

Ashura - play by chat -

Sommario

LA MAGIONE DEI SILVERTHORN	2
"AL COMPLETO"	3
"I KHARASTA"	4
"L'ombra nell'anima"	5
"DITESE DI MORTE"	6
"LA GEMMA DELLA PRIMAVERA"	7
"UN NUOVO NEMICO"	8
"ATTACCO A SORPRESA"	9
"L'ATTACCO"	10
"UNO SCONTRO DIFFICILE"	11

Capitolo Quarto Gioco di Ruolo Play by Chat

LA MAGIONE DEI SILVERTHORN

Partecipanti Presenti: Drakos, Hashepsowe, Lys

Mentre Drakos e Hashepsowe avevano il loro bel daffare in quel di Noiree, Lys si apprestava ad "affrontare" il padrone di casa, Lord Majnus Silverthorn.

Il vecchio servo mise a disposizione della paladina abiti adatti alla situazione. Una volta resasi presentabile, Lys si recò nella sala dove Majnus e le due figlie consumavano la cena.

Al vederla apparire, Majnus non potè trattenere un sospiro di ammirazione (forse più che ammirazione): in effetti la paladina, senza le sferraglianti armi e l'armatura, era ancora più affascinante del solito.

Le due ragazze, Linne e Deline, osservavano la situazione trattenendo a stento le risate.

Dopo una cena consumata sotto le continue attenzioni e avanches (seppur velate) del ricco mercante, Lys si congeda e Deline l'accompagna alla sua stanza.

Le due ragazze hanno così modo di parlare un pò tra loro; Deline racconta alla paladina di suo padre, del suo carattere violento e lussurioso, carattere che ha portato la loro madre alla morte prematura. Deline, forse vedendo in Lys il riflesso della defunta madre, le chiede di pernottare nella stanza di quest'ultima, ormai vuota da tempo.

Ferma nelle proprie intenzioni, la paladina decide di rifiutare: sebbene la stanza sia così ricca da sembrare dimora di qualche regina orientale, Lys non ha alcuna intenzione di prendere il posto della defunta Lady Silverthorn. Deline sembra non capire, ma poi finisce per rispettare la decisione della paladina e la accompagna nella stanza degli ospiti.

Nel frattempo, Drakos e Hashepsowe riprendono la via verso la Piana Delle Lacrime, preoccupati per la sorte dei loro compagni.

Il viaggio è difficile, viste le precarie condizioni dei nostri eroi (soprattutto Drakos, che ancora risente delle pesanti ferite subite nello scontro con Venarios), ma alla fine essi riescono a giungere alla grotta - rifugio sani e salvi... ma senza trovare nessuno.

Invano i nostri tentano di rastrellare i dintorni in cerca di tracce: dei loro compagni, nemmeno l'ombra.

Ma non c'è nemmeno tempo per rattristarsi. Alcuni mercenari, inviati dal vescovo di Noiree in persona, entrano nella grotta con fare minaccioso... evidentemente il vescovo non ha ancora mandato giù la sconfitta, presa come un'umiliazione personale.

I nostri rimangono nascosti per un pò, poi decidono di agire.

Nonostante l'effetto sorpresa, i sei uomini reagiscono più che bene. I pugnali scagliati da Drakos mancano il bersaglio, e due frecce colpiscono Hashepsowe, per fortuna solo di striscio.

Proprio quando le cose sembrano mettersi male per i due, ecco che alle loro spalle, sul sentiero che porta a Noiree', si delinea all'orizzonte una nube di polvere, accompagnata da un nitido rumore di metallo e zoccoli di cavalli.

Una voce imperiosa, diretta ai sei mercenari, intima loro la resa.

Questi, spaventati, decidono di fuggire, non prima di aver minacciato Drakos e Hashepsowe.

Questi, visibilmente sollevati, si aspettano di trovarsi davanti un plotone di soldati... ma poi scorgono la figura di Wyot, Tarana e Trevor venire verso di loro. E' un'altro trucco del contrabbandiere.... ne sa una più del diavolo!

Dopo gli abbracci e i saluti, è tempo di racconti. I tre sanno già degli avvenimenti di Noiree', perchè è da lì che vengono e la gente sta ancora parlando del discorso di Hash e del combattimento di Drakos... di sicuro le azioni dei nostri hanno lasciato un segno nella storia della cittadina.

Ora, il problema è rintracciare Lys: la paladina sembra essersi volatilizzata, e non c'è stato modo di sapere dove sia andata a finire.

Preoccupati ma rassegnati, i nostri eroi decidono, sotto suggerimento di Hashepsowe, di aspettarla alla radura dove dovrebbero presentarsi Linne e Deline per unirsi al gruppo nel viaggio verso Nortgarthen.

Hash sa che la paladina non mancherebbe mai all'appuntamento... per via della promessa fatta alle ragazze e allo spirito che li ha aiutati a uscire dall'illusione del bosco.

Mentre pensa al da farsi, la sacerdotessa ha modo di riflettere sugli ultimi avvenimenti e soprattutto sulla discussione avuta con Lys.

Si rende conto di aver sbagliato, e di aver colpevolizzato Lys ingiustamente. Non vede l'ora quindi, di riabbracciare l'amica per chiederle scusa.

