

# Ashura - play by chat -

---

## Sommario

I SYBLINGS.....	2
VERSO LA META.....	3
ALLA RICERCA DI PAVYR .....	4
LA TORRE ESAGONALE.....	5
FIAMME E OMBRE .....	6
LA FUGA.....	7
LA FANCIULLA DALLE GOTE D'ORO .....	8
VERSO NOIREE .....	10
LA VOCE DI UN DIO.....	12

**Capitolo Secondo** Gioco di Ruolo Play by Chat

# I SYBLINGS

---

Le tre ragazze, dopo una breve discussione, decidono di affrontare il pericolo di petto, ma con cautela. Lys avanzerà verso i due individui, di soppiatto, tentando di coglierli di sorpresa, mentre Hashepsowe e Tarana la seguiranno a distanza.

Hashepsowe tenta quindi un'incantesimo, per rischiarare la vista dell'amica.

L'incantesimo, nonostante la "cappa" antimagia che avvolge la necropoli, riesce perfettamente e Lys è ora in grado di vedere come se si trovasse alla luce del sole.

Fissando lo sguardo davanti a sé, nota un'arcata che dà su un'altra stanza, la stanza da cui provenivano le misteriose voci. Due esseri bizzarri, alti poco più di 1,20 m., dotati di corna, muso e zampe caprine e ricoperti di pelo bianco, se ne stanno rigidi a ridosso della parete, evidentemente troppo distratti per accorgersi del gruppo. I due sono armati e indossano corazze di cuoio rattoppate, il che le qualifica come sentinelle o roba simile.

Lys si appresta a mettere in atto il suo piano, ma a pochi metri dalla meta, uno dei due esseri si accorge di lei, avvertendo l'altro: non c'è tempo per discutere, dal momento che le creature hanno già estratto le loro daga affilate per punire gli intrusi.

Uno dei due tenta di fuggire verso destra, e Lys ne intuisce subito il motivo: c'è un corridoio che porta ad una stanza dalla quale provengono un insolito bagliore e diverse voci. L'essere sta cercando di chiamare il resto della tribù!

Lys glielo impedisce menando un fendente dall'alto in basso col bastone, spaccandogli il cranio. La creatura cade a faccia in giù, emettendo un sordo gorgoglio.

L'altro non si fa prendere dal panico, e tenta un'affondo verso lo stomaco della paladina, la quale riesce a deviare la lama grazie al fido bastone.

Mentre Hashepsowe si china a raccogliere la daga caduta al primo dei due, Tarana scaglia un pugnale verso l'avversario di Lys, purtroppo mancandolo.

Un'altro attacco da parte di Lys e anche la seconda creatura perde la vita, emettendo un'urlo disumano che richiama l'attenzione degli altri suoi compagni in fondo al corridoio.

Con tempestività e notevole sangue freddo, Hashepsowe si dirige lungo il corridoio agitando la torcia con faccia truce, e recitando sepolcrali litanie: l'intento è quello di intimorire i nemici che stanno per attaccare il gruppo, possibilmente mettendoli in fuga.

Il tentativo riesce, le creature spaventate corrono a tutta birra verso la stanza in fondo al corridoio, urlando frasi incomprensibili.

Ma non c'è tempo per cantare vittoria, perchè TrugnuK, lo sciamano e capo della tribù, si presenta davanti ai personaggi accompagnato da altre quattro creature caprine. TrugnuK propone una tregua, spaventato dall'effetto che Hashepsowe ha avuto sui suoi sottoposti, e si dichiara disposto a lasciare libero il passo verso l'abbazia.

I nostri eroi tentano di convincere TrugnuK e la sua tribù ad unirsi a loro per sconfiggere i Grifoni, allettandoli con l'idea di un "lauto pasto", ma lo sciamano fa subito capire che non è disposto ad aiutare in nessun modo il gruppo. Promette che quando torneranno, li lascerà passare, ma nulla più. Sembra avere paura dei Grifoni.

TrugnuK rivela però ai personaggi che uno dei suoi esploratori, Tewari, tentò di trovare il passaggio che portasse all'abbazia, ma non tornò più..

Ai nostri eroi non resta altro da fare che continuare la strada da soli, attraversando l'arcata alla loro sinistra. Nessuno può sapere quali pericoli attendono ancora tra le buie profondità della Necropoli...

## VERSO LA META

---

Partecipanti presenti: Hashepsowe, Lys

Presa la via di sinistra, il gruppo di eroi segue un corridoio che porta ad un incrocio: dopo qualche attimo di indecisione, decidono di imboccare l'uscita a nord.

Si ritrovano in un nuovo corridoio, cosparso di immondizia varia (oltre che degli onnipresenti teschi umani), ma dopo qualche minuto Tarana si irrigidisce, e avverte le altre di aver sentito qualcosa.

Hashepsowe e Lys si mettono in ascolto, e percepiscono un rumore sinistro, come di qualcosa di appiccaticcio che si sta staccando dal soffitto.

Hashepsowe decide di andare in avanscoperta e, giunta dinanzi ad un'arcata, fa capolino per osservare la nuova stanza.

La sacerdotessa per poco non sviene dal terrore: un enorme verme biancastro, lungo circa quanto tre uomini distesi, si sta cibando del cadavere di un sybling.

