

Ashura - play by chat -

Sommario

| | |
|--------------------------------------|----|
| "LA POZZA E IL CALICE" | 2 |
| "I TRE LLAGOYR" | 3 |
| "IL LATO NASCOSTO DI ARLON" | 5 |
| "IN MORTE DI UN VECCHIO AMICO" | 7 |
| "FINALMENTE FUORI!" | 8 |
| "DORIAN IL GENTILUOMO" | 9 |
| "IL PASSATO DI DORIAN" | 10 |
| "WYOT & HASHEPSOWE" | 11 |
| "I DELEUZE" | 12 |

Capitolo Ottavo Gioco di Ruolo Play by Chat

"LA POZZA E IL CALICE"

Partecipanti Presenti: Hashespowe, Jarsali, Drakos, Sidonia

Dopo aver constatato l'impossibilità di attraversare l'ampio baratro della sala in cui si trovano, gli eroi fanno marcia indietro e tornano alla stanza con le quattro porte.

Al seguito di una breve consultazione decidono di tentare con quella a nord ovest, e immancabilmente si trovano di nuovo nella solita stanza spoglia e austera.

Una volta posato lo sguardo verso la parete in fondo però, il gruppo nota qualcosa di rivoltante e di bizzarro al tempo stesso: un ammasso informe di materia vegetale, che ricopre il muro ovest nella sua interezza, pulsante e viva come fosse un organo umano.

La massa amorfa ricopre anche un altare che è situato proprio a ridosso della parete, e soprattutto avvolge ciò che poggia sull'altare, una grande stella a nove punte in metallo - ciò che la compagnia stava cercando, quindi.

Non appena Hashespowe tenta di afferrare l'oggetto, contravvenendo all'ammonimento di Avasthus che la incitava a non toccare la strana sostanza, quest'ultima si anima di vita propria e cola sulla mano della sacerdotessa, che si vede poi costretta a ritirarla per via dell'intenso bruciore. L'artefatto, da par suo, pare incollato sul posto e nemmeno Drakos riesce a smuoverlo; gli eroi provano a colpire il grottesco ammasso organico, tentando di tagliarlo, persino di bruciarlo, ma nulla di tutto ciò ha effetto.

Jarsali prova con un'invocazione, mentre Sidonia è più che convinta del fatto che il gruppo stia solo perdendo tempo prezioso.

Arlon mostra la solita, algida tranquillità, che finisce per irritare gli altri: il bardo infatti sembra aver perduto la sua carica di positività, e non fa altro che assistere passivamente agli eventi, commentando di tanto in tanto con cinismo e rassegnazione che persino Hashespowe fatica a sopportare.

La sacerdotessa vorrebbe capire cosa sta accadendo nell'animo del Capotribù, ma Arlon è impenetrabile.

Abbandonata la sala dell'altare, agli eroi non resta che avventurarsi per l'ultima uscita rimasta, quella al centro della parete nord.

Stavolta, a rompere la monotonia del solito apri-entra-stanzaspoglia-esci, accade l'inaspettato: Drakos è il primo a varcare la soglia, ed è anche l'ultimo, perchè il pesante blocco di pietra da lui spostato per entrare riprende improvvisamente la sua posizione, bloccando l'accesso agli eroi rimasti nella sala grande.

Entrambi (Drakos da una parte, i restanti membri del gruppo dall'altra) tentano di forzare il pesante macigno, ma quello resta magicamente al suo posto.

Hashespowe si lascia andare alla disperazione preoccupata per le sorti dell'amico, ma è di nuovo Wyot a ridarle un pò di coraggio, come spesso accade nei momenti in cui la sacerdotessa non riesce a farsi forza da sé.

Dall'altra parte Drakos si accorge di trovarsi in un'angusta celletta di pietra, senza uscite.

Unico elemento distintivo in quella fredda austerità, una pozza di liquido nerastro al centro della piccola stanza.

Non appena gli occhi di Drakos si posano sulla pozza, questa s'increspa e inizia a mostrare immagini, immagini del passato, ma un passato opposto a quello realmente accaduto.

Drakos vede sé stesso combattere contro i propri compagni, vede sé stesso uccidere Linne e Hashespowe, vede sé stesso sfilare con l'uniforme dei Grifoni assieme a Venarios, il suo più acerrimo nemico; e nell'osservare sé stesso il mezzo drago è come rapito dal susseguirsi degli

eventi, ma allo stesso tempo angosciato e turbato da ciò che vede, un passato che non corrisponde a quello che lui crede di aver vissuto: qual'è la verità, e qual'è la menzogna?

La forza spirituale di Drakos non è sufficiente a sostenere l'impatto del sortilegio, e la sua coscienza sprofonda nell'oblio più remoto.

I compagni lo vedono uscire dalla stanza con un calice in mano, l'espressione vacua nelle dorate pupille da rettile, le frasi sconnesse e senza senso apparente che fluiscono dalla bocca dopo lunghi intervalli di silenzio.

Drakos non è più padrone totale del suo corpo, si limita ad obbedire agli ordini che una voce calda e pastosa gli insinua nel cervello: sa che il calice deve rimanere ben saldo tra le sue mani, sa che nemmeno una stilla del prezioso liquido deve cadere a terra, e soprattutto sa in che modo quel liquido deve essere utilizzato.

Ma queste nozioni hanno cancellato temporaneamente i ricordi del mezzo drago, e invano Linne e Hashepsowe tentano di farsi riconoscere dall'amico.

Gli eroi non possono far altro che seguire Drakos il quale, come un automa, si dirige verso la stanza dell'altare; e non possono fare altro che assistere quando lui versa il contenuto del calice sulla disgustosa massa di materia organica, la quale sfrigola e si contorce, per poi evaporare del tutto e lasciare finalmente liberi gli eroi di impossessarsi del prezioso artefatto, indispensabile per proseguire oltre; qualcosa è stato guadagnato, ma qualcos'altro - lo spirito di Drakos - è andato perduto, per il momento...

