

Ashura - play by chat -

Sommario

L'AGGUATO.....	2
RIVELAZIONI.....	2
LA LOCANDA DEL FUORILEGGE	3
UNA DAMA MISTERIOSA	3
IL LURDAAN	4
L'AVVENTO DEI GRIFONI.....	5
LA NECROPOLI	9

Capitolo Primo Gioco di Ruolo Play by Chat

L'AGGUATO

Tutto inizio' in un giorno di sole qualunque, nella cittadina di Noireé nel territorio di Nortgarthen. I personaggi erano di passaggio in città per affari quando, sbucati in una piazzetta semideserta, vennero assaliti da tre individui armati fino ai denti. Uno indossava una corazza di piastre e impugnava una robusta mazza di ferro; il secondo era alto e smilzo, mentre il terzo vestiva di una lunga tunica ed aveva la testa completamente glabra. I tre attaccarono i nostri eroi senza parlare, e dopo qualche secondo la battaglia infuriava senza esclusione di colpi. Prima che il tizio calvo potesse riuscire a lanciare un sortilegio sul gruppo, la spada di Lys, l'aspirante paladina, lo tranciò a metà come un pezzo di legno marcio. Successivamente Turpino il cacciatore tentò di mettere fuori combattimento il tipo smilzo (che nel frattempo aveva puntato una balestra sulla sacerdotessa Hashepsowe) con una delle sue frecce, ma il dardo per poco non colpì invece la sua compagna Lys, che era impegnata ora in un duello all'ultimo sangue con l'uomo in armatura. Dopo innumerevoli e furiosi fendenti, e ferme parate, Lys riuscì ad aprire uno squarcio al ventre del suo avversario, che però continuava a combattere imperterrito. Vedendo il suo compagno ferito gravemente (e scrutando con orrore il cadavere dell'altro), il tizio smilzo decise di darsela a gambe, ma non vi riuscì: la sacerdotessa Hashepsowe chiamò a sé gli spiriti della Terra, ed una buona porzione di muro rovinò pesantemente addosso al fuggitivo, seppellendolo sotto le macerie. Egli era ancora vivo, ma in condizioni gravissime. Dopo l'ennesima ferita provocatagli da Lys, l'uomo in armatura gettò le armi, e si dichiarò sconfitto. Ma i guai non finirono per i nostri eroi: attirati dai rumori del duello, molti cittadini si stavano riversando nella piazza, preceduti da un gruppo di miliziani del posto. Temendo di finire nei guai con la legge, i nostri presero con sé i due superstiti per interrogarli e si diedero alla fuga tra i vicoli della città. I due erano in pessime condizioni, quindi urgeva la presenza di un guaritore. Fu indicata ai personaggi una piccola chiesa malmessa su una collina che sorgeva a pochi passi dal centro della città. Fu detto loro che i monaci ivi residenti accettavano feriti di qualunque razza e nazionalità. Inerpicatisi su per la collina, i nostri eroi dovettero eludere di nuovo le guardie che erano andati a cercarli, probabilmente avvertiti da un cittadino che aveva visto i personaggi combattere. Mentre Turpino tentava di distrarre le guardie, Lys entrò nel piccolo santuario diroccato, e lì fece la conoscenza di Fratello Noah, uno dei monaci dell'Ordine di Xavier che accettò senza remore di aiutarla. I soldati furono allontanati dai monaci con diplomazia, mentre ai personaggi fu concesso di entrare, rifocillarsi e rilassarsi.

