imbarcarsi nella nave di Cartellone; tutti tranne Eril.
Eril infatti, quando apprende che la nave si paga, decide che vuole andare a cavallo ad ogni costo. Dichiara di essere disposto ad andare da solo, di essere più veloce a cavallo, di non voler prendere l'imbarcazione per nessuna ragione al mondo.
Nessuno lo prende in seria considerazione tranne Alice, che pur di convincerlo a partire con gli altri gli offre il biglietto pagato da lei. Eril a questo punto accetta (anche se NON di buon grado) e si imbarca, con l'idea di scendere dalla nave nella città di Vrieburg, sua natale, da cui proseguire a cavallo.
Al momento di partire, tutti i viaggiatori devono fornire il proprio nome, ma nessuno dice la verità. Ognuno sceglie uno pseudonimo:

Pseudonimi

Porter = Vlad Stelluhel
Faradyr = Shingo Drinkwater
Arethel = Eileen Mitchum
Alice = Dora Wyler
Eril = Hermann Lanche
Flaherty = Sylvia Stevenson
Ruig = Horreo

Il viaggio incomincia. A bordo, oltre al ben noto gruppo e al comandante Michael Cartellone, ci sono tre marinai (Billi, Don e Gog), un mercante di stoffe assai snob dal nome di Caramon, molto sgarbato con tutti tranne che con Faradyr, che proviene da una famiglia di mercanti di stoffa anch'egli, ed un ragazzo che si chiama Numeron e che sta tornando a casa sua a Dearl, un tipo socievole e gentile.
Durante la prima giornata di viaggio Eril, dopo una accurata perlustrazione di ogni centimetro quadrato della barca, viene colto da un improvviso malore. Corre su per le scale fino in coperta, raggiunge trafelato il parapetto ed inizia a rimettere, quando un improvviso scossone della barca lo proietta al di fuori dello scafo.
Tutti i presenti accorrono a vedere, ma fortunatamente Eril è in grado di nuotare e riesce ad aggrapparsi ad una cima che gli viene calata e a farsi issare su.
A sera viene raggiunta la cittadina di Kurt, dove la comitiva della barca trova albergo nella locanda "il girarrosto"; qui Numeron organizza una gara di tiro al bersaglio con i pugnali e vince un po' di soldi assieme a Faradyr.
Eril, stremato dal viaggio in nave, esce solitario, senza avvisare nessuno, per farsi una passeggiata tra i boschi. Porter sussurra ad Alice che trova alquanto sospetto il comportamento del compagno, ma Alice lo difende, sia pure senza grande convinzione.
Qui Flaherty riceve una lettera che le viene consegnata dall'oste della locanda.

Tappa a Vintemberg

Il giorno dopo il viaggio prosegue tranquillo e a sera si raggiunge la città di Varden, e il giorno successivo è raggiunta Vintemberg, dove il gruppo si dirige allegramente al Gallo d'Oro, la locanda di loro proprietà.
Qui le cose sembrano andare assai bene, c'è gente e gli affari prosperano. Oltre a Franziska, c'è una nuova e affascinante cameriera, Isis, la sorella di Armando il cuoco.
Eril, appena nota le grazie di Franziska, spudoratamente le fa delle avance, ma la ragazza, a voce alta in modo che tutti possano sentirla, lo respinge con decisione.
Subito Alice si va a scusare con la ragazza, molto offesa dal comportamento invadente di Eril. È soltanto una cameriera, adesso, e sebbene sia il padrone del posto Eril non ha il diritto di prendersi certe confidenze. Dal suo canto Eril fa più volte notare a Flaherty che la locanda non le appartiene, perché lei non ha partecipato al suo allestimento, e che quindi non può comportarsi con troppa dimestichezza.
Durante la notte Eril controlla accuratamente il registro di cassa della locanda e alla fine conclude che è tutto a posto.
Al mattino Alice, Porter, Faradyr e Flaherty vanno a salutare il Vecchio Frac, al quale Faradyr chiede di verificare se ci sia qualcuno sulle loro tracce, che li sta seguendo. Il Vecchio Frac assicura che in caso ci pensa lui.
Eril da parte sua va a visitare Zack, che sta a casa sua in convalescenza. Può camminare servendosi di un bastone ma

ancora non è tornato operativo. In compenso è ricomparso il suo falcone.

Tappa a Dearl

Il viaggio riparte e a sera viene toccata Dearl, dove Numeron saluta tutti e torna a casa. Al suo posto sale un ometto di nome Ianez, di circa trenta anni, un po' balbuziente. Si definisce uno studioso di scienze naturali, di medicina e in generale di qualsiasi materia interessante: è in viaggio verso Ammerung, dove vuole consultare la biblioteca. È chiacchierone soprattutto con Ruig, ma anche con Arethel che è un medico e che quindi conosce argomenti che a lui interessano.