Prima di dormire, Hashepsowe ha anche modo di parlare con Trevor, oltremodo preoccupato per la sorte di Lys. Il ragazzo, che non può sfuggire all'intuito della sacerdotessa, confessa finalmente il suo amore per la paladina. Ma sarà mai ricambiato? Effettivamente è troppo presto per dirlo, perché il ragazzo non è ancora un'uomo... Hash lo consiglia di aspettare, fiduciosa nel fatto che, una volta cresciuto, sarà un'uomo degno e capace.

Il sole finalmente sorge, inondando la villa dei Silverthorn di una pallida ed eterea luminescenza violacea. Lys viene svegliata da una delle serve di Lord Majnus, la quale le porta la colazione in camera.

La paladina, poco avveza all'etichetta e agli atteggiamenti di superiorità, inizia a chiacchierare con la ragazza come se fosse un'amica di vecchia data.

La serva ne rimane stupita, ma poi non può che farsi trasportare dall'entusiasmo di Lys, la quale le chiede di poter mangiare in cucina con lei.

La ragazza si chiama Esvene, ed è una delle serve di basso rango del mercante. Arrivate in cucina, anche gli altri servi non possono che rimanere a bocca aperta nel vedere una paladina mangiare tranquillamente al tavolo con loro!

La paladina dal canto suo, non se ne preoccupa.... l'unica cosa che le preme, al momento, è riempirsi la pancia degli squisiti frutti che il giardino dei Silverthorn ha da offrire...

"AL COMPLETO"

Partecipanti Presenti: Drakos, Hashepsowe, Lys

Finalmente Hashepsowe, Drakos, Trevor, Wyot e Tarana si possono concedere un lungo riposo.

La mattina dopo, però, di Lys nemmeno l'ombra: allora, dopo un'accesa discussione, i nostri eroi decidono di prepararsi al viaggio senza di lei, a malincuore.

La zona è divenuta troppo pericolosa per loro, dopo gli avvenimenti di Noireè. Cacciatori di taglie e thugs senza scrupoli pullulano nelle aree limitrofe, naturalmente tutti pagati (segretamente) dal vescovo di Noireè. Trevor, malgrado tutto ciò, non è d'accordo e tenta in ogni modo di convincere i suoi compagni ad aspettare la paladina.

Non riesce a convincerli, ma Hashepsowe tenta un rituale di divinazione per sapere se la sua amica si trova in pericolo: con sollievo scopre che Lys non è lontana e sta bene, e ciò basta per tranquillizzare Trevor.

Proprio mentre i cavalli sono pronti e le bisacce cariche, Lys appare in groppa al suo cavallo, assieme alle due sorelle Linne e Deline.

I nostri non possono che esserne strafelici, e Trevor scoppia addirittura in lacrime.

C'è poco tempo per le spiegazioni e così il gruppo, finalmente riunito e forte di due nuove acquisizioni, decide di partire immediatamente alla volta di Nortgarthen, La Città Dei Nove.

Subito Hashepsowe approfitta del momento di calma per scusarsi ufficialmente con Lys. Ha capito il suo errore, e ammette di aver aggredito troppo duramente la paladina, la cui unica colpa era stata quella di dichiarare di credere fermamente in un dio buono e caritatevole, Aan.

Dopo un breve battibecco tra Lys e Drakos, che si dimostra molto più rude del solito (e miete una "vittima" d'amore: Linne, che non riesce a fare a meno di guardarlo), Wyot ne approfitta per mettere in chiaro alcune cose: il viaggio sarà lungo, ma oltremodo pericoloso.

Il gruppo è ricercato dalla milizia e dai Grifoni, e la loro meta, Nortgarthen, è proprio la "tana del lupo".

Per cui, se gli eroi non collaboreranno e, peggio, continueranno a beccarsi tra loro, il loro viaggio finirà molto prima di arrivare nei pressi delle mura di Nortgarthen.
Il gruppo è riunito, ma non tutti i nodi hanno raggiunto il pettine....

"I KHARASTA"

Partecipanti Presenti: Drakos, Hashepsowe, Lys

Dopo le discussioni e i preparativi, è tempo di mettersi in viaggio: lo scopo è raggiungere la Valle Di Axarre prima di notte. Lungo la strada, c'è tempo per chiacchiere e dissidi vari, e anche per un frugale pasto al limitare della foresta.

Le attenzioni di Linne verso Drakos si moltiplicano, ma il mezzo - drago è indifferente (quando non scorbutico).

Delinne è un pò isolata dal gruppo, mentre Trevor non riesce ancora a dichiararsi a Lys, la quale inizia a stancarsi del suo continuo fuggire.

Wyot continua ad addossarsi le responsabilità della guida del gruppo, alle volte esagerando. Hashepsowe invece, dopo aver sistemato le cose con Lys ed essersi lasciata alle spalle gli ultimi avvenimenti di Noireè sembra come rinata.

Prima di ripartire, c'è tempo anche per una scenetta comica, con Linne che cade a terra (sopra Drakos, guarda caso) nel tentativo di estrarre la spada conficcata nel tronco di un'albero.