RIVELAZIONI

Mentre i monaci curavano i due feriti affinché i personaggi potessero interrogarli, Fratello Noah raccontò loro la storia del suo ordine. La leggenda racconta di un nobile di nome Xavier Blackholme, che, dopo una visione avuta in seguito ad un incidente che gli costò quasi la vita, decise di donare tutti i suoi averi ai poveri. L'ordine nacque dopo, e fu un avo di Noah, Christophe D'almasia, a fondarlo. Inizialmente diffidenti nei riguardi del frate, i personaggi ebbero modo di leggere nella sua anima grazie ai poteri della sacerdotessa Hashepsowe... nessuno sa cosa ella scorse nella mente del monaco, ma quando ebbe finito, quasi svenne dallo shock. I pensieri del frate erano sin troppo puri. Così i personaggi raccontarono a Fratello Noah dell'accaduto, e questi si offerse di dar loro una mano: diresse i personaggi verso la locanda dei Tre Principi, dove un tale di nome Wyot, il proprietario, doveva un favore ai monaci; lui avrebbe dato aiuto e informazioni al gruppo. Nel frattempo i due superstiti del gruppo di assalitori avevano ripreso conoscenza, e gli eroi tentarono subito di interrogarli, con scarsi risultati: vennero solo a conoscenza del fatto che un nobile

di Nortgarthen li voleva morti perchè gli avevano ucciso il figlio, e così aveva assoldato un gruppo di tre mercenari per intercettarli a Noireé. Il nobile sapeva che i personaggi sarebbero passati di lì. Tramite la lettura della mente dei mercenari, Hashepsowe riuscì ad ottenere altri particolari interessanti. Prossima tappa dei nostri eroi sarebbe stata Nortgarthen, ma prima dovevano portare i due alla locanda dei Tre Principi e parlare con Wyot.

LA LOCANDA DEL FUORILEGGE

Dopo aver controllato le stradine adiacenti alla collina, Lys fece segno ai suoi compagni di scendere. Il sole stava per tramontare, colorando il cielo con i suoi ultimi raggi rosso violacei. Non fu un problema trovare la locanda: i personaggi decisero di inviare Hashepsowe all'interno della taverna per chiedere del famigerato Wyot. Dapprima fu difficile convincere il ragazzino al bancone, ma non appena la sacerdotessa rivelò al ragazzo che Noah li aveva mandati lì, lui non si fece pregare e li condusse nella stanza di Wyot. A giudicare dalle parole del ragazzo (il cui nome era Trevor), Wyot doveva essere una specie di criminale e quella locanda era il suo rifugio, oltre ad essere il suo secondo mezzo di sostentamento ed una affidabile copertura. Wyot era alto, capelli e barba lunghi ma ben curati. Hashepsowe si presentò e spiegò la situazione, offrendo all'uomo 30 drim e la protezione degli dei che ella serviva, se solo li avesse nascosti nella sua taverna per un po'. Il fuorilegge inizialmente rifiutò, ma poi inaspettatamente, cambiò idea: ad Hashepsowe sembrò che l'uomo fissasse il ritratto di una bambina, prima di accettare il patto. Ora i personaggi sono al sicuro nella locanda e possono contare sull'aiuto di Wyot, ma per quanto tempo? Ci sarà davvero da fidarsi? E il nobile che li vuole morti invierà altri mercenari per ucciderli dopo aver saputo del fallimento dei primi? Qualunque cosa il destino riservi per gli eroi, c'è ben poco da stare tranquilli....