Tappa a Vrieburg incontro col gruppo di Ianez, Bernard e il Piccolo

La notte successiva viene raggiunta Vrieburg, dove Eril ospita tutti a cena a casa sua. La sua sorellina ormai si è ripresa dalla brutta avventura, ma ha ancora problemi a dormire, fa sempre brutti sogni. Eril lascia a casa sua alcuni soldi, quindi si fa dare un cavallo e si prepara a partire solitario l'indomani mattina.
Gli altri tornano alla barca e tranquillamente il giorno dopo, nel tardo pomeriggio, raggiungono la città di Farsund, dove hanno l'alloggio prenotato in una locanda.
Eril da solo si avventura per la campagna sul cavallo di casa...
Il viaggio prosegue abbastanza tranquillo, almeno fino a quando incontra un viandante che sta preparandosi la cena. Eril lo nota da lontano e decide di evitarlo, ma in quella un albero gli cade davanti, abbattuto da uno strano energumeno nascosto. Con un agile manovra del cavallo Eril lo salta e si allontana rapidamente.
Fa perdere le sue tracce e si nasconde per dormire in un luogo che ritiene sicuro, ma poco prima dell'alba viene svegliato da Numeron (o meglio Bernard, il suo vero nome) che con la spada gli intima di seguirlo per parlare con delle persone. Eril gli dice che preferisce rimanere a dormire e di parlarci più tardi, quindi si mette a far finta di dormire mentre Bernard lo controlla.
All'alba arriva una tizia a cavallo e parla con Bernard. Quando Eril si alza i due senza impugnare le armi, ma minacciosamente, gli chiedono di spifferare tutto sulla missione che il gruppo sta compiendo per Solomon. Eril gli dice la sua verità, cioè che lui è andato solo per accompagnarli lungo il viaggio e che lui non ha nessuna missione da compiere. Ma questo non è sufficiente per loro, vogliono sapere qual è la missione e dichiarano apertamente di voler fermare (uccidere !!) gli elementi del gruppo.
Dicono ad Eril anche che se parlerà lo lascieranno andare, ma Eril dice di non sapere nulla della missione del gruppo che la donna non si beve. Alla fine arriva anche uno strano personaggio: un essere umanoide di stazza enorme, dalla pelle scura, che lo guarda minacciosamente imbracciando una mazza terminante con un lungo osso appuntito.
A questo punto Bernard si allontana con il cavallo di Eril e i due lo minacciano di morte se non parlerà. Eril estrae la spada cerca di farli ragionare, ma vedendo che le cose non vanno con un agile mossa si allontana dai due e correndo con una velocità ed agilità eccellenti riesce a lasciare gli inseguitori indietro, dopo di che li semina e fa perdere le sue tracce all'interno del bosco.
Ora il suo scopo è quello di raggiungere al più presto gli altri per avvertirli del pericolo, ma senza cavallo ed inseguito dai due che lo vogliono morto si preannuncia un compito molto difficile e pericoloso. Sicuramente Ianez non è altro che un altro sgherro della fazione che vuole fermare il gruppo ed Eril quindi sa che dovrà stare molto all'erta.

Settembre 503

Ignari di tutto, gli altri proseguono pacificamente la loro crociera ed arriva il settembre dell'anno 503.
Raggiungono la città di Caldan, dove Ianez scende diretto ad Ammerung, quindi il porto fluviale di Algenburg, dove tutti si abbuffano nella locanda "il grande cacciatore".
Durante la cena però Ruig e Flaherty iniziano ad avvertire una spiacevole sensazione, vagamente somigliante a quella provata nei pressi degli incubi e degli orsoni. Ne parlano con gli altri e suggeriscono di fare dei turni di guardia per la notte.
Prima però, in locanda, c'è una esibizione musicale, in cui una ragazza cieca canta, accompagnata da suo fratello muto che chiede i soldi. Lo spettacolo è triste, tanto che Flaherty si commuove e offre un generoso obolo, molto gradito dai due.
La notte trascorre serena, anche se solo assai tardi si inizia a diradare la spiacevole sensazione dei due sensitivi.
Il giorno dopo il gruppo, zaini in spalla e panini al seguito, si mette in viaggio, a piedi, per Dessenzan. L'atmosfera è serena, il gruppo canticchia e chiacchiera allegramente lungo la via. A un certo punto si avvicina un ronzino da dietro, ci sono la ragazza cieca e suo fratello muto, che si stanno dirigendo dalla stessa parte del gruppo, passando salutano molto cordialmente.

L'arrivo a Dessenzan

Ed ecco Dessenzan. L'allegra comitiva trova ospitalità nella locanda "il monastero", tutti mangiano e bevono a volontà. E di nuovo lo spettacolo della povera ragazza cieca e di suo fratello. Incuriosita, Flaherty al termine della esibizione parla un po' con la ragazza, che le confida di venire da Ammerung con suo fratello e di essere diretta a nord. La sua cecità è dovuta ad un incidente domestico di quando era piccola, mentre suo fratello è nato privo del dono della parola. La storia commuove molto Flaherty, che augura alla ragazza di trovare un bravo guaritore in grado di curarla.