L'essere sembra essere sbucato dal terreno, tramite un cunicolo sotterraneo scavato da egli stesso.

Hashepsowe riferisce della creatura alle altre, consigliando vivamente di girare i tacchi e tornare indietro, ma Tarana insiste nel proseguire verso nord..

Infatti Trugnuk, il capo della tribu' dei Syblings, aveva detto di aver inviato un'esploratore che non era più tornato, e Tarana pensa proprio che si tratti della carcassa di cui la creatura larviforme si sta cibando.

A malincuore, Hashepsowe e Lys decidono di fare come la fuorilegge dice.

Le tre ragazze devono assolutamente sfruttare la loro superiorità numerica e il fattore sorpresa se vogliono sperare di avere la meglio sull'abominevole creatura, e così fanno. Si lanciano tempestivamente sull'enorme verme, sperando di finirlo subito.

Le daghe di Tarana e di Lys squarciano in profondità la carne flaccida dell'essere, che, impegnato a cibarsi, non si era minimamente accorto di loro.

Purtroppo Hashepsowe inciampa e finisce stesa a terra, perdendo la presa sulla torcia, che le rotola via dalle mani. Le tre avventuriere sono ora al buio completo.

E il mostro, nonostante le gravi ferite subite, non accenna a morire !

Con uno stridio mostruoso la larva si lancia a peso morto su Lys, agitando freneticamente le affilate mandibole, ma la paladina riesce ad evitarlo con uno scarto improvviso.

Galvanizzata dall'accaduto, la paladina affonda di nuovo la lama nel ventre appiccaticcio del mostro, che continua imperterrito a stridire e agitarsi.

Mentre Hashepsowe recupera la torcia, Tarana distrae il mostro vibrando un nuovo colpo, che egli evita grazie alle possenti mandibole.

Ormai morente, l'essere si avventa contro Tarana, che riesce a cavarsela con una ferita poco profonda al braccio.

Solo qualche secondo dopo, Lys riesce a mettere fine all'agonia della creatura colpendola alla testa, e le tre possono finalmente tirare un sospiro di sollievo.

Mentre Lys e Hashepsowe si lasciano cadere sul pavimento della stanza, esauste, Tarana cerca di guardarsi attorno.

Trova quattro strani oggetti, che porge immediatamente ad Hashepsowe : tre strane tavolette in pietra, che sembrano essere state strappate via dalla parete, probabilmente dalla veemenza del mostro, tutte e tre recanti delle frasi diverse; e un'amuleto a nove punte, il simbolo della Chiesa di Aan.

Inoltre, Tarana fa notare ad Hashepsowe che sul terreno sono presenti tre strane figure in rilievo: sembrano soli, ma ad ogni raggio corrisponde un numero (da 1 a 9). Al centro di ognuno dei soli, c'è una specie di leva, che può essere spostata in corrispondenza delle cifre. Sul soffitto c'è inoltre una botola, ma nonostante gli sforzi di Tarana, non sembra aprirsi: la botola porta sicuramente in superficie, e quindi le tre capiscono di trovarsi davanti ad un vero e proprio enigma.

Hashepsowe esamina le frasi scritte sulle tavolette, che sono:

- 1 - SIA LODATO L'UNICO DIO;
- 2- SIANO BENEDETTI GLI APOSTOLI DELL'UNICO;
- 3- CHE EGLI GUIDI LA LORO MANO NEI SECOLI..

Le tre provano in tutti i modi, spostando le lancette a casaccio, o tentando di incastrare l'amuleto al centro dei soli, ma senza risultati: la botola resta chiusa.

Alla fine, Lys suggerisce di spostare le lancette sui numeri 1, 9 e 5; il numero uno rappresenta l'unicità di Aan, il 9 corrisponde al numero degli apostoli (e delle punte di cui è composta la stella simbolo della chiesa), e il 5 al numero delle dita della mano.

Una volta spostate le lancette in corrispondenza delle tre cifre, un enorme meccanismo viene messo in funzione, e la botola si apre.

Una piacevole brezza di aria fresca fa il suo ingresso nella stanza, portando con se il tipico odore dell'uva in fermento: la botola porta alle cantine dell'Abbazia.

Le tre ragazze sono finalmente arrivate.... e gli ostacoli da superare non sono terminati.

## ALLA RICERCA DI PAVYR

---

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Lys, Sidonia

Le nostre tre avventuriere stanno per mettere piede finalmente nell'Abbazia dei Caprimulghi, quando una voce le chiama dal fondo del corridoio: e' Trevor, accompagnato da Sidonia.

Molto contrariate, le ragazze chiedono spiegazioni.

Trevor rivela di averle seguite di nascosto, e in seguito di essere tornato indietro per chiedere a Sidonia, rimasta alla Locanda, di accompagnarlo nella Necropoli per correre in aiuto del resto del gruppo.

Di fronte all'insistenza del ragazzo, la Dama ha deciso a malincuore di seguirlo.

Dopo una breve discussione, le 4 ragazze decidono di portare Trevor con loro: le altre soluzioni appaiono troppo rischiose o dispendiose in termini di tempo, e i nostri eroi non ne hanno molto a disposizione.

