

Riassunto delle vicende in corso

Aggiornato al 14/12/2022

 **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. La partecipazione all'Asta settimanale del C.P. non ha dato l'esito sperato, ma un'Asta Segreta è prevista per Sabato: solo i personaggi più ricchi ed influenti della città ne avranno accesso...

 **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. Madrox è finanziato dal Governatore Manor, per costruire qualcosa di tecnologico alimentato da una enorme fonte di energia, che lo stesso Manor sta per procurargli, e si pensa possa essere il Cubo. La natura di questo progetto è segreta, tuttavia Ehun ha instaurato un rapporto di amicizia e collaborazione con Madrox con scambio di informazioni sui Superiori. Quale sia la chiave per smuovere l'esperto, è ignoto. Madrox ha a disposizione un'officina segreta nei sotterranei della città.

 **Affari Necromantici (Bloodtears):** 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. L'ipotesi è che questo tomo sia stato sottratto da Spike e sia in mano ad una qualche organizzazione che opera nell'ombra e capace di esercitare magia molto potente. La Chiesa di Freeeven vuole eliminare questa minaccia collaborando con i Bloodtears e ponendo in bella vista Blazing Skie, così da rinnovare la fiducia del popolo nella Chiesa e nei suoi predicamenti. Il Vicevicario Ranuphlus si occuperà di trovare informazioni, mentre James dovrà prepararsi alla missione e a "Freeevenizzare" il suo gruppo, almeno in apparenza.

Il Tomo di Necromanzia è 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...).

A Turtle's Anchorage dimora un potente Necromante, Thane: forse lo stesso che ha supportato i Corsari nell'attacco ai Bloodtears? Yuna sta attualmente lavorando per Thane, all'insaputa del gruppo. Tuttavia, confida di poter avere il suo supporto una volta compiuta la missione.

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. Takashi ritiene di non avere ancora informazioni a sufficienza su Madrox e i suoi traffici per informare Cordelia.

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. Ha donato ad Ehun misteriosa scatola contenente una moneta magica, capace di compiere predizioni, ma che tuttavia può essere utilizzata solo in tandem con qualcuno in grado di comunicare con gli spiriti: Khaala offre il suo supporto, mentre Ehun si chiede perché il Gran Maestro gli abbia fatto dono di tale oggetto...

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 propria 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 Vice-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. 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. Lo stesso Monaco si è offerto di collaborare con il gruppo come guerriero, insegnante ed esperto monaco, concentrando i primi sforzi nell'allenamento di Kazuto elargendo consigli a lui ed il suo Imbonitore di Folle Ehun. Attualmente le esigenze primarie sono quelle di creare un costume di scena e la storia di Kazaam da raccontare al pubblico.

 **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 un'entità misteriosa, Legba, lo Spirito dei Passaggi. Costui gli ha fatto dono di un incantesimo, e insegnato il modo per contattarlo: legando due rametti a croce e ponendoli in un crocevia, per poi chiamare lo Spirito a gran voce.

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 tre capi della Gilda a Turtle's Anchorage, Thane il Necromante, che le ha affidato una complessa missione. Se questa verrà superata con successo, Yuna entrerà a far parte della Gilda.

 **Diffamazione (Ehun, Takashi):** Ehun e Takashi hanno intenzione di creare una sorta di campagna diffamatoria contro Spike e il Governatore Manor sfruttando i manifesti e la "rete" Annunaki. L'obiettivo, oltre a mettere in tarlo nella testa degli abitanti della città, è anche cercare di carpire qualche informazione sui loro piani e crearsi una chance di mettersi in buona luce come "risolvi guai della città". La faccenda al momento è solo un'idea, ma a breve troveranno il modo di metterla in pratica.

 **Cercarsi Tiratore (James):** James, in quanto Capitano, sta cercando un mercenario esperto tiratore per colmare questa lacuna nelle capacità del gruppo. Ha iniziato a spargere la voce, nella speranza di trovare un nuovo valido membro per la ciurma.