L'atmosfera spiacevole, con le tenebre, ritorna inequivocabile, tanto che per la seconda notte di fila vengono predisposti i turni di guardia.
L'ultimo turno spetta a Ruig, quando ormai albeggia. Visto che Flaherty, che ha fatto il turno precedente, rimane sveglia senza tornare a letto, Ruig le chiede di restare lei ancora un po' a controllare, mentre lui si fa un giretto. La ragazza accetta, così il giovane druido esce a farsi una passeggiatina.
Durante il suo giro per la città, Ruig ad un tratto si accorge di essere seguito, così chiama il suo pedinatore, cercando il contatto. Esce dalle ombre un uomo, incappucciato di nero, con una spada. Alle sue spalle compaiono rapidamente due altre sagome incappucciate, che però Ruig riconosce come la ragazza cieca e suo fratello.
L'uomo armato dice a Ruig che sa bene che lui è stato mandato, con i suoi compagni, in missione da Salomon, ma vuole sapere quale sia esattamente il loro obiettivo. Dice anche che è stato contattato in passato anche Eril, ma il ragazzo ha preferito fare l'eroe e mal glie ne è incorso.
Ruig, minacciato, rivela che si stanno recando al monastero a consultare dei libri di magia. L'interlocutore, su suggerimento della ragazza, abbassa le armi, mostrandosi sorpreso e più gentile. Ruig gli chiede se ha intenzione di impedire lo svolgimento della missione, o se ha idee ostili nei confronti suoi o dei suoi compagni. L'altro risponde di no, ma che il destino vuole che tra loro ci sia in futuro un altro incontro.
Quindi i tre si allontanano, lasciando libero Ruig di tornare in locanda e di raccontare agli altri l'accaduto. Sentendo della probabile morte di Eril tutti un po' borbottano per il disappunto.
Comunque bisogna raggiungere il monastero della luce, quindi è ora di incamminarsi.

Il Monastero della Luce

Il sentiero dopo qualche centinaio di metri inizia a salire, in direzione del monastero di cui poco dopo si inizia ad intravedere il muraglione. Al lato della strada appare una lapide di legno, con dei fiori freschi. C'è scritto sopra:
Gunter Da Seril
che tornò suicida alla gloria di Pyros

Alice riconosce questo nome: era un giovane vicino di casa di sua zia, abbastanza simpatico, che si fece prete. La lapide è molto recente, probabilmente è morto da poco. Una rapida prece, e il gruppo riparte, rattristato per la storia del giovane monaco che si suicise. La strada sale sempre di più.
Ma la sagoma di un pedinatore si profila all'orizzonte. Alice prende l'arco, Porter la balestra. Chiamano tutti a gran voce lo sconosciuto, che si nasconde ancora di più.

Ricompare Eril

Allora Flaherty ed Alice vanno avanti, coperte dagli altri, a vedere chi sia che osa seguire il gruppo, ma con somma sorpresa si trovano davanti Eril, lacero e malconcio, nascosto dietro ad un albero. Credevano che fosse morto...
Eril racconta rapidamente la sua avventura passata, ma quando sente che Ruig è stato a sua volta contattato dagli avversari ed ha parlato, si avvicina al druido, poi di scatto lo colpisce con violenza allo stomaco e con il ginocchio gli attacca il volto.
Tutti accorrono per fermarlo, quindi Ruig, allontanatosi di qualche passo, sorride un po' sprezzante, mentre Flaherty e Porter apostrofano Eril in vario modo.
Eril si offende e se ne va. Alice allora lo rincorre, cercando di convincerlo a restare, ma il ragazzo sembra inamovibile. Alla fine lei riesce a fargli strappare un "forse tornerò alla locanda e lì ci rincontreremo" e torna dagli altri soddisfatta.
Dopo il discorso allarmatissimo di Eril a proposito di gente pericolosa e sanguinaria all'inseguimento, il gruppo diventa un po' più attento a guardarsi le spalle, tanto che Porter rimane un po' indietro appostato con la balestra mentre gli altri raggiungono il monastero.
Il grande monastero è circondato da mura al cui interno sorgono parecchie strutture, campi coltivati, alberi, una grande chiesa e altre costruzioni.