Issandosi al di sopra della botola, i nostri si trovano in quella che sembra una cantina, con file e file di botti accatastate l'una sull'altra.

Inoltre, sembra che qualcuno si stia avvicinando al punto dove i nostri eroi si trovano. Immediatamente decidono di nascondersi, per osservare da un posto sicuro.

La cantilena udita prima, molto poco "sacra" a dire il vero, parla di vini e liquori: è Fratello Manormh a recitarla, un monaco ubriaco fradicio, che non sa rinunciare ai piaceri del buon vino.

Hashepsowe decide di uscire allo scoperto, per sapere qualcosa di più. Il povero monaco quasi sviene dalla paura nel vederla, ma subito dopo si lascia andare a battute poco consone al suo status.

Hashepsowe mette subito in chiaro che, se egli non rivelerà a lei e i suoi compagni dove si trova Fratello Pavyr (il contatto di Tarana che deve aiutarli a trovare Wyot) andrà a spifferare tutto all'Abate.

A queste parole il frate diviene meno spavaldo, e decide di acconsentire alle richieste della sacerdotessa. Dopo pochi minuti (e molte battute poco educate da parte del monaco), il frate, che dice di chiamarsi Manormh, indica ai pg una porticina, che porta al refettorio. Prima di salire è bene che i pg trovino il modo di camuffarsi, visto che le donne non possono entrare nell'abbazia, di norma. Manormh rovista in una cassa di legno, e trova abbastanza saii per tutti i membri del gruppo. I 5 decidono che sarà Trevor (l'unico maschio) a parlare per loro. Saliti al refettorio, lo trovano colmo di avventori, è ora di cena per i monaci. Manormh spiega loro dove trovare Fratello Pavyr, che è nel laboratorio, a est del refettorio, poi li lascia. I nostri eroi sono finalmente riusciti ad entrare, ma ora devono fare i conti con un'ambiente estraneo e ostile: un minimo passo falso potrebbe rappresentare la fine per tutti loro...

## LA TORRE ESAGONALE

---

Partecipanti : Hashepsowe, Lys

I nostri eroi si accingono ad incontrare, finalmente, il famigerato Pavyr.

E' un frate atletico sulla sessantina, con profondi occhi azzurri e fronte leggermente sporgente.

Naturalmente è Tarana ad attirare per prima la sua attenzione, visto che i due sono complici in affari poco legali: il vecchio non può che sgranare gli occhi davanti alle tre affascinanti donzelle, che non si vedono molto spesso all'interno del cortile dell'abbazia.

Pavyr non sembra seguire molto i dogmi della propria fede, e infatti chiede subito una "ricompensa" per le informazioni di cui dispone... niente soldi o favori, ma bensì le attenzioni "intime" di tutte e tre le ragazze. Tarana sbotta, pronta ormai a sbudellare il vecchio impudente, ma hashepsowe la ferma, e propone a pavyr un'accordo: il frate potrà deliziarsi solo visivamente delle grazie della sacerdotessa, senza poter fare altro. Inoltre potrà partecipare alle cerimonie orgiastiche che si tengono stagionalmente nei pressi del Tempio Dei Sogni.

Proprio mentre Hashepsowe sta per slacciarsi il corpetto però, Trevor interviene, indignato per quanto sta succedendo, minacciando Pavyr di far interrompere le trattative tra lui e Wyot (quando ritornerà in libertà) sul contrabbando di merci illegali se non la smette con le sue proposte indecenti.

Il frate ci riflette su, e decide di lasciar stare, meglio mantenere buoni i rapporti con un pezzo grosso della malavita come Wyot.

Decide così di sputare tutto ciò che sa.

I Grifoni sono rinchiusi in una Torre proprio dietro la Cattedrale, di solito adibita a biblioteca. L'accesso è stato negato a tutti i Fratelli, persino l'Abate non può mettervi piede.

Come se non bastasse, la Torre è sorvegliata giorno e notte, quindi i nostri dovranno escogitare qualcosa per entrare.

Dopo una breve discussione, si opta per la scalata.

Sidonia e Trevor rimangono nei paraggi della Cattedrale per sorvegliare la situazione, mentre Lys, Hashepsowe e Tarana formano il nucleo "operativo"; Lys si offre volontaria per scalare la Torre, impresa per nulla facile.

Infatti i nostri non hanno una corda, visto che hanno dovuto abbandonare l'equipaggiamento in favore di un più credibile travestimento, ed inoltre la superficie della Torre è liscia e quasi priva di appigli.

Tuttavia, Hash interviene mettendo le sue arti magiche a servizio dell'amica.

La sua cantilena (sussurrata) si innalza nella notte scura e silenziosa: l'invocazione ha effetto, dopo molti sforzi e anche un pò di fortuna. Il Signore Dei Venti risponde alle preghiere, e Lys avverte una potente corrente d'aria sotto i piedi, che le allevia le fatiche della scalata.

Nonostante questo, la coraggiosa paladina dovrà faticare molto prima di raggiungere la cima e lasciarsi cadere finalmente all'interno della finestra che dà sull'ultimo piano della Torre.

Ancora stordita per lo sforzo, non ha il tempo di guardarsi attorno che ecco apparire un Grifone, il quale entra in una porta in fondo al corridoio.