Finalmente la compagnia giunge nei pressi della Valle, ed ecco che giungono anche i guai. Una carovana sta per essere assalita da una dozzina di cavalieri dalle intenzioni molto poco nobili, e a poco valgono gli avvertimenti di Wyot: Lys, Hash e Linne partono al galoppo nel tentativo di salvarli. Gli altri non possono far altro che seguirli.

Mentre Trevor e Deline trovano riparo tra gli alberi al limitare della Valle, gli altri ingaggiano battaglia con i cavalieri, che dagli abiti e dall'armamento sembrano briganti.

Nonostante questi ultimi raggiungano un numero doppio rispetto agli eroi, il gruppo riesce ad avere la meglio anche grazie all'apparizione di un misterioso individuo che, suonando un'arpa e pronunciando un'arcana formula, piega a sè le forze dei venti portando il caos e il terrore tra le file dei briganti, che alla fine vengono sterminati.

Il bardo si presenta come Arlon, ed è un'uomo alto ed estremamente bello: la sua maestosità colpisce soprattutto gli elementi femminili della compagnia, e tra queste la sacerdotessa Hashepsowe.

Arlon si inchina dinanzi alla donna e le offre l'aiuto suo e della tribù di cui è a capo, gli Zavarich, dell'etnia dei Kharasta.

Davanti all'iniziale diniego di Hashepsowe Arlon insiste, perchè si sente in debito verso il gruppo, ma anche perchè è visibilmente attratto dalla sacerdotessa.

L'unico a non essere d'accordo è Wyot, ma la sua parola conta poco, visto che i nostri hanno bisogno di tutto l'aiuto possibile visti gli ostacoli che dovranno superare.

Nel frattempo Linne, dopo aver ucciso uno dei briganti (la sua "prima volta" è rimasta come inebetita: non si muove e non parla).

Inizialmente si pensa sia rimasta shockata, ma poi è Arlon a rivelare agli eroi che non si tratta di questo: la ragazza sta combattendo contro la sua ombra interiore, risvegliata dalla furia e brama di sangue.

Ora il gruppo dovrà preoccuparsi di risolvere questo problema prima di ripartire.

Prima che sia troppo tardi...

"L'ombra nell'anima"

Partecipanti presenti: Drakos, Lys

Mentre i nostri si rifocillano, Arlon decide di raccontare loro della tribù e delle sue origini.

Il Clan Zavarich è parte dell'etnia dei Kharasta, un popolo che discende da una delle più influenti tribù del passato: i Varulka, i primi ad utilizzare la magia in Ashura.

Secoli fa, queste tribù entrarono in conflitto tra loro, poi, stanche della guerra, decisero di collaborare per un unico scopo: dar vita ad una civiltà.

Esse quindi si mischiarono tra loro, il sangue si diluì, e le diverse culture sparirono, lasciando solo pallide ombre in quelli che dovrebbero essere loro discendenti e attualmente abitano il territorio di Nortgarthen.

I Kharasta sono una delle pochè tribù che discendono direttamente dal ceppo dei Varulka, e ne hanno mantenuto i due tratti tipici: l'amore per la musica e per la magia.

I Kharasta sono a loro volta divisi in clan, e quello di Arlon è il clan Zavarich, una comunità di gente allegra ma riservata, che veste abiti sgargianti ed è abilissima nei giochi di prestigio, magici e non. La sua è una carovana di attori/musicisti/giocolieri itineranti, il cui unico scopo è quello di portare allegria e gioia tra i popoli.

Arlon stesso non è un Kharasta, ma venne accolto dalla tribù quando, anni fa, li salvò dalle persecuzioni della Chiesa dei Nove.

Prima di questo episodio, Arlon aveva avuto una vita durissima, tra viaggi e miserie varie, poi divenne sacerdote del culto della Signora Dei Venti, ma dovette andarsene quando una potente maledizione colpì il santuario, e molti suoi confratelli morirono.

Soddisfatta la curiosità degli eroi, Arlon sposta l'attenzione sul problema più delicato al momento, salvare l'anima di Linne.

Grazie ad una divinatrice di poche parole che viaggia con la tribù, una certa Tsediira (che Drakos scopre appartenere alla sua stessa etnia, quella dei mezzi - draghi), i nostri scoprono che l'unico modo per salvare la ragazza è penetrare nella sua anima e cercare di salvarla dall'ombra che incombe su di lei. Infatti, secondo Arlon e Tsediira, Linne discende da una famiglia di assassini o comunque guerrieri di professione, ed è soggetta al richiamo del sangue e della violenza.

Solo un'anima pura e integra può avere una possibilità di salvare Linne, e deve appartenere ad una persona a lei vicina.

Inaspettatamente, è Drakos ad offrirsi volontario.

Arlon è scettico, perchè ha percepito che l'anima del mezzo drago è parzialmente corrotta e divorata dall'odio e dalla furia, ma Drakos è irremovibile.

Lys decide di sostenerlo, entrando lei stessa nell'anima del compagno: grazie a questa "catena di anime", forse sarà possibile distrarre Linne dalle attenzioni della sua parte più oscura e istintiva.

L'ombra dell'anima.

"DISTESE DI MORTE"

Partecipanti Presenti: Drakos, Sidonia, Lys, Hashepsowe

E' giunto il momento.

