

Ashura - play by chat -

Sommario

"IN TRAPPOLA"	2
"L'ELMO SACRO"	3
"UNA FUGA SOFFERTA"	4
"LA SORGENTE INCANTATA"	5
"LO SPIRITO DELLA SORGENTE"	6
"RITORNO ALL'ACCAMPAMENTO"	7
"SPIACEVOLI VISIONI"	8
"L'ANELLO INFRANTO"	9
"LA COMPAGNIA SI SFASCIA?"	11
"DURANGG E AVASTHUS"	12

Capitolo Quinto Gioco di Ruolo Play by Chat

"IN TRAPPOLA"

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Drakos

Dopo aver affrontato e sconfitto lo strano essere scimmiesco, Drakos, Hash e Jergal decidono di riposarsi per qualche ora, mentre Wyot, ancora nel pieno delle forze, monta di guardia.

Ma i pericoli stavolta non arrivano dal mondo reale, piuttosto da quello onirico: i nostri sognano infatti di trovarsi in una vasta camera tappezzata di arazzi esotici, distesi su cuscini di seta bianca e vestiti di abiti che farebbero invidia ad un re.

Intorno a loro vi sono molti uomini e donne, tutti dall'aspetto particolarmente piacente, e dediti a dar sfogo ai loro piaceri più sfrenati.

Anche Hashepsowe e Drakos vengono "tentati", ma la loro mente non è così debole da lasciarsi abbindolare. Irritata dal rifiuto, Lady Roenwal, la "padrona di casa", si fa finalmente vedere: è una donna matura, ma dall'aspetto conturbante e molto passionale. Accanto a lei c'è Guelfo, un cavaliere coperto da capo a piedi di un'armatura color argento.

La strega dà subito sfoggio delle sue abilità da incantatrice e Hashepsowe non riesce a resistere alla malia.. ma Drakos è più fortunato e riesce a scrollarsi di dosso gli effetti del sortilegio.

Nonostante Drakos tenti più volte di minacciare la strega, questa non si fa intimidire e rivela ai due avventurieri che c'è solo un modo per svegliarsi da questo magico sonno: affrontare Guelfo in duello.

Naturalmente è il mezzo drago a farsi avanti, ma lo scontro si rivela molto più difficile del previsto.

Guelfo è infatti un guerriero formidabile, dalla tecnica sopraffina, evita i colpi di Drakos come se questi fossero vibrati da un ragazzino di dieci anni, e contrattacca con precisione millimetrica.

Dopo qualche minuto, Drakos gronda sangue da ogni dove, e non può che attendere il colpo finale, che giunge in pochi attimi come da programma. La lama del cavaliere fatato penetra nel cuore del mezzo drago, e un'oscurità primordiale cala sugli occhi di quest'ultimo.

Poco dopo però, i tre vengono svegliati da Wyot: il sogno era dunque innocuo?

Troppo presto per cantar vittoria... Jergal comincia ad avvertire acuti dolori in tutto il corpo, e si muove a fatica; Drakos ha perso tutta la sua possente forza, e riesce a malapena a reggersi in piedi e camminare; Hashepsowe dal canto suo si accorge di non riuscire più a ricordare le formule magiche necessarie a contattare gli dei, e una nube rosso opaco le occlude la mente e la memoria.

I nostri realizzano subito di essere sotto l'effetto di qualche maledizione, e senza dubbio tutto ciò è opera di Roenwal: la maga è riuscita a colpire gli eroi usando come tramite i loro sogni.

Si tratta decisamente di un nemico troppo forte, e per giunta i quattro non possono affrontarlo concitati così, per cui decidono di fare marcia indietro e tornare in superficie per tentare di liberarsi dal maleficio.

Arrivati nei pressi del tunnel subacqueo però, si accorgono di non aver pensato a come fare per risalire..

Jergal e Drakos sono troppo deboli per affrontare la nuotata, e Hashepsowe non può usare la magia per aiutarli.

Come se non bastasse, la sconfitta subita per opera di Guelfo ha risvegliato una tremenda ira nell'animo di Drakos, ira che sta per manifestarsi in modo inconsueto: il suo corpo tremante si sta ricoprendo di scaglie, e il suo volto comincia a mostrare tratti bestiali... lo spirito del drago si sta risvegliando.

Sarebbe la fine se Drakos dovesse perdere il controllo di sé proprio in questo momento, perchè non ci sarebbe posto dove nascondersi, e la furia dei suoi istinti draconici non risparmierebbe nè amici nè nemici.

Proprio quando il panico sta per farsi strada nell'animo dei quattro, hashepsowe nota una piccola luce far capolino dalla superficie della pozza d'acqua. La luce sembra voler uscire dall'acqua, ma la corrente continua a trascinarla in fondo.

