

Riassunto delle vicende in corso

Aggiornato al 12/10/2022

Il Cubo (Bloodtears): siete attualmente alla ricerca del Cubo dei Superiori, recuperato al tempo sul luogo dello schianto di un veicolo che è direttamente collegato alla scomparsa dei precedenti Bloodtears. Sottratto poi dai Corsari Neri durante un attacco certamente premeditato ed organizzato, sembra che tale oggetto verrà messo all'asta al Club privato, nei bassifondi della città. Avete già modo di entrare nella casa delle aste (la prossima si terrà lunedì sera), ma servono fondi per poter acquistare l'oggetto. La Chiesa di Freeven, la Società Logistica Atlantidea ed i Maghi Zompsagg sono lieti di aiutarvi e supportarvi nelle aste, ma non possono supportarvi economicamente.

L'Esperto Artefice (Bloodtears): i Nightdraw hanno condotto in città dietro richiesta di Spike un esperto di tecnologia dei superiori, Madrox, ospite alla villa degli Ironpride. Sembra collegato al furto del Cubo e a qualche oscuro piano del Governatore Manor e del Capitano Spike. Nell'officina degli Ironpride il gruppo ha trovato un passaggio segreto che conduce sottoterra, da cui sbucano alcuni tubi che sfogano nella canna fumaria dell'edificio. Attualmente state formulando un piano per entrare nei sotterranei e frugare all'interno.

Affari Necromantici (Bloodtears, Kazuto): Cordelia è preoccupata per la sparizione di un antico tomo di Necromanzia dalla sede dei Nightdraw, ed ha offerto una ricompensa per chi lo riporti alla sua proprietaria. Sembra che questo tomo sia stato copiato e dato ai Cultisti della Quinta Luna, già affrontati dai Bloodtears (il fatto che nello scontro si sia liberata una semidivinità malvagia e sigillata, non promette bene...). Ma il fatto che sia una copia presuppone la presenza di un personaggio più potente, un personaggio come il Necromante sulla nave dei Corsari Neri, che potrebbe portare il nome di Thane. In parallelo, prosegue la ricerca di un incantatore che possa scoprirne di più sul misterioso oggetto di Kazuto: i Zompsagg consigliano di trovare un bravo necromante. Yuna ha un contatto, ha detto al gruppo che penserà lei a trovare questo Thane.

Le Trame di Cordelia (Bloodtears): Cordelia dei Nightdraw, assieme a Willow Redwitch, è preoccupata dal comportamento di Spike e dalle sue trame recenti con il Governatore: teme che la sua ambizione lo porti a superare limiti altresì invalicabili. Ha chiesto aiuto ai Bloodtears per investigare esternamente su Spike e quello che sta combinando in città. Willow finge di essere fedele a Spike mentre Cordelia resta il capro espiatorio per ogni timore di Spike di "tradimento". Cordelia ha affidato a Takashi un modo sicuro per comunicare.

Problemi Orcheschi (Bloodtears): grazie ai recenti contatti i Bloodtears hanno ricevuto un incarico dalla Corporazione degli Artigiani: eliminare il problema degli Orchi che di recente razziano sempre più spesso, e con maggiore efferatezza, la strada tra Turtle's Anchorage e Punta Corvo. La ricompensa è di 2.000 monete d'argento.

Culto degli Annunaki (Ehun): Ehun è scontento della gestione del Culto a Turtle's Anchorage, legato fin troppo ad una sorta di schema piramidale riguardo prodotti a base di Erba Vita. Con varie vicissitudini ha incontrato Key, il Gran Maestro Annunaki delle Nove Isole, una persona sorprendentemente calma, disponibile e sincera. Key decide di dare fiducia a Ehun perché il suo desiderio di cambiamento possa rinnovare l'intero Culto Annunaki, ma vuole procedere per piccoli passi. L'indomani Ehun riceverà un pacchetto dal Gran Maestro, che d'ora in avanti lo appoggerà personalmente ma non apertamente. Ehun è inoltre rimasto scosso dalle "teorie progressiste ed eretiche" di Tooth, un ex Annunaki che utilizza il metodo scientifico per cercare la Verità, e non sa più dove riporre la sua fiducia.