Konrad e il grosso Bart

Il primo monaco incontrato è Konrad, a cui vengono lasciati i bagagli e le armi. Quindi Konrad introduce il gruppo dall'abate Odinor da Tares, a cui viene fornita la lettera di referenze che sortisce un effetto molto buono. Tutti vengono condotti alle loro stanze, due grandi celle una per i ragazzi e una per le ragazze, quindi sono accompagnati alla biblioteca dal frate più simpatico, il grosso Bart, il campanaro gioviale e disponibile. Qui incontrano Frate Miren, un vecchietto curvo e gobbo, poco disponibile alle chiacchiere.
Dichiara che lui sa dove sono i libri e per qualsiasi volume si volesse consultare è necessario che lui sia interpellato. Benissimo. Alice chiede, un po' preoccupata, il libro oggetto di tante ricerche: Eterno Immortale di Shaclaver.
Il bisbetico vecchietto non fa una piega, dice solo che ci vorrà del tempo per trovare il volume e che intanto possono essere consultate altre opere. Flaherty si mette a studiare un libro di tradizioni locali, Arethel e Ruig vanno dal frate apotecario, Sebastian, per farsi suggerire qualche opera di botanica. Alice resta nella biblioteca, assieme al vecchietto, per chiacchierarci, ma senza esito.
Dopo un po' che studia, Flaherty si alza dal leggio e va a chiacchierare con i due monaci che stanno lavorando nella sala accanto, intenti a ricopiare dei volumi. Una di loro, sorella Aurora, sta diligentemente miniando un volume in cui

trascrivere gli appunti di Ruig sulla civiltà sepolta nel bosco di Miestwode.

Il libro del suicida

Accanto a loro c'è un leggio vuoto, con sopra il volume della agiografia di Santo Benedict da Feith. È il libro che stava ricopiando Gunter da Seril, il frate suicida, prima di morire. Flaherty fa un po' di domande, quindi sbircia il volume. I frati parlano con disprezzo del loro compagno che si suicise, perché il suicidio è un gesto non voluto da Pyros. È questo il motivo per cui la tomba del ragazzo è fuori dal monastero e non in terra consacrata.
Flaherty racconta ad Alice quanto ha saputo ed Alice decide di dare un'occhiata alla stanza del frate morto. Si reca quindi da Frate Bart, il più disponibile, per chiacchierarci un po'. Quindi si fa raccontare per bene la storia del frate morto: il giovane da un po' di tempo aveva delle visioni e sosteneva che all'interno del monastero vi fosse un luogo mistico con un tesoro miracoloso. Morì gettandosi nel vuoto dalla sua stanza, al terzo piano dell'edificio degli alloggi, che affaccia sulla rupe. Alice chiede di essere condotta nella stanza e Bart acconsente. Ma non c'è niente di significativo al suo interno.
Scende la sera e ancora il libro desiderato non è comparso. Frate Miren dice che riprenderà la ricerca il giorno seguente, quindi la biblioteca viene chiusa a chiave e tutti vanno a cenare.

Nella biblioteca

Durante la notte Alice e Flaherty vanno a fare un sopralluogo alla biblioteca.
Quatte quatte attraversano il cortile, Alice scassina la porta, entrano ed iniziano a cercare il volume desiderato. Ma il disordine nella biblioteca è spaventoso, tutti i libri sono mescolati tra di loro in modo apparentemente casuale.
La biblioteca ha una scala a chiocciola che scende di due piani sotto terra e nella stanza più bassa, oltre a tonnellate di volumi sparpagliati ovunque, c'è un colossale registro con l'elenco di tutti i libri presenti. Solo che sono in ordine di arrivo ed è quindi difficilissimo raccapezzarcisi.
Flaherty ed Alice iniziano, a turno, a consultare questo disordinato archivio, ma senza grandi risultati. Nel frattempo inizia a farsi tardi e dopo un po' le ragazze se ne vanno di nuovo via, silenziose come erano venute e deluse per non aver trovato niente di interessante nella biblioteca.
Il giorno seguente Ruig accompagna il monaco Ludwigh al villaggio vicino, intanto i due fanno conoscenza e Ruig si offre di aiutare nelle ricerche del libro per la disordinata biblioteca. Lo scriba accetta volentieri. Al loro ritorno i due scendono nella biblioteca ed iniziano a cercare il libro e dopo qualche ora Ludwigh lo trova e lo offre al druido, che lo porta dai compagni.
Il libro è assai breve, non è l'originale in Delos, ma una trascrizione di frammenti trovati da un monaco, Lando da Feith, che ha sistemato le informazioni in modo più ordinato possibile. Non c'è molto che il gruppo già non sappia, anche se si parla di un interessante artefatto, una sfera nera opaca e durissima, costruita a Trantor (un luogo antichissimo, difficile dire dove si trovi), utile per l'apertura di varchi dimensionali attraverso cui possono passare demoni; una volta il rituale (non spiegato nel documento) consentì a tal Thalos di varcare il portale ed accedere dal colle di Magimon ad un'altra dimensione.
Ruig e Flaherty si mettono a ricopiare il documento e a sera la prima copia è pronta. Però entrambi ritengono pericoloso utilizzare i nomi veri dei luoghi riportati nel racconto: vorrebbero sostituirli con altri nomi diversi, per evitare di diffondere informazioni potenzialmente pericolose. Nasce una discussione piuttosto accesa, alla fine l'accordo viene raggiunto con la copiatura integrale del documento, salvo che i nomi sono lasciati in bianco, mentre gli originali vengono ricopiati sull'interno della borraccia di Alice, anagrammati.
Visto che ormai è sera, il gruppo decide di restare nel monastero per la notte. Tutti dormono come angeli, facendo giusto blandi turni di guardia. All'alba però la quiete del monastero è rotta da un grido sconvolto: è la voce di Bart, il campanaro, che chiama.

