

Ashura - play by chat -

Sommario

RIVELAZIONI.....	2
VERSO NOIREE' (finalmente).....	3
NUOVE COMPAGNIE.....	5
PROFEZIE E DIPARTITE.....	6
OGNUN PER SE' ...	8
"AIUTO DALL'ALTO"	10

Capitolo Terzo Gioco di Ruolo Play by Chat

Rivelazioni

PARTECIPANTI PRESENTI: Hashepsowe, Drakos, Lys

Passato il pericolo, Lys e Hash decidono di uscire dal loro nascondiglio, congratulandosi con Drakos per il suo sangue freddo e la tremenda efficienza dimostrata in battaglia. Poi, preoccupati per la sorte di Tarana e di Wyot, i nostri esplorano il terreno circostante alla ricerca di tracce. Ne trovano, ma queste sembrano sparire sempre di più ogni minuto che passa: altro indizio della potente magia all'opera.

Il cielo inizia a scurirsi, ed è tempo di accamparsi, ma non prima di aver procurato un pò d'acqua e del cibo. Mentre Drakos abbatte un'albero grazie ai colpi del suo potente spadone, ricavandone legna per il fuoco, Lys tenta di cacciare della selvaggina, ma senza risultati. Anche gli animali sembrano mancare da questo luogo. Disperata, Hashepsowe tenta di mettersi in contatto con gli dei, ma nemmeno questo funziona, e inoltre, mentre la sacerdotessa intona i suoi canti, il vecchio storpio fa di nuovo visita ai personaggi. Percependo una minaccia, Drakos si lancia verso di lui per colpirlo, mentre Hashepsowe tenta di scacciarlo con una magia di esorcismo, ma nessuna delle due azioni ha successo: il vecchio sembra infatti non esistere in quel luogo, è una specie di illusione anche lui, come tutto ciò che circonda i personaggi.

Il vecchio continua a minacciare e a tormentare il gruppo, ma gli eroi non lo ascoltano. Piuttosto salgono in groppa ai due cavalli (proprietà dei mercenari morti) e galoppano a tutta birra per risalire il sentiero. Ma dopo qualche minuto si ritrovano al punto di partenza.

Presi dallo sconforto, decidono di cercare almeno una fonte per rinfrescarsi con un pò d'acqua. Inaspettatamente, i cavalli trovano una piccola sorgente, che zampillando da una roccia, nera come l'ebano e percorsa da striature rosso sangue, forma un piccolo torrentello. Incuriosita dallo strano minerale, Hashepsowe decide di avvicinarsi per osservare meglio.

In quel momento, una donna dai capelli rossi appare nel bel mezzo del torrentello. Ella sembra piangere, bagnandosi il viso con l'acqua per lavare le lacrime.

Dopo la diffidenza iniziale, la sacerdotessa capisce che la donna non vuole far loro del male: piange e si lamenta, parlando del suo sposo, che la uccise.

I personaggi dialogano con la donna, scoprendo in lei un'anima benevola e sofferente. E la donna mette a conoscenza i personaggi di cose che non avrebbero mai pensato.

Infatti, nessun dio è adirato con il gruppo, anche se è ovvio che la Chiesa dei 9 non vede di buon occhio alcuni elementi della compagnia per ovvie ragioni (la religione professata da hash e sidonia, il sangue misto di drakos).

Il vero nemico dei personaggi è lo sposo della donna (che dice di chiamarsi Lhyanne), un mago appartenente ad una nobile famiglia di Nortgarthen.

Il mago in questione è vittima di una maledizione particolare: non può avere figli. Egli provò in tutti i modi a risolvere questo problema, grazie alla magia, e chiamando a sè le potenze degli Inferi... ma nulla servì allo scopo.

Il mago impazzì, anche a causa dei suoi contatti con esseri immondi, perchè senza un diretto discendente a cui tramandare la sua magia, questa sarebbe presto o tardi sparita nel nulla con lui.

Accecato dalla rabbia e dal dolore uccise la sua sposa Lhyanne, ma non rinunciò alla ricerca di un modo per sconfiggere la maledizione.

Ed egli da quel giorno non fa altro che catturare e uccidere creature di altri piani di esistenza per studiarne l'anatomia e trovare così un rimedio al suo male..

Per questi stessi motivi sta dando la caccia ai nostri eroi, in questo caso intrappolandoli in un'illusione, per far sì che muoiano di stenti.

Tutta la foresta infatti è stata creata dalla sua magia, e i corpi dei personaggi non si sono mai mossi dalla radura... tutto ciò che stanno vivendo, è solo un prodotto della magia dello stregone pazzo.

Ma Lhyanne, la sua amata, rimane nei suoi pensieri nonostante egli l'abbia uccisa... ed è per questo motivo che ora si trova qui.

Dopo aver narrato la storia e aver inteso che i personaggi sono solo poveri innocenti incappati in qualcosa di terribile, decide di aiutarli, cercando di deconcentrare il mago.

