

ASHURA

regina delle oasi

ASHURA, REGINA DELLE OASI: dal Bastone della Parola all'Incontro con Dragon Island

di Lunastella, "il tasso"



La notte coprì con il suo manto di stelle il terzo giorno trascorso nell'accampamento. I volti degli ex-hordrangs erano pallidi e tirati per la fatica ed il dolore delle recenti perdite, ma negli occhi di tutti si rifletteva la medesima luce di fiera determinazione... la stessa volontà di sopravvivere ad ogni costo... di aggrapparsi alla vita e di lottare e vincere tutti insieme...

Hashepsowe si scostò dal fuoco e spontaneamente, senza troppo pensarci, intonò un canto di lode alla Dea, per ringraziarla di aver risparmiato quelle vite e per raccomandarle l'anima di coloro che più non erano. Ben presto Malung e Sianna si unirono a lei ed il canto divenne un coro, poi il Mago Oscuro Aragon, commosso suo malgrado, si accostò alla sorella e la prese per mano e così fece anche Syon, il guerriero, con l'altra mano della sacerdotessa, mentre altri si avvicinavano a Malung e a Sianna e stringevano le loro mani.

Uno ad uno, i superstiti si avvicinarono tutti, fino a formare un grande Cerchio di mani che si stringevano l'una all'altra, un Cerchio di Cuori che battevano all'unisono, minuscoli frammenti di vita nell'Universo riuniti insieme sotto allo stesso cielo vibrante di luce. Quando l'ultima nota del canto si spense nell'aria, il silenzio calò sull'accampamento e molti avevano gli occhi lucidi: molti ripensavano a ciò che avevano perso e quasi tutti piangevano la perdita di qualche volto amato.



Hashepsowe prese in mano un bastone decorato con perline, pietre e piume ed alzandolo davanti a sé in modo che fosse visibile a tutti, cominciò a parlare:

"Questo che vedete è il **Bastone della Parola**: è un'antica usanza che proviene da un saggio Popolo di un altro mondo... un popolo sconfitto, ma autenticamente ed intimamente legato alla consapevolezza di essere tutti figli della stessa Madre Terra.

Secondo questa usanza, chi ha in mano il bastone in quel momento è l'unica persona autorizzata a parlare e tutti prestano attenzione a ciò che dice.

La nostra comunità è piccola e tutti siamo ancora sconvolti per quanto è accaduto e perciò ci sentiamo uniti e solidali. Ma verrà un giorno in cui non avremo più memoria del Passato e la nostra Storia ci sembrerà lontana e forse le lezioni che ci ha insegnato non ci sembreranno più tanto importanti. E i problemi che ci siamo lasciati alle spalle torneranno ad incupire il nostro animo. Pertanto vi chiedo di serbare nei vostri cuori il ricordo di questo momento e di parlare sempre con lingua retta e sincera!"

ASHURA

regina delle oasi

Da queste parole, ruotate liberamente sull'onda spontanea dell'emozione di un momento, ebbe origine Ashura, Regina delle Oasi. Questa storia è ancora presente nel **Memorium** del sito, a testimonianza di un sogno che allora era condiviso da un gruppo numeroso ed entusiasta.

Quella sacerdotessa visionaria ed ingenua ero io, che avevo la pretesa di realizzare sul web una **società eterogenea, multi-etnica e fondata sui valori** sacri della **lealtà**, dell'**amicizia** e della **solidarietà**. Era già allora una sfida che sembrava perdente - pura utopia, mi dicevano - dacchè nel mondo reale è ben difficile dare spazio a certi valori, per vivere e far vivere meglio la gente... tutta la gente del mondo.

Ma io ero ben decisa a dimostrare che, almeno nel Regno della **Fantasia**, si potesse fare a meno di regole e comandanti e divertirsi liberamente - buoni e cattivi insieme, ciascuno a suo modo - nel reciproco rispetto e riconoscimento dell'eguale diritto altrui.

Un'ideale ingenuo, non vi pare? Quasi un'illusione se si pensa a come gli uomini tendano ad approfittare di ogni spazio per imporre la legge del più forte, a discapito della Giustizia e dei valori morali.

Eppure, quella prima **ruolazione** non era forse un piccolo seme che, se avesse trovato terreno fertile, poteva crescere fino a diventare un grande albero frondoso, sotto ai cui rami altri avrebbero potuto trovare riparo dal sole cocente del pensiero teleguidato e dalla pioggia battente di informazioni in pillole?

Molta acqua è passata sotto ai ponti fragili di quella mia Fantasia cosmogonica e molte persone si sono avvicinate al mio fianco. La visione di Ashura ha conosciuto alterne vicende, ma è sempre rimasta scolpita dentro al mio cuore, nonostante tutto, nonostante tutti.

I primi tempi, il "gioco comune" era quello di dar vita al "nostro mondo". Dalle parole il sogno doveva prendere forma e lentamente mutarsi in immagine reale e interattiva, atta a far vivere i nostri **personaggi/alter-ego** nella dimensione ad essi più congeniale.