UNA DAMA MISTERIOSA

Nella locanda dei Tre Principi fa la sua comparsa una dama misteriosa. È una grigia mattina di autunno, e la strana ragazza, Sidonia, una divinatrice proveniente da luoghi lontani e sconosciuti, viene avvicinata da un vecchio mendicante orbo, che le chiede di pagargli da bere. Mentre i due entrano nella locanda, Lys la paladina li scorge dal tavolo dove è seduta mentre sorseggia della birra forte. La paladina risulta subito incuriosita dalle vesti e dai modi di fare della donna misteriosa, e non le staccherà più gli occhi di dosso. Dopo aver ordinato dell'"acqua fresca di fonte", la donna inizia ad officiare un rito divinatorio nel bel mezzo della taverna, cosa che getta subito nel panico Trevor, il ragazzino che funge da oste quando Wyot non è disponibile, e naturalmente Lys che accorgendosi della cosa si alza e impugna il bastone ferrato con aria guardinga. Mentre Sidonia è ancora a metà strada tra lo stato di trance e quello di consapevolezza, Lys cerca di penetrarle nella mente, per cercare di carpirne le vere intenzioni. Sfortunatamente, lo spirito della dama sembra essere inviolabile, e Lys è costretta a desistere dal suo intento. Sidonia, accorgendosi della tentata intrusione, rivolge alla paladina uno dei suoi sguardi più furienti. Le due iniziano a squadrarsi, e dopo poche parole, è chiaro che nessuna è disposta a fidarsi dell'altra: tuttavia Sidonia ha "visto" nel futuro, e il suo futuro è con il gruppo di Lys e Hashepsowe. Nel frattempo fa la sua comparsa Wyot, avvertito da Trevor, ma vedendo che Lys ha la situazione sotto controllo, si limita ad ammonire la Dama misteriosa ("Questo è il territorio di Nortgarthen signora! l'inquisizione non scherza!") e ad avvertire la paladina sulle conseguenze di un'eventuale "sortilegio fallito". Le due donne hanno così tempo di parlarsi e di conoscere le vere intenzioni l'una dell'altra: Sidonia è alla ricerca di un antico sapere, e desidera accodarsi al gruppo per cercare protezione, visto che il viaggio è lungo e pericoloso. Lys non riesce ancora a fidarsi completamente

della sconosciuta, ma dopo che questa gli narra la visione che ha avuto poco prima, si ricrede e decide di presentarla al resto del gruppo, in modo da prendere una decisione assieme..

IL LURDAAN

PARTECIPANTI PRESENTI: Sidonia, Hashepsowe

E' un pomeriggio ombroso, il cielo è coperto di nubi che offuscano, col loro pesante velo, la luce del sole.

Hashepsowe siede pensierosa nella sua camera, quando Lys bussa alla porta chiedendo di parlarle.

Quando Hashepsowe apre la porta, Lys entra accompagnata da Sidonia, che la sacerdotessa ancora non conosce. Lys inizia con le presentazioni, poi le due donne iniziano a discorrere tra loro. Hashepsowe è oltremodo incuriosita da Sidonia e dai motivi che l'hanno spinta a chiedere di unirsi al gruppo, e inizialmente è un pò diffidente nei riguardi della nuova arrivata, ma poi interviene Lys con la sua testimonianza e allora Hashepsowe vede dipanarsi ogni dubbio sulla lealtà di Sidonia ("Se Lys dice che sei degna di fiducia, sicuramente sarà così...").

Le due non hanno il tempo di portare a termine la conversazione, perchè Wyot, il fuorilegge gestore della locanda "I Tre Principi" fa irruzione nella stanza, foriero di cattive notizie: qualcosa di soprannaturale è all'opera, e di sicuro ha a che fare col gruppo. Wyot apre quindi la finestra e indica in lontananza...

Lo spettacolo è terrificante e maestoso al tempo stesso.

Da occidente si sta avvicinando un'immensa massa ombrosa, che inizialmente sembra essere una nube temporalesca, ma che successivamente prende la forma di un'immenso volatile, il cui ventre tenebroso è percorso da scariche e saette rossastre. Tra la gente della cittadina, è il panico.

Gli eroi hanno poco tempo per decidere il da farsi, poichè l'essere sembra avvicinarsi ad una velocità sostenuta..

E' Sidonia a informare il gruppo sulla natura dell'essere: è un Lurdaan, un'entità del Piano Negativo, che nasce dal cadavere di una persona malvagia ogni 100 anni. Ma il Lurdaan si mostra solo a "pochi eletti" di solito, quindi è evidente che qualcuno lo sta controllando, qualcuno estremamente potente.