Chiede ai personaggi di fare una cosa per lei: uccidere il suo sposo.

Il gruppo promette alla donna di portare a compimento la sua richiesta, e, qualche secondo dopo, tutta la foresta inizia a sgretolarsi.

I personaggi si ritrovano nella radura dove le Grandi Aquile evocate da Hashepsowe li avevano lasciati. A sud, le fiamme che circondano l'abbazia ardono ancora... ciò vuol dire che solo pochi minuti sono trascorsi nel mondo reale, mentre i personaggi viaggiavano nel loro mondo illusorio.

Notano con piacere che Tarana e Wyot sono lì accanto a loro (e altrettanto frastornati).

Un abbraccio tra Lys e il fuorilegge mette fine alle recenti ostilità.

Wyot sembra tornato quello di un tempo...

E' ora di separarsi: i nostri devono raggiungere lo stregone a Nortgarthen, per se' stessi ma anche per la promessa fatta a Lhyanne.

Wyot insiste per venire con loro, anche per sdebitarsi, oltre che per affetto e riconoscenza.

Tarana rimarrà alla locanda con Trevor, che non è ancora in buona salute.

I nostri decidono così di riposarsi alla Locanda Dei Tre Principi, per poi partire l'indomani all'alba alla volta della Città Santa.

VERSO NOIREE' (finalmente)

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Drakos, Sidonia

Dopo un lungo sonno ristoratore, i nostri si risvegliano alle prime luci dell'alba e, consumata una colazione frugale a base di frutti di bosco partono alla volta di Noireè, dove potranno rifornirsi di viveri ed equipaggiamento necessari per affrontare il lungo viaggio verso Nortgarthen.

Durante le poche ore di viaggio, c'è anche tempo per rilassarsi, ricordando gli ultimi terribili avvenimenti, e godendo del fatto di esserne usciti vivi.

C'è anche tempo per le confessioni e le scuse, per parole tenute nascoste fino a poc'anzi e per complimenti inaspettati.

Giunti in vista delle mura di Noireè, gli avventurieri iniziano a stabilire un piano per entrare. Kieran, un losco figuro (dall'odore ancor meno raccomandabile dell'aspetto) compagno di scorriere di Wyot, avverte i nostri eroi di un grande pericolo..

Pare infatti che il paese sia colmo di Grifoni, anche per via del recente assalto all'Abbazia. L'armata dei syblyngs è stata annientata dall'Inquisizione, ma i Bianchi Guerrieri sono rimasti nei pressi di Noireè per investigare ulteriormente e per presiedere alla cerimonia che si terrà l'indomani per commemorare i defunti. Secondo Hashepsowe, quello potrebbe essere il momento migliore per penetrare di nascosto nella cittadina e raggiungere non visti la Locanda Dei Tre Principi.

Pare inoltre che Dom Venarios Il Lanciere, uno dei massimi elementi dell'Inquisizione, stia cercando l'uomo che ha ucciso recentemente suo fratello, Virgil.

Con grande sorpresa di tutti i presenti, Drakos dichiara di essere lui l'artefice dell'omicidio.

Drakos rivela infatti di essere un mezzo - drago, una creatura solo parzialmente umana, e per questo scansata da tutti.

Fu cacciato da Noireè, e perseguitato dai Grifoni: durante uno scontro con questi ultimi, uccise Virgil, il fratello di Venarios.

Sembra proprio che un'altro nome si sia aggiunto alla già lunga lista dei nemici dei nostri eroi.

Kieran però consiglia agli eroi di fare particolare attenzione riguardo a Venarios. E' un'uomo molto potente, dalle mille risorse, influente come pochi all'interno della Chiesa dei Nove, e come se non bastasse, altrettanto spietato.

Dopo aver salutato Kieran, i nostri decidono di passare il giorno in un posto sicuro e abbastanza lontano dal paese.

Aspetteranno la notte di domani, quando le fiamme della pira funeraria commemorativa saranno piu' alte, e solo allora entreranno dalle mura nord, dove Tarana conosce un passaggio.

La stessa Tarana conduce gli eroi all'interno di quella che sembra una grotta naturale, ma che in realtà si rivela essere una cripta.

Essa si trova nella regione accanto al bosco di Noireè, una zona brulla e ricca di minerali nerastri, secondo la leggenda lacrime dei giganti che vivevano un tempo in queste terre.

La cripta sembra proprio contenere le spoglie di uno di questi mitici esseri, ma finora Tarana l'ha utilizzata come magazzino per le sue merci di contrabbando.

Drakos, preso da irrefrenabile curiosità, sposta la grande pietra tonda che blocca il passaggio ai livelli inferiori del mausoleo.

Wyot e Hashepsowe decidono di seguirlo, attratti anche loro dal mistero che potrebbe celarsi in fondo al cunicolo.

Tarana, per sua natura molto superstiziosa, decide di non seguirli e di rimanere con Trevor in superficie.