"I TRE LLAGOYR"

Partecipanti Presenti: Jarsali, Hashepsowe, Drakos

Ottenuto finalmente il prezioso artefatto, gli eroi lasciano la stanza dell'altare e si dirigono in quella del baratro, preoccupati in vista di ciò che li aspetta.

Hashepsowe piazza la stella nell'incavo e constatando che nulla ancora accade, la ruota in senso orario: un possente rombo annuncia che un ingombrante meccanismo di qualche tipo si è appena messo in moto, tra stridii metallici e gravi riverberi di cigolii provocati dall'attrito di grandi ingranaggi che ruotano l'un contro l'altro.

Avasthus con la solita prontezza asserisce che probabilmente si tratta di un ponte di collegamento, di norma relegato nel fondo del baratro, che ora sta lentamente salendo per mettere in comunicazione le due parti della sala.

Ma assieme al ponte qualcos'altro sta risalendo le profondità dell'abisso: qualcosa con ali membranose, corpo scaglioso e testa di drago.

Si tratta di tre creature umanoidi le quali, probabilmente, sono state risvegliate dal loro letargo dall'azionamento del meccanismo del ponte da parte del gruppo: i tre esseri non sembrano possedere un barlume d'intelligenza, e aggrediscono subito gli eroi ferendo Hashepsowe che, nel tentativo di stabilire un contatto mentale con loro, si era portata in prima linea.

Jarsali corre subito in soccorso della sacerdotessa, ma arriva troppo tardi; nel frattempo il possente scudo di Durangg mal sopporta l'impatto con la mole di una delle creature, e tra una pioggia di lignee schegge il guerriero dortuniano finisce a terra - fortunatamente riportando solo una lieve ferita.

Gli eroi non riescono a contrattaccare perchè gli esseri sono molto rapidi nel calare in picchiata su di loro e prontamente riprendere il volo senza farsi colpire.

Una delle creature riesce a raggiungere Trevor e a soffiargli contro un'esalazione fetida, che fa crollare il ragazzo in terra, sopraffatto dalla nausea; Trevor era impegnato nel tentativo di portare al sicuro Deline, ma ora è la stessa ragazza che lo aiuta a rimettersi in piedi e ad allontanarsi dalla zona.

Nel frattempo Drakos si risveglia (anche se per un momento) dal torpore semi-catatonico e colpisce il rettiloide rimasto a terra con un tremendo fendente dei suoi, quasi tagliandolo in due.

Finisce il lavoro Jarsali, che con la punta della sua nuova spada apre il cranio della creatura come fosse un melone maturo.

Non possedendo armi da tiro, agli eroi non rimane che restare in attesa, sperando che una delle due creature rimaste si avvicini abbastanza da permettere loro di colpirla; ciò accade nel caso di Hashepsowe e Linne, le quali ne intercettano una e la feriscono abbastanza da impedirle di volare; nel frattempo Wyot dimostra perizia (o grande fortuna) nel lancio del suo pugnale, il quale colpisce la creatura ancora in volo perfettamente nella giunzione articolare dell'ala sinistra, tranciandogliela di netto e facendola precipitare nell'abisso sottostante.

Due secondi dopo l'ascia di Durangg squarcia la gola dell'ultimo rettiloide rimasto mettendo fine alle danze.

Dopo aver preso fiato, i nostri si accingono a varcare il ponte di collegamento per raggiungere la piccola porticina nell'altro lato della stanza.

Dopo aver utilizzato anche qui l'artefatto a forma di stella per sbloccare la serratura della porta, il gruppo si trova in una piccolissima cella carceraria. Unica presenza un cadavere inscheletrito, un guerriero con ancora indosso le sue armi e la sua armatura.

Soprattutto lo scudo sembra attirare l'attenzione di Hashepsowe: a differenza dell'armatura e della spada infatti, esso sembra essere in ottime condizioni nonostante l'azione del tempo e dell'umidità, fatto che innegabilmente lo qualifica come oggetto di grande valore - forse incantato. Secondo Durangg potrebbe appartenere ad uno degli Impavidi, Vaynen, famoso per essersi rialzato anche dopo aver subito ferite mortali; lo scudo viene dato in custodia a Jarsali, l'unica ad accettare di prendersene cura.

La celletta non ha uscite, e gli eroi si trovano di fronte ad un nuovo dilemma: Hashepsowe interroga lo spirito di Tul, ma l'essenza dell'entità è molto debole e l'unica cosa che riesce a trasmettere alla mente della sacerdotessa è "sotto...".

Inizialmente Hashepsowe pensa che lo spirito si riferisse al cadavere del guerriero nella cella, e ne solleva i resti, senza però trovarvi nulla; poi, riflettendo bene, gli eroi comprendono che il "sotto" trasmesso da Tul indica il sottostante livello del complesso, raggiungibile tramite il ponte.

Il gruppo si reca allora di nuovo sul ponte, e Hashepsowe ruota la stella nel senso inverso; tra grossi scossoni e improvvise cadute, il gruppo giunge finalmente al santuario vero e proprio. Gli eroi se ne accorgono dalla soffusa luminosità che lo avvolge, dal pavimento in piastrelle di ardesia finemente lavorate, e dagli immensi affreschi alle pareti che narrano le storie di Re Vathor, il Prediletto di Aan.

Anche l'architettura ha dello stupefacente, soprattutto se si tiene conto della profondità alla quale gli architetti e gli scultori sono stati costretti a lavorare: la compagnia non può che ammirare le immense colonne in marmo bicromo, binate e a balaustra, che si avvinghiano tra loro come anguille sino a raggiungere la volta affrescata con scene agresti; sulle colonne, piccole statue di animali e mostri mitologici se ne stanno appollaiate osservando gli eroi tramite i loro occhi di rubino e madreperla.

Una strana sensazione di pace e serenità invade persino il nebuloso spirito del mezzo drago Drakos, il quale si risveglia definitivamente dal suo pesante stato di shock.

Nonostante l'accoglienza dell'ambiente, infinitamente superiore a quella riservata agli eroi dai livelli superiori del complesso piramidale, una sottile ansia permea gli spiriti dei membri della compagnia, i quali ben sanno che l'atto finale della loro odissea sta per compiersi...