Il gruppo è indeciso: vorrebbero restare e combattere, ma Wyot li dissuade dal fare una pazzia simile, e li invita a nascondersi di sotto, in una sala sotterranea che usa per le merci di contrabbando. Intanto, nelle strade, la situazione peggiora... il cielo si tinge di rosso e nero, e gli abitanti di Noirée sono ormai in preda al terrore. Si odono gemiti, lamenti, urla. Anche gli eroi avvertono la disperazione che incombe, come se fosse il Lurdaan stesso a rappresentarne l'incarnazione. Gli eroi aiutano Wyot a mettere in salvo i cittadini che, colti all'improvviso per le strade senza ripari, si sono diretti verso la locanda. Vengono prima fatti scendere i bambini e i vecchi, poi le donne e infine gli uomini.

Nell'antro sotterraneo la situazione è comunque tesa. Molti si fanno prendere dal panico e dalla disperazione, e i bambini si radunano tutti attorno ad Hashepsowe e Sidonia, che cercano di calmarli raccontando loro storie dei tempi che furono...

Qualche ora, e il peggio sembra essere passato. Non si avvertono più ululati e urla, il silenzio regna sovrano. Gli eroi si fanno coraggio, accompagnati da Wyot, e decidono di uscire in avanscoperta. Del Lurdaan non c'è più traccia, il sole splende alto nel cielo ormai privo di nubi. Nessun morto, nessun ferito, nessun danno alle

strutture. Sembra quasi si sia trattata di un'illusione collettiva... ma ciò che accade dopo conferma (come se ce ne fosse davvero il bisogno) che è stato tutto orribilmente reale.

Un vecchio incappucciato e incurvato come un'albero piegato dal vento, si incammina lento verso gli eroi, tendendo una mano ossuta verso Hashepsowe e invitandola ad avvicinarsi. La sacerdotessa, più incuriosita che altro, chiede a Lys di tenere d'occhio il vecchio, poi si dirige verso di lui lentamente. Il vecchio la apostrofa "Hashepsowe, figlia dei mondi e somma sacerdotessa di Cynerios", parole che la fanno sussultare: com'è possibile che il misterioso individuo sappia queste cose ?

Lui risponde con frasi criptiche.

"Il mio maestro è un benefattore di Ashura, e ama questa terra. Per questo motivo vuole la vostra morte: voi appartenete ad una terra che non esiste più, colpita da un cataclisma per volere divino. Una terra maledetta, come voi. Se non accetterete il vostro destino, quello di scomparire, la prossima volta molti innocenti di Ashura moriranno... il mio maestro è stato magnanimo quest'oggi". Hashepsowe risponde con fierezza, dichiarando se' stessa e gli altri padroni del proprio destino.

Hashepsowe tenta anche di penetrare nella mente dell'individuo, ma senza successo. Il tizio se ne va lasciando il gruppo alle prese con nuovi sconcertanti dubbi e un sottile senso di disperazione: nonostante il sole splenda alto e fiero , nel futuro dei nostri eroi si profila un'ombra più scura della notte stessa...

L'AVVENTO DEI GRIFONI

Partecipanti presenti: Hashepsowe, Lys

Dopo l'incontro con il misterioso figuro e i terribili avvenimenti della giornata, è tempo di rilassarsi. I nostri decidono di riunirsi attorno ad un buon boccale di birra e un pasto caldo, per discutere sulle mosse future. Hashepsowe decide di non rivelare agli altri le informazioni avute dal vecchio, e nonostante Lys tenti di aprire il discorso, la sacerdotessa si limita a queste parole: "un 'uomo dal passato".

Corbank, uno dei mercenari che attaccò il gruppo giorni prima, decide di tirarsi fuori dalla faccenda. A poco valgono le dure parole di Hashepsowe e di Lys: l'uomo è terrorizzato dall'idea di dover affrontare un'entità in grado di evocare demoni come il Lurdaan. Corbank finisce il suo pasto e sale nelle stanze superiori per dormire. Wyot non dà troppa importanza all'accaduto, e promette ad Hashepsowe l'aiuto di alcuni suoi amici mercenari, naturalmente dietro pagamento. Mentre Trevor rivela di avere un debole per Lys, Hashepsowe prova ad indagare più in profondità sul passato di Wyot, ma questi non se la sente di parlare. E' un fuorilegge, ed è fondamentale che la gente che gli sta intorno sappia meno cose possibili di lui. Rifiuta persino di seguire il gruppo nel loro viaggio verso Nortgarthen: Wyot ha dei doveri verso Trevor e la Locanda, e non può mollare tutto così'.