Arlon, Hashepsowe e Sidonia decidono di rimanere ad assistere i compagni che tenteranno di salvare l'anima di Linne dal gelido abbraccio dell'Ombra.

Drakos si siede di fronte alla ragazza, mentre Lys prende posto dietro di lui.

Con l'aiuto della magia di Arlon, presto gli eroi entrano in contatto con le rispettive coscienze: compito di Drakos sarà quello di proteggere l'anima di Linne dalla sua parte oscura, mentre Lys dovrà proteggere Drakos stesso dal richiamo oscuro.

Il mezzo - drago si ritrova improvvisamente nei pressi di una spiaggia. Il sole sta tramontando, e una figura familiare si erge al limitare del mare, assorta nei propri pensieri, mentre osserva l'orizzonte.

Drakos si accorge ben presto che si tratta di Linne. La ragazza, completamente nuda, lo riconosce immediatamente e gli corre incontro.

Il mezzo drago spiega subito le sue ragioni e i suoi scopi, andando diritto al punto come al suo solito, ma Linne non ne vuol sapere di "tornare": sta bene dove si trova, dove la sua anima può finalmente correre libera tra fiumi di sangue e montagne di cadaveri.

Drakos si accorge in quel momento che la spiaggia è infatti tappezzata di cadaveri. Alcuni senza un braccio o la testa, altri orrendamente smembrati e mutilati.

Linne sembra trarre piacere da questa situazione, e continua ad infierire sui corpi come se questa fosse la sua unica ragione di vita.

I cadaveri iniziano a parlare, e inveiscono contro Drakos, artefice della loro morte: è l'ombra di Drakos a farli parlare, ma il mezzo drago non si lascia trasportare dalla rabbia e persevera nel suo tentativo di salvare l'anima della ragazza.

Nel frattempo, Lys è riuscita a mettersi in contatto con l'anima del mezzo drago, una distesa arida e brulla, priva di ogni forma di vita, a parte quella di un'orrendo essere che si sta cibando di cadaveri, accatastati l'uno sopra l'altro come a formare una montagna.

Lys tenta invano di parlare col mostro: questi è troppo occupato a divorare carni e la scaccia in malo modo. Poi la paladina solleva lo sguardo, e nota, in cima alla montagna di cadaveri, una piccola ma flebile luce, l'unica difronte ad un mare di tenebre e desolazione.

Arrampicandosi su per il macabro pendio, Lys riesce finalmente ad arrivare in cima.

La luce non è altro che una minuscola figura di donna, e rappresenta Dakirya, la misteriosa donna - drago del passato di Drakos.

Rappresenta l'unica parvenza di umanità ancora rimasta nel cuore arido di Drakos: ormai il mostro ai piedi della montagna di morti, che rappresenta la parte bestiale del mezzo drago, sta prendendo il sopravvento e la povera Dakirya non potrà resistere per molto, a meno che qualcuno (Lys, guarda caso) non riesca a distrarre il mostro per qualche tempo.

Hashepsowe intanto, decide di uscire un attimo per recarsi da Tarana e gli altri, dopo aver avuto un'infelice approccio con la divinatrice Tsemiira.

I tre sono seduti attorno al fuoco, ma nemmeno l'ombra di Deline.

Hash chiede spiegazioni, e Tarana le risponde che la ragazza non sta affatto bene, e sembra non voler parlare con nessuno.

La sacerdotessa la raggiunge e le spiega i fatti: le rivela che lei, e nessun'altro, può aiutare la sorella ad uscire dal limbo in cui si trova, perchè le loro anime sono simili, in sintonia. Forse, continua la sacerdotessa, Deline sa qualcosa del passato di Linne che gli altri non sanno e che può essere utile per toglierla dalle grinfie dell'ombra...

Ma la ragazza non ne vuole sapere di parlare, e scoppia in un pianto isterico, carico di tutte le pene che lei e la sorella hanno dovuto sopportare in passato. Hash però non si dà per vinta. Fissa negli occhi Deline e le

spiega che in questo momento il passato non ha molta importanza: quello che conta è dare un sostegno a Linne, perchè la ragazza da sola non può farcela contro l'assalto della sua ombra, un'ombra che ha infettato generazioni e generazioni di guerrieri e assassini.

Deline, decisa più che mai a salvare la sorella dall'oblio, si riscuote dal suo torpore e decide di seguire la sacerdotessa.

Nel frattempo Lys ha raggiunto il mostro ai piedi della montagna di morti, e inizia a parlargli. Questi tenta di nuovo di scacciarla, ma stavolta la paladina è irremovibile.

Alla fine, sfinito dai discorsi senza senso di Lys, l'essere decide di allontanarsi, anche se temporaneamente: questo non potrà che giovare all'anima di Drakos, che sta già combattendo contro un nemico molto forte e tenace, la sua stessa rabbia e sete di vendetta.

Linne infatti non ne vuole sapere di tornare, come una ragazzina che ha messo piede per la prima volta in un luna park, e continua a chiedere al mezzo drago di Dakirya.

Anche i cadaveri non danno pace al guerriero: lo tormentano, lo scherniscono, tentano di mandarne in frantumi la psiche.