"IL LATO NASCOSTO DI ARLON"

Partecipanti Presenti: Sidonia, Jarsali, Hashepsowe, Drakos

Giunti al santuario interno, ai nostri eroi non resta che trovare la stanza che contiene il frammento del corpo di Tul (e quindi un frammento della sua stessa essenza).

Dopo essersi guardati attorno e aver ammirato con stupore sempre crescente le bellissime strutture architettoniche del luogo, gli avventurieri varcano l'ampia arcata che collega la sala del ponte, dove ora si trovano, all'imboccatura di un largo corridoio comprendente vari tendaggi che nascondono probabilmente altrettante arcate e stanze.

Hashepsowe consulta immediatamente l'essenza di Tul, e questi le impone di andare avanti. Dello stesso avviso è il supremo tutore divino di Sidonia, Karanda Nat, il quale inoltre la mette in guardia da un pericolo che "non è di questo luogo".

Parole come al solito sibilline ma alla compagnia non resta che procedere.

Il corridoio sembra interminabile, e gli eroi resistono alla tentazione di guardare oltre i tendaggi color borgogna che si alternano agli affreschi sulle pareti; poi, dopo aver varcato una doppia arcata, si ritrovano all'interno di un'enorme sala quadrata dagli angoli rincagnati i quali ospitano delle piccole nicchie, che contengono altrettanti busti in pietra.

L'elemento che più di tutti attira l'attenzione degli eroi è il sarcof*go posto al centro della stanza, di un candido marmo bianco a striature nere; sul coperchio, la statua di un possente guerriero barbuto si erge alta, levando un martello da guerra verso il cielo, ad indicare la sua vittoria sulla morte.

Alla compagnia non serve molto per comprendere che quello è il catafalco che ospita i resti di Tul - o almeno una parte.

Avvicinatisi al prezioso contenitore, i nostri inizialmente tentano di aprirlo, ma Tul avverte Hashepsowe che ciò che cercano non si trova nel sarcof*go; allora gli eroi tentano di individuare un segno della presenza di un passaggio segreto o di un'alcova nascosta, ma non fanno in tempo a terminare la ricerca, perchè qualcosa di inaspettato avviene a pochi passi da loro.

Arlon urla, si tiene la testa tra le mani, sconvolto da una sofferenza incomprensibile agli occhi degli altri; scariche statiche avvolgono il suo corpo, e Jarsali è di nuovo costretta a tirare via Hashepsowe che, con sprezzo del pericolo, si era lanciata in soccorso dell'amico in difficoltà; "Troppo tardi" continua ad urlare Arlon, tra lamenti e gemiti "avrei dovuto immaginare".

Poi il cantore, l'ex sacerdote della Dama dei Venti, il capotribù dei Kharasta, solleva lo sguardo da terra e il gruppo stenta a riconoscere il suo volto: i suoi occhi sono inespressivi, le sue labbra contorte dal dolore, la fronte aggrottata come un terreno arato.

Molti iniziano a capire cosa sta accadendo, anche se non ne comprendono i motivi; altri, come Jergal, sono tuttora increduli.

Hashepsowe tenta di nuovo di avvicinarsi al bardo, ma una scarica la colpisce in pieno, scaraventando lei e Drakos a qualche metro di distanza da Arlon.

Il quale, per rispetto verso i suoi (ex) compagni, inizia a spiegare loro le cause che lo hanno portato a fare ciò che sta per fare...

Qualcosa - un'essenza, una magia, o lo spirito di Aan stesso - presente in questo luogo si è insinuato nella sua anima, e ha pian piano risvegliato ciò che lui aveva tentato più volte di sopprimere.

Arlon in realtà è membro della setta dei Rentaris, le cui alte cariche gli avevano ordinato di trovare un pretesto per attirare l'attenzione del gruppo di Hashepsowe e tentare di guadagnare la loro fiducia; Arlon avrebbe dovuto poi impedire che la compagnia raggiungesse Nortgarthen, e portarli

alla Torre di Alas in modo che potessero venir convertiti alla religione dell'Unico - tramite pene e torture, gli unici metodi per far sì che la loro anima potesse purificarsi e che le loro menti dimenticassero ciò che hanno appreso finora.

Hashepsowe e i suoi sanno troppe cose, e ciò potrebbe risultare pericoloso per il processo di Unificazione in cui Arlon e gli altri Rentaris credono fermamente: se il popolo venisse a conoscenza del fatto che Aan è soltanto una massa amorfa di energia senza coscienza di sé, si rivolterebbe contro la Chiesa e il Territorio piomberebbe nel caos, vanificando i progetti di pace messi a punto dalle alte gerarchie.

Perché di questo si tratta: l'avvento della pace universale - prima soltanto nei ristretti confini del Territorio di Nortgarthen, ove esistono comunque credenze diverse, poi in tutta Ashura - tramite l'imposizione di un dogma unico, che spazzi via tutti gli altri: solo così guerre e rivolte termineranno.

Il ruolo di capotribù dei Kharasta quindi era soltanto una copertura per Arlon, ma i sentimenti che egli prova per Hashepsowe non sono falsi, e ciò è provato dal fatto che gli elementi del gruppo sono ancora vivi, quando avrebbero dovuto trovare la morte per mano del Rentari già da alcune settimane...

Arlon ha tentato di reprimere la sua natura di Rentari quanto ha potuto, finché l'aura soprannaturale del santuario non ha avuto la meglio su di lui.

Naturalmente tutto ciò è uno shock per gli eroi, persino per Drakos, di solito impassibile, il quale non risparmia parole dure e sprezzanti nei confronti del traditore; Jarsali era già più o meno a conoscenza dei risvolti che la situazione avrebbe preso, ma di certo non si aspettava una scena simile; Hash invece è profondamente addolorata e tuttora incredula, così come Jergal e Linne, e propone ad Arlon uno scambio: la sua persona in cambio della vita dei suoi compagni.