I tre decidono quindi di seguire il cunicolo, stretto ma alto, sino a che scende leggermente verso il basso, proseguendo in profondità sino ad arrestarsi di fronte ad un'enorme portone di bronzo a due ante.

Il portone reca alcune scritte che nessuno dei tre sembra riuscire a decifrare, e due enormi incavi a forma di mano aperta, uno sull'anta destra e uno sulla sinistra.

Facendo ricorso alle sue energie mistiche, Hashepsowe tenta di mettersi in contatto con i ricordi che ancora aleggiano all'interno della tomba, e cade in trance.

La sacerdotessa "vede" due esseri alti poco più di 5 metri, entrambi con un solo occhio, che trasportano il corpo di un loro simile attraverso il cunicolo.

Arrivati nei pressi del portone di bronzo, uno dei due poggia entrambe le palme in corrispondenza degli incavi e preme forte, aprendo le ante.

Prima di entrare, l'uomo recita una frase in un'idioma che nemmeno Hashepsowe sembra conoscere.

Quello che la sacerdotessa riesce a vedere prima che la visione finisca è una stanza contenente due enormi statue raffiguranti guerrieri giganteschi e un'altrettanto enorme sarcof*go.

Uscita dalla trance, la sacerdotessa racconta tutto ai suoi compagni, e consiglia loro di non entrare: hanno già abbastanza nemici, e non è il caso di allungare la lista tentando di disturbare il sonno dei morti, giganti o uomini che siano.

Wyot, a malincuore, accetta, e così Drakos.

I tre ritornano in superficie e si concedono, finalmente, dopo due giorni di pranzi a base di frutta e erbe, un pasto come si deve (grazie alle provviste preventivamente nascoste nella grotta da Tarana).

Ma i pensieri di Drakos sono ancora rivolti alla cripta e al misterioso corpo che la occupa...

ATTRITI DI GRUPPO

PARTECIPANTI PRESENTI: Hashepsowe, Drakos, Lys.

Dopo un lauto pasto e una buona dormita, Lys si sveglia a mattinata inoltrata.

La attende una piacevole sorpresa: Trevor è sveglio e sta tentando di alzarsi.

Dopo aver scambiato qualche battuta, i due decidono di trovare dell'acqua per potersi rinfrescare, ed escono dalla grotta.

Disturbati dalla voce dei due, gli altri membri del gruppo iniziano a svegliarsi e consumano avidamente ciò che è avanzato della cena precedente.

Qualcuno sembra però interessato ad altro: Wyot sembra trovare particolarmente attraente Hashepsowe, ed i suoi occhi sono spesso puntati sulla sacerdotessa, la quale in cuor suo approva, ma decide di evitare le attenzioni del fuorilegge.

Tarana infatti non vede di buon'occhio la cosa, e Hashepsowe non vuole che la sua amica debba soffrire per causa sua.

Data l'insistenza di Wyot nei confronti della sacerdotessa però, Tarana perde la pazienza e lascia la grotta, seguita dopo pochi minuti da Hashepsowe stessa, ormai stufa del comportamento del contrabbandiere.

Drakos nel frattempo decide di uscire a caccia, non ancora sazio del cibo appena consumato.

In quello stesso istante Lys e Trevor trovano un laghetto alla base di una cascata, circondato di pini e abeti.

Il laghetto però è già stato "occupato" da due fanciulle dai capelli d'argento.

Dopo l'iniziale timidezza, le due ragazze attaccano bottone con la paladina, la quale scopre che una delle due fanciulle (che per la cronaca sono sorelle) è un'aspirante cavaliere, e il suo desiderio è proprio quello di ricevere l'investitura. Per questo chiede l'aiuto di Lys, che dovrebbe farle da maestra.

Le ragazze, Linne e Deline, sono figlie di un facoltoso mercante del luogo il quale non vede di buon occhio le aspirazioni di sua figlia.

Dopo le insistenti preghiere di Linne, Lys decide di accontentarla e le dà appuntamento tra un'ora nella radura limitrofa al laghetto.

Una volta che le ragazze sono andate via, la paladina e il ragazzo possono finalmente usufruire delle fresche acque del lago.

Nel frattempo Hashepsowe, che stava appunto tentando di ricongiungersi all'amica, si imbatte in Tarana.

La ragazza sembra furiosa, e per sfogare la sua ira sta prendendo a pugnalate un'albero.

A nulla valgono le parole di Hash (la quale afferma di non provare niente di particolare per Wyot); Tarana la considera una rivale, e l'amicizia che si era instaurata tra lei e la sacerdotessa rischia ora di incrinarsi.

Hashepsowe raggiunge quindi Lys e Trevor, e insieme alla paladina decide di lasciarsi un po' andare. Le due amiche sembrano tornare ai giorni d'infanzia, mentre nuotano libere e si spruzzano addosso grandi quantità di acqua, godendo, dopo gli ultimi terribili accadimenti, di alcuni momenti gioiosi e spensierati.