Drakos però resiste. E' Linne a colpire i cadaveri senza pietà con la sua spada, provando piacere mentre osserva le interiora cospargere la lama.

Alla fine però, anche il guerriero cede: nel vedere la sua Dakirya, uno splendido drago, sbranata senza pietà dai cadaveri, Drakos si lascia trasportare da una furia bestiale e li annienta senza pietà.

Le tenebre calano, e la speranza sembra svanire. Drakos tenta di riprendere il controllo, ma è troppo tardi: la sua anima, già corrotta, sta per essere inghiottita per sempre dall'ombra come quella di Linne.

Ma ecco che la voce di Deline risveglia il guerriero dal suo torpore. Una piccola mano fuoriesce dal muro di tenebra, e cerca a tastoni le dita di Linne: alla fine le trova, e dopo alcune parole di conforto e sostegno, parole che nascono dal cuore e non dalla mente, finalmente Deline riesce a salvare la sorella dall'abbraccio dell'ombra. Drakos si risveglia e si trova al centro del carro, con accanto Hash che lo scruta preoccupata cercando di assicurarsi che stia bene...

Sembra tutto finito e risolto per il meglio. Linne è ora libera dalla presenza infettante dell'ombra... ma si tratta di una soluzione permanente o temporanea ?

"LA GEMMA DELLA PRIMAVERA"

Partecipanti Presenti: Drakos, Hashepsowe, Lys (non attiva)

Il peggio è passato: Linne è salva, e i nostri eroi possono tirare un sospiro di sollievo.

Tuttavia, ed a sostenerlo è Arlon, non ci sono garanzie che il grave fatto non possa verificarsi di nuovo, e le certezze, in questo genere di problemi, sono assai poche.

Mentre Drakos si allontana dal carro per stare un po' da solo e riflettere su quanto accaduto, Arlon chiede ad Hashepsowe di seguirlo per discutere di un fatto di estrema importanza. La sacerdotessa acconsente, e ne approfitta per fare visita al resto del gruppo accampato attorno al falò.

Rassicurati i compagni sull'esito della missione, Hashepsowe segue Arlon su per un'altura che sovrasta tutta la Valle.

Li', il bardo rivela alla donna il motivo per il quale la sua gente è stata assalita dai briganti.

Tutto comincia anni fa quando Arlon, ancora sacerdote del Santuario della Dama Dei Venti, decide di portare con sé, nella sua fuga dal tempio ormai preda di una potente maledizione, la "Gemma Della Primavera".

La Gemma è un'artefatto leggendario e i più non sospettano nemmeno della sua esistenza: si dice contenga un frammento dello Spirito della Vita, entità sottoposta ad Aan stesso e responsabile della proliferazione della vita animale e vegetale sulla terra migliaia di anni fa.

La gemma possiede molti poteri, tra cui quello di rendere fertile qualunque terreno, anche il più arido.

E' scritto nei sacri testi che la pietra non debba mai essere usata se non in caso di grave necessità, e che debba essere custodita e nascosta alla gente. Arlon, uno dei pochi sopravvissuti del suo Ordine, decise così di portarla con se' nella fuga. Ma un suo confratello lo scoprì e tentò di sottrargli la preziosa reliquia, probabilmente nell'intento di utilizzarla per scopi personali.

Ora, quello stesso sacerdote è divenuto un nobile tra i più influenti di Nortgarthen e, venuto a conoscenza della presenza di Arlon nella regione, gli sta dando la caccia incessantemente per mettere le mani sulla gemma.

Se la gemma dovesse cadere mano sua, il popolo (e soprattutto i nobili) ne verrebbe a conoscenza, scatenando guerre e catastrofi a non finire pur di garantirsi il possesso.

Arlon ha deciso di farsi carico della custodia della Gemma anni fa, e non può lasciar perdere tutto ora: avverte quindi Hashepsowe che se il gruppo accetterà di continuare il viaggio con lui e la sua gente, i pericoli non mancheranno.

Ma la sacerdotessa rinnova la sua promessa di accompagnare i Kharasta a Nortgarthen: dopotutto anche loro sono diretti là, e uniti saranno più forti.

Nel frattempo, Drakos incontra Tsediira, la quale, inaspettatamente, offre il suo talento di divinatrice al mezzo drago per far sì che egli possa ricevere risposta ai quesiti che lo tormentano.

Il guerriero è infatti ancora scosso dalla scena a cui aveva assistito mentre era un tutt'uno con l'anima di Linne, e il suo cuore non riesce a darsi pace: Dakirya è morta davvero? Oppure la scena era solo frutto della mente di Linne, infettata dall'ombra?

Tsediira mostra di sapere molto di più di ciò che Drakos si aspettava..

Dopotutto, lei è un mezzo drago proprio come lui, e sembra aver avuto modo di scoprire molte cose sul conto dei misteriosi esseri alati.

Secondo Tsediira, Dakirya è viva. I draghi sono fuggiti dalle loro terre di origine a causa della Chiesa Dei Nove, e della loro somiglianza con la Bestia Ancestrale, il terribile mostro delle leggende sacre, l'unico ad essersi ribellato apertamente ad Aan. Egli, dapprima puro spirito, aveva intenzione di dar vita ad un proprio ordine naturale soprassedendo la figura dell'Unico dio. Questi lo maledì per due volte, e alla terza la forma del corrotto prese sembianze di un orribile mostro rettiliforme, nero come la pece, dagli occhi rossi come il sangue e i denti aguzzi come pugnali.