Naturalmente il Rentari non è d'accordo - semmai egli vorrebbe salvare la vita della sola Hashepsowe e distruggere il resto della compagnia - e offre al gruppo un'ultima proposta, quella di aver salva la vita e di passare qualche tempo nelle segrete della Torre di Alas (la prigione per gli eretici) dove la loro anima verrà purificata e ricondotta alla luce dell'Unico. L'alternativa è la morte: qui e subito.

Davanti al rifiuto netto del gruppo Arlon non aspetta un momento di più, e dopo aver recitato un oscuro rituale il suo corpo si alza verso il soffitto della sala, lontano dal raggio d'azione degli eroi.

Nonostante ciò Drakos e Jergal non si arrendono e tentano di colpire il Rentari con lance e busti di pietra scagliati verso l'alto (l'incredibile forza muscolare di Drakos gli è di estremo aiuto in questo caso). Il bardo risulta ferito, ma ancora attivo.

Sidonia tenta di evocare un globo di luce nella speranza di accecare il nemico, ma la magia fa cilecca; lo stesso vale per Hashepsowe, mentre gli altri si limitano a prendere posizione e ad attendere che il sortilegio termini e Arlon scenda di nuovo a terra.

Purtroppo ciò non accade, e Drakos è costretto a scagliare la sua ascia verso l'avversario, tentativo che non sempre è coronato da successo (l'ascia è troppo grande e sbilanciata, nonostante la grande forza del mezzo drago, non riesce a colpire il bersaglio); nel frattempo quest'ultimo, il quale evidentemente non aveva messo in conto la mera potenza fisica dei muscoli di Drakos, lancia un nuovo sortilegio e la sua figura viene avvolta da un impetuoso turbine di vento, che devia lame e oggetti scagliati contro di lui.

La situazione, già complessa in partenza, si complica ulteriormente. Avasthus, a suo tempo un Rentari anche lui, avverte gli eroi dell'estrema conoscenza che queste personalità hanno nel campo della magia animistica; e per di più Arlon conosce anche i sortilegi appresi nel corso della sua permanenza al tempio di Aere Iddwyn, il che lo rende un avversario ancora più pericoloso.

Non resta che affrontare la magia con la magia: Hashepsowe effettua con successo un sortilegio su Drakos, permettendo al mezzo drago di librarsi in volo (anche se per poco tempo); proseguendo

per questa strada forse il gruppo può ribaltare le sorti di uno scontro che sembra già perso in partenza...

"IN MORTE DI UN VECCHIO AMICO"

Partecipanti Presenti: Sidonia, Hashepsowe, Drakos, Jarsali

Lo scontro con Arlon continua, purtroppo sempre più a sfavore degli eroi, i quali non riescono né a raggiungerlo né a scalfire le sue difese.

Il Rentari è un osso molto più duro di quanto essi potessero immaginare, e la sua magia è grandemente più potente di quella del gruppo.

Nonostante ciò gli avventurieri si danno eroicamente da fare per tentare di sconfiggere Arlon; ogni ferita inflitta al bardo si ripercuote, con tremendo dolore e sofferenza, sull'anima di Hashepsowe la quale ha inconsciamente stabilito un legame empatico molto forte con lui.

La sacerdotessa riesce ad operare un sortilegio su Drakos, il quale si libra nell'aria e sferra un devastante fendente con la sua ascia Kharnat. Grande stupore per lui quando la lama "rimbalza" sulle maglie della corazza di vento evocata da Arlon; lo stesso accade per i pugnali di Wyot e la lancia di Jergal.

Restia a darsi per vinta, Sidonia tenta di nuovo il sortilegio del Globo di Luce, che stavolta riesce e colpisce il bardo in pieno volto, accecandolo. E' un buon traguardo per gli eroi, ma il Rentari è ancora lontano dal dichiararsi sconfitto: grazie alla sua potente magia rigenera parte delle ferite causategli da Jarsali e Drakos, il che gli impedisce se non altro di utilizzare i suoi tremendi poteri contro gli eroi... ma il momento non tarderà ad arrivare.

Mentre Jarsali tenta di escogitare un sistema per arrivare a colpire Arlon, questi opera uno dei sortilegi più potenti che esistano: intona un'oscura litania con la sua arpa, litania che ha il potere di fermare il tempo attorno a lui.

Nessuno degli eroi è tanto potente da resistervi, e le loro funzioni vitali si arrestano di colpo, congelandoli in una sorta di limbo spazio-dimensionale dove il tempo è statico come una roccia vecchia di secoli; nel frattempo Arlon può muoversi liberamente e ne approfitta per rigenerare altre ferite e prendere fiato.

Per fortuna l'effetto di stasi non dura troppo, e al risveglio Hashepsowe decide di tentare una difficile magia unendo le sue forze a quelle di Sidonia e Avasthus.

Il vecchio alchimista ed ex rentari è poco disposto ad offrire il suo aiuto all'inizio, ma è conscio del fatto di essere l'unico, oltre a Sidonia e Hashepsowe naturalmente, a conoscere le vie della magia nel gruppo; l'obiettivo è quello di annullare la magia che permette ad Arlon di volare, e privarlo così di un'efficace difesa. I tre tentano quindi la difficile impresa, ma a metà del rituale Avasthus non riesce a mantenere la concentrazione e l'incanto va in fumo, con un lampo e un'esplosione, scaraventando gli officianti lontano - per fortuna senza danni. L'alchimista non può che giustificarsi sostenendo di aver ormai dimenticato certe nozioni di natura occulta.

Poi, con lo stupore di tutti, Drakos lancia di nuovo la sua ascia verso il bardo: questa penetra in profondità nel suo petto, superando tutte le difese magiche.

La ferita è grave, e il Rentari urla per l'atroce sofferenza, ma non getta la spugna: anzi, richiama le ultime energie per invocare la sua signora Dei Venti, e fulmini bluastri iniziano a precipitare sugli eroi, i quali rimangono gravemente feriti e riescono a scamparla per un soffio.