Proprio quando il gruppo sta per prepararsi alla partenza, nella locanda fa la sua comparsa una figura temuta e rispettata da tutti: il Cardinale Cornelius di Ashleywood, uno dei maggiori ufficiali dell'Inquisizione, accompagnato dal Prelato Schunn e da due Grifoni , guerrieri scelti e addestrati in seno alla Chiesa dei Nove.

Li segue l'ufficiale della milizia di Noiree', che i nostri eroi già conoscono. Nella locanda cala un velo di silenzio e di timore. I nostri eroi, per via della loro provenienza e fede "diversa", hanno più da temere di chiunque altro.

Wyot è persino più teso di loro, ma cerca per quanto possibile di rassicurarli.

Il Cardinale spiega agli avventori che il suo ruolo è quello di indagare sulla comparsa del demone avvistato poco prima, e che l'autorità per fare questo gli deriva (naturalmente) dal Pontefice stesso. Il fato ha voluto che il Cardinale si trovasse, con una delegazione di vescovi, a poche miglia da qui quando gli sono giunte le notizie sull'apparizione.

Ha una teoria in proposito: il villaggio nasconde un peccatore, un eretico. Questa "pecora nera" avrebbe attirato il male sull'intero villaggio, e per questo, suo dovere è quello di scovare il traditore e consegnarlo al rogo eterno.

Detto questo inizia ad interrogare gli avventori uno per uno, mentre i due Grifoni controllano che nessuno esca dalla locanda. Quando l'ufficiale sussurra qualcosa all'orecchio del prelado indicando i nostri eroi, essi cominciano a capire che non sarà tanto facile liberarsi delle attenzioni dell'Inquisizione di Nortgarthen.

I minuti passano, e finalmente il Cardinale arriva al tavolo dove siede il gruppo, ed inizia ad interrogarlo. La testimonianza dell'aiuto che i nostri hanno dato per aiutare i cittadini a nascondersi gioca a loro favore, sembra infatti che Cornelius non nutra alcun sospetto verso di loro, nemmeno quando il prelado Schunn (sotto sollecitazione dell'ufficiale) gli riferisce dello scontro che hanno avuto con i mercenari nella piazza di Noiree'.

Cornelius si congratula per la loro generosità, e continua ad interrogare gli altri avventori, lasciando che i nostri tirino un sofferto sospiro di sollievo.

Ma la faccenda non termina qui: infatti il Cardinale decide di interrogare anche quegli avventori che sono rimasti nelle loro stanze, al piano superiore. E sopra si trovano anche Corbank e Rejek, che non vedono certo di buon occhio i nostri eroi.

Lys tenta di contattare mentalmente Sidonia, anche lei rimasta al piano di sopra, per chiederle di controllare i due.

Purtroppo Sidonia non può usare i suoi poteri per sapere di cosa stanno parlando il Cardinale e i mercenari: è troppo rischioso usare la magia con l'Inquisizione attorno.

Prova ad origliare dalla porta, ma non riesce ad udire granchè. Quello che preoccupa i personaggi è il tempo che il Cardinale passa a discorrere con i due: decisamente troppo lungo.

E quando il Cardinale scende dalle scale, gli incubi dei personaggi divengono realtà.

Wyot viene gentilmente invitato a recarsi presso l'abbazia di Noireè accompagnato dal cardinale stesso e dai grifoni. I pg sanno che è un'arresto in piena regola.

Prima di uscire, Wyot affida Trevor alle cure dei personaggi, poi i due Grifoni lo spintonano fuori dalla sua Locanda. Trevor si lascia prendere dalla rabbia, e tenta di assalire i Grifoni con un bastone, ma Hashepsowe e Lys lo fermano in tempo, rassicurandolo sul fatto che non abbandoneranno Wyot al suo destino.