Lys ha ora via libera. Tre porte davanti a lei, e si accinge subito a poggiare l'orecchio sulla prima nella speranza di udire qualcosa, ma invano.

Di nuovo il rumore di passi regolari la fanno sussultare, qualcuno si sta avvicinando!

Prova ad aprire tutte le porte in cerca di una via di fuga, ma sono tutte chiuse a chiave.

Nel frattempo, il Grifone fa di nuovo la sua comparsa, cogliendola di sorpresa: per fortuna la paladina è ancora sotto le mentite spoglie di un monaco, ma questo non le assicura di poter ingannare la sentinella.

Quando il Grifone le chiede spiegazioni in merito alla sua presenza, lei gli risponde che il Cardinale l'ha autorizzata a portare delle erbe curative al prigioniero, per evitare che morisse prima del tempo.

Per sua immensa fortuna, l'uomo ci casca in pieno, ma l'avverte che resterà fuori la porta, e che non dovrà metterci troppo.

Lys entra così nella stanza dove Wyot, svenuto, giace in un'angolo sorretto per le braccia da pesanti catene. Dopo averlo fatto rinvenire, cerca di elaborare un piano per farlo evadere.

Wyot simula un'aggressione ai danni della paladina, la guardia interviene e Lys la colpisce a tradimento col bastone sul cranio.

Il Grifone cade a peso morto, e il mazzo di chiavi in suo possesso passano nelle mani di Lys, che le usa per liberare il fuorilegge.

Ora i nostri dovranno trovare a tutti i costi un modo per uscire, anche perchè molto presto altri Grifoni accorreranno nei pressi...

## FIAMME E OMBRE

---

Partecipanti Presenti: Lys, Hashepsowe, Sidonia

Mentre Lys e Wyot tentano di uscire dalla torre, Sidonia e Trevor, rimasti a controllare la zona, notano dei bagliori rossastri nell'area della Cattedrale.

Urla e frastuoni cominciano a propagarsi per tutta l'abbazia: la Cattedrale sta bruciando.

Atterrita, Sidonia afferra Trevor per la mano e insieme escono dal laboratorio alchemico di Fratello Pavyr. Nel frattempo, anche Hashepsowe e Tarana, che si trovavano ai piedi della Torre Esagonale, si accorgono dell'accaduto.

Oltre alle fiamme, le due ragazze notano alcune piccole ombre che scivolano fuori dai loro nascondigli, per poi aggredire i sacerdoti che fuggono in preda al panico.

Tarana teme che possa trattarsi dei Syblyngs, che i nostri eroi hanno già incontrato nella Necropoli sottostante l'Abbazia.

Hashepsowe invia subito un messaggio mentale a Sidonia, indicandole il punto esatto dove trovarle.

La Dama riceve il messaggio e raggiunge le due donne, ma la situazione si fa preoccupante per i nostri eroi. L'abbazia è un campo di battaglia, i Syblyngs stanno massacrando i frati, divorandone le interiora.

La scena è raccapricciante. Sembra come se L'Averno avesse vomitato tutto d'un tratto i suoi orrori sul mondo. Un luogo santo come L'Abbazia viene ben presto lordato del sangue e delle bianche ossa dei cadaveri.

Presto le creature arriveranno al nascondiglio del gruppo, ma Hashepsowe ha un'idea: usare la magia. Evocare le Grandi Aquile per farsi portare in salvo, grazie anche all'aiuto di Sidonia, la cui magia è egualmente potente.

Intanto, Lys e Wyot fanno capolino dalla scala che porta al Terzo piano della torre.

Sembra un dormitorio. E' vuoto, ad eccezione di un Grifone seduto sul proprio giaciglio, intento ad allacciarsi i ganci dell'armatura.

Lys tira il cappuccio sopra la testa e decide di provare ad ingannare la guardia.

Al Grifone riferisce di essere stata aggredita dal prigioniero, e che una delle guardie sta ancora combattendo con lui.

Il Grifone mangia la foglia: impugna la sua spada e corre verso la scala, ma non appena si volta, la paladina lo colpisce forte sulla nuca col proprio bastone.

Il colpo non è vibrato perfettamente, e la guardia risulta soltanto ferita.

Prima che Lys possa reagire, il Grifone si volta e assale la paladina..

Ai piedi della Torre, dopo mille sforzi, le due sacerdotesse sono riuscite ad invocare le Aquile. Sfinita e a corto di energie, Hashepsowe ingoia il liquido contenuto nella pozione di guarigione donatale da Tarana, per recuperare le forze.

Diverse ombre alate, ognuna ampia come cinque uomini, offuscano il bagliore delle fiamme. Le Aquile sono giunte.

Esse planano dolcemente nel luogo dove si trovano i nostri eroi, e la Grande Aquila D'argento china il capo di fronte ad Hashepsowe, che le comanda di portarli in salvo tutti.

Il peggio sembra passato, ma i nostri eroi devono ancora recuperare Lys e Wyot all'interno della Torre..

## LA FUGA

---

Partecipanti Presenti: Lys, Hashepsowe

Mentre Hashepsowe e gli altri saltano in groppa alle Grandi Aquile, Lys deve vedersela col Grifone.