Questa somiglianza fisica della Bestia con la razza dei draghi ha fatto sì che la Chiesa scatenasse una guerra contro di loro... Tsediira sa persino dove i draghi (e Dakirya) si trovino in questo istante, ma non vuole rivelarlo a Drakos, perchè sa che egli vi si precipiterebbe immantinente, trovandovi la morte.. La divinatrice, così intrisa d'odio nei riguardi degli uomini, non vuole essere la causa della scomparsa di un proprio consimile.

Drakos dovrà accontentarsi di sapere che Dakirya è tuttora viva.

Ciò gli basta... per il momento.

"UN NUOVO NEMICO"

Partecipanti Presenti: Drakos, Sidonia, Hashepsowe

Mentre Hashepsowe fa ritorno all'accampamento assieme ad Arlon, un gruppo di cavalieri dai lunghi capelli e dai baffi spioventi fa irruzione tra i kharasta.

La sacerdotessa, dapprima sospettosa, è poi lieta di constatare che i cavalieri fanno parte del corpo di avanscoperta Zavarich. Questi cavalieri veloci e leggiadri come il vento vengono chiamati "Tolmec".

Uno di essi, Jergal, inizia a parlare con Arlon a proposito di un vicino borgo, Sant'Elmo.

Il bardo si fa subito cupo in viso e chiede ad Hash e ai suoi amici di riunirsi attorno al falò per discutere di un problema molto grave.

Pare infatti che i briganti che hanno attaccato la carovana siano stati ingaggiati dal Signore di Sant'Elmo, De Bouillon, naturalmente in segreto. Dalle informazioni che i Tolmec hanno carpito a Sant'Elmo sembra proprio che De Bouillon sia un vassallo di Obergeihr in persona, e che gli debba un favore di qualche tipo. In conclusione, il gruppo ha ora un nuovo nemico, e per giunta molto vicino: per questo Arlon suggerisce un piano.

Invece di continuare a fuggire, il bardo propone di passare al contrattacco, inviando un gruppo di eroi che, dopo essere penetrati nel maniero di De Bouillon, lo rapiranno e lo porteranno all'accampamento.

In questo modo i suoi seguaci saranno più cauti nell'attaccare, per paura che il loro Signore possa essere ucciso dai kharasta.

Un secondo gruppo dovrà rimanere nei pressi dell'accampamento per difendere i kharasta da eventuali attacchi.

Dopo alcune discussioni, di cui una molto accesa tra Drakos e gli altri, si decide che Wyot, Jergal, Hashepsowe e Drakos si recheranno a Sant'Elmo;

Lys, Sidonia, Tarana e Linne rimarranno all'accampamento.

Jergal suggerisce di partire subito, col favore delle tenebre, ma prima di salire in groppa, Arlon offre agli eroi alcuni artefatti appartenenti ai kharasta e al vecchio tempio di Aere Iddwyn, per aiutarli nella loro missione.

Dopo aver scelto con cura gli oggetti, i nostri partono al galoppo verso il borgo di Sant'Elmo.

Arrivati nei pressi del ponte di pietra che dà accesso al paese, però, un forte vento inizia a spirare da ovest.

È un segno premonitore. Hashepsowe si affida al suo potere per scoprire l'eventuale presenza di magie ostili, e percepisce una potente aura magica. Un potente incantatore, forse proprio residente a Sant'Elmo, li sta osservando..

Prima di entrare, Wyot suggerisce di metter su una messinscena per non dare nell'occhio. I quattro si fingono mercanti provenienti da Aqua Nostrum: Wyot sarà il ricco commerciante, Hashepsowe sua moglie, mentre Drakos e Jergal reciteranno la parte delle guardie del corpo.

Ed infatti, come Wyot aveva previsto, alcune guardie si apprestano ad interrogarli subito dopo aver attraversato il ponte e messo piede nella (alquanto rovinosa e decadente) cittadina di Sant'Elmo.

I quattro se la cavano grazie alla convincente performance di Wyot, e le sentinelle li lasciano subito in pace.

La prossima mossa sarà quella di cercare informazioni su come entrare nel maniero di De Bouillon, maniero che i nostri eroi possono già scorgere non molto lontano, poichè sovrasta tutto il borgo grazie alla sua sinistra mole...

"ATTACCO A SORPRESA"

Partecipanti Presenti: Drakos, Hashepsowe, Lys, Sidonia

Mentre Hash, Drakos, Wyot e Jergal tentano di orientarsi per le buie stradine di Sant'Elmo, Lys si sveglia nel carro di Arlon.

Dopo una breve chiacchierata con Sidonia, la paladina viene a conoscenza del fatto che metà del gruppo è partito per una pericolosa missione.

Dapprima Lys insiste nel voler raggiungerli a tutti i costi, ma poi il pragmatismo di Sidonia e le parole del bardo la convincono a cambiare idea.

Mentre Arlon offre alla paladina la scelta di uno tra i suoi oggetti magici, Sidonia decide di consultare il Tomo di Karanda per scrutare nel futuro.