Dopo la lunga nuotata le due amiche decidono di stendersi sulla riva per beneficiare dei tiepidi raggi del sole mattutino.

Lys ne approfitta per raccontare alla sacerdotessa delle due sorelle, e le due convengono che l'idea non è male, ma conviene essere cauti.

Per cui decidono di andare tutti assieme all'appuntamento, in modo che anche gli altri membri del gruppo possano partecipare e migliorare così le loro doti di combattimento...

NUOVE COMPAGNIE

Partecipanti: Hashepsowe, Drakos, Lys

Dopo la nuotata, per i nostri eroi è arrivato il momento di incontrare le due fanciulle dai capelli d'argento, Linne e Deline.

Drakos, Tarana e Wyot si nasconderanno tra la vegetazione, pronti ad intervenire se tutta la storia si rivelerà essere una trappola.

Lys, Hashepsowe e Trevor invece prenderanno parte attiva all'incontro.

Non appena vede arrivare Lys, Linne le corre incontro straripante di gioia, perchè credeva che la paladina si fosse presa gioco di lei.

Nel frattempo Hashepsowe (che si presenta sotto il nome di "Asha" per non dare luogo a sospetti), dopo essersi presentata, prende posto accanto alla sorella di Linne, Deline, che se ne sta seduta all'ombra di un grande pino, apparentemente annoiata.

Così, mentre Lys e Linne mettono a confronto le loro doti di combattimento una contro l'altra, la sacerdotessa cerca di saperne di più sul conto delle due ragazze chiacchierando con Deline. Viene così a sapere che il padre delle due è un mercante senza scrupoli, che vorrebbe decidere il destino delle figlie indirizzandole verso il commercio.

Deline naturalmente non è d'accordo: lei ama leggere e studiare, e non vuole finire a marcire in qualche bottega pulciosa o tra le braccia di un marito ricco e violento.

Anche Linne sembra avere altre aspettative: la ragazza dimostra di avere un buon talento, e impara anche abbastanza velocemente. Lys ne rimane piacevolmente sorpresa.

Dopo uno spiacevole episodio che ha come protagonista Lavok, il cane delle due fanciulle (che si attacca alla caviglia di Drakos e per poco non lo fa scoprire), la giornata passa velocemente, e presto arriva il momento di separarsi.

Prima che la sacerdotessa possa alzarsi però, Deline le rivela che sua sorella è stata promessa in sposa ad un ricco mercante di origini nobiliari. Indi la supplica di portarla con sé, visto che il vero sogno della fanciulla è quello di divenire un paladino, proprio come Lys, e per questo vorrebbe essere affidata a lei come allieva.

Hashepsowe decide, davanti all'insistenza della ragazza, di rivelarle che sono ricercati in tutta la zona, e che la missione che devono portare a termine metterebbe in serio pericolo la vita di Linne.

Deline incalza dicendo che, a suo modo di vedere (e più che mai anche a modo di vedere di Linne, la diretta interessata), è preferibile una morte onorevole ad una vita di schiavitù e umiliazioni.

Linne non resisterebbe troppo a lungo nel ruolo che il padre vuole cucirle addosso: Linne è nata per combattere.

Alla fine, ai nostri eroi non resta che capitolare, ma Hashepsowe propone anche a Deline di accompagnarli, visto che a Nortgarthen potrà finalmente dar sfogo alla sua passione per la poesia e la lettura.

La ragazza, dopo un momento di incertezza, accetta, promettendo che se il padre creerà eccessivi problemi al gruppo, loro torneranno indietro.

Così, i due gruppi si separano momentaneamente: le due ragazze vanno ad ultimare i preparativi per il lungo viaggio, mentre gli eroi si accingono ad entrare in quel di Noireè, mentre si sta per svolgere la cerimonia di commemorazione per i caduti dell'Abbazia.

PROFEZIE E DIPARTITE

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Lys, Drakos

E' tempo di preparativi per i nostri eroi: le due sorelle, Linne e Deline, fanno ritorno alla tenuta del padre per poi incontrarsi di nuovo col gruppo fra due giorni, mentre i nostri decidono di non starsene con le mani in mano.

E' ora di esplorare la tomba del titano, infatti, compito che i nostri avevano lasciato in sospeso qualche giorno prima.

Dopo qualche discussione, e qualche occhiataccia di Tarana all'indirizzo di Hashepsowe (che tenta a tutti i costi di non rimanere sola con Wyot), viene stabilito che la sacerdotessa, Drakos e Lys scenderanno nel mausoleo.

Tarana come al solito storce la bocca disgustata, restandosene fuori con Trevor.

Ed ecco quindi che gli avventurieri si trovano ad attraversare di nuovo l'alto e stretto passaggio che collega la grotta al luogo sacro, luogo che sicuramente contiene le spoglie di un personaggio importante.

La sacerdotessa è calma e serena come al solito: suo intento non è quello di disturbare il riposo dei morti, ma trarre consigli per il futuro mettendosi in contatto con gli spiriti.