Il frate assassinato

Tutti rapidamente accorrono e si trovano davanti uno spettacolo agghiacciante: il vecchio frate Miren, morto, è appeso per i piedi al batacchio della campata. Il sangue è dappertutto, gli sono state tagliate le mani. Sulla sua schiena è inciso nella carne il nome di GUNTER, il monaco suicida.
Il panico generale si diffonde tra i monaci, l'abate fa un sopralluogo e si ritira in chiesa a pregare, gli altri parlano del fantasma di Gunter che non trova pace e ora semina morte nel monastero.
Flaherty si allontana dalla scena e va a dare una occhiata alla cella di frate Miren: è tutto in disordine, il letto è sfatto, la finestra aperta. C'è del sangue sul davanzale, sangue sul muro esterno della costruzione che sale fino alla torre campanaria. Il corpo del frate è stato quindi trascinato dalla finestra della sua stanza sulla torre, probabilmente issato con una carrucola o con una notevole forza di muscoli.
Alice e Ruig vanno a parlare dall'abate, che è visibilmente spaventato e chiede aiuto per trovare il responsabile dell'omicidio. Racconta, su richiesta dei due, le visioni che sosteneva di aver avuto il povero Gunter: il monaco suicida aveva detto di aver ricevuto la visione di Pyros che gli diceva di scavare sotto il pavimento della chiesa, perché lì sarebbero sepolte le ossa di un santo vissuto centinaia di anni prima; asseriva inoltre di aver ricevuto da Pyros stesso un potere divino, ma una volta messo alla prova dall'abate e da frate Miren aveva ritrattato e riconosciuto di aver mentito, cosa gravissima per un monaco di Pyros come lui.
Per ogni cautela, l'abate decide di ordinare l'incenerimento del corpo di Gunter, per placare la sua anima tribolante. Si allestisce una pira per il pomeriggio seguente.

Durante il giorno il gruppo svolge un po' di indagini tra i monaci, viene fatto un sopralluogo in fondo alla rupe in cui si era gettato Gunter il suicida, ma senza esito.
Per la notte vengono allestiti dei turni di guardia molto intensi, ma la notte passa tranquilla. Soltanto l'arrivo di Bart, che era stato a portare di nascosto dei fiori sulla tomba di Gunter, disturba la quiete della notte.
Il giorno seguente tutto è a posto, anche se Flaherty vuole ad ogni costo trovare indicazioni su dove possa trovarsi la città di Trantor e chiede più volte a Ludwigh di poter entrare in biblioteca. Ma la biblioteca è chiusa per lutto, non ci si può entrare. Allora la ragazza si mette d'accordo con Alice per introdursi nell'edificio la notte seguente, per cercare una carta geografica antica in cui forse possono essere riportate le località che le interessano.
Ma a metà pomeriggio, mentre tutti stanno belli tranquilli nelle stanze del monastero, la campana inizia a suonare in modo frenetico. Tutti accorrono fuori e vedono che sulla cima del campanile c'è Bart che tiene prigioniero l'abate. Una volta che il pubblico è al completo, Bart parla: è giunta l'ora della verità e che torni la luce, che questo luogo sia liberato dalla malvagità.
Quindi Bart cerca di convincere l'abate a parlare, ma questi si rifiuta. Così il campanaro racconta tutto: si auto accusa della morte di frate Miren, che ha ucciso per vendicare l'assassinio brutale di Gunter, ammazzato perché troppo caro a Pyros. Rosi dalla gelosia, dall'invidia per un giovane realmente prescelto dal Dio, frate Miren e l'abate assieme torturarono e defenestrarono Gunter. Ma è ora che i colpevoli siano puniti e che la memoria di frate Gunter venga riabilitata.
Prima che chiunque possa agire, Bart si lancia nel vuoto assieme all'abate, i due si sfracellano al suolo e muoiono sul colpo.
Nel monastero si scatena l'anarchia. La pila che era stata allestita per bruciare il corpo di frate Gunter viene impiegata per Bart e per l'abate, mentre il giovane frate viene sepolto nuovamente con tutti gli onori.
Nella confusione Flaherty ed Alice vanno a perlustrare l'ufficio dell'abate, dove trovano la lettere con le loro false referenze, la chiave della biblioteca e niente altro di interessante.