D'istinto, la sacerdotessa si tuffa e la afferra, portandola fuori dall'acqua. La luce allora si dirige verso una delle pareti della caverna e poi si arresta: sembra che stia incitando gli eroi a seguirla.

Hashepsowe nota che la piccola luce tenta a più riprese di attraversare la parete, quindi si avvicina anche lei al muro frastagliato della caverna ed inizia a battere su di esso con i pugni.

Incredibilmente una parte della parete crolla, rivelando una camera nascosta, dove la piccola luce prontamente si dirige..

"L'ELMO SACRO"

Senza esitazione alcuna Hashepsowe decide di seguire la piccola luce all'interno della buia camera segreta... Dopo aver avanzato a tentoni per un pò, inciampa su un'oggetto metallico: lo raccoglie e si accorge che si tratta di un'elmo ammaccato e sporco, risalente probabilmente ad un'epoca molto lontana.

Quando la sacerdotessa lo avvicina agli occhi per esaminarlo meglio però, una possente risata le esplose nella mente.

Si tratta di una parte dello spirito di Tul il Possente, Quinto tra i discepoli di Aan e famoso come massacratore di infedeli.

Lo spirito racconta (con molta poca pazienza e cortesia, a dire il vero) ad Hashepsowe una storia vecchia di secoli, quando Tul perse la vita proprio nei pressi del villaggio oggi chiamato Sant'Elmo, e il suo corpo venne prelevato da un'araldo di luce, che sprofondò con lui sino al centro della terra.

L'elmo di Tul però fu trovato da una pastorella che lo portò con sè... ora quell'elmo è nelle mani di Hashepsowe e contiene la parte più importante dell'anima del discepolo. Quella parte ora vuole riunirsi con tutte le parti più piccole sparse per il territorio (una delle quali è proprio rappresentata dalla piccola luce), e così suggella un patto con la sacerdotessa: lei e i suoi amici lo aiuteranno in questa impresa, e in cambio egli offrirà le sue conoscenze al gruppo.

Naturalmente Hashepsowe ha molte domande per lo spirito, ma questi taglia corto e insiste nel voler prima uscire dal sotterraneo.

Proprio in quell'istante però, l'anima draconica di Drakos ha il sopravvento, e il guerriero non riesce più a tenerla a freno.

Il suo corpo si riempie di scaglie, e il viso inizia a mostrare terrificanti connotati animaleschi. Travolto dall'ira, il mezzo - drago (ora è proprio il caso di dirlo) si avventa su Wyot e per poco non ne dilania le carni con i suoi artigli affilati come pugnali.

Hash è prontissima nel reagire e, sotto suggerimento dello spirito, poggia l'elmo sulla testa di Drakos, che piano piano riacquista sembianze e animo umani.

Ora però c'è da risolvere un'altro problema, quello della fuga. Anche qui, è lo spirito di Tul a togliere le castagne dal fuoco in vece dei nostri eroi, suggerendo loro una facile scappatoia.

Seguendo le indicazioni dello spirito di Tul, Wyot, Drakos, Hash e Jergal si nascondono come meglio possono e attendono l'apertura delle pesanti porte di legno che precludono l'accesso al castello.

Come predetto anzitempo dallo spirito, le porte si aprono e una figura tozza e contorta ne esce zoppicando: è il guardiano, che porta del cibo alla mostruosa creatura scimmiesca che i nostri hanno dovuto affrontare qualche ora fa. Hashepsowe, ripensando alla carneficina e allo scempio a cui aveva assistito nella tana della creatura, sente ribollire il sangue nelle vene ed è quasi sul punto di aggredire il guardiano, se non altro per dare pace all'anima di quelle povere vittime innocenti date in pasto all'abominio.

Ma poi decide di ripensarci, perchè altre priorità attendono, e il suo pensiero corre anche ai suoi amici rimasti all'accampamento.

Il guardiano naturalmente non trova traccia alcuna della creatura, e mentre è impegnato a cercarla i quattro sgusciano dalle loro alcove e si intrufolano nella porta aperta, richiudendosela prontamente alle spalle. Tenendo sempre a mente le indicazioni dello spirito, gli eroi salgono la scala e aprono la prima porta che trovano sul loro cammino.

Ora sono a pochi passi dalla libertà... si trovano in un piccolo orto all'interno del castello, ma dovranno occuparsi delle due sentinelle prima di poter finalmente cantar vittoria..

"UNA FUGA SOFFERTA"

Il gruppo è ad un passo dalla libertà: quello che sembra un piccolo orto pieno di alberi da frutto, si frapponne fra loro e l'alta muraglia che difende il maniero dei Bouillon. E al di là di questo, le vaste pianure di Sant'Elmo inondate da sprazzi di luce lunare.

