

# In Viaggio Per Le Oasi

## Doom Role Story: Racconto Ruolato

di *Dracodraconis*



### IL REGOLAMENTO

Il Doom Role Story è un regolamento innovativo che di fatto rappresenta l'anello di congiunzione tra il GdR e la scrittura creativa. Un Racconto Ruolato segue innanzitutto la fantasia dei ruolatori, che partecipano con pari diritto e dovere alla stesura della trama. Naturalmente non tutto è permesso e ci sono anche azioni il cui esito non è lasciato al libero arbitrio dei giocatori, ma al responso della Sorte interpretato da un master super partes previa consultazione di uno speciale mazzo di carte da divinazione, che rappresentano archetipi

inerenti all'ambientazione di Ashura, di volta in volta interpretabili a seconda delle situazioni narrative.

Un Racconto Ruolato ben scritto è un'esperienza entusiasmante per chi lo scrive e può dare libero sfogo alla propria creatività, ma può anche diventare una lettura godibile per gli eventuali lettori.

Solitamente si parte da un'idea di base e da uno o più scopi collettivi e/o individuali dei giocatori, che delineano di fatto gli intenti dei personaggi ed il loro coinvolgimento nella trama.

Il bello sta proprio in questo: si conoscono la partenza e gli intenti, ma lo svolgimento della storia spesso sorprende gli stessi ideatori. La fantasia, l'inventiva e la passione qui diventano i veri "padroni"... e spesso prendono la mano agli stessi autori.

### LA TRAMA

L'avventura qui narrata è un lungo, e talvolta pericoloso, viaggio per l'intero Continente di Ashura, che vede come protagonisti iniziali la Cortigiana Aldebaran Centauri e l'avventuriero Kronall, ai quali nel prosieguo del cammino si uniranno Draco Draconis, un cavaliere in cerca di riscatto da un passato non sempre limpido, e la nobile mezzelfa Elisa, che è alla ricerca di tracce del proprio misterioso passato.

La storia parte dall'esigenza della Cortigiana Aldebaran Centauri di esplorare le Oasi, allo scopo di comprendere dove le sia più facile esercitare la sua professione. Decide pertanto di ingaggiare una Guida e avendo sentito parlare della grande abilità di Kronall, accetta di pagare il caro prezzo che lui pretende e di attenersi alle condizioni da lui imposte.

Contrariamente a quanto si potrebbe immaginare, fra i due non scocca nessuna scintilla d'amore, a causa dei loro caratteri diametralmente opposti e quanto mai respingenti. Aldebaran è abituata al rispetto, alla buona educazione e mal sopporta la bifolca maleducazione e la prepotenza della guida, che, dal canto suo, pare essere affetta da una grave dicotomia dovuta al suo (così dice) bisogno di denaro, contrapposto al suo innato disprezzo per il prossimo, che sarà una costante nei suoi rapporti con chiunque, compresi gli altri protagonisti della story.

## I PROTAGONISTI

*Aldebaran Centauri:* Arpista e Cortigiana. Orfana sin dalla più tenera età, è stata cresciuta da un uomo che si guadagnava da vivere facendo il lanciatore di coltelli in un circo: Romarios. L'uomo, dotato di particolari virtù magiche, ha trasmesso alla figlia adottiva gran parte delle proprie conoscenze, oltre alla preziosa arpa fatata, da cui ella non si separa mai. Alla morte di Romarios, Aldebaran ne vendica la morte e fugge dalla sua terra natale, approdando nelle Oasi di Ashura. Queste esperienze fanno di lei un miscuglio di spregiudicatezza e seduzione, in perenne contrasto tra una facciata leggera e superficiale e la sua vera natura di donna abituata ad arrangiarsi. Sbarcata nel nuovo continente diventa una cortigiana ambita, aiutata dalla sua procace avvenenza. Alla sua naturale intelligenza e furbizia, unisce un proprio senso dell'onore e dell'amicizia e una profonda sensibilità d'animo.



*Kronall:* Fuorilegge, per sua stessa ammissione, non si contano i misfatti compiuti nel corso della sua vita. Guida (la migliore nel continente) per necessità di mangiare. Poco propenso al dialogo, soprattutto sul suo passato e provenienza. Sembra comunque che provenga da un continente o arcipelago sprofondato nelle acque e che abbia più anni di quel che dimostra. Antepone la sua persona ad ogni cosa e ragione, non sembra neppure lontanamente concepire la più pallida cognizione di amicizia e lealtà, anche se a volte si comporta in modo contraddittorio. Nutre un profondo rispetto soltanto per i Drim d'oro. E' comunque dotato di un certo fascino malandrino che colpisce e fa volentose vittime in campo femminile.