Drakos è una maschera di pietra, ma persino nei suoi freddi occhi da rettile si nota un lampo di curiosità.

Wyot è solo divorato dalla curiosità e da un pizzico di avidità, che non abbandona mai i tipi che fanno il suo mestiere.

Solo Lys tenta di sdrammatizzare il tutto, spezzando il pesante silenzio del luogo con le sue risate cristalline e i suoi commenti poco carini su Drakos.

L'enorme porta di bronzo si taglia di nuovo ad interrompere il cammino, ma Hashepsowe è pronta a recitare le parole che ha "sentito" pronunciare dal gigante nella sua visione.

La porta si schiude, lentamente, e i nostri devono unire gli sforzi per aprirla ulteriormente, in modo tale da creare un varco largo abbastanza da farli passare.

Non appena c'è abbastanza spazio, Drakos avanza per primo. Un lampo di luce rischiarò tutto il tunnel, e il guerriero viene scaraventato fuori dalla sala da una forza invisibile e intangibile.

Non soddisfatto, il mezzo-drago ritenta, ma stavolta la botta è più potente di prima.

Quasi stordito, Drakos impreca tra se' e se'.

In quel mentre, una voce tonante inizia a scandire alcune parole.

"Questo è il luogo ove riposano i resti di Tenkamesh il Rosso, ultimo Re dei Titani. Solo i più saggi attraverseranno la soglia e avranno la conoscenza: agli altri, dolore e umiliazione..."

Concentrandosi sulla piccola pietra che aveva raccolto nella Piana Delle Lacrime, Hashepsowe tenta di entrare... e con gran sorpresa di tutti, riesce.

La scerdotessa si inginocchia in segno di riverenza dinanzi alle enormi statue che fanno da guardia al grosso sarcofago contenente i resti dell'Ultimo Re.

Una delle statue, gli occhi colmi di energia sfrigolante, è lo Spirito Della Pietra, il cui compito è sorvegliare la Tomba.

Lo Spirito è colpito dalla saggezza e dalla fiducia che la sacerdotessa mostra verso i propri mezzi, e le racconta così la storia di Tenkamesh.

Una triste storia è la sua: nato in un'epoca in cui il glorioso popolo dei giganti era decaduto, i suoi membri ridotti a razzare e saccheggiare villaggi e carovane.

Tutto a causa della morte dei loro dei, morte a sua volta causata dalla comparsa di un nuovo dio: Aan, l'Unico.

Aan non è sempre esistito, come le altre divinità. Egli è stato creato, creato dalle preghiere e dalle invocazioni dei mortali, gli uomini. In realtà erano stati i Preti a creare nella mente dei mortali l'immagine di un'unico Dio benevolo e implacabile con gli eretici, e tramite l'energia spirituale sprigionata dagli uomini tramite le preghiere, questa entità prese consistenza sotto forma di una massa antropomorfa di puro spirito.

Secondo il Guardiano, Aan non possiede volontà. Egli non è buono né malvagio, egli È.

Ma gli dei dei titani sparirono, i loro seguaci non credevano più in loro. E il popolo dei giganti decadde.

Tenkamesh fu l'unico tra i Re dei Giganti a tentare di riportare la sua Civiltà ai fasti di un tempo, prima tentando con la diplomazia, successivamente con la spada e il martello. Purtroppo fu anche l'Ultimo.

Non venne ascoltato. Non aveva un dio che lo sostenesse, e nessuno lo prese in considerazione.

Fu ucciso in un'imboscata, per mano della sua stessa gente.

Dopo aver pronunciato queste sconvolgenti rivelazioni, il Guardiano mette in guardia gli eroi dalla Chiesa dei Nove, che prende potere dall'Unico, il quale prende potere dalla fede della gente.

Il circolo non può chiudersi, non è possibile combattere la fede... se la Chiesa venisse distrutta, presto altri prenderebbero il suo posto, più devoti e zelanti dei precedenti.

Un'epoca buia sta per arrivare, un'era di falsi dei e catastrofi.

Lo spirito acconsente, sotto richiesta di Hash, a rispondere alle domande dei suoi compagni. Una domanda a testa.

Il primo è Drakos: il guerriero chiede allo Spirito dove poter trovare i suoi avi, i Draghi, scampati ad una terribile persecuzione.

Lo spirito risponde dicendo che alcuni Draghi sopravvivono ancora, nell'Isola Dei Tre Vulcani. Drakos vorrebbe sapere dove si trova, ma ha già fatto la sua unica domanda...

Inaspettatamente, e' Lys a rivolgere questa domanda allo Spirito, dimostrando così di voler aiutare l'amico.

Lo Spirito è di nuovo criptico: L'isola si trova nel Mare Delle Stelle Infrante, dove la Luna cadde, secoli fa.

Dopo aver saziato la loro sete di sapere, gli eroi fanno ritorno in superficie.