Si scrisse molto a quei tempi, ma non tutti i primi **costruttori** rimasero fedeli a quel sogno, preferendo di volta in volta le lusinghe di questa o quell'altra sirena del web, dove più numerosi erano gli incontri e meno impegnativo lo scambio.

Già... perchè è curioso constatare come talvolta la **troppa libertà** di azione venga percepita dalla gente come "**mancanza di idee**" creative e come, **in assenza di regole fisse** e di strade tracciate, i più si sentano **disorientati** e smarriti, come quando ci si trova in terra straniera.

Le opportunità immense di esplorare e sperimentare nuovi spazi creativi non sono materie appetibili per una società costituita perlopiù da **gameboys** programmati, che sfrecciano sulle grigie autostrade della monotonia, notoriamente prive di impulsi originali.

Ma io sono testarda e non volli rinunciare ai miei sogni, nonostante tutto, nonostante tutti!

E così continuai a lavorare per costruire la mia terra fantastica, mentre coloro che insieme a me avevano tenuto quel bastone della parola, pur restandomi amici, a poco a poco si allontanavano.

ASHURA

regina delle oasi

Rimanemmo in pochi, sempre meno e sempre più malinconici, mentre quelli che c'erano all'inizio, nell'andarsene, si premuravano di far sapere a chi restava quanto "insulsa" e "priva di attrattiva" fosse la mia pensata della "libera ruolazione": il gioco di ruolo doveva per forza essere pieno di regole e non c'era altra possibile strada, se non quella rappresentata dalle **lands interattive** o dalle **megacomunities** guidate da **comandanti** ben noti che agivano sulla base di **regolamenti consolidati**. Punto. Altro spazio non c'era: nessuna chance per il sogno degli illusi - ed io altro non ero se non un'illusa, incapace di guardare in faccia la realtà.



I MANUALI DELLE OASI

Fortunatamente avevo scelto la **Fenice** come simbolo dei miei sogni e la Fenice porta con sé la magia potente della **rinascita**, proprio quando, dopo il fuoco della passione, non rimane altro che cenere. E ancora una volta, dalle sue **ceneri**, Ashura è rinata: l'incontro con **l'Imperatore di Dragon Island** ha segnato una svolta importante sul suo cammino. Svolta che ha definitivamente allontanato anche gli ultimi detrattori del progetto originale, che ancora sonnecchiavano stancamente nella diffidenza dello "stiamo un po' a vedere".

Le idee non mancavano e non mancavano le belle storie, ma era mancata l'energia e la voglia di lavorare per valorizzarle: l'imperatore di Dragon Island divenne in qualche modo il mio specchio e, guardando la sua passione e ciò che, grazie ad essa, riusciva a tenere insieme, imparai a valorizzare la

mia eguale passione. Compresi così che dovevo andare avanti, rimboccandomi le maniche in prima persona per realizzare il progetto fino ad allora incompiuto, con l'aiuto dell'unico su cui potevo ancora contare - **Kronall** - che paradossalmente è un geniale fautore del **gdr classico** anche se straordinariamente creativo e narratore avvincente. Insieme a lui, ho preso in mano le **Oasi** e abbiamo lentamente e pazientemente cominciato a mettere insieme uno schema di presentazione atto a valorizzare le varie ambientazioni che compongono la terra di Ashura, attingendo dall'enorme patrimonio di storie e descrizioni che molti, nel corso degli anni, avevano scritto e poi lasciato morire dietro di sé.



ASHURA

regina delle oasi

Il lavoro era ed è enorme, eppure mi ha finalmente dato la misura di quanto questa terra sia ancora capace di esprimere ricchezza, varietà ed originalità e di quanto infine - grazie all'apporto creativo di tutti coloro che vi si sono avvicendati anche per poco - possa divenire il **caposaldo su cui costruire altre storie**, altre giocate... altre ruolazioni libere o guidate.

I primi risultati di questo immenso lavoro sono condensati nei primi **Manuali delle Oasi di Ashura**, corredati dalle relative **Tavole e Schede di luoghi, png, erbario, bestiario** e notizie salienti sulle **usanze dei popoli** che risiedono in quelle Oasi.

Ogni Manuale contiene:

- una mappa interattiva in cui sono indicati i principali insediamenti e luoghi caratteristici
- un capitolo dedicato alla Storia e alle Leggende di quel particolare territorio e dei popoli che vi si sono avvicendati
- un capitolo dedicato alle razze presenti, all'organizzazione sociale ed ai principali insediamenti
- un capitolo dedicato alla spiritualità praticata dalle razze residenti ed ai luoghi di culto presenti nell'Oasi
- un capitolo dedicato alle informazioni di carattere geografico e naturalistico: tipo di territorio, clima, risorse naturali, mercati esistenti, fiumi, mari, monti, luoghi particolari, confini geografici, flora e fauna.
- l'ultimo capitolo è infine dedicato ai Credits e vi sono citati tutti coloro che, nel corso degli anni, hanno dato il loro contributo creativo - seppur minimo - in termini di racconti, descrizioni, grafica o disegno.