Questi combattenti, addestrati in seno ai templi Sacri della Chiesa dei 9, sono guerrieri temibilissimi. Dopo alcuni scontri però, la Paladina riesce a ferire il suo avversario, che nonostante tutto continua ad attaccare.

Wyt, malgrado il suo pessimo stato fisico, si getta a testa bassa verso il Grifone, colpendolo alla schiena e scaraventandolo a terra. I due iniziano a lottare selvaggiamente, e Lys ode una voce provenire dall'esterno della torre: Hashepsowe, la sua amica, la sta chiamando.

Ma la paladina non lascia solo il compagno, tenendo fede ai suoi nobili ideali, decide di gettarsi nella mischia per aiutarlo e ignora l'avvertimento della sacerdotessa.

Nel frattempo, Hashepsowe e gli altri sono preoccupati. Temono che Lys e Wyot non abbiano udito il loro richiamo, per cui Hashepsowe comanda alle Aquile di portarli alla finestra del Terzo piano della Torre e di lasciarli li'.

Le Aquile obbediscono, ma avvertono la sacerdotessa che il loro tempo è limitato: se i nostri eroi tarderanno, i nobili rapaci se ne andranno senza di loro.

Scesa la scala e giunti al secondo piano, i nostri scorgono Lts e Wyot impegnati a combattere col Grifone, che ormai è sopraffatto. Ma non è tutto: altri due Grifoni infatti stanno per colpire i due alle spalle.

Proprio mentre Hashepsowe, Tarana e Trevor si stanno per lanciare in soccorso dei compagni, dalla scalinata che porta al piano inferiore (il primo) schizza fuori un nugolo di Syblyngs. Le bestiacce hanno ancora in mano e tra i denti pezzi di carne strappati dai cadaveri dei loro avversari. Sembrano non finire mai...

Hashepsowe urla ai suoi di ritirarsi, ma è troppo tardi: il mare di bestiacce si riversa per tutto il piano, impegnando subito i nostri in un duro combattimento. I grifoni rimanenti battono in ritirata, ma vengono travolti dalle creature caprine.

I nostri se la cavano come possono, riportando lievi ferite, ma Trevor viene colpito duramente e cade a terra, in fin di vita.

Ebbri dalla foga della battaglia, gli altri non se ne accorgono nemmeno, ma Hashepsowe si avvicina immediatamente al ragazzo caduto e effettua un potente rito curativo. Il rito non riesce in pieno, ma almeno salva la vita a Trevor..

La situazione si mette male per i nostri eroi, il tempo passa e altri syblyngs stanno per far irruzione nella torre.

Hashepsowe chiama le Aquile urlando loro di portarsi nei pressi delle finestre del secondo piano, poi grida ai suoi compagni di seguirla: non è più il caso di giocare agli eroi... meglio ritirarsi.

In quel mentre, una potente luce sorge dal pavimento: la luce cresce di intensità, e prende la forma di una stella a 9 punte.

La luce diviene elettricità, l'elettricità fuoco. Molti Syblyngs muoiono carbonizzati, altri scappano in preda al panico.

E' il diversivo che serviva ai nostri per poter fuggire.

Mentre corrono verso la finestra, gli avventurieri scorgono il cardinale, ritto in cima alla scalinata che porta al piano superiore.

E' stato lui ad operare il miracolo, non ci sono dubbi.

Lys urla all'uomo di seguirli e di salvarsi, ma egli non ne vuole sapere.

Anzi, minaccia gli avventurieri, dicendo loro che se non fosse stato per la minaccia dei syblyngs, adesso sarebbero loro quelli ad essere ridotti in cenere.

L'ultima immagine che i nostri eroi vedono è quella della torre che crolla, avvolta dalle fiamme....

Poi la stanchezza e lo shock hanno la meglio su di loro, e cadono svenuti, mentre le Aquile si librano nel cielo nero della notte.

I nostri si risvegliano al centro di una radura circondata da abeti. E' ancora notte.

Ma le Aquile non ci sono più...

## LA FANCIULLA DALLE GOTE D'ORO

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Lys, Sidonia

Prima di guardarsi attorno e decidere il da farsi, i nostri eroi si sincerano delle condizioni di Trevor.

Dopo una rapida occhiata, Hashepsowe capisce che il ragazzo giace in uno stato molto simile alla morte, anche se non è ancora in balia della Nera Signora.

La magia non può più far nulla per lui: dovrà uscirne con le sole proprie forze.

Wyot, sapute le brutte nuove, si lascia cadere a terra, gli occhi sbarrati e le spalle tremanti.



Lys, fremente di rabbia, ammonisce Hashepsowe, che non avrebbe dovuto portare con sé il ragazzo nella torre.

La sacerdotessa è affranta dal dolore come tutti, ma la colpa non è sua, perché Trevor stesso ha deciso di sua volontà di accompagnarli, e nessuno gli avrebbe fatto cambiare idea.

Lys decide di allontanarsi per smaltire la tensione accumulata, e si dirige verso una macchia di abeti a est della radura.

Non appena la luce della luna viene oscurata dagli alberi però, Lys avverte una voce di donna.

La voce sembra ridere, una risata cristallina, e solenne al tempo stesso.

La paladina intima alla sconosciuta di venire allo scoperto, per poi accorgersi che la ragazza è già dietro di lei. È seduta con la schiena appoggiata al tronco di un grosso abete.