La visione si fa strada improvvisamente nella sua anima, ed è una visione terrificante: i carri sono avvolti dalle fiamme, corpi carbonizzati si rotolano sul terreno emettendo grida che non hanno nulla di umano, mentre dal cielo piovono mille scintille di fuoco.

Consapevole di ciò che il tomo ha voluto rivelarle, ma scossa fin nel profondo del cuore, la dama riesce a mettere insieme qualche parola sconclusionata per avvertire i suoi compagni che qualcuno sta preparando un'imboscata. Poco dopo, esausta, Sidonia si abbandona tra le braccia di Arlon.

Il bardo e la paladina si danno subito da fare per avvertire la gente di spostarsi dietro il colle che sovrasta l'accampamento. In un primo momento i kharasta si fanno prendere dal panico, e l'accampamento si trasforma in una bolgia di urla e pianti. Successivamente i nostri eroi riescono a rassicurarli, e dopo circa mezz'ora sono tutti al sicuro dietro il colle.

Tarana decide di arrampicarsi sulla sommità per scrutare la zona circostante, e nota una moltitudine di piccole luci avvampare in lontananza. Non ci sono dubbi, si tratta dei loro assalitori, e sono più di venti... l'aria si fa tesa e la presenza delle tenebre non aiuta ad alleviare la preoccupazione dei Kharasta. La faccenda è seria.

Nel frattempo Wyot e gli altri mettono piede nella locanda, una vecchia stamberg a due piani, un ambiente fumoso e puzzolente.

Dopo due chiacchiere con la grassa (e pustolosa) ostessa, Wyot e Hash prendono un tavolo appartato. Drakos e Jergal sono costretti a sedersi "tra i pezzenti", come si addice al loro rango di semplici guardie del corpo.

Ma non tutto il male vien per nuocere: infatti Drakos, dopo aver spaventato a morte una cameriera che si rifiutava di portargli della carne, riesce ad attaccare bottone con una delle guardie di De Bouillon, e a scoprire alcune succulente informazioni su di lui.

Il Signore di Sant'Elmo è uno spilorcio senza pari, e paga a pane e acqua i suoi soldati.. ma questi hanno paura a ribellarsi. E non a causa del timore che il Signore incita in loro, ma a causa delle voci che vorrebbero Lady Roenwal, sua moglie, un'incantatrice capace di cibarsi dell'anima degli uomini.

Oltre a ciò, i soldati sembrano avere molto rispetto per un misterioso cavaliere che ha giurato fedeltà a Lady Roenwal. Tale cavaliere, Guelfo, si dice sia insuperabile nell'arte della giostra e della scherma.

Mentre Drakos spilla più che può dalla bocca del soldato, Wyot tenta ripetutamente di attaccare discorso con hash, ma senza risultato. Il fuorilegge non ha occhi che per la sacerdotessa, ma i suoi modi troppo "impetuosi" non sembrano essere graditi ad Hashepsowe.

Qualche istante più tardi, al tavolo dei due si presenta un povero derelitto d'uomo il quale, avendo sentito che un mercante si trova in città, ha deciso di offrirgli della buona merce da rivendere.

Il gobbo mostra ai due uno stupendo pendente cosperso di rubini, e giura che non si tratta di un falso, perchè apparteneva a Lady Roenwal in persona.

Wyt fiuta un'ottima opportunità di ricevere informazioni e inizia a tartassare l'uomo per sapere come ne sia entrato in possesso.

Dopo minacce, coltelli piantati a pochi centimetri dal collo e percosse, l'uomo rivela a Wyot di un passaggio segreto la cui entrata si trova in fondo al fossato che circonda il maniero di De Bouillon e che porterebbe dritto dritto alla fontana al centro del castello.

Ora i nostri eroi hanno già parecchi indizi per portare a termine la missione assegnatagli... ma che ne sarà dei loro amici rimasti all'accampamento?

"L'ATTACCO"

Partecipanti Presenti: Drakos, Hashepsowe, Sidonia.

Mentre Sidonia e gli altri si preparano ad affrontare l'avanzata dei misteriosi cavalieri, Drakos è finalmente pronto per calarsi nel fossato. Grazie ai suoi sensi da drago, il guerriero riesce ad individuare la grata nonostante l'oscurità: bastano pochi strattoni, e la pesante porta a sbarre viene scardinata.

Successivamente, Hash, Jergal, Drakos e Wyot si accingono ad entrare nel tunnel che collega il fossato con l'interno del castello di De Bouillon. Trattenere il fiato per tutto il tempo necessario ad arrivare in fondo non è cosa facile, ma i nostri riescono, grazie alla loro determinazione, a raggiungere la meta.

La prima a sbucare dal tunnel subacqueo è Hashepsowe, la quale, dopo aver riempito di nuovo i polmoni d'aria, si accorge di trovarsi all'interno di una caverna naturale. La sacerdotessa percepisce subito una

presenza funesta, grazie ai suoi poteri: qualcuno o qualcosa, in questo labirinto di gallerie e tunnel, li sta aspettando.

Gli eroi sono così pronti ad affrontare la sconosciuta minaccia, che non tarda a mostrarsi.