Wyot però, sembra scosso. Il fuorilegge non riesce a credere a ciò che lo Spirito ha detto a proposito dell'Unico dio, Aan.

E' confuso, e smarrito, un vuoto enorme ha preso posto in lui.. il vuoto di chi improvvisamente viene a conoscenza di aver creduto, per tutta la vita, in un mostro.

Lys e Hashepsowe tentano di consolarlo, ma ognuna secondo il suo pensiero e le sue credenze. Hashepsowe invita Wyot a guardare la cosa in modo positivo: è vero, l'Unico è solo proiezione della fede dei suoi seguaci, ma il vero Dio è dentro di noi, quella scintilla creativa che è parte dei veri Dèi creatori dell'Universo e che ci aiuta nel perseguire i nostri scopi e nel portare a termine i nostri compiti. Lys invece, non crede alle parole del Guardiano, e insiste sul fatto di non perdere la fede in Aan. Tutto ciò di bello che la vita ci dà è merito suo: smettere di credere equivale a smettere di vivere. Aan deve esistere, e non può essere un dio malvagio... la Chiesa, lo è, e con lei i Grifoni. Wyot rimane in uno stato di confusione, ma Hashepsowe, nel sentire le parole dell'amica, avverte che qualcosa dentro di lei sta morendo per sempre. Dunque la paladina è dalla parte dei suoi nemici? Dalla parte di chi la sta perseguitando da giorni, dalla parte di chi la vuole morta? La sacerdotessa non riesce a credere che la paladina possa credere in un dio simile, e interpreta il tutto come una sorta di tradimento da parte di quella che ora non considera più un'amica. La accusa di aver rinnegato gli dei primigeni di Ashura, ma Lys si difende, affermando che non aveva mai pienamente creduto ad essi... il suo cuore, come Paladina, è sempre appartenuto all'Unico Dio. A sua volta la paladina accusa Hashepsowe di non avere l'apertura mentale necessaria a comprendere che ogni uomo ha diritto di credere in quello che più sente vicino, e che non esiste una religione giusta, nè una sbagliata. E che qualunque cosa accada, non bisogna mai smettere di credere nell'amicizia.. Nasce un'alterco, invano Tarana e Trevor tentano di persuadere la sacerdotessa a ragionare: Hashepsowe è ormai decisa a lasciare il gruppo e, uscita dalla grotta, si dirige da sola verso Noireè... Sa che probabilmente là l'aspetta la morte, ma è più che mai decisa a dimostrare ai suoi compagni che le sue motivazioni sono giuste. Il gruppo ha improvvisamente perso l'elemento che più di tutti ha cercato di mantenerlo unito nel corso di tutti questi giorni... Ironia della sorte.

OGNUN PER SE' ...

Partecipanti Presenti: Drakos, Hashepsowe, Lys

E così il gruppo, da tempo unito anche nei momenti più difficili, si scioglie. Tra astii e parole dette col cuore, anche se affrettatamente, la separazione tra Hashepsowe e Lys segna in un certo qual modo la fine della compagnia. Hashepsowe e Lys, che rappresentano il nucleo del gruppo.

Trevor corre in cerca della paladina, che nel frattempo si era diretta verso il lago per smaltire i bollori. E per riflettere.

Lys sente la voce del ragazzo, ma decide di non rispondere... ha bisogno di sfogarsi, per cui decide di recarsi alla tenuta delle due ragazze (Linne e Deline) seguendo le tracce lasciate dal loro cavallo. Nemmeno lei sa bene per quale motivo si sta dirigendo lì, sa solo che deve farlo, che è l'unico modo per scaricare la rabbia che si porta dentro.

Drakos, il mezzo - drago, dimostra maggior freddezza e senso del gruppo. Nonostante la sua aria tetra, il guerriero è a modo suo riconoscente nei confronti della compagnia, e decide così di correre incontro ad Hashepsowe, per impedirle di commettere qualche sciocchezza. Ironia della sorte, l'ultimo arrivato, che umano non è, sembra mostrare più comprensione e umanità di tutti gli altri.

Hashepsowe, dal canto suo, è più che determinata nella sua scelta, una scelta che le lascia poche possibilità di sopravvivenza.

Accesa da un fuoco interiore, decisa più che mai a dimostrare al mondo intero la sensatezza delle sue intuizioni nei riguardi della Chiesa Dei Nove, la sacerdotessa opta per una soluzione estrema: parlerà davanti a tutta la gente riunita in piazza dopo la cerimonia, dichiarando che ciò che stanno seguendo è un'organizzazione falsa e senza scrupoli, che nulla ha a che vedere con Aan e la sua dottrina.

La donna entra in città camuffata da prete, e si dirige verso la piazza Centrale, sperando di non essere catturata prima di portare a termine il suo scopo.

Dentro di lei, brucia ancora la delusione per il comportamento della sua amica, ma bruciano anche le frasi da lei rivolte nei suoi confronti.