Ha i capelli lunghi e neri, gli occhi azzurro pallido, e le gote di un piacevole colore dorato.

Accanto a lei, una pantera bianca brontola sommessamente, mentre un cane, bianco anch'esso, annusa l'erba attorno ai piedi della fanciulla.

Un'aquila dal piumaggio dorato, appollaiata su un ramo appena sopra il capo della fanciulla, volge lo sguardo verso ovest, verso l'abbazia in fiamme, i cui caldi bagliori lambiscono tutt'ora la porzione di cielo circostante.

La ragazza sembra conoscere già il nome della paladina, e le chiede di poter parlare con i suoi compagni.

Lys tenta di saperne di più sul conto della misteriosa figura, ma questa sembra esprimersi tramite frasi sibilline.

Sicura del fatto che la fanciulla non nuocerà ai suoi compagni, Lys torna alla radura e dice loro quanto ha visto.

Hashepsowe e Lys giungono alla stessa conclusione: vista la presenza dei tre animali simbolo dell'unico Dio, è evidente che la ragazza dev'essere un suo emissario. Uno spirito, probabilmente.

Forse, essi pensano, la fanciulla potrebbe guarire Trevor dal suo stato attuale.

Ma Wyot, quasi impazzito dal dolore per le condizioni del ragazzo che considera come un figlio, si rifiuta di accompagnare le ragazze.

E si rifiuta persino di acconsentire loro di trasportare Trevor dalla donna. Il fuorilegge non si fida della ragazza, e inoltre accusa Lys, Hashepsowe e Sidonia di non averlo lasciato a casa.

Dopo un furioso battibecco con Hashepsowe e Lys, il contrabbandiere si abbandona ad un pianto convulso. Hashepsowe si allontana assieme a Sidonia e Tarana per parlare di persona alla misteriosa fanciulla, mentre Lys resta al campo e cerca di consolare Wyot, oltre a badare alle condizioni di Trevor.

Ma nonostante le domande di Hashepsowe, la fanciulla risponde con frasi apparentemente senza senso: accusa le donne di aver distrutto la sua casa; le accusa di aver commesso peccati per il solo fatto di esistere, di provenire da una terra maledetta che ora non esiste più, sprofondata nello spazio a causa di un terribile cataclisma.

A nulla valgono le proteste di Hashepsowe e la collana d'argento che la sacerdotessa le offre come pegno: le ultime parole della fanciulla prima di scomparire sono "avete peccato e dovete espiare. Sarete voi stessi ad uccidervi".

In seguito, Hashepsowe e Sianna tentano, grazie alle arti divinatorie, di decifrare le profezie della ragazza.

Ciò che riescono a scoprire è solo che una prova li attende, la prova della vita...

# VERSO NOIREE

---

Partecipanti Presenti: Sidonia, Hashepsowe (23/2); Hashepsowe, Lys, Drakos (2/3)

Dopo un meritato riposo, i nostri si accingono a discutere sul da farsi.

Constatato che non ci sono villaggi nelle vicinanze, il gruppo opta per la soluzione più logica, ma anche più rischiosa: dirigersi verso Noireè, entrando da Nord per evitare i Grifoni che pattugliano ormai tutte le entrate principali ad Est e Ovest, e portare Trevor dai frati dell'Ordine di Xavier per una pronta guarigione. Intanto, Sidonia e Hashepsowe discutono tra loro a proposito del sogno fatto la notte precedente. Sembra infatti che le due sacerdotesse abbiano avuto la stessa identica visione, per cui decidono di officiare un rito di Interpretazione Dei Sogni per saperne di più.

Scoprono poco di nuovo; la visione conferma che Aan l'onnipotente è adirato con loro, che presto dovranno affrontare una prova, e che questa prova non va affrontata, ma vissuta.

Ancora più confusi di prima, i nostri eroi iniziano ad incamminarsi verso il bosco.

Fatti pochi passi però, una strana figura si para sulla loro strada.

E' un individuo gigantesco, coperto da capo a piedi da uno spesso mantello nero, e con accanto un'enorme spada dalla lama larga.

Il guerriero sembra riposare, appoggiato al tronco di un'albero al lato del sentiero, ma poi fissa i suoi bizzarri occhi dal riflesso dorato verso il gruppetto.

E' Hashepsowe ad avvicinare per prima il misterioso personaggio, chiedendogli notizie di Noireè.

L'uomo risponde con tono pacato e tranquillo, ma sembra rimanere indifferente alle sorti del gruppo, che in compenso mostra una profonda diffidenza verso di lui. Accenna a qualcosa a proposito della diffidenza dei cittadini di Noireè verso i forestieri.

Poi Wyot, squadrandolo bene, suggerisce ai suoi compagni di chiedere all'uomo se vuole unirsi al gruppo. E' ovvio che un guerriero di tale mole e che è riuscito ad arrivare da solo sino a lì, dev'essere eccezionalmente abile, e quindi può essere molto utile al gruppo, tuttora braccato dall'Inquisizione.

Da parte sua l'uomo dal mantello nero acconsente, ma senza troppo entusiasmo, ad unirsi al gruppo nel viaggio verso la cittadina di Noireè.