*Draconis:* Cavaliere di nobile nascita, proveniente da un continente molto lontano, al di là del grande mare. Il suo nome è divenuto, per la sua gente, sinonimo di tradimento e aberrazione e su di lui pende una condanna a morte per i suoi atroci misfatti. Dopo una vita da fuggitivo è sbarcato all'Isola dei Draghi, dove per un strano incontro onirico con la sacerdotessa Hashepsowe, ha intrapreso il viaggio che lo dovrebbe portare al cospetto della Regina Dragonessa *Harmonia*; da quell'incontro si determinerebbe il suo riscatto e il suo futuro. Avendo sentito parlare di Kronall, anch'egli lo ingaggia come guida, ma deve prima raggiungerlo attraverso un avventuroso percorso narrato nella Story parallela "Il Viaggio di Draconis".



*Elisa:* Mezzelfa, figlia di un castellano (umano) e di una elfa dai poteri magici. Per ragioni che lei ignora, la madre ha dovuto abbandonarla e fuggire. Cresciuta dal padre, si è poi sposata e stabilita nel castello paterno, nel territorio dei paladini, dopo un passato misterioso e a quanto pare avventuroso. Tormentata dal dubbio, decide di approfittare della nobile protezione di Draconis, per partire alla ricerca di tracce che

possano far luce sul destino di sua madre e sul suo stesso passato. Il suo incontro con Draconis e il viaggio che l'ha condotta in presenza di Aldebaran e Kronall sono narrati nella story parallela "Il viaggio di Draconis".

## LE TAPPE SALIENTI DEL VIAGGIO

Dopo un vivace scambio di lettere fra Aldebaran e Kronall, la cortigiana tesse le sue trame per guadagnare l'ingente somma richiesta dalla guida, **1000 Drim d'oro** (il *Drim* è la valuta ufficiale del Continente). Dapprima ciruisce il potente mago **Feanor** (noto in tutta Ashura per la sua tenebrosa mascolinità), facendo leva sul suo punto debole: la stima di se e delle sue arti amatorie. Poi, accetta l'invito del famoso pirata **Syon**, per un incontro galante nella sua **Fazenda**, popolata da una banda di ragazzini. Infine, sulle orme del padre adottivo, decide di esibirsi come **lanciatrice di coltelli** girovaga. Raggranellati i soldi, conferma l'ingaggio di Kronall come guida e i due partono dall'**Oasi della Musica Perenne**.



La prima sosta ad **Aqua Nostrum**, nel **territorio di Nortgarthen**, vede Aldebaran al centro di situazioni sgradevoli e i due sono costretti a fuggire.

Raggiunto il **Picco Iridians**, Kronall viene catturato da una banda di delinquenti al servizio di **Uzakar, il Drago Nero** che è signore incontrastato del sottosuolo. Viene salvato grazie all'intercessione di Aldebaran, che convince la potente **strega Tracy** ad intervenire per liberarlo.

Nei pressi dell'**Istmo di Rauroon**, i due incontrano un gruppo di **criptologi** (studiosi di antichi siti e lingue); durante la notte uno di essi tenta di stuprare la cortigiana, la cui innegabile bellezza sembra al momento più un ostacolo che un aiuto. Aldebaran si difende, coltello alla mano, ed uccide il suo aggressore, per poi fuggire, da sola, senza attendere che Kronall si accorga di quanto accaduto.

Per nascondersi dai suoi inseguitori, entra poi in un **Tumulo**. I **Tumuli** sono costruzioni misteriose a forma di clessidra, che risalgono all'antico popolo dei **Rau**, scomparso al massimo del suo splendore, quando Ashura era giovane.

Kronall finge di collaborare con i criptologi nella caccia all'assassina e li induce ad entrare a loro volta nei tumuli. Soltanto lui ed Aldebaran ne usciranno vivi.

Dopo un burrascoso chiarimento, i due riprendono il viaggio e raggiungono i **Luoghi sacri**, dove gli antichi capi dei popoli di Ashura si riunivano a discutere pacificamente nella **Capanna del Bastone della Parola**, che è ancor oggi solida ed efficiente grazie all'umile lavoro dei due anziani Custodi di questo luogo: **Pasha e Myra**.

Dopo una breve pausa tranquilla, i due viaggiatori ripartono alla volta del **Territorio dei Paladini**, ma una nebbia improvvisa trae in inganno Kronall e i due sono costretti ad attraversare l'inquietante **Antro delle Anime di Un Tempo**, da cui riescono a stento a fuggire soltanto in virtù della magica arpa di Aldebaran e della coraggiosa caparbieta dell'avventuriero.

