

Il fiume infuocato

Sembrava un giorno come tutti gli altri per i nostri prodi eroi presi non più dalla frenesia dei combattimenti ma dalla pace e dalla tranquillità della vita di campagna.

Da un paio d'anni, infatti, parte del gruppo che aveva sconfitto la Progenie Démoniaca si era ritirata ad Averheim per godersi un periodo di pace e riposo dopo la memorabile impresa che avevano compiuto per salvare l'impero.

Il ramingo, il ranger ed il barbaro dopo aver intascato la ricompensa avevano salutato il gruppo ed erano partiti per differenti strade alla ricerca di nuove avventure, tutti gli altri, invece, sono rimasti a vivere in queste terre.

Stanis, il guerriero imperiale, è diventato il generale dell'esercito di Averheim, il chierico Astolfo è stato pure lui assunto come consigliere dal principe, il mago Nemo ed il necromante, che ora si fa chiamare Lord Ura, sono stati nominati magicanti e protettori del reame dal principe di Averheim.

Come si è detto, però, un giorno degli emissari di Mentor guidati da un vecchio ma possente nano arrivarono a palazzo con un messaggio importante.

I quattro eroi furono subito convocati dal principe ed il nano chiamato Gror passò anche a loro il dispaccio.

Il chierico lo prese e lo lesse ad alta voce :

“Cari amici sono Mentor, è da tanto tempo che non ci sentiamo e mi dispiace contattarvi per comunicarvi qualcosa di

spiacevole. Abbiamo nuovamente bisogno del vostro aiuto perchè l'impero è in pericolo!

Siamo giunti infatti a conoscenza di un piano segreto che è in atto da parte delle forze del male che a quanto pare vogliono vendicarsi per la morte della Progenie Demoniacca.

Si dice infatti che, in una vecchia fortezza che sorge accanto al Fiume Infuocato, uno stregone pazzo su ordine di Morcar ha creato attraverso degli strani riti magici una bestia, un'orrenda bestia caotica che nessun uomo ha mai visto ed affrontato prima d'ora.

Siamo giunti a conoscenza di queste informazioni da Gror il nano che vi ha consegnato questo dispaccio. Costui risiedeva presso il Fiume Infuocato e negli ultimi tempi notando dei movimenti sospetti nella vecchia fortezza abbandonata ha cercato di indagare.

Trovati e catturati due goblin il nano è venuto a sapere di questo piano diabolico e sentendosi in pericolo è subito corso da me per avvertirmi. Gror si unirà a voi e vi guiderà alla fortezza combattendo al vostro fianco.

Voi dovrete trovare lo stregone e questa bestia caotica e distruggerli!

Ho provato a ricontattare anche gli altri guerrieri che erano con voi durante la vostra prima impresa ma purtroppo il ranger ed il ramingo sono spariti nel nulla mentre il barbaro Corin ha detto che si unirà volentieri a voi e con lui ci sarà anche un altro guerriero amico di Corin, un mezzorco di nome Rage!

I due vi raggiungeranno durante il vostro viaggio che inizierà tra due giorni!

Voi siete gli unici in grado di compiere un'impresa simile quindi buona fortuna amici miei, spero di ricevere presto delle notizie positive.”

Non appena il chierico smise di leggere la lettera i quattro si guardarono in volto un po' sconsolati ma poi fu il nano Gror a rompere il silenzio dicendo: “Su con la vita ragazzi, sono giunto a conoscenza delle vostre gesta e sono sicuro

che saprete ripetervi e poi avrete la mia ascia in più! Vi giuro che io farò di tutto per riavere la pace nelle mie terre e quindi sono sicuro che andrà tutto bene!”

Il chierico sorridendo gli mise una mano sulla spalla ed a quel punto fu il principe di Averheim che si mise a parlare : “Bene amici miei il buon Mentor vi ha di nuovo messo di fronte ad una sfida molto impegnativa ma sono certo che ce la farete! Tornate ora ai vostri alloggi e recuperate tutto l'equipaggiamento necessario per questa avventura. Gror tu potrai restare qui nella nostra città in attesa della partenza. Che la fortuna vi assista!”

Dopo queste parole il gruppo tornò ai propri alloggi e nelle ore che li separavano dalla partenza la tensione era alta e si respirava in tutta la contea.

Quando venne il giorno i quattro guerrieri guidati dal nano partirono alla volta del Fiume Infuocato dove avrebbero trovato questa strana fortezza abbandonata.

Dopo qualche ora di viaggio il gruppo fu raggiunto da un vecchio e caro amico, il barbaro Corin che abbracciò tutti i suoi vecchi compagni di battaglie e fece conoscenza con Gror.

Corin presentò al gruppo anche una strana creatura, un mezzorco di nome Rage che stando a quello che diceva il barbaro era un suo caro amico oltre che un potentissimo guerriero.