Le Profezie (James): Oltre alle normali profezie, James ha trovato una sorta di traduzione custodita dai cultisti degli Annunaki, che reinterpreta in una nuova luce le profezie. Si accenna a una terza profezia attualmente mancante. Il Vicario Ranulphus ipotizza un legame tra le Profezie e la tecnologia dei Superiori che potrebbe occultare il potere della Spada della Fenice e di Freeven stesso: suggerisce a James di parlarne con i Nightdraw. Lunedì sera invece faranno una cena con Blazing Skie per discutere sul dafarsi. Nel frattempo, James conosce Dribb, alias (un tempo) Braccio d'Acciaio, commilitone nei Bloodtears del padre di James, Roger, detto Martello di Fuoco. "Martello di Fuoco" è citato anche nelle Profezie, e Dribb racconta a James come suo padre fosse solito combattere con un enorme martello infuocato, da lì il suo soprannome. Dove sia il martello oggi resta un mistero.

Seguaci di Endolyn (Kazuto): Kazuto in passato è stato aggredito da un tale Sciamano Endolyn ed i suoi sgherri, tutti contrassegnati da uno strano simbolo. Simbolo che ha ritrovato addosso ad alcuni Koboldi alla Torre Diroccata di Punta Corvo impegnati in rapimenti e sacrifici umani. Per la terza volta, questo simbolo è comparso sul petto di un grosso tizio, Grothar, che ha cercato di uccidere Kazuto. Tale individuo era stato avvistato al porto alla Sirena Impalmata assieme ad un tizio incappucciato, rintracciato poi da Kazuto: tuttavia quando questi sta per catturarlo, l'uovo di Koboldo (recuperato dalla tribù di cui sopra) si schiude, costringendo Kazuto ad interrompere la caccia. Il tizio misterioso fugge su una nave volta a Est. Nel frattempo, il cucciolo di Koboldo nasce sano ed affamato, anche se strani tatuaggi neri percorrono il suo corpo, gli occhi sono inquietantemente tutti nei, e due piccole ali sono presenti sulla schiena del cucciolo...

Fight Club (Kazuto): Kazuto ha vinto il "torneo dei principianti" al Club Privato, guadagnandosi il diritto di poter affrontare il decimo in Classifica, colui chiamato "la Montagna". Il Match avrà luogo mercoledì sera. Ha inoltre combattuto un incontro amichevole con il Monaco, Xui Za, sconfiggendolo nuovamente. Il pubblico è infervorato da Kazaam il Distruttore di Droidi, e ansioso di scoprire se potrà sopravvivere al suo prossimo incontro...

Il Mondo degli Spiriti (Khaala): di recente Khaala ha passato del tempo in forma astrale, un privilegio normalmente concesso ad incantatori di grande esperienza e potere. Nel suo peregrinare ha avuto modo di provare con mano pregi e difetti della sua forma astrale, e di incontrare uno spirito misterioso, Legba, Spirito dei Passaggi. Potrà incontrarlo nuovamente?

Il Fratello Perduto (Takashi): Takashi è alla ricerca di suo fratello. Un mercante ha confidato a Takashi di aver visto suo fratello di recente a Mestral, ma voleva essere pagato per le informazioni, pagamento rifiutato da Takashi. Una profezia di Khaala dice che il fratello di Takashi è vivo, occupato in una qualche faccenda laboriosa, una traduzione in concreto delle sue idee e teorie. Presagisce inoltre che per ottenere ciò che vuole, il fratello di Takashi dovrà perdere qualcosa di importante. Chi altri potrebbe sapere qualcosa su suo fratello?

Altri maledetti dall'Occhio? (Takashi): Takashi ha incontrato di recente Narah, una ragazza orientale dalla rara bellezza, lunghi capelli neri e una benda sull'occhio. Anche lei porta la stessa maledizione di Takashi, che tuttavia sembra donarle poteri differenti, qualcosa a che fare con la persuasione e l'Incanto. Quale mistero si cela dietro la Maledizione?

Gilda delle Acque Nere (Yuna): Dopo una missione portata a termine con successo, Yuna ha incontrato uno dei capi della Gilda a Turtle's Anchorage, che le ha affidato una complessa missione. Se questa verrà superata con successo, Yuna entrerà a far parte della Gilda.