Resta da capire esattamente COSA i due mercenari abbiano riferito al Cardinale: perchè solo Wyot è stato arrestato? Il viaggio verso Nortgarthen è rimandato. Di quanto, non è dato sapere.

L'IDEA DI TREVOR

(La sessione è durata una sola ora, causa ritardo del Master)

Partecipanti Presenti: Lys, Sidonia

Wyot è stato portato via dai Grifoni, lasciando i nostri nello sconforto più totale. Lys decide, con l'aiuto di Sidonia, di interrogare Corbank e Rejek, sicuramente responsabili dell'accaduto.

Le due ragazze sentono i due mercenari discutere, e Corbank non sembra essere d'accordo con ciò che Rejek sta affermando. Lys entra in campo, affrontando i due a muso duro, ma Corbank si tira subito fuori dalla faccenda, accusando Rejek.

"E' lui che ha combinato il guaio" dice.

Ma quando Lys si rivolge al mercenario dal naso adunco, questi si difende sostenendo che non aveva scelto: il Prelato Schunn sapeva dello scontro che il gruppo aveva avuto con i mercenari, ed aveva già i suoi sospetti.

Rejek ha dovuto inventare una storia, spostando l'attenzione dell'Inquisizione su Wyot, accusandolo di contrabbando e stregoneria. In questo modo ha salvato il gruppo, ma anche se stesso ovviamente.

Lys non lo giustifica, perchè Wyot è stato fondamentale per loro: li ha aiutati, nascondendoli nella locanda, e non meritava un trattamento di questo genere.

Di fronte all'insistenza della paladina, Rejek si alza e fa per andarsene, irritato, ma lei si para davanti alla porta della loro stanza per impedirgli di uscire.

Inoltre, chiede telepaticamente a Sidonia di leggere

nella mente del mercenario per scoprire se dice la verità, e puntualmente la dama acconsente, penetrando nell'anima dell'uomo come un coltello nel burro.

Il mercenario non sta mentendo.

In quel mentre, Trevor chiede alle due donne di poter parlare con loro in privato: forse c'è un modo per liberare Wyot dalle grinfie del clero.

La donna da cercare è Tarana, una fuorilegge di Noireè implicata nel genere di affari che tratta anche Wyot.

Lei conosce un passaggio segreto che porta all'interno dell'abbazia, dove il contrabbandiere è stato rinchiuso. Trevor ne è a conoscenza, perchè sapeva che Wyot e Tarana contrabbandavano merci all'interno dell'abbazia tramite questo tunnel. Lei conosce il punto di entrata, ma non è detto che voglia rivelarlo al gruppo: non senza nulla in cambio, perlomeno.. Inoltre è una donna dura, rozza, cresciuta nelle strade di Noireè, e molto scaltra.

Trevor però, conosce un suo punto debole: si dice che Tarana abbia un debole per Wyot, ma non è facile penetrare nella dura corazza che la donna ha eretto

a difesa dei suoi sentimenti più nascosti... ai nostri eroi spetta l'arduo compito di rintracciarla e convincerla a parlare.

TARANA

Partecipanti presenti: Hashepsowe, Lys

I nostri eroi, dopo aver discusso il da farsi, decidono di recarsi da Tarana, la contrabbandiera socia in affari di Wyot. Trevor li guida verso la piazza principale di Noireè, dove la donna risiede usando come copertura una bottega di artigianato. Tarana è alta, snella, capelli lunghi e neri come la notte, occhi verdi come lo smeraldo. L'espressione è sorniona e dura al tempo stesso.

Tarana sa già tutto sulla sorte di Wyot, e dimostra un'avidità fuori dal comune: chiede 500 drim / corone d'oro per rivelare al gruppo l'entrata del tunnel che li porterà all'interno dell'abbazia dove egli è rinchiuso.

Lys cerca di parlamentare con la donna, cercando di usare toni pacati e diplomatici; ben diverso è l'atteggiamento di Hashepsowe, che non si fida minimamente della criminale.