Conscia del fatto che non ci sarà un'altra possibilità, Jarsali mette insieme le poche forze che le rimangono e scaglia la sua spada magica (quella trovata nell'altopiano ventoso) verso il Rentari,

mormorando una silenziosa preghiera alla sua Dea: la fortuna è dalla sua e la lama penetra nel braccio del bardo, provocando una ferita non lieve.

Incapace ormai di mantenere l'incantesimo del volo per via delle ferite subite e del sangue perso, Arlon precipita al suolo, morendo sul colpo.

La profezia da lui divinata si è dunque avverata: è stato il braccio di Jarsali a dargli la morte, anche se indirettamente.

Al gruppo non resta che compiangere il loro ex compagno, che ora giace scomposto al suolo come un mucchio di stracci abbandonato per la strada, consapevoli del fatto che nulla sarà come prima e un nuovo capitolo della loro ricerca e della loro vita sta per iniziare...

"FINALMENTE FUORI!"

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Sidonia, Jarsali, Drakos

Gli eroi contemplanò il corpo di Arlon per pochi minuti, lasciando che la tristezza prenda il sopravvento per un pò; Arlon avvolge il cadavere nel proprio mantello e se lo issa su una spalla.

Trascorso il tempo dei rimpianti, giunge quello della riscossa: Hash cerca e trova un incavo a forma di stella nella parte inferiore del sarcofago al centro della sala, e prontamente vi inserisce l'artefatto che ha avuto cura di portare con sé.

Il catafalco si sposta con un fragore di ingranaggi in movimento, rivelando una stretta scalinata che si immerge nelle profondità della terra. Guidati da Durangg e dal globo di luce che Sidonia ha evocato, i nostri scendono lungo le rozze scale intagliate nella pietra, sino a giungere in una piccola stanza sotterranea impregnata dell'odore di terra smossa e umida: tutt'intorno affreschi e passi di salmi citati nei testi sacri.

Nessuna traccia di nicchie o rientranze che si presume debbano contenere la reliquia che gli eroi stanno cercando: così Hashepsowe chiede aiuto allo spirito di Tul, di nuovo in forze in prossimità del ricettacolo di una parte della sua essenza.

L'entità le suggerisce di cercare per terra, e la sacerdotessa non se lo fa ripetere due volte.

Si imbatte in una piccola lastra di pietra leggermente rialzata rispetto al livello del terreno, lastra che rivela una piccola alcova sottostante, la quale contiene un cofanetto in ebano intarsiato d'oro:

Hashespowe lo apre e una flebile luce si spande per la piccola sala, illuminando i volti degli eroi.

La piccola luce abbandona lo scrigno e si immerge nell'elmo di Tul, che Hashespowe indossa... l'impresa è compiuta, e lo spirito ha modo di integrare un'altro frammento della sua essenza. Nello scrigno rimane una piccola fiala contenente del sangue: Tul informa la sacerdotessa del fatto che quella fiala li nasconderà alla vista magica di Roenwal.

Raggiunto lo scopo, resta il dilemma di trovare un'uscita. Il gruppo sta per rassegnarsi a percorrere tutta la strada fatta sinora a ritroso, ma è di nuovo Tul a metterli sulla retta via: la chiave per uscire dalla Rocca Piramidale si trova in quella stessa stanza.

Dopo molto cercare Hashepsowe risolve l'enigma pigiando alcune sezioni dell'affresco che raffigura Vathor, il Prediletto dell'Unico, rivelando così un passaggio segreto che porta in superficie.

I nostri lo seguono, arrancando ansimanti per la fatica e le ferite subite durante la battaglia con Arlon, sino a sbucare nei pressi della Rocca stessa. L'Altopiano Ventoso è avvolto dal manto scuro della notte, la superficie è attraversata da nubi di sabbia argentea sollevata dalle onnipresenti raffiche di vento.

La luna è alta nel cielo e i nostri si accingono a cercare i loro cavalli, per poi pensare ad un modo per uscire dalla zona e riprendere il cammino verso Sant'Elmo, il conto lasciato in sospeso con la strega Roenwal...

"DORIAN IL GENTILUOMO"

Partecipanti Presenti: Sidonia, Jarsali, Drakos, Hashepsowe, Dorian (nuovo entrato)

Il gruppo si lascia l'infame Roccia alle spalle, e con essa tutti i dispiaceri e le paure della giornata. Per alcuni è difficile "tagliare" col passato recente: Hashepsowe è preda di frequenti crisi di pianto, mentre Jergal sprofonda in un silenzio cupo e ostinato. Gli altri tentano di voltare pagina come meglio possono, scherzando e ridendo come hanno sempre fatto; ma il dolore per la perdita di Arlon è troppo grande per poter essere dimenticato in poche ore.

Grazie all'udito finissimo di Drakos, gli eroi riescono a localizzare il punto ove avevano lasciato i loro cavalli, ma prima di raggiungerli decidono di riposarsi qualche ora ai piedi della Roccia.

Quando l'alba è ormai alle porte, Jergal e Jarsali, rimasti di guardia, svegliano i compagni e assieme lasciano quel luogo deprimente che è l'Altopiano Ventoso, per dirigersi a nord est verso Sant'Elmo.

Purtroppo le cose iniziano subito a mettersi male per i viaggiatori, il tempo non è clemente con loro e dopo qualche ora di viaggio sono costretti a fermarsi a causa di un acquazzone fitto che gli impedisce di orientarsi. Nel bel mezzo della Pianura Blu è impresa eroica individuare un riparo, ma almeno in questo la buona sorte arride agli eroi: Trevor localizza una profonda depressione a poche centinaia di metri dal gruppo, depressione che nasconde una piccola cavità a ridosso della parete.

Jarsali decide di partire in avanscoperta e scopre che l'antra è occupato da un viaggiatore.

Il giovane si presenta di bel sembiante: capelli corvini, robusto ma aggraziato, viso gradevole e movenze aristocratiche. Anche le vesti che indossa d'altronde fanno pensare ad un nobile o ad un ricco mercante.

Il giovane saluta con estrema cortesia Jarsali e gli altri membri del gruppo che giungono dappresso, dicendo di chiamarsi Dorian.