Un terribile urlo molto simile a quello che potrebbe emettere una donna scorticata viva, ghiaccia il sangue nelle vene dei quattro avventurieri e li prepara ancor meglio a ciò che stanno per affrontare: un orribile essere peloso, simile ad un gorilla, ma con quattro braccia e zanne lunghe come pugnali.

La creatura stringe ancora in mano quello che sembra un pezzo di braccio umano, e gli eroi non tardano a comprendere i veri scopi del mostro.

Nel frattempo, all'accampamento, Sidonia si risveglia dal torpore provocato dalla visione avuta poco prima.

Arlon è accanto a lei, e conferma quelle che sono le sue paure: i misteriosi nemici a cavallo stanno per avvicinarsi al nascondiglio, e presto si scatenerà una cruenta battaglia. Ma perlomeno, grazie alla premonizione di Sidonia, i kharasta sono pronti ad affrontare la minaccia a viso aperto.

Arlon decide così di lasciare la Gemma della Primavera a Sidonia, nel caso lui dovesse perire. Il bardo raccomanda alla maga di proteggere la gemma a scapito della stessa vita, se necessario, e di fare in modo che non capiti mai in mani indegne.

Pochi minuti dopo, Sidonia è già nascosta dietro una roccia ai piedi del colle dove i kharasta si erano rifugiati. Le urla di battaglia iniziano a risuonare nella valle avvolta dalle tenebre, il cozzo delle armi sugli scudi diviene assordante. Arlon tenta disperatamente di invocare la Signora dei Venti dalla sommità del colle, e Sidonia, pur rimanendo nascosta, decide di aiutarlo scagliando una maledizione contro i suoi nemici. Pochi attimi dopo, un forte vento si scatena nell'area, portando con sé nubi temporalesche e pioggia. Sidonia crolla esausta dopo l'ennesimo sforzo, mentre le grida dei morenti e dei feriti risuonano tuttora nelle sue orecchie...

"UNO SCONTRO DIFFICILE"

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Drakos

I primi a fronteggiare l'orrido abominio sono Drakos e Jergal, il primo brandendo l'ascia magica ricevuta da Arlon, l'altro impugnando saldamente la corta lancia tipica dei Tolmec.

Il kharasta mostra grande sprezzo del pericolo lanciandosi a testa bassa contro il mostro; questi però, nonostante la massa, riesce a reagire in tempo deviando l'arma con una delle possenti braccia, mentre con altre due colpisce l'aggressore sulle spalle.

La botta è tremenda, e Jergal finisce in ginocchio. Per fortuna Drakos è pronto a reagire, e cala la sua arma nel punto in cui spalla e braccia della bestia si uniscono, tentando di mozzare l'arto... ma i muscoli della creatura sono duri come la roccia, e il colpo provoca solo un lieve taglio.

Ciò basta a gettare i nostri eroi nello sconforto, visto che nulla, animale o uomo che sia, è mai sopravvissuto ad un attacco portato dal mezzo drago sino ad ora.

Hashepsowe, comprendendo il pericolo in cui si trova Jergal, decide di lanciarsi in suo aiuto, frapponendosi tra lui e il mostro.

Nonostante la disperazione e la forza di volontà, la sacerdotessa semplicemente non è all'altezza di un nemico simile.

Pochi secondi dopo infatti, l'essere, irritato dalla ferita inflittagli da Drakos, si scaglia con tutte e 4 le braccia su di lui e hashepsowe, con furia cieca: è un'autentica forza della natura, travolgente come un branco di bufali infuriati.

Hashepsowe finisce contro la parete, dopo aver ricevuto un forte colpo alla tempia, mentre Drakos viene spinto indietro da un possente pugno al petto.

Anche Wyot può fare ben poco: la creatura scansa i suoi pugnali con le mani, come se fossero mosche.

Nella mente dei quattro si fa sempre più forte la convinzione di star lottando contro qualcosa di soprannaturale, che non fa parte di questo mondo.

Drakos decide di invocare lo spirito di Tenkamesh, l'unico che possa aiutarlo in quella situazione... ma l'ultimo re dei giganti sembra non udire le suppliche del mezzo drago.

Il mostro continua ad avventarsi sul gruppo con ferocia inaudita, e annulla valgono gli sforzi di Hash e Jergal: i loro colpi feriscono la creatura, ma non la rallentano nemmeno un po'.

Jergal è a terra svenuto e in fin di vita, dopo aver ricevuto un'altro colpo. Hashepsowe e Drakos sono feriti gravemente, ma nonostante ciò continuano a lottare. Drakos tenta nuovamente di attirare lo sguardo del Re Tenkamesh su di sé, e stavolta lo spirito sembra occuparsi della sorte dei quattro, finalmente.

L'ascia del mezzo drago taglia di netto la testa della creatura, che rotola a terra, emette un terribile grido e poi si dissolve con il resto del corpo... i nostri non hanno dubbi, la creatura doveva appartenere ad un'altro piano di realtà.

Stremati e stanchi, ai nostri eroi non resta che riposarsi prima di affrontare l'ultimo tratto di tunnel che li porterà dritti dritti nel castello di de Bouillon.. le sorprese non sono finite.



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.