Tenta così una lettura del pensiero, scoprendo così che Tarana sta nascondendo i suoi veri sentimenti (probabilmente nei riguardi di Wyot, per il quale si dice abbia un debole). Stufa dei toni "autoritari" della donna, Hashepsowe dichiara palesemente di non fidarsi e la accusa di essere responsabile della cattura di Wyot. Nel sentire questa frase, Tarana va su tutte le furie e molla un ceffone alla sacerdotessa, che le risponde immediatamente. Lys e Trevor hanno un bel daffare nel tentare di dividerle, e ci riescono. Ma tra le due non corre amicizia. Lys tenta nuovamente di convincere Tarana a limitarsi nella richiesta di denaro, visto che nessuno dei membri del gruppo possiede una tale somma, nemmeno unendo tutti i loro risparmi. Per questi motivi, Lys ricorda a Tarana che è in ballo la vita di Wyot, e allora la donna cede: decide di accompagnare il gruppo all'entrata del passaggio segreto, e quando torneranno potranno decidere come pagarla. Mentre li guida attraverso la cittadina, Tarana spiega loro che il tunnel veniva anticamente usato dai sacerdoti per sfuggire alle persecuzioni; ora invece è un'ottimo passaggio per le merci di contrabbando. Una volta dentro, il gruppo si troverà in un vero e proprio labirinto, la Necropoli. Dovranno riuscire a trovare l'uscita che li condurrà all'interno dell'Abbazia dei Caprimulghi, dove Wyot è rinchiuso. Una volta dentro, dovranno trovare Fratello Pavyr, che è il contatto di Tarana, lui potrà dare loro molte informazioni. Arrivati al cimitero di Noireè, Tarana indica una tomba e chiede alle due ragazze di scavare. Dopo mezz'ora di lavoro, la sacerdotessa e la paladina trovano la botola che dà l'accesso alla Necropoli.

Hashepsowe tenta un rito di divinazione sull'area: scopre con soddisfazione che nessuno ha seguito il gruppo, ma non riesce a penetrare le tenebre che avvolgono l'entrata del tunnel. La Necropoli rende difficile l'uso della magia, quindi i nostri eroi dovranno affidarsi al coraggio e all'astuzia. Aperta la botola, e calatisi lungo le scalette di pietra, i nostri si trovano improvvisamente nel buio più completo. Hashepsowe accende una torcia per fare luce, e scopre vari simboli sulle pareti, soprattutto stelle a 9 punte, il simbolo della Chiesa dei Nove.

Davanti a loro, tre uscite: un'arcata ornata di teschi umani a nord, e due porticine di legno, una ad est e una ad ovest.

Mentre le due ragazze discutono sulla direzione da prendere, un rumore le fa sobbalzare. Hashepsowe spegne subito la torcia per non offrire un facile bersaglio nell'oscurità, ma non c'è da temere: le due riconoscono immediatamente la voce di Tarana, che ha deciso di accompagnarle nonostante tutto.

Evidentemente, Tarana ha qualcosa da nascondere... oppure è solo preoccupata per Wyot?

L'accaduto non può che potenziare i dubbi di Hashepsowe nei riguardi della donna...

LA NECROPOLI

Dopo aver stabilito l'ordine di marcia (Lys in testa, Tarana a proteggere le retrovie, Hashepsowe nel mezzo) le tre ragazze si apprestano ad attraversare la Necropoli. Dopo un momento di riflessione, la scelta cade sulla porta ad est.

La porticina è in legno rinforzato, e sembra chiusa a chiave. Tarana si offre volontaria e comincia ad armeggiare con la serratura. Dopo un'inizio non incoraggiante, la fuorilegge riesce ad avere la meglio e la porta si apre, rivelando una stanza funeraria.

Poco prima che Lys possa mettere piede sulla soglia, Hashepsowe nota un rialzo nel terreno: una trappola.

La sezione di pavimento nascondeva un meccanismo ad apertura, che avrebbe fatto precipitare il malcapitato per 6 metri buoni. I nostri tirano un sospiro di sollievo e si accingono a perlustrare la stanzetta.