Egli sembrava essere molto schivo ed il gruppo lo guardava con un po' di inquietudine e così i sette proseguirono il viaggio con il nano davanti a tutti come guida ed il mezzorco in disparte a chiudere il gruppo.

Dopo qualche altra ora di viaggio il mezzorco si avvicinò al barbaro sussurrandogli qualcosa nell'orecchio e Corin fermò il gruppo dicendo : “Ragazzi a quanto pare non siamo solo noi. Il nostro Rage ha notato che c'è qualcuno che ci sta seguendo! Ora io e Rage cercheremo di aggirare quegli alberi e sbucare dietro questo curiosone che ci sta

pedinando. Voi altri proseguite come nulla fosse!”

Il gruppo quindi si divise e dopo una ventina di minuti il chierico vide i due riunirsi al gruppo con un prigioniero che tra lo stupore del gruppo si rivelò essere una donna!

Rage la buttò giù dal cavallo e Corin le chiese chi fosse ma la donna rispose:

“Maledizione ma ti sembra il modo?!?! Astolfo, Nemo sono io!! sono Tabatha!!! non sono un ladro o una spia sono la vostra amica, ho cercato di farlo capire a questi due zucconi ma non mi hanno creduto!!!”

Astolfo disse: “Diavolo Tabatha ma che ci fai qui?!?! Ragazzi slegatela lei è Tabatha una donna che viene spesso ad Averhaim per motivi commerciali e che da tempo ha la nostra amicizia e fiducia.”

Stanis e Nemo la slegarono mentre Rage e Corin porsero le loro scuse per i metodi rozzi e duri che avevano usato per catturarla. Tabatha con un sorriso li scusò e si presentò a tutti i componenti del gruppo.

Corin poi le disse : “Sì ma ora che ti sei presentata a tutti ci vuoi dire cosa ci fai qui? Noi stiamo per affrontare una missione difficile e pericolosa tu non dovresti essere qui!”

Tabatha rispose : “Io so benissimo dove state andando e sono qui per combattere al vostro fianco! Se fino ad ora sono stata in disparte cercando di non farmi vedere è perchè so che alcuni di voi ed il principe non avrebbero mai accettato il mio aiuto sin da subito e quindi mi sarei rivelata a voi solo una volta che sareste arrivati a destinazione.”

Gli altri sette si guardarono tra di loro un po' perplessi e poi il nano disse: “Una donna al nostro fianco? Ma per la miseria dove siamo finiti? Non c'è più religione in questo mondo!”

Tabatha voltandosi esclamò : “Così voi pensate che sarei solo un peso per il gruppo? Bene bene vedo che allora nessuno di voi mi ha mai vista combattere! Astolfo perchè non fai capire a questi scettici che io non sono una novellina ma una donna forte ed esperta nel combattimento che ha solcato mari ed oceani battendosi contro creature che questi signori non possono neanche immaginarsi!”

Astolfo guardandola sorridendo disse : “Ragazzi voi non conoscete Tabatha, lei è una grandissima guerriera e dovremmo essere onorati che voglia far parte del nostro gruppo!

Io la conosco da qualche anno perchè, come vi dicevo, viene spesso ad Averheim ma ho visto più volte quanto sia esperta nel combattimento e pure Stanis, Nemo e Lord Ura possono confermarlo. Quindi io non ti posso dire altro che...benvenuta tra noi!”

Dette queste parole Astolfo la abbracciò e così fecero anche Stanis, Nemo e Lord Ura.

Anche Rage, Corin e Gror alla fine la accettarono nel gruppo e così dopo questa pausa il gruppo proseguì il viaggio e la mattina seguente arrivò nei pressi del Fiume Infuocato.