Fraasi a proposito dell'amicizia e della libertà, frasi che tormentano la coscienza della sacerdotessa, la quale non si sente sicura al 100% di aver fatto la scelta più giusta.

Nel frattempo, Lys arriva nei pressi della tenuta Silverthorn, e dopo un breve colloquio con le guardie, si accinge a sistemarsi per poter cenare col padrone di casa, il ricco mercante Maynus Silverthorn.

Suo scopo è anche poter parlare con le due ragazze, ma deve stare attenta a non tradirsi davanti al padre, che non sa delle "fughe" delle figlie..

Drakos invece tenta in ogni modo di rintracciare Hashepsowe seguendone la traccia lasciata dall'odore (grazie ai suoi sensi sviluppati, retaggio dei suoi avi draconici).

Le tracce (sia olfattive che visive) dopo un pò si interrompono, ma il guerriero ha il presentimento che la sacerdotessa abbia deciso di mettere piede in Noireè.

Ha imparato a conoscere abbastanza bene la sua compagna d'avventure e sa che l'impulsività potrebbe portarla a mettersi nei guai.

Per cui, decide di recarvisi di persona, e subito, dato che tornare indietro per avvertire gli altri porterebbe via troppo tempo.

Ma ecco che, mentre si dirige per il sentiero, un pesante grugnito lo costringe a voltarsi di scatto. E allora i suoi occhi vedono qualcosa che nemmeno le menti più contorte, nei loro incubi notturni, potrebbero creare. L'animale sembra un cinghiale, un enorme cinghiale, con gli occhi rossi come il sangue, il pelo rossastro, zanne lunghe come daghe e una cresta ossea che ne percorre tutta la spina dorsale.

Il tempo per spaventarsi non c'è.

C'è solo tempo per estrarre l'enorme spadone dal fodero e porlo dinanzi a sé a mò di scudo, per bloccare l'impatto con l'immensa mole della bestia lanciata in carica.

La botta è tremenda, ma per fortuna senza danni. Ma il mezzo drago non è tipo da restare a guardare, e invece di tentare una difesa, decide di giocarsi il tutto per tutto lanciandosi all'attacco senza remore alcuna.

Il suo spadone si abbatte sul cranio del mostro con un fragore assordante, e il guerriero sente le ossa del mostro scricchiolare sotto l'impatto della pesante lama.

Il sangue zampilla copioso, tuttavia l'essere non vuole darsi per vinto, e, incurante di una ferita che avrebbe abbattuto un leone, si lancia di nuovo a capo fitto verso Drakos.

Che non aspetta altro e, evitato l'attacco con uno slancio aggraziato, cala di nuovo la sua arma sulla testa del mostro, spaccandola in due.

Dopo aver assistito alle ultime convulsioni della bestia, Drakos riprende il viaggio verso Noireè con uno strano presentimento: forse qualche entità non desidera che lui possa accorrere in aiuto della sacerdotessa.

Arrivato alle porte della città, ben consapevole di essere ricercato, riesce ad entrare grazie ad uno stratagemma, fingendosi scorta d'onore di una principessa straniera.

Dopo aver gabbato le guardie, al guerriero non resta che immettersi nel flusso di persone dirette verso la Piazza, nel vano tentativo di trovare Hashepsowe..

"AIUTO DALL'ALTO"

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Drakos

Dopo essere riuscito a gabbare le guardie all'entrata, Drakos si mette alla ricerca di Hashepsowe. La cittadina è affollata, le strade ricolme di pellegrini, e proseguire verso la piazza è di per sé un'impresa.

Non per il mezzo - drago, che grazie alla sua mole scosta mendicanti e contadini come fossero spighe in un campo di grano.

Nel frattempo, Hash arriva in piazza. Oltre alla pira eretta al centro, la sacerdotessa nota un piccolo palco allestito sul lato opposto a ridosso della parete di un'edificio, con alcuni stendardi rappresentanti la stella a 9 punte e lo stemma di Noireè, una quercia con una stella in cima.

Su quel palco prenderanno posto nobili e alto clero.

Sempre avvolta nel suo saio da monaco, Hashepsowe tenta di avvicinarsi al palco, ma un Grifone l'accompagna gentilmente all'estremità est della piazza, tra la folla vociante.

Li', la sacerdotessa scorge Drakos, che si guarda intorno in cerca dell'amica.

Lei aspetta che lui faccia il giro della piazza, per poi fermarlo in un punto dove potranno parlare in pace.

Gli chiede dove sono gli altri membri del gruppo, ma il guerriero è preoccupato in merito alle intenzioni della sacerdotessa. Le chiede di desistere dal suo intento ma, vedendo che lei è irremovibile, tenta di stordirla: sa che non c'è altro modo per salvarle la vita.

La sacerdotessa però incassa il colpo e invoca un incantesimo di invisibilità, sparendo dalla vista del guerriero.

Sapendo che l'invisibilità non durerà molto, Hashepsowe tenta il tutto per tutto e, arrivata sotto il palco, inizia a parlare alla folla riunita nella piazza, denunciando l'ipocrisia dei membri del clero e della Chiesa tutta.