Il sarcofago reca sul coperchio il rilievo di una figura umana, un sacerdote con le braccia incrociate al petto.

La lapide recita "Fratello Herasmus". Ai lati del catafalco, due statue raffiguranti creature alate. Sul catafalco sono anche presenti i simboli della dottrina Aanita, che Hashepsowe prontamente identifica: La stella a 9 punte, l'aquila, simbolo del Valore, la pantera, simbolo di Possanza, e il cane, simbolo di Misericordia.

I nostri si danno da fare per cercare leve o passaggi segreti, visto che nella stanza non sembrano esserci uscite, ma le loro ricerche non danno frutti. Mentre Tarana borbotta qualcosa su un possibile tesoro, Hashepsowe poggia la mano sul rilievo del Cane, e recita mentalmente una preghiera all'Unico dio: per un attimo avverte sulla pelle un piacevole tepore, un senso di assicurazione che svanisce immediatamente.

Per le tre donne è tempo di tornare all'entrata e prendere un'altra via, quella che passa attraverso l'arcata a nord. Alla vista dei teschi che decorano la volta, Hashepsowe recita una preghiera per le anime dei defunti, e di nuovo una sensazione di calore la pervade.

La stanza a nord è enorme, il basso soffitto è sorretto da 8 pilastri quadrati. Sulle pareti, compaiono innumerevoli nicchie, ognuna delle quali contiene un teschio umano e un nome. Anche questa stanza viene perquisita alla ricerca di ogni piccolo indizio, ma invano.

Mentre il gruppo continua ad avanzare verso la fine della stanza, Tarana avverte dei rumori: delle voci, che poco dopo anche Hashepsowe e Lys iniziano a sentire.

Sono voci stridule, parole di un'idioma incomprensibile, un dialogo tra due individui (che siano umani o meno, non è dato sapere).

Hashepsowe si concentra e fa appello al potere delle lingue, per riuscire a carpire qualche informazione. La magia riesce, con difficoltà, e Hashepsowe intuisce solo che i due fanno parte di una tribù di qualche tipo, che si è rifugiata nella necropoli per cibarsi dei cadaveri. Inoltre i due fanno riferimento ad un tale di nome Trugruk, ma nessuna delle tre donne ne ha mai sentito parlare. Lys suggerisce di tentare un'azione furtiva, evitando i due individui senza farsi notare, ma Tarana non è d'accordo, perchè i due evidentemente possono vedere al buio (non hanno una torcia, altrimenti le tre ragazze se ne sarebbero accorte prima), mentre loro sono costrette a servirsi della torcia, che attirerebbe subito l'attenzione dei mangiatori di cadaveri. La fuorilegge propone quindi un'attacco a sorpresa, tattica che non trova conferma da parte di Hashepsowe: i

due potrebbero servirsi di rinforzi, e nessuno sa da quanti individui possa essere composta questa fantomatica tribù.

I nostri eroi devono prendere una decisione, e alla svelta: i due infatti potrebbero presto o tardi accorgersi della loro presenza..



Attenzione norme di copyright©

Nessun materiale di proprieta' esclusiva dei Siti, www.oasiashura.net e www.dragonisland.it comprese fotografie, immagini e testi, puo' essere copiato, riprodotto, scaricato, ripubblicato, trasmesso o diffuso in qualunque forma, salvo che ai fini del relativo utilizzo non commerciale a titolo privato e personale, con la menzione obbligatoria della fonte, citata a caratteri ben visibili, con la dicitura: ashura.net e dragonisland.it. Per ogni altro utilizzo e' richiesta la previa autorizzazione scritta del fornitore. Si richiama allo scopo la tutela del diritto d'autore e dei diritti connessi alla ideazione e progettazione per la comunicazione visiva, cosi' come previsto dalla L. 22 aprile 1941 n.633 nonche' dai D.L. 29 dicembre 1992 n.518 e D.L. 16 novembre 1994 n.685.