L'uomo dice di chiamarsi Drakos. Dopo le dovute presentazioni, il gruppo riprende il cammino.

Passano le ore, ma la città non si vede.... i personaggi attraversano radure, boschetti, ma il paesaggio sembra ripetersi ciclicamente.

Così Hashepsowe decide di ricorrere alla magia dei Luoghi, e scopre che un potente sortilegio è all'opera attorno a loro, un incanto talmente potente da scoraggiare persino lo stregone più abile.

Al suono della parola "magia", Drakos emette un grugnito di disapprovazione e Wyot comincia a disperare. Quando il fuorilegge inizia a parlare di destino e morte certa, Hashepsowe capisce che quello che ha davanti non è più lo stesso uomo che li aveva aiutati e incoraggiati durante la permanenza a Noireè.

Lys e Tarana partono in avanscoperta nel bosco, sperando di trovare qualche indizio, ma la loro sortita non fa che confermare i loro peggiori presentimenti: Lys contatta telepaticamente il suo falco, unendo i suoi sensi a quelli del rapace.

Ciò che la paladina "vede" attraverso gli occhi dell'animale la sconvolge: nonostante stia sorvolando il punto esatto dove si trova il gruppo, esso non è visibile. Anche la conformazione del bosco sembra diversa da quella che Lys aveva osservato un attimo prima, quando era con gli altri.

C'è solo una spiegazione, i nostri sono entrati in una specie di microcosmo che esiste soltanto per loro... un labirinto senza uscita, che li tiene in gabbia.

Hashepsowe propone una soluzione estrema: tentare di entrare in contatto con L'Unico Dio, Aan, con tutte le conseguenze che questo potrebbe comportare, per scoprire il perchè di tanta ostilità nei loro riguardi.

Lys è d'accordo, ma prima vorrebbe provare a salvare Trevor dal suo oblio, chiedendo aiuto ad Hash per riuscire ad entrare nell'anima del ragazzo. La paladina infatti sembra la persona più adatta a tale compito, visto il profondo affetto che la lega a Trevor.

Wytot però si intromette con astio, insistendo sul fatto che, a suo parere, non c'è più nulla da fare se non aspettare la morte inevitabile.

Lys spazientita, gli risponde in bruschi toni accusandolo di essere un disfattista e un ingrato.

Wytot, ormai al limite della sanità mentale, lo colpisce con un poderoso manrovescio.

La paladina perde la pazienza, e solo gli sforzi congiunti di Hash e del nuovo arrivato Drakos (che dimostra così di avere a cuore le sorti del gruppo), le impediscono di aggredire il fuorilegge.

Tarana ammonisce duramente Wytot, ordinandogli di lasciare il gruppo, ordine che il fuorilegge accetta di buon grado, dopo aver sputato a terra con fare sprezzante.

Calmati gli animi, i rimasti decidono di tentare di salvare Trevor. Lys entrerà nell'anima del ragazzo, Hash cercherà di proteggerla dallo shock che potrebbe derivarne utilizzando il Cristallo Del Deserto.

La paladina si concentra, e poco dopo il suo spirito si unifica con quello del fanciullo.

Si ritrova in uno splendido giardino ricco di statue di marmo.

Trevor è seduto su una panca, osserva due cigni amoreggiare in mezzo ad un piccolo stagno, e quando si accorge della presenza di Lys, le corre incontro e la stringe forte a sé.

I due hanno molto da raccontarsi, e Trevor più della paladina sicuramente.

Le racconta di una strana donna bionda, la quale avrebbe allontanato definitivamente il suo spirito dal corpo se solo lui avesse voluto. E di uno strano vecchio, storpio e coperto di pustole, il quale non faceva altro che ripetere che "Hashepsowe è l'araldo della distruzione".

Lys però al momento è più interessata alla salvezza di Trevor, e gli chiede di tornare.

Proprio in quel momento però, il vecchio misterioso fa la sua comparsa, e inizia ad accusare la paladina.

La ammonisce, rivelandole che i suoi compagni, e cioè Hashepsowe L'araldo della distruzione, l'uomo dagli occhi di drago e la dama del Tomo di Karanda, non sono altro che creature del male, sopravvissuti per miracolo dalla catastrofe occorsa alla loro terra di origine, e che lei, Lys, la paladina di Ashura, fedele ad Aan l'onnipotente, deve ucciderli.

Non c'è altra scelta, essi devono morire, il loro posto non è su Ashura, dove potrebbero corrompere le menti grazie alla loro perversa religione.

Lys, disperata, tenta di parlamentare col vecchio, per cercare una soluzione alternativa, ma egli è irremovibile.

La paladina, straziata da una lotta interiore tra quelli che sono i suoi doveri di donna di fede e l'affetto provato verso i suoi compagni, decide di non credere alle parole del vecchio. Giudicherà le azioni dei suoi amici quando queste verranno compiute e non prima.

Il vecchio la lascia, non prima di averle lanciato una terribile condanna: anche Lys, assieme ai tre sacrileghi, perirà nel peggiore dei modi, e la sua anima sarà dannata in eterno. Detto ciò la lascia con l'immagine di ciò che l'aspetta: immagine che non resta impressa nella mente della paladina, che si risveglia accanto a Trevor come se fosse appena uscita da un lungo torpore.

