

L'Ombra rivelata



- L'avventura si svolge tra le colline della Brughiera degli specchi a nord di Carroburg. Lo studente Ehrhard Kufer e il guardacaccia James McMays sono partiti da circa una settimana da Anseldorf in direzione del palazzo di un famoso quanto inquietante personaggio che vive al di là dello "specchio" d'acqua chiamato Il Pozzo Nero.
- Il maestro di Ehrhard, il mago nano Lodin di Grayfall, affascinato dalle doti del suo studente prediletto lo incarica di una missione importantissima, quella di chiedere al suo amico e maestro Von Heremia Heavenlord un importante libro il cui contenuto non verrà mai rivelato.
- La strana coppia di viaggiatori dopo qualche giorno di

cammino tra le colline della brughiera arriva ai margini della foresta che si affaccia sulle rive del lago. Un uomo dall'aria subdola e misteriosa che si spaccia per pescatore si offre di dare loro un passaggio dall'altra parte della riva. Il personaggio non è altro che il contrabbandiere elfo Pelhile che tratta il contrabbando di droghe e tabacchi a Carroburg. Questi si dimostrerà taciturno e schivo, ma anche molto attento a tutto quello che i personaggi diranno e faranno durante il tragitto fino all'altra riva. Pelhile non dirà nulla di quello che sa di Heremia e eviterà in ogni modo di parlarne.

- Una volta arrivati dall'altra parte del lago è già sera inoltrata e lo specchio d'acqua si farà di un nero intenso, non rifletterà infatti il rosso del cielo del tramonto autunnale e darà un profondo senso di gelo. Pelhile anche se non sembrerà affatto sorpreso di questo cambiamento non ripartirà più con la sua barca dicendo semplicemente che di notte non si naviga mai sul Pozzo Nero e si dirigerà poi nella sua piccola capanna, poco distante dalla riva.
- I personaggi incalzati dalla fretta del loro esigente maestro Grayfall, saranno spinti a proseguire verso il palazzo dello studioso che a quanto dice Pelhile si trova non molto distante sulla pendice boscosa della collina, il tutto prima che si faccia notte.
- Il palazzo del sapiente che vive al di là del lago è una struttura tozza e lugubre circondata da un giardino pieno di piante bizzarre, il giardino e il palazzo stesso sembrano disabitati da tempo ma una flebile luce tradisce il senso di assoluta desolazione del luogo. Prima di entrare nel palazzo non sarà difficile per i personaggi scoprire la presenza di un tumulto tra le erbacce del giardino.
- Nel palazzo oltre alle ragnatele e ai topi i personaggi troveranno nella stanza da letto del padrone Heremia. Il sapiente è a letto in preda ad una febbre convulsiva che non gli permette altro che delirare. In un primo momento tenterà di reagire contro quelli che per lui sono degli intrusi poi si lascerà andare in uno stato semicomatoso. Per un breve periodo di tempo, al di là di quello che i personaggi facciano, il sapiente riprenderà i sensi e rivelerà ai personaggi di essere rimasto solo; il suo servo che lo accudiva è morto da poco di vecchiaia e nel frattempo anche lui si è ammalato, senza avere il tempo di aggiungere altro Heremia entrerà in uno stato catatonico, gli occhi fissi al soffitto una bavetta densa che gli fuoriesce dalla bocca e il respiro affannoso.
- Resta ai personaggi scoprire che cosa sta succedendo al sapiente e trovare il libro che Grayfall vuole. Tra i cumuli di appunti del sapiente c'è un libro scritto in una lingua sconosciuta ma anche degli appunti dove traspare che il vecchio compiva studi proibiti di genere Necromantico. Tra tutte le cianfrusaglie dello studio troveranno anche un medaglione di Verena che emana una tenue luce azzurrognola: è magico e difende chi lo porta da attacchi di entità eternee.
- I personaggi saranno costretti a passare la notte nel maniero. Non riusciranno a dormire per delle strane voci che provengono dalla stanza del sapiente. Heremia infatti lo troveranno impegnato in un sofferto colloquio con l'anima di uno spirito di nome Giustinio. Nel caso in cui i personaggi tentino di risvegliare il sapiente lo spirito si accorgerà di loro e si renderà visibile. Se i personaggi lo attaccheranno questi tenterà di entrare nel loro corpo e possederli.

- Il sapiente si riprenderà dal suo stato confusionale e spiegherà ai due personaggi una strana storia: Heremia pochi giorni prima aveva ucciso un necromante che lo aveva edotto alla necromanzia, essendosi pentito troppo tardi dei suoi studi maledetti. Una forza magica tiene ancora in vita lo spirito del necromante nonostante sia già stato seppellito il suo corpo, questa forza proviene da un pezzo di presunta pietra filosofale rimasta nel cadavere del necromante. Per poter sconfiggere definitivamente il necromante i personaggi dovranno asportare dal corpo la pietra magica o seppellire i resti del corpo in un terreno consacrato, dovranno fare tutto prima che lo spirito possieda qualcun altro.
- Una volta detto questo ai personaggi, Heremia morirà. Nel momento in cui la sua anima lascerà il suo corpo lo spirito del necromante urlerà dalla rabbia e farà di tutto per ostacolare i personaggi.
- Al di là del lago c'è un vecchio monastero dedicato a Shallya ma se tenteranno di accettare l'aiuto di Pelhile ci sarà la possibilità che lo spirito di Giustinio tenti di possedere l'elfo. Inoltre i personaggi dovranno convincere l'elfo a portare sulla sua barca il cadavere del necromante. Se i personaggi indagheranno a dovere il servo di cui parlava Heremia è appunto Pelhile. Se Giustinio possederà l'elfo o uno dei personaggi riacquisterà tutti i suoi poteri e per i personaggi sarà la fine.
- Il libro per il quale i personaggi sono partiti si rivelerà essere quello al cui interno presenterà una dedica a Grayfall ma la lingua con cui è scritto ed intitolato rimarrà ai personaggi incomprensibile.