L'aspetto e i modi di Dorian provocano reazioni nette e contrastanti all'interno del gruppo degli eroi: Deline e Linne sembrano esserne attratte, mentre Wyot e Drakos sembrano trovarlo decisamente fastidioso (forse per via del fatto che la sua figura tende ad attirare soprattutto le attenzioni delle ragazze della compagnia).

Ad ogni modo Dorian non si dimostra scortese con gli eroi. Li invita ad occupare la piccola grotta assieme a lui e offre loro parte delle sue provviste; si mostra particolarmente ossequioso nei confronti delle donzelle (ma soltanto cortese nei confronti degli uomini della compagnia, verso i quali non manca di mostrare anche una certo distacco); chiede persino di potersi unire al gruppo, visto che anche lui è diretto a Sant'Elmo, richiesta che fa inizialmente storcere il naso ad Hashepsowe e Jarsali.

La sacerdotessa in particolare è molto poco convinta dei modi affettati del giovane, ma Wyot la rassicura della buona fede di Dorian, il quale tra l'altro non sembra essere armato né di spada né di cattive intenzioni.

Sidonia sembra restare indifferente al fascino di Dorian (d'altronde bellezza e modi cortesi non hanno mai intaccato la scorza dell'algida Signora del Tomo), mentre Drakos se ne tiene alla larga, anche perché si avvede degli sguardi disgustati che questi gli lancia contro, non meno dei commenti poco gentili sul suo aspetto malconcio e lordo.

Anche Jarsali non è troppo convinta del nuovo arrivato: l'avventuriera infatti sa bene che un individuo può benissimo rappresentare un pericolo anche se non è armato, perché esistono armi invisibili all'occhio umano (e molto più pericolose di quelle convenzionali).

Successivamente però Hashepsowe e gli altri abbandonano le ultime reticenze e decidono di saperne di più sul conto del viaggiatore, il quale inizia a raccontare loro la sua storia.

Se ciò che udranno li soddisferà, saranno ben lieti di accogliere un nuovo compagno tra loro: visti gli ostacoli che ancora si presentano lungo il cammino, un alleato in più è senz'altro gradito.

"IL PASSATO DI DORIAN"

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Dorian, Drakos, Sidonia

Una volta finito di scambiare le prime battute con Hashepsowe e compagni, Dorian si accinge quindi a narrare la sua storia e a rivelare ciò che l'ha portato in quelle terre.

Il giovane è, come molti avevano già intuito, di nobili natali; ma il destino non fu buono con lui, perché tutta la sua nobile famiglia fu un giorno aggredita e trucidata da un gruppo di popolani che non li vedeva di buon'occhio.

Dorian fu il solo a mettersi in salvo, e dopo molto girovagare un uomo di nome Alvos lo trovò e lo portò con sé, offrendogli cibo, affetto, ma anche sapere.

Di nuovo la sorte si abbatté sul capo di Dorian quando Alvos fu rinvenuto morto in un lago di sangue; il giovane pensò subito ad una spedizione punitiva della Chiesa dei Nove, visto che Alvos possedeva delle conoscenze "particolari": era infatti un abile stregone.

Poi però venne a sapere di un negromante rivale di Alvos, e di come aveva più volte tentato di ucciderlo, fallendo miseramente.

L'obiettivo di Dorian è ora quello di vendicarsi, e rivela al gruppo che a Sant'Elmo egli dovrà incontrarsi con un tipo che sembra sapere molte cose a proposito dell'assassino.

Il racconto di Dorian desta sospetti in Hashepsowe e Sidonia, le quali credono che lo stesso giovane sia esperto nelle arti arcane e difatti gliene chiedono conferma, ma questi nega decisamente di possedere tali conoscenze. A sua volta egli rivolge la stessa domanda alle due interlocutrici, le quali pure negano... ma è chiaro che entrambe le parti non sono del tutto convinte della veridicità di ciò che hanno udito. Dorian infatti non è ancora sicuro del fatto che i suoi nuovi compagni non abbiano contatti con la Chiesa dei Nove, e lo stesso vale per Hashepsowe, la quale teme molto i Rentaris ora che ne ha provato la potenza sulla sua pelle per mano di Arlon.

Temendo il peggio, Dorian evoca una nebbia mentale che possa impedire alle due di leggere nella sua mente; tuttavia Sidonia interroga segretamente il Tomo di Karanda sul passato del giovane nobiluomo, e questo gli mostra visioni confuse di massacri e uccisioni. La situazione rimane così in stallo. Né d'altronde accade che Drakos, dopo aver ascoltato la storia di Dorian, si senta maggiormente propenso ad accettarlo, anzi finisce per disprezzarlo sempre di più, sino ad arrivare allo scontro verbale; sfida che Dorian non raccoglie, per il momento.

Le parole di Drakos provocano il biasimo di Linne e Deline, le quali invece si fidano ciecamente del nuovo compagno di viaggio; anche Durangg ammonisce il mezzo drago, anche se in cuor suo ne comprende le motivazioni. Jergal invece rimane in silenzio, seduto in un cantuccio a sbocconcellare una pagnotta; Wyot scambia poche battute con Dorian, ma nulla di più.

In conclusione, sembra che l'arrivo di Dorian abbia dato vita a nuovi contrasti e tensioni all'interno del gruppo. Si tratta di quisquillie per il momento, ma il viaggio alla volta di Sant'Elmo è lungo...

"WYOT & HASHEPSOWE"

Partecipanti Presenti: Dorian, Sidonia, Jarsali, Drakos, Hashepsowe

Nonostante la stanchezza e i buoni propositi, la tensione si acuisce all'interno del gruppo.

Dorian continua a beccarsi con Drakos, e persino Hashepsowe rimprovera il nuovo arrivato per gli sprezzanti aggettivi usati nel rivolgersi al mezzo drago; Sidonia non è da meno, mantenendo un certo distacco nei confronti del giovane; Deline monta in collera col gruppo per via del fatto che non si fidano ancora troppo apertamente di Dorian.

