

PLAY BY FORUM DRS: PROGENIE DI MORTE

Què un luogo di Ashura che suscita terrore al solo nominarlo; è un territorio umido e perennemente immerso in una caligine densa e pesante, che tinge di grigio il giorno e di nero la notte, impedendo al sole, alla luna ed alle stelle di trasmettere il loro brillante conforto ai cuori degli infelici che hanno la sventura di transitarvi.

E' l'Antro delle Anime di Un Tempo, una collina marcescente, in cui ogni rigonfiamento del terreno cela una tomba, ogni albero uno spettro ed ogni radice un'insidia.

Ciò che resta di Iago Alanstar vive abbarbicato alla sua tomba annerita dal tempo. La sua anima, corrosa dai lunghi anni di sofferenza calda e pulsante del corpo che la rivestiva, ora conosce l'immota pace che solo il bacio della Dama Oscura concede ai suoi schiavi più fedeli. L'assenza di amore è anche assenza di dolore; l'odio, l'invidia ed il sangue di vittime innocenti nutrono ciò che resta di lui, rendendolo forte e potente.

Ortisha ha trovato un nuovo luogotenente per le sue trame di morte: Anima Nera sarà la sua arma, scagliata come una lancia mortale su quegli sciocchi sacerdoti che le impediscono di assurgere al dominio totale delle Oasi.

Gli Dei Onirici conosceranno il tramonto e i loro templi cadranno in rovina, poiché soltanto a lei saranno d'ora in avanti rivolti gli sguardi tremebondi degli esseri che strisciano sulla terra!

Il tempo è venuto e la trama si dipana.

L'attacco è cominciato ed il morbo sottile, che ha funestato l'aria limpida dell'Equinozio di Primavera, ha già ghermito la piccola vita di Melissa, il cui corpo non ha retto al tentativo di esorcismo dei sacerdoti. Un altro bambino ora giace legato ad un lettino dell'infermeria del tempio: occhi iniettati di sangue gli divorano le guance scarse, che nessuna amorevole cura riesce a strappare dall'ossessione di quel nemico schiumante di rabbia, che ha votato ciò che resta di se all'odio ed alla vendetta contro i sacerdoti, rei di non aver saputo lenire le sofferenze del povero Iago Alanstar... e Iago è anche il nome della nuova vittima, nel cui corpo Anima Nera ora riversa il suo venefico respiro.

A ben poco sono finora valsi gli sforzi dei sacerdoti, se non ad impedire che altri siano contagiati da quel morbo osceno.

La mesta benedizione impartita al molo di Caer Ys ed alle colline circostanti non ha fugato il dolore di chi ha visto morire una bambina innocente e già qualcuno mormora che i sacerdoti siano colpevoli di quella morte almeno tanto quanto il demone che ne aveva infettato il corpo.

Da quanti mesi non fiorisce più l'ombra di un sorriso nel bel volto di Hashepsowe? Le lunghe ore trascorse al capezzale di Iago hanno disegnato ombre scure sotto ai suoi occhi; la stanchezza confonde la sua mente, impedendole di riflettere con lucidità. Ella è giovane ed energica, ma nonostante le innumerevoli battaglie che ha combattuto e vinto contro gli emissari del Sottosuolo, questa volta appare impotente di fronte all'avanzata delle tenebre e le sue preghiere, al pari delle cure prodigate al bambino, appaiono inutili e inascoltate. Gli Dei sono lontani: forse la stessa Morghul sorride, soddisfatta per quella nuova guerra invisibile?

Ishtan è fuggito dal tempio, incapace di darsi pace, da quando il suo esorcismo ha ucciso Melissa; Adrinhad ha mandato richieste di aiuto al Castello dei Paladini, ma il suo messaggero è stato intercettato ed ucciso da un traditore al servizio di Anima Nera. Anche Ossian è partito per un misterioso rituale divinatorio presso il Tempio di Yar, ma da tempo non se ne hanno più notizie.

Ma proprio quando ogni speranza sembra perduta, ecco che due insperati alleati raggiungono le imponenti colonne del Tempio dei Sogni: sono Wa'el, un misterioso sapiente proveniente dall'Ashaharastan e Nolorin, un demone mutaforma dal triplice aspetto, che cerca riscatto dalla sua stessa natura demoniaca. Hashepsowe li accoglie entrambi e già si appresta a condurli al capezzale del bimbo malato, quando improvvisamente com'era giunto, l'uomo del deserto si allontana, lasciando i sacerdoti in preda ai dubbi anche nei confronti del secondo alleato.

ASHURA

regina delle oasi

Ishtan fa ritorno al tempio, ma subito se ne diparte alla ricerca di Ossian, poiché l'azione e la ricerca della vendetta è ora ciò che più si addice allo spirito del Giaguaro che dorme in lui.

I sogni rivelano infine una parte della verità ad Hashepsowe e Adrinhad: Nolorin è giunto in risposta alle invocazioni che la stessa Hashepsowe ha rivolto in sogno ai Quattro Volti della Dea. Il volto giovanile della dea Fair ha attratto il mutaforma alla causa dei sacerdoti, ma saprà egli resistere al richiamo proveniente dal sangue che gli scorre nelle vene? Un sangue infetto che condivide con un gemello diverso, che ha scelto di servire la causa del Male Primordiale.

Non alla Morghul, né a Mur sono infatti da attribuire i poteri conferiti ad Anima Nera, ma ad Ortisha, una entità antica, che da sempre opera nel sottosuolo, in nome del caos e dello squilibrio.

La speranza rifiorisce insieme alla miracolosa guarigione di Iago, che improvvisamente si risveglia e chiede cibo.

Ma le trame del male non si fermano mai e, proprio mentre nuove energie vivificano i sacerdoti, altri nemici vanno ad ingrossare le fila del Male Primordiale: Ular Setan e Zakyra.

Il primo semina terrore e morte nelle quiete stradine di Lula, mentre la seconda, assai più subdola e sottile, si finge guaritrice e riesce a conquistare la fiducia dei sacerdoti, grazie ad alcune prodigiose azioni taumaturgiche attuate sul piccolo Iago e sulla stessa Hashepsowe.

La miracolosa guarigione è in realtà soltanto una nuova manovra ideata proprio da Anima Nera e dai suoi alleati: il non-morto ha infatti semplicemente allentato la sua morsa sul bambino, per dar corso ad un piano destinato ad accelerare la rovina del tempio e dei sacerdoti tutti.

Ma siamo poi certi che Ular Setan e Zakyra agiscano davvero per assecondare il volere di Anima Nera e della sua oscura padrona? Non nascondono forse essi stessi qualche occulto disegno che presto o tardi li porterà ad infrangere quella che ora appare come una solida e mortale alleanza?

Sapranno i Sacerdoti trovare le chiavi per riportare Equilibrio nel loro mondo sconvolto dal caos?

Dal canto suo, Nolorin, che pare essere rimasto l'unico alleato del tempio, saprà resistere alle seduzioni della sua parte oscura?

Nubi incerte si profilano all'orizzonte e la guerra è ancora tutta da combattere.

Questa è Progenie di Morte... una Doom Role Story ancora tutta da leggere... e da Scrivere!

Seguine le vicende nel forum di Ashura, Regina delle Oasi.