Gita notturna alla biblioteca

Durante la notte è pianificata la visita alla biblioteca. Qui Flaherty trova una antica mappa in cui non individua il nome di Trantor, ma che sarebbe lungo esaminare accuratamente. Gli altri prendono ognuno un volume ed Alice si impossessa dell'originale del volume Eterno e Immortale, cancellandolo anche dal registro in cui era segnato.
Il giorno dopo il gruppo si allontana dal monastero a mani piene.
Nel villaggio vicino trovano Eril, che a malapena rivolge loro la parola. Dice che vuole andare per conto suo verso la locanda, ma che non vuole altra gente tra i piedi. Tutti sono un po' perplessi per il suo atteggiamento freddo e quasi ostile. Soprattutto Porter comincia a dubitare dell'affidabilità dello scontroso compagno.
Il gruppo raggiunge Aigenburg, dove sono presi dei cavalli. Quindi la tappa successiva è Farsund, dove Flaherty e Ruig, la sera, iniziano ad avvertire la ben nota sensazione spiacevole. I turni di guardia per la notte vengono raddoppiati.

Addormentati!

A causa di qualche maleficio o di qualche veleno, tutti quanti però cadono addormentati come sassi. L'unica che, sia pure a fatica, resiste, è Alice.
Nella sua testa inizia a risuonare una strana voce, che dice di uscire. La ragazza si arma di tutto punto, poco dopo sente bussare alla porta. Alice si decide ad aprire la porta e parla con il tizio. E' un omaccione armato che le dice di consegnargli il libro. Lei dice che l'originale sta nel monastero e che loro hanno solo una copia. Dichiara di saper leggere a stento e che non sa dirgli nulla del contenuto del volume.
Quando però l'uomo dice che vuole perquisire tutto l'equipaggiamento di tutti altrimenti incendierà la locanda, si rifiuta e sguaina le armi.
Il combattimento è impari, Alice è da sola e l'altro è assieme ad altre due persone almeno. Alice viene ferita, arretra dentro la stanza, chiude la porta ma l'altro la sfonda, un altro tizio con la balestra la ferisce, riceve vari colpi ed è costretta ad arrendersi. Viene legata e portata fuori dall'abitato. Poco dopo anche tutti i compagni e il loro equipaggiamento sono trasportati nello stesso luogo. Qui sono perquisiti e saltano fuori le due copie del volume, ricopiato, con i nomi rilevanti cancellati. Il gruppo, che si mostra abbastanza nutrito (c'è la ragazza cieca, Numeron e Ianez e un altro paio di tizi), è abbastanza deluso della mancanza dei nomi dalle copie dei libri.
Il mattino dopo viene perquisita Alice tenta di nascondere la copia che porta sotto il corpetto di cuoio, ma uno dei tizi spazientito le strappa di dosso il corpetto e l'originale del libro cade a terra e viene recuperato.
L'allegria degli assalitori vincenti è notevole, ma viene guastata dall'arrivo a cavallo di un compagno, che porta brutte notizie. Una loro amica è stata uccisa da Eril. Il dispiacere e la rabbia si diffondono per l'accampamento, il più addolorato del gruppo colpisce Alice con forza, per sfogarsi. La ragazza sviene.
Poco dopo si sveglia Arethel, che parla un po' con Ianez, il quale le dice che Eril ha ucciso una loro compagna disarmata e con una bambina accanto. Arethel non si stupisce molto, perché è una storia che già conosce. Pare che "il piccolo", un omone altissimo e dalla pelle olivastra, sia uscito di senno dal dolore per la morte della compagna e che ora desideri più di ogni altra cosa al mondo ammazzare Eril, la sua famiglia, i suoi figli e i figli dei figli dei suoi figli.
Il gruppo degli assalitori deve decidere cosa fare del gruppo e dopo alcune discussioni se ne va lasciando i prigionieri legati ma integri, con tutto l'equipaggiamento tranne le copie del libro, le armi e le armature che vengono distrutte.
Una volta che tutti si sono svegliati, Flaherty e Ruig raccontano di aver avuto una visione strana, di una creatura

mostruosa dagli occhi rossi, che parlava con la voce della ragazza cieca, dicendo cose confuse. Sono entrambi turbati.

A casa di Eril

Il gruppo decide di tornare a Farsund, a casa di Eril, per capire che cosa sia accaduto.
Il giorno seguente arrivano a casa della madre di Eril, che li accoglie e racconta loro una storia non bella.
Qualche giorno prima era venuta a casa sua una ragazza, molto gentile e simpatica, che si era presentata come amica di Eril ed aveva fatto subito amicizia con la sua sorellina.
Ma un giorno arriva Eril e da lontano vede le due che stanno tornando dal giardino verso la casetta, tutte tranquille. Lui sguaina la spada e velocemente si lancia alle spalle della ragazza, uccidendola seduta stante. La bambina rimane molto turbata dall'evento, ma Eril spiega alla madre che la ragazza faceva parte di un complotto di persone che avevano minacciato di ucciderlo e che conoscevano ed aiutavano gli orsoni che avevano fatto male alla bambina. Quindi dice di portare la bimba lontano, in modo che non possa essere ritrovata dai loschi individui e riparte.
Poco tempo dopo arriva il resto del gruppo a casa di Eril. Faradyr suggerisce alla donna di allontanarsi per qualche tempo dalla casa e di usare molta prudenza, perché gli amici della ragazza uccisa potrebbero esercitare ritorsioni su di lei. La donna accetta il consiglio, un po' preoccupata.