Il quale comunque, rivolge le sue scuse per i toni offensivi usati nei riguardi di Drakos, ma non abbandona del tutto l'aria altezzosa tipica dei membri del suo rango.

Finalmente giunge l'ora del riposo, ma prima di coricarsi Durangg comunica al gruppo che lui e Avasthus non li seguiranno a Sant'Elmo, per via di impellenti impegni con la setta dei Liberi Compagni (che nel frattempo dovrebbero essere arroccati nelle vicinanze di un paese abbandonato, in attesa proprio del Dorthuniano).

Anche Jergal ha qualcosa da dire: non appena il gruppo avrà regolato i conti con Roenwal, lui li abbandonerà per recarsi dalla sua gente.

Gli altri non possono che dargliene atto...

Il sonno arriva ma non per tutti, un riposo non del tutto ristoratore, venato dagli incubi e dalle tensioni della giornata appena trascorsa.

I pensieri di Sidonia sono tutti rivolti verso la Gemma della Primavera, della quale ella è custode, e su come fare per saperne di più. Drakos rimane all'esterno dell'antro, godendo delle gocce di pioggia che picchiettano sul suo corpo ferito, donando nuova energia; tuttavia la vista di Arlon che attraversa la pianura offuscata dalla pioggia battente turba il mezzo drago, ma il fenomeno è di breve durata ed egli decide di non avvertire gli altri, pensando che possa trattarsi di un'allucinazione.

Nel frattempo Jarsali viene avvicinata da Linne la quale le chiede di parlare un po' con Deline, ancora infuriata col gruppo. La guerriera accetta di malavoglia, ma il suo tentativo non sortisce buoni risultati, anzi: non fa che peggiorare le cose.

Dorian è scosso dagli incubi, nei quali si ritrova inevitabilmente solo e braccato da un'immensa ombra che lo opprime dovunque egli vada; si sveglia di soprassalto, cercando conforto nella figura di Deline e Jarsali.

Prima di prendere sonno Wyot si rende artefice di una delle sue solite battute verso Hashepsowe, ma stavolta la sacerdotessa non sembra molto incline a lasciarsi trasportare dall'umorismo, e ne rimane profondamente ferita.

L'indomani, al risveglio, quando la pioggia è ormai soltanto un ricordo sospeso tra le nuvole grigie cenere in fuga verso ovest, la tensione tra i due esplode: Hashepsowe, ancora arrabbiata per la frase del giorno prima, si dimostra sgarbata nei confronti del fuorigesce, il quale si incollerisce attirando gli sguardi perplessi di tutti i membri del gruppo (Dorian in primis, il quale osserva la scena quasi con interesse).

Il viaggio verso Sant'Elmo riprende quindi tra aspri silenzi carichi di tensione. Soltanto Durangg sembra mantenere il suo umore gioviale.

Giunti nei pressi della macchia boscosa dove avevano lasciato Ferwhas, gli eroi vengono lasciati indietro da Hashepsowe la quale li distanzia di parecchi tiri d'arco, sparendo tra gli alberi di latifoglie; ciò ovviamente non migliora l'atmosfera, sebbene Jergal inviti gli altri a non preoccuparsi troppo e a lasciare che la sacerdotessa possa godere di un po' di intimità.

Nel frattempo il vecchio conciatore kharasta accoglie Hashespowe come se fosse sua figlia, e si fa raccontare tutto: la notizia della morte di Arlon lo colpisce visibilmente e il vecchio non riesce a nascondere del tutto, come di solito la gente della sua tribù è abituata a fare.

Poi dona alla sacerdotessa la giubba di cuoio che le aveva promesso prima che partisse per l'Altopiano, e ne mette alla prova la resistenza con un coltello affilato: la giubba non si scalfisce nemmeno.

Hashespowe non può che ringraziarlo, e il vecchio la invita a ricongiungersi ai suoi compagni, che nel frattempo sono giunti anche loro nel piccolo boschetto.

Jarsali si dà subito da fare per cercare dell'acqua, ma poi ode delle grida in lontananza: sembrano quelle di una ragazza, subito sopraffatte da grasse risate sprezzanti di qualche villano.

Prudente come sempre, Jarsali decide di avvertire i compagni piuttosto che gettarsi a capofitto verso un pericolo ignoto...

"I DELEUZE"

Partecipanti Presenti: Hashespowe, Drakos, Dorian

Hashespowe si trova ancora nella tenda di Ferwhas quando sente voci agitate provenire dallo spiazzo adiacente: sono i suoi compagni, che decidono sul da farsi.

Come al solito, mentre la maggioranza discute sul piano da adottare per affrontare il pericolo, Drakos decide di incamminarsi da solo e miracolosamente riesce a non farsi sentire dai mercenari (complici anche le grida della ragazza). Il mezzo drago ne conta ben otto, quattro dei quali sono ormai a pochi passi da una ragazza terrorizzata con i vestiti e i capelli sporchi di fango; gli altri quattro stanno importunando un vecchio aristocratico che tuttavia non smette di inveire contro di loro, nonostante sia ferito e accerchiato.