I primi manuali pronti per essere "ruolati" e "giocati" sono:



VALLE DEI SOGNI E IL TEMPIO DI YAR

In questa valle vivono in buona armonia **Uomini dell'Antica Razza**, **hobbit** ed **elfi**, mentre in prossimità delle rovine del **tempio** del dio marino **Yar** vivono gli ultimi **centauri**. In queste oasi vige una cultura di stampo "celtico" di cui i sacerdoti del **Tempio dei Sogni Nuovi** sono custodi e promotori

TERRITORIO DEI PALADINI E LUOGHI SACRI

Anche qui la popolazione dominante è costituita da **uomini** dell'Antica Razza, la cui organizzazione sociale è però molto più rigida rispetto a quella della valle dei sogni, anche se vi sono alcune eccezioni rappresentate dai sacerdoti del **Tempio di Epona** e dai **Druidi** della **Foresta dell'Unicorno**. I Luoghi Sacri sono una sorta di



ASHURA

regina delle oasi

terra di tutti, in cui i popoli talvolta si riuniscono per discutere come si faceva ai vecchi tempi del Bastone della Parola



VALLE DEI NIDI E PALUDE FANGOSA

Due oasi diversissime tra loro seppur confinanti. La prima è abitata da un eterogeneo gruppetto di **corsari**, da una misteriosa razza isolata nota con il nome di “**mentali**” e da un’antichissima specie di **draghi intelligenti** che vivono in simbiosi con gli umani discendenti di una razza ormai estinta. La **Palude** è invece un territorio infido e infestato da creature mostruose, che per la tipologia stessa del territorio, è pressochè disabitata.



TERRITORIO DI NORTGARTHEN

Oasi di stampo **medioevale**, in cui abbondano i centri abitati e dove la **Chiesa dei Nove** e il culto dell’Unico Dio **Aan** scandiscono il ritmo della vita ed il regime autoritario e feudale vigente nel territorio. In quest’Oasi vivono i **Nor’gar**, una razza di uomini le cui origini sono da ricercarsi nelle remote lande d’oltremare, al nord del Continente di Ashura.

KAREN'S WOOD

Bosco magico, su cui regnano sovrani i rappresentanti del **Popolo Fatato**: **gnomi**, **folletti** e **fate** con i loro villaggi perfettamente inseriti nel territorio.



FORESTA DELLA DIMENTICANZA

Misterioso territorio, coperto da una fitta vegetazione, dove è facile smarrire la via, tra l'intrico degli alberi secolari, i laghi dalle acque profonde ed infide, i grigi stagni paludosi. Culla della **razza elfica**, teatro di antiche battaglie, in cui eroismo e tradimento hanno infiammato i cuori dei popoli che si sono ritrovati a combattere come alleati e fratelli, e che ora si guardano con diffidenza e sospetto.

Il **Whisper Cauldron** è inoltre ormai divenuto una tradizione consolidata di Ashura: si tratta di un rotocalco trimestrale in cui trovano posto articoli dedicati alla letteratura fantasy, alla mitologia di tutto il mondo, all'esoterismo, ai giochi di ruolo di Ashura e Dragon Island, alle disfide poetiche tra gli utenti di Ashura ed altre simpatiche rubriche di notizie e pettegolezzi delle Oasi.



ASHURA

regina delle oasi

Nuove storie riprendono il filo rosso che altri hanno lasciato e alcuni dei vecchi abitanti, confortati dalla presenza di nuovi viandanti che sembrano finalmente apprezzare ciò che i loro antichi concittadini avevano disprezzato, tornano a far sentire le loro voci tra le Oasi... gli antichi racconti mai conclusi ritrovano i loro autori pronti a riprenderne le trame e addirittura una delle prime grandi saghe - **Lo Scettro di Antheas** - è stata finalmente portata a termine e pubblicata in **e-book**. liberamente scaricabile dal sito.

Una bella soddisfazione per Syon, il mio compagno di penna, che ora vive in Sudafrica, ma che continua a far sentire il calore della sua amicizia anche da lontano, deliziandoci con la sua bella vena narrativa.

Questo mentre un gruppuscolo di irriducibili continua imperterrito a ritrovarsi ogni mercoledì sera nella **chat di yourole** per giocare la **nuova campagna** che io stessa masterizzo con un nuovo regolamento che ho creato appositamente per il **play by chat (Easy Fantasy Quest)** e che sto testando proprio in questo periodo.

Lentamente le Oasi si ridestano dal lungo sonno e quel mio antico ideale di libera ruolazione ha persino prodotto un nuovo regolamento di gioco narrativo: il **Doom Role Story**.

Non canto vittoria... non ancora, poichè troppe alterne fortune ha vissuto il mio sogno, ma almeno ora lo vedo vivo e vibrante di nuove energie ed entusiasmi.

E spero che continui a crescere... per parte mia ho già ripreso il lavoro e credo che presto altri Manuali Oasi andranno ad aggiungersi a quelli fin qui pubblicati.