A Vintemberg sulle tracce di Eril

Il giorno dopo il gruppo riparte, verso Vintemberg, che in alcuni giorni viene raggiunto.
Armando racconta che Eril è ripartito la mattina stessa, probabilmente per Greyhaven, e consegna una lettera che deve essere recapitata a Yorik.
Per compiere delle ricerche su Trantor, il gruppo visita diverse biblioteche, finché Faradyr non trova un testo, a Vaarden, scritto in elfico, con informazioni sulla città dei maghi.
Per trovare altri dati e chiedere informazioni, si rende necessario un viaggio verso nord, nelle terre degli elfi, dove l'incontro con un vecchio elfo sacerdote svela possibilità su dove più o meno si possa trovare la città di Trantor. Purtroppo non ci sono dati precisi.
Allora il gruppo decide di ripartire il più presto possibile per la capitale, per raggiungere Eril e parlarci un po'.
Dopo qualche giorno di viaggio senza inconvenienti, il gruppo raggiunge la capitale e si reca da Solomon. Tuttavia, poiché la fiducia nel mecenate non è assoluta, si decide di consegnare all'uomo il libro censurato, omettendo i nomi delle località.
Solomon non nasconde la sua delusione poiché non trova nessuna informazione interessante nel libro, tuttavia paga il gruppo e lo congeda.
Naturalmente iniziano le ricerche del gruppo su dove possa trovarsi Trantor, per trovarlo indipendentemente da Solomon. Ma non tutto va per il meglio: Alice trova delle antiche mappe da un rigattiere, ma non c'è scritto nessuno dei nomi presenti nel libro; ogni riferimento a persone esperte della materia porta inesorabilmente a Solomon; Flaherty dal suo canto riesce a contattare un anziano professore della sua scuola, che sembra interessato e abbastanza esperto. Ma quando, per estorcergli informazioni più precise, la ragazza fa il nome di Trantor, l'anziano subito manda a chiamare il suo amato e fedele discepolo, che neanche a farlo a posta è il grande Solomon.

Trantor viene individuata

Quando, con vie così traverse, Solomon riesce ad ottenere tutte le informazioni di cui aveva bisogno per il suo scopo, entusiasta si mette a studiare e dopo pochi giorni comunica al gruppo che ha scoperto dove si trovi l'antica Trantor. Propone al gruppo di fargli da scorta fino a lì, mentre lui cerca la pietra magica tanto agognata.
Intanto Eril, che era andato a trovare i druidi dai quali aveva recuperato il suo cavallo, torna a Greyhaven e si riunisce ai suoi compagni, racconta la disavventura che gli è capitata e dichiara di essere intenzionato ad uccidere tutti i membri del gruppo di persone che hanno cercato di ucciderlo (cioè: la cacciatrice che è già morta, il Piccolo e Numeron).
Nel frattempo però Flaherty viene contattata da Ianez e portata in una casa che viene usata dal gruppo degli avversari di Solomon. Lei lo riconosce come tal Zoltan, un evocatore miracolosamente scappato dal patibolo a cui era stato condannato. L'uomo suggerisce alla ragazza di abbandonare Solomon, perché si tratta di un poco di buono intenzionato a trovare la pietra per finalità pericolose; paventa l'ipotesi che Solomon voglia vendere l'oggetto a qualche malintenzionato e che sia un adepto di qualche divinità, che gli conferisce strani poteri. Dice che lui ed i suoi compagni cercheranno di impedirgli con ogni mezzo di prendere l'oggetto, perché se ne vogliono loro stessi impadronire: se Flaherty e i suoi compagni saranno loro di impaccio verranno sterminati. La ragazza chiede spiegazioni più precise ma non ne ottiene, quindi se ne va.
Il gruppo si riunisce poco dopo nella locanda abituale, dove Flaherty racconta l'esperienza avuta e tutti discutono un po' su cosa fare: non vogliono dare la pietra né a Solomon né ai suoi oppositori, ma la vogliono distruggere o nascondere in modo che non venga più ritrovata.
Decidono di dividersi in due gruppi, Flaherty, Faradyr e Ruig vanno con Solomon, gli altri seguono il gruppo a distanza, all'insaputa di Solomon, per poi impadronirsi della pietra al momento opportuno. Eril dice che vuole parlare separatamente con Solomon adducendo come spiegazione che si tratta di affari personali; tutto questo genera malcontenti e scarsa fiducia reciproca. In realtà Eril chiede a Solomon se gli aveva procurato il veleno promesso e lo riceve (anche se più tardi si scoprirà che il veleno in realtà non era efficace).
Tuttavia Solomon acconsente e i gruppi partono, separatamente, alla volta di Trantor.