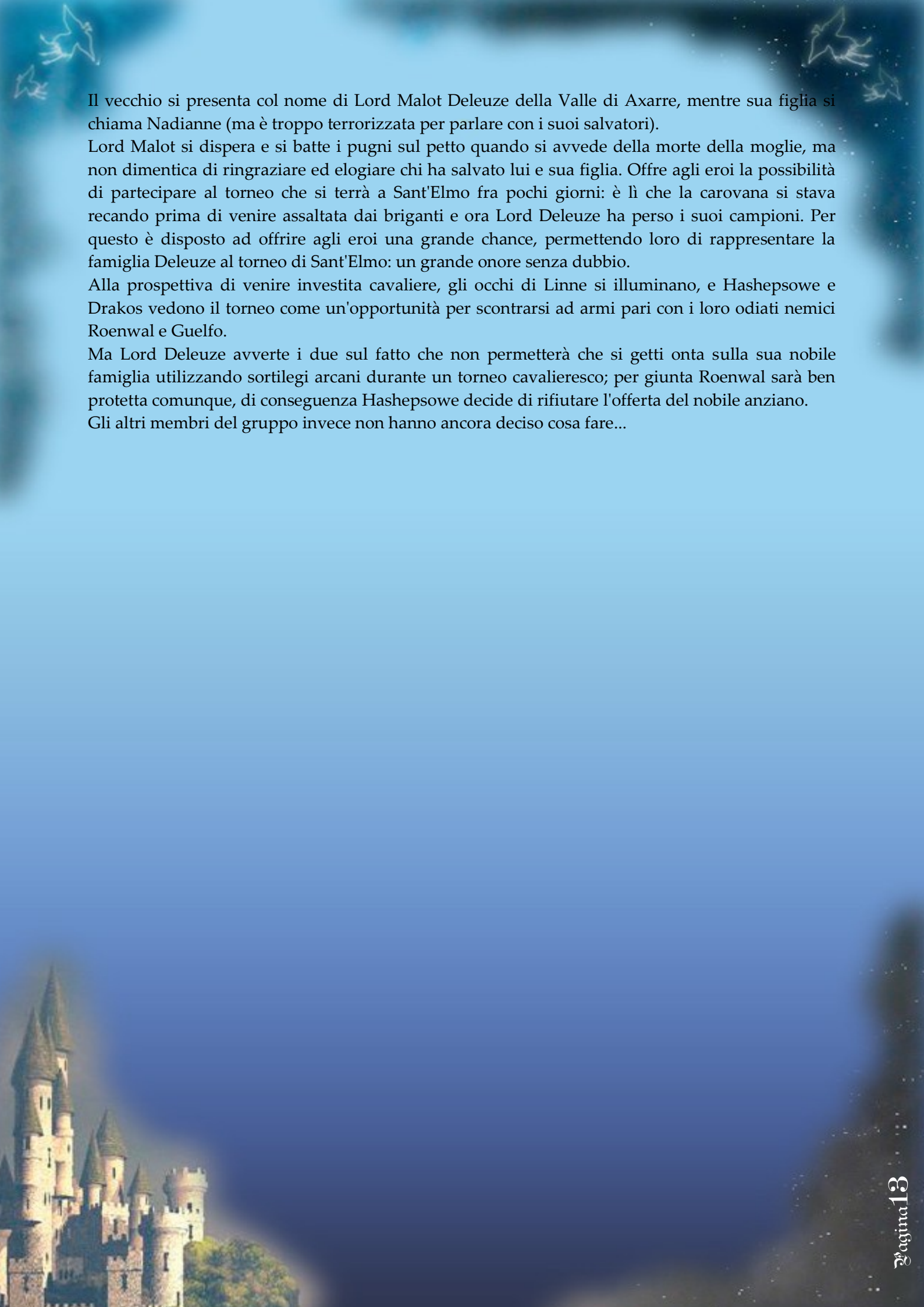
Tutt'intorno i segni inoppugnabili di una carneficina: un carro rovesciato, membri della scorta riversi nel loro sangue, vestiti e provviste sparpagliati fra i cespugli. Osservando lo stemma dipinto sul telone che copriva il carro, Drakos deduce che le vittime debbano far parte di una famiglia nobile di qualche tipo.

Con la sua solita mancanza di delicatezza, il mezzo drago esce allo scoperto e rivolge parole sprezzanti verso quello che sembra il capo dei villani, un tizio robusto dai capelli lunghi e sporchi (eccetto sulla sommità del cranio, dove è completamente calvo); quello gli risponde per le rime, ma il mezzo drago è lesto nello scagliare due stilette prima che gli altri otto possano soltanto accorgersi di ciò che sta accadendo.

Nel frattempo Hashespowe e Dorian sono riusciti a raggiungere il limitare della radura dove è avvenuto il massacro senza farsi notare; lo stesso non si può dire degli altri membri del gruppo che, scoperti, finiscono per lanciarsi nella mischia assieme a Drakos.

Lo scontro è impari, e gli eroi falciano i briganti come spighe mature: persino Hashespowe lotta con furore, abbattendo un avversario al primo colpo col solo ausilio del suo bordone magico, mentre Dorian (senza farsi vedere dagli alleati) evoca il potere degli elementi dando vita ad un immenso vortice di nebbia, che occlude la vista dei villani superstiti e finisce per terrorizzarli a morte, facendoli fuggire; Drakos infine si occupa del capo, il quale nonostante sia riuscito a ferirlo non può opporre alcuna difesa contro il potente fendente dell'avversario, che gli spacca il cranio come una zucca matura.

Fatta man bassa dei villani, gli eroi si danno da fare per soccorrere il vecchio e sua figlia, unici sopravvissuti della carovana.



Il vecchio si presenta col nome di Lord Malot Deleuze della Valle di Axarre, mentre sua figlia si chiama Nadianne (ma è troppo terrorizzata per parlare con i suoi salvatori).

Lord Malot si dispera e si batte i pugni sul petto quando si avvede della morte della moglie, ma non dimentica di ringraziare ed elogiare chi ha salvato lui e sua figlia. Offre agli eroi la possibilità di partecipare al torneo che si terrà a Sant'Elmo fra pochi giorni: è lì che la carovana si stava recando prima di venire assaltata dai briganti e ora Lord Deleuze ha perso i suoi campioni. Per questo è disposto ad offrire agli eroi una grande chance, permettendo loro di rappresentare la famiglia Deleuze al torneo di Sant'Elmo: un grande onore senza dubbio.

Alla prospettiva di venire investita cavaliere, gli occhi di Linne si illuminano, e Hashepsowe e Drakos vedono il torneo come un'opportunità per scontrarsi ad armi pari con i loro odiati nemici Roenwal e Guelfo.

Ma Lord Deleuze avverte i due sul fatto che non permetterà che si getti onta sulla sua nobile famiglia utilizzando sortilegi arcani durante un torneo cavalleresco; per giunta Roenwal sarà ben protetta comunque, di conseguenza Hashepsowe decide di rifiutare l'offerta del nobile anziano.

Gli altri membri del gruppo invece non hanno ancora deciso cosa fare...



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.