Attacca soprattutto loro, i chierici, colpevoli di ingannare la gente distorcendo i valori di carità e generosità, piegandoli per mezzo di sermoni volti soltanto a raccimolare più proseliti possibili, mentre al di fuori delle chiese i cosiddetti "eretici" vengono torturati e bruciati senza remore alcuna.

Le parole sono forti e dirette, e la gente è incredula... ma l'affronto è lanciato, il sasso è stato gettato, e le onde iniziano a dipanarsi.

Purtroppo, una volta finito il discorso, anche l'incantesimo di invisibilità termina: un'altra testimonianza del volere degli dei?

Il Vescovo presente accusa Hash con parole dure e cariche di disprezzo, di odio, di disgusto.

La sacerdotessa risponde a testa alta e non oppone resistenza quando i Grifoni la prendono per portarla via.

Ma qui interviene Drakos, il quale, approfittando dell'imbarazzo generale, chiede al vescovo di sfidare Venarios il Lanciere, Terzo Inquisitore, colui che mise una taglia sulla testa del mezzo drago stesso. Se il campione della Chiesa dovesse perdere, il Vescovo si dovrebbe impegnare a lasciare liberi Drakos e Hashepsowe.

Dapprima il Vescovo ritiene ridicola l'idea, derivante da una cultura barbarica secondo la quale chi vincerebbe lo scontro si troverebbe nel giusto, ma successivamente interviene Venarios stesso.

Il Grifone è roso dal verme della vendetta, e vuole uccidere Drakos perché questi ha ammazzato suo fratello quando quest'ultimo, insieme ad un gruppo di Grifoni, tentò di catturarlo. Per cui, anche per non perdere la faccia davanti al popolo, accetta la sfida, e anche il Vescovo è costretto, suo malgrado, a dare il suo benestare. Hashepsowe, così come Drakos, sa che il Lanciere è uomo estremamente abile nella lotta e conosciuto in tutta Ashura per la sua tenacia e la sua aggressività.

La sacerdotessa prega con tutte le poche forze che gli rimangono, sperando nell'aiuto degli dei... che possano aiutare Drakos ad ottenere la giusta vittoria.

Venarios si dimostra subito combattente abile. La sua lancia colpisce come una frusta, e Drakos capisce di avere ben poche possibilità di farcela. Le dicerie sulla maestria raggiunta da quest'uomo nell'arte del combattimento con la lancia non erano leggende....

Tuttavia, il mezzo drago è dotato di una forza fuori dal comune, e riesce ad assestare qualche buon colpo. Ma alla lunga, la maggiore esperienza del suo avversario si fa sentire, e il guerriero viene ripetutamente colpito dalla lunga arma dell'Inquisitore, finendo presto a mal partito. Nonostante ciò, continua a combattere.

E improvvisamente, come per risposta alle preghiere di Hash, il simbolo dei martelli incrociati, stemma di Re Tenkamesh, appare sul petto di Drakos: lo spirito del defunto sovrano è accanto ai nostri eroi.

Il mezzo drago si sente invaso da una forza particolare, una sensazione mai provata prima d'ora.

Il successivo colpo di Venarios viene deviato da un braccio d'energia bluastra, comparso dal nulla. E' l'indizio finale, e Venarios perde tutta la sua fiducia quando si rende conto che qualcuno "molto in alto" ha già deciso le sorti dello scontro.

Il pesante spadone di Drakos si abbatte sul lanciere, che barcolla.

Drakos stesso, consapevole della sua nuova forza, intima a Venarios di arrendersi.

Naturalmente, l'avversario rifiuta, per poi impalarsi volontariamente sullo spadone del mezzo drago.

La battaglia è finita, le donne e i bambini piangono la morte del Terzo Grande Inquisitore della Chiesa dei Nove.

Tuttavia, il Vescovo si rifiuta di lasciare andare i due.... ma poi i Grifoni stessi si ribellano all'ordine di catturarli. Per rispetto del valore e del coraggio mostrato da Venarios, è giusto che il Vescovo mantenga la sua promessa.

E così il sacerdote è costretto a capitolare di nuovo.

Drakos, dopo avere depresso accuratamente il corpo di Venarios sul terreno, ode la voce dello spirito di Tenkamesh risuonare in lui.

"HAI VINTO GRAZIE AL CUORE PURO DI UNA SACERDOTESSA.... E GRAZIE AL TUO VALORE... MA DOVRAI COMBATTERE PER L'ONORE E LA GIUSTIZIA, SE VUOI CHE IL MIO SPIRITO SI UNISCA DI NUOVO AL TUO... TIENILO A MENTE, DRAKOS, NATO DA UOMO E DA DRAGO!!".

Un nuovo sentiero si mostra davanti ai nostri eroi... il pericolo maggiore è stato superato, ma il gruppo è ancora diviso.



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.