A Trantor con Solomon

Il viaggio procede spedito e senza intoppi, finché una notte Alice, appostata per controllare il transito degli altri, avverte nella propria mente la voce che aveva già sentito nella locanda la notte dell'assalto che le intima di non cercare di fermarlo. Tuttavia non accade niente.
Finalmente un bel giorno sono raggiunte le colline in cui si dovrebbero trovare le rovine di Trantor. Ma una spiacevole sensazione si impossessa di Flaherty e di Ruig, che temono la vicinanza degli avversari.
Il giorno seguente Solomon e i tre con lui iniziano a perlustrare la zona delle rovine e dopo qualche ora si trova una strana scritta in caratteri simili agli elfici, che Faradyr decifra come Thalos, il nome del tizio che riuscì, secondo la leggenda, a passare indenne da una dimensione all'altra grazie alla pietra. Sotto la scritta c'è una porta di pietra che sembra scolpita.
Solomon decide di tornare la notte stessa sul luogo, per entrare nella tomba e cercare l'oggetto magico.
Scende la sera, Solomon e Faradyr si dirigono alla tomba.
Prima di loro però Alice, Arethel ed Eril avvisate dal gesticolare eloquente di Flaerhty, sono andate a esaminare la porta di pietra, troppo pesante perché riuscissero però a spostarla. All'arrivo di Solomon e Faradyr i tre si nascondono.
Con l'aiuto dell'elfo, Solomon riesce a aprire la colossale porta di pietra e si introduce nella tomba. Il cunicolo prosegue fino ad una camera in cui si trova la mummia di Thalos, con in mano la pietra nera che Solomon, non ostacolato da Faradyr, prende tutto contento.
Eril, che nel frattempo si era appostato non lontano, vede che a poche centinaia di metri c'è un altro accampamento, dove si trovano i suoi nemici giurati, gli avversari di Solomon.
Dal canto loro, Flaherty e Ruig sono anche loro nei pressi della tomba, perché hanno seguito, a breve distanza Faradyr e Solomon.
Ma Solomon, appena uscito dalla tomba, con la pietra in mano, dichiara di aver individuato Alice, Arethel, Flaerhty e Ruig, e di sapere che i suoi nemici sono a poca distanza. Si rende necessaria una rapida fuga.
Mentre stanno correndo verso il campo, Solomon, Flaherty, Ruig e Faradyr si trovano davanti Ianez. Questi chiede a Solomon di consegnargli la pietra.
Solomon però scompare nel nulla.
Ianez comincia ad imprecare e con la coda tra le gambe raggiunge i suoi compagni all'accampamento. Flaherty lo segue, mentre Faradyr ha l'impressione di individuare qualcosa di strano che si muove nel bosco, ma non riesce ad acciuffare Solomon.
Ianez e i suoi compagni si incontrano nella radura e parlano un po' con Flaherty e con Alice, che pure è arrivata. Ma Eril, appostato da tempo nei paraggi, scaglia una freccia contro il Piccolo, senza però riuscire a ferirlo. Tuttavia si rende necessaria una fuga, tutti scappano verso un rifugio a qualche centinaio di metri.
Poco dopo i due gruppi si ricompongono nel rifugio e vengono chiarite le cose: la ragazza cieca in realtà ci vede, sebbene soltanto di notte, ed i suoi occhi sono rossi e luminosi: dentro di lei è entrato un demone, dopo che lei ebbe ucciso un bandito, mesi addietro. Ianez e gli altri volevano trovare la pietra per riuscire a rispedire il demone nel suo mondo e liberare la ragazza. Tuttavia non hanno parlato chiaro con il gruppo e se ne rammaricano: infatti Solomon è riuscito a dileguarsi con la pietra.
La notte trascorrerebbe tranquilla, se non fosse per Eril che, appostato nei pressi del rifugio con il suo arco, ferisce la ragazza cieca, Sara, poi fugge via.
Il viaggio l'indomani per Greyhaven inizia sotto la minaccia di agguati di Eril e nella speranza assai remota di raggiungere in qualche modo Solomon.
La prima volta che Eril viene intercettato il Piccolo parte alla carica urlando nella sua lingua incomprensibile, ma il ragazzo riesce a scappare.
La seconda volta invece Eril si trova appostato in un boschetto, viene visto e Ianez gli intima di uscire dal suo nascondiglio. Eril non accetta e viene colpito da tre lame di luce violentissime che si sprigionano dal mago.
Il ragazzo cade, gravemente ferito, e gli sono portati i primi soccorsi. Quindi si decide di condurlo dai druidi che si prendano cura di lui.
Gli altri raggiungono Greyhaven e si salutano.
La missione è fallita.

Voci correlate

PG

- Alice
- Faradyr
- Porter
- Flaherty
- Ruhig
- Eril
- Arethel

PNG

- Solomon Reinerth
- Yanez
- Bernard
- Il Piccolo
- Sara

Luoghi visitati

- Greyhaven
- Vintemberg
- Vrieburg
- Ammerung
- Dessenzan
- Trantor