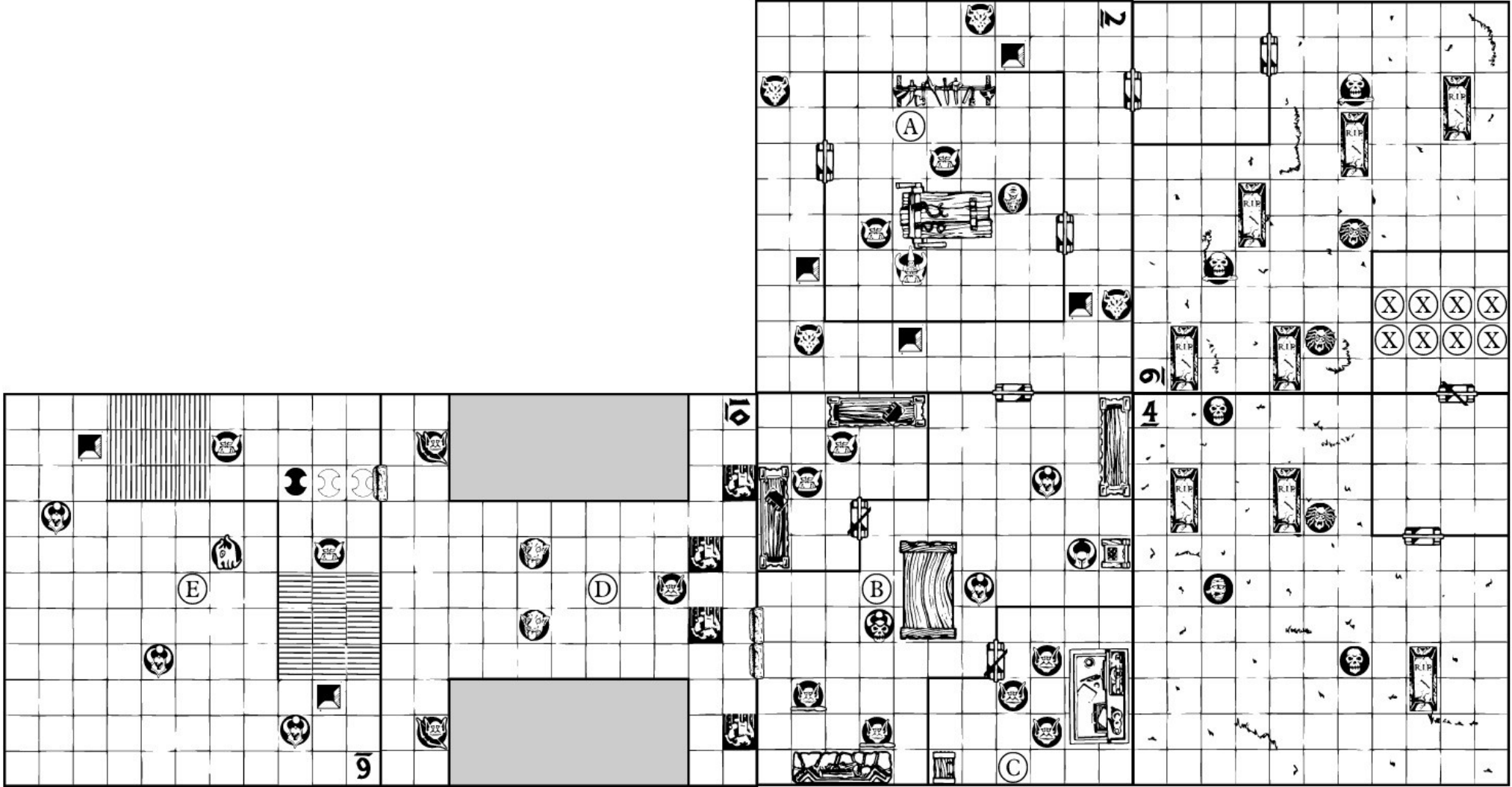
Questo misterioso fiume attraversava una vallata partendo dalle pendici di un vulcano fino ad entrare nella famosa fortezza scomparendo poi sotto terra.

La vallata era dominata da una collina che mostrava bene tutto il corso del fiume e soprattutto la zona circostante alla fortezza.

Giunti su questo promontorio Gror mostrò la vallata ai suoi compagni e poi gli indicò il punto in cui sorgeva la fortezza. Essa era circondata da un gigantesco cimitero mentre all'interno non sapeva che cosa ci fosse ma sicuramente risiedeva lo stregone e soprattutto era tenuta nascosta l'orrenda bestia del caos.

Il gruppo dopo aver preso visione del posto cominciò a discendere il promontorio e dopo poco tempo giunse nei pressi della fortezza.

Non appena i nostri eroi arrivarono nelle vicinanze del cimitero si accorsero che molti non-morti pullulavano in questo luogo. Il gruppo si fiondò quindi in un capanno e dopo essersi preparati allo scontro entrò in azione!



NOTE

X = queste caselle indicano il punto di partenza degli eroi.

A = Nella rastrelliera delle armi ci sono uno spadone ed un elmo.

B = Il mago del caos in questa stanza è lo stregone che il gruppo deve uccidere.

I suoi valore sono : movimento 7, attacco 3, difesa 4, mente 6, corpo 4.

Egli è in possesso di ben 6 incantesimi del caos ovvero: palla di fiamme, nube del caos, comando, tempesta di fuoco, fulmine e ruggine.

C = nello scrigno ci sono 400 monete d'oro. Sopra il bancone dell'alchimista ci sono invece due liquidi rigeneranti e due pozioni energetiche.

D = questo ponte è l'unico passaggio per attraversare il fiume infuocato. Esso è sorvegliato da due giganteschi troll che sono i guardiani della fortezza.

Essi sono stati addestrati a resistere al calore della lava ed hanno una resistenza al di fuori del comune. La loro pelle è quasi di pietra e solo con il metallo possono essere uccisi (sono quindi immuni a tutte le armi a distanza ed a quelle di legno).

Gli eroi dovranno prestare la massima attenzione perchè se i troll avranno la meglio nel combattimento e riusciranno a farli cadere giù dal ponte, essi andranno incontro ad una morte certa!

E = questo mostro è l'orrore del caos. Se verrà sconfitto la missione sarà completata!