Nel Territorio dei Paladini altre brutte avventure attendono i due, che vengono additati come infetti e posti in segregazione dalle subdole sacerdotesse di Fair, che cospirano per sovvertire gli equilibri di potere in seno al consiglio dei Paladini. Grazie alle arti di seduzione della cortigiana, i due ottengono aiuto da **Dewyr**, il Capo dei **Mastri Allevatori** e riescono a fuggire dalla **Cittadella** per rifugiarsi dapprima presso il **Tempio**

*di Epona* e poi nella **Foresta dell'Unicorno**, dove fanno la conoscenza di **Viridiana**, la somma sacerdotessa della dea dei cavalli.

Dopo una sanguinosa battaglia, la setta dei congiurati viene sgominata, ma non la minaccia delle sacerdotesse. Aldebaran subisce una grave ferita ad una spalla e, a malincuore decide di lasciare Dewyr - con cui nel frattempo ha intrattenuto una tenera storia d'amore - per non danneggiarlo nell'esercizio della sua carica all'interno del consiglio.

Nel frattempo, Kronall, vista l'intesa della cortigiana con il paladino, teme di perdere la sua ricca fonte di reddito e decide di accettare l'ingaggio di Draconis: quando quest'ultimo lo raggiunge nella foresta in compagnia di Elisa, è costretto ad ammettere anche lei nella comitiva.

Dopo un franco chiarimento, Kronall ed Aldebaran decidono di non rescindere il contratto che li lega e la cortigiana accoglie di buon grado i nuovi viaggiatori, che in fondo rappresentano un buon diversivo che l'aiuta a sopportare i malumori della guida. Elisa non pare però condividere l'entusiasmo della cortigiana e non le cela il profondo disprezzo che prova per la sua professione.

Man mano che il viaggio prosegue, Elisa, che pure nutre un sincero affetto per Draconis, si rende conto che non le piace avere un tutore al seguito. Ribelle ed indipendente per carattere, soffre nel sentirsi limitata dalle affettuose imposizioni di Draconis, che teme l'innata propensione della giovane ad attirare pasticci su di se e su coloro che l'accompagnano.

I quattro arrivano alla **Valle dei Sogni** e fanno tappa al **Tempio dei Sogni Nuovi**. Qui fanno la conoscenza della sacerdotessa **Hashepsowe** e Kronall si lascia sedurre dalle grazie di **Shinna**, l'avvenente sacerdotessa dell'Amore. I sacerdoti convocano i viaggiatori in consiglio e chiedono loro di accettare per conto del Tempio un incarico della massima importanza: recapitare missive agli abitanti delle Oasi del Sud, per avvisarli del pericolo rappresentato dalle sacerdotesse di Fair. Questo comporta un cambiamento ed un allungamento del percorso, ma il lauto compenso promesso dai sacerdoti induce Kronall ad accettare la missione.

Riprendendo il loro cammino, i viaggiatori hanno come prima meta la città elfica di **Berethani**, dove Elisa dovrà consegnare il primo messaggio in mano al principe **Dolartu**, reggente della città.

Poco prima di raggiungere la città elfica, i quattro s'imbattono nel cadavere di un messaggero e - cosa ancor più inquietante - la vittima è stata mutilata della mano destra. Dopo un'accesa discussione, Elisa decide di informare il principe di quell'uccisione, nonostante il parere contrario di Kronall e Draconis e le perplessità di Aldebaran. La città è bellissima, ma Kronall - che non sopporta gli elfi - decide di aspettare i compagni di viaggio in una locanda. Prima però che i quattro si separino, vengono avvicinati da un tale Frillon, che si mostra fin troppo affabile, tanto da suscitare la diffidenza di Draconis, oltre che quella, fin troppo scontata, di Kronall.

Il Principe Dolartu accoglie con fiducia le spiegazioni di Elisa e pare apprezzare la franchezza dei viaggiatori, a cui concede una regale ospitalità, affermando che intende conversare in privato con ciascuno di essi. La sua consorte decide inoltre di recarsi alla locanda dove alloggia Kronall, perchè vuole tentare di fargli capire che gli elfi - al par degli uomini - non sono tutti uguali.

Mentre l'adorabile regina elfica lascia il palazzo, Aldebaran, Elisa e Draconis percepiscono una nota stonata, che li mette a disagio: gli elfi di Berethani sono in grado di leggere i pensieri di chiunque abbiano di fronte!