Il ragazzo è d'accordo con Lys nel non credere alle parole del vecchio, e promette alla paladina che, semmai i loro compagni si riveleranno davvero per agenti del male, fuggerà.

Dopodichè Lys esce dalla trance, e il suo primo pensiero è per Trevor: la paladina chiede ad Hash di controllare lo stato di salute del ragazzo.

La sacerdotessa si avvicina al fanciullo, e scopre con piacere che il suo spirito è di nuovo sano: al suo corpo basterà qualche giorno di riposo per guarire.

La sacerdotessa intona un canto di ringraziamento alla sua dea Larawen, ma non sa ancora delle parole che il vecchio ha rivolto a Lys.

Il futuro è sempre più confuso per i personaggi, ma nonostante ciò sembra ripetersi, come un serpente che insista nel mordersi la coda..

## LA VOCE DI UN DIO..

---

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Sidonia, Drakos, Lys

Dopo aver ringraziato gli dei, Hashepsowe si avvicina a Tarana per consolarla.

Il volto della fuorilegge è contratto dal dolore e dalla disperazione, ed è evidente quanto ella tenga molto alla figura di Wyot, anche se evita di mostrarlo agli altri.

Nonostante le rassicurazioni della Sacerdotessa infatti,

Tarana non pensa che Wyot possa tornare ad essere quello di una volta, e sentendosi colpevole per la sua dipartita, decide di andare a cercarlo.

Drakos e Lys rimangono con Hash e Sidonia, per proteggere loro e Trevor, il quale, anche se fuori pericolo di vita, giace ancora in stato di incoscienza.

Nel frattempo Lys racconta ai suoi amici della visione avuta poco prima, quando il suo spirito era in unione con quello di Trevor. I punti oscuri rimangono ancora molti, così le due sacerdotesse decidono di unire le loro forze per contattare Aan in persona, e ottenere da lui spiegazioni.

Viene tracciato un cerchio magico, che terrà lontano gli spiriti malevoli dal luogo dove il rito verrà officiato.

Sidonia prende la mano di Hashepsowe nella sua, e insieme, iniziano a concentrarsi, per far sì che la loro anima si stacchi dall'involucro fisico.

Sarà il dio stesso a scegliere quale delle due sacerdotesse sopporterà meglio la sua essenza.

Dopo tre ore di cantilene, Aan finalmente si manifesta nel corpo di Sidonia: lo sforzo è immane, e Hashepsowe tenta di sostenere spiritualmente l'amica come può.

Il corpo della Dama Del Tomo è percorso da violenti tremiti, i suoi muscoli sono tesi fino quasi a rompersi, il suo cuore batte all'impazzata, ma per fortuna riesce a resistere, e dopo qualche attimo di silenzio, i quattro avventurieri possono udire la voce del Dio.

Che suona come mille voci, mille arpe, mille trombe.

Allora Hashepsowe, dopo essere caduta in ginocchio intimorita dalla presenza del dio, invia a lui una supplica: cosa possono fare per placare la sua ira? E per quale motivo Esso è adirato con il gruppo?

Ma le parole di Aan sono colme di glaciale disprezzo:

"Tu non appartieni al mio culto, donna, dunque perchè ti rivolgi a me con tale deferenza? "

Ed aggiunge che il solo fatto di trovarsi qui in questa terra che a loro non appartiene, è sinonimo di offesa verso di Lui.

E che l'unico modo per espriare è attraversare il bosco, attraversare le insidie della vita... e uscirne indenni, purificati nel corpo e nell'anima.. oppure incontrare la giusta punizione, la morte.

Detto ciò, il Dio torna nei Reami Celesti lasciando il corpo ormai stremato di Sidonia, che si accascia al suolo.

Ma prima che i tre possano discutere sull'accaduto, alcuni cavalieri compaiono alla fine del sentiero. Hashepsowe e Lys decidono di nascondersi, portando con se Trevor e Sidonia, mentre Drakos resta coraggiosamente al centro del sentiero, per distrarre i cavalieri e dare il tempo ai suoi amici di nascondersi meglio.

I tre sembrano mercenari, e uno di loro mostra subito cattive intenzioni: infatti sembra che ci sia una taglia sulla testa di Drakos, soprannominato "Occhi Di Drago", emessa dagli Inquisitori stessi.

Ma prima che i tre possano soltanto scendere da cavallo, Drakos pianta due coltelli nelle loro gole, scagliandoli con un'unico movimento fluido.

Uno è già cadavere prima di toccare terra, l'altro invece si accascia al suolo premendosi la mano sul petto per arrestare la perdita di sangue.

Drakos approfitta di nuovo della situazione e infligge il colpo di grazia al ferito col suo spadone, perforandogli il ventre e mettendo fine alla sua agonia.

Il terzo uomo, intimorito dalla velocità d'azione e dall'abilità del guerriero, decide di fuggire, non prima di averlo minacciato.

Drakos dimostra così di essere ben più che un semplice compagno di viaggio, e visti gli ultimi avvenimenti, è proprio una gran fortuna per il gruppo...



Attenzione norme di copyright©

Nessun materiale di proprieta' esclusiva dei Siti, [www.oasiashura.net](http://www.oasiashura.net) e [www.dragonisland.it](http://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.

