Dioghail luogo

LUOGO	
Tipo:	città
Dettagli:	distrutto/a, rovine, magico/a, leggendario/a
Popolazione:	sconosciuta

Antica città risalente all'età ancestrale, edificata dagli Shanti su un'isola nel Mare del Nord situata tra l'arcipelago di Ilsanora, la parte nord-occidentale del Granducato di Greyhaven e il Regno dei Nordri, e successivamente sprofondata negli abissi per motivi ignoti. La città è stata per molto tempo ritenuta un luogo leggendario, fino a quando le sue rovine sommerse non sono state scoperte dal ricercatore di magia noto come Aghvan l'Invitto.

Nelle epoche successive, in conseguenza del suo inabissamento, la città è divenuta nota anche come *Abysmal* (*la città abissale*). Alcuni studiosi ritengono che Dioghail fosse il nome dell'isola, e che il termine Abysmal sia un adattamento del nome originario della città vera e propria (ovvero di uno dei suoi soprannomi).

Ubicazione

La collocazione esatta delle rovine sotterranee di Dioghail è a tutt'oggi nota solo a un ristretto numero di ricercatori (Aghvan l'Invitto, la squadra dei Custodi del Sangue di Ghaan, Lord Estov Ghaan e pochi altri). Le poche informazioni disponibili consentono di collocarla in una zona centrale del Canale di Mannannan, presumibilmente in un punto grossomodo equidistante tra Ilsanora, Norsyd e Greyhaven.

Scoperta

I dettagli della scoperta delle rovine di *Dioghail*, avvenuta intorno al 508, sono riassunti in una ricostruzione scritta da Damon Dust, ricercatore di magia attivo nei territori di Feith nel periodo a cavallo della Guerra delle Lande.

Tutto ha inizio nel 508, quando una nave di esploratori proveniente da Norsyd ha la (s)fortuna di imbattersi in alcuni cocci provenienti dall'antica città di Dioghail che il mare aveva trasportato sulle coste di un'isola sperduta a largo delle coste di Ilsanora. I Nordri cominciano a smerciare quella roba a Ghaan e a poco a poco la voce si sparge, fino ad arrivare alle orecchie di uno stregone molto potente (Aghvan l'Invitto): il mago capisce subito che quelle chincaglierie sono solo la punta di un iceberg ben più appetitoso e decide di farsi amico l'attuale Duca di Feith, Paul Sallivan, che - per usare un eufemismo - non è la mente più brillante del Granducato. Nel giro di pochi anni Aghvan diventa amico intimo del Duca, del suo compagno di merende (il Conte Veilor Glidewell) e di quell'altro vulcano del fratello (Vargas Glidewell), ai quali promette mari e monti in cambio di un lasciapassare permanente per le sue ricerche a Elsenor e, soprattutto, massima discrezione.

Sempre secondo la ricostruzione di Dust, negli anni immediatamente successivi al 508 Aghvan l'Invitto e i suoi ricercatori riescono a mettere le mani sui resti dell'entità ancestrale nota come Kraalor, il cui Sangue sarà utilizzato per dare origine alle prime generazioni di Innalzati di Ghaan.

Il Tesoro degli Abissi

Un'altra suggestiva testimonianza sulla scoperta di Dioghail è data dal caporale Dan Bucky nel corso di una conversazione narrata nella cronaca Il Canto della Sirena - terza parte (Campagna di Uryen).

Circa nove anni fa, nel 508, ci fu un ritrovamento. Un tesoro sepolto negli abissi del Mare del Nord, nelle profondità nascoste di una città perduta che un tempo si trovava a ridosso delle rive occidentali di Feith e che ora giace sul fondo del mare. Nessuno era in grado di raggiungerla, o almeno così si pensava... Fin quando non arrivò uno stregone, un certo Aghvan.

Anche nella versione di Dan Bucky è presente un riferimento esplicito al *tesoro di Dioghail*, che lascia supporre - in linea con molte altre testimonianze - che numerosi manufatti, reliquie e oggetti di pregio siano stati trascinati dalle correnti in zone anche molto lontane dalle rovine, stante la difficoltà di localizzare l'esatta ubicazione della città persino a seguito di ritrovamenti di rilievo.