Metà del gruppo è praticamente sull'orlo del crollo e ciò rende le possibilità di fuga ancor più lontane... ma Wyot, grazie anche al mantello di Ulimane, riesce a sgattaiolare dal nascondiglio senza essere visto e può così farsi un'idea della sorveglianza presente nell'area.

Al suo ritorno, il fuorilegge propone un piano d'azione, che viene accettato dai compagni senza troppe storie (nonostante le lamentele di Drakos il quale preferirebbe affrontare le sentinelle a viso aperto piuttosto che "scappare come un topo").

Il mezzo - drago tenta nuovamente di attirare lo sguardo del suo protettore Tenkamesh su di sé, ma per l'ennesima volta lo spirito dell'ultimo Re rimane silente: una faccenda che Drakos non riesce a comprendere e che dovrà analizzare al più presto.

Wyot è il primo ad agire, e correndo più veloce del vento (ma allo stesso tempo senza far più rumore di un gatto selvatico), riesce a raggiungere il punto stabilito: un nascondiglio perfetto, un'albero di mele che con la sua chioma occulterà i nostri eroi dall'attenzione delle sentinelle e che permetterà loro di scalare agevolmente il muro di cinta.

Raggiunta la privilegiata posizione, Wyot può sorvegliare meglio l'area e segnalare ai compagni quando partire.

Hashepsowe riesce a farcela per un pelo, tuttavia con Jergal e Drakos la sorte è ancor più crudele: il tolmece avanza a fatica fra gli anfratti e i cespugli, rischiando di crollare dal dolore intenso che lo invade dappertutto, mentre le gambe di Drakos per un attimo sembrano aver ceduto del tutto; solo con un grande sforzo di volontà il mezzo drago riesce a raggiungere i compagni e ad arrampicarsi, con le ultime forze, sulla cima delle mura.

Proprio quando sembra tutto finito però, il fato interviene di nuovo a mettere il bastone tra le ruote: un falco inizia a stridire volteggiando continuamente sopra le loro teste, attirando così l'attenzione di un drappello di guardie capitanate da un uomo dal portamento maestoso, coperto dalla testa ai piedi da un mantello verde scuro.

Drakos e Jergal, nonostante le balestre già puntate verso di loro e le intimidazioni alla resa che l'uomo col mantello urla al loro indirizzo, sono già pronti a dare battaglia; ma lo spirito di Tul rassicura hashepsowe, dicendole che quell'uomo non ha cattive intenzioni verso la compagnia.

Così, gli eroi seguono il misterioso individuo all'interno di una cella e quest'ultimo, una volta congedate le guardie che lo seguivano, inizia a raccontare loro una storia.

L'uomo si presenta come Narl, ciambellano del maniero e grande amico di Dom De Bouillon (che praticamente ha visto nascere) il quale, a suo dire, è stato stregato dalla sua compagna Lady Roenwal.

Tutte le azioni intraprese dal sovrano contro la tribù dei Kharasta sono state eseguite contro la sua volontà, ed egli è ormai in completo potere della strega dai capelli rossi: Narl non può niente contro di lei, ne può chiedere aiuto alla gente di Sant'Elmo (non gli crederebbero, perchè Roenwal gode di ottima reputazione in città), per cui ha deciso di ricorrere al supporto del gruppo che tra l'altro ha un conto in sospeso con lei.

I quattro accettano, a patto che il ciambellano li lasci liberi di trovare un sistema per spezzare il maleficio onirico che tuttora li lega. Narl non sa come aiutarli in questo senso, ma possiede alcune informazioni di importanza vitale per loro: è impossibile infatti avvicinarsi a Lady Roenwal senza che lei non lo sappia. La maga può accorgersi della loro presenza già dal momento in cui mettono piede a Sant'Elmo. L'unico modo per eludere la sua attenzione è ricevere la benedizione del Tuono, che solo un discepolo di Aan può infondere loro.

Dato però che tutti i discepoli dell'Unico sono ormai scomparsi da questa terra da secoli e secoli, Narl non sa dire come sia possibile ottenere questa benedizione.

Hashepsowe ha però un'idea: forse lo spirito di Tul, discepolo di Aan, potrà aiutarli a risolvere il problema..

"LA SORGENTE INCANTATA"

Mentre Hashepsowe, Drakos, Jergal e Wyot mettono piede finalmente fuori dal maniero, Sidonia si sveglia sotto i primi tiepidi raggi del sole nascente.

La sacerdotessa dell'Oscuro Tomo è ancora molto debole per gli sforzi della notte precedente, ma ciò non le impedisce di alzarsi per controllare cosa è accaduto ai suoi compagni; così, si inerpica su per la collina e dalla cima scruta la pianura sottostante.

La zona è colma di cadaveri. Ci sono più corpi di nemici che di kharasta, l'erba è macchiata di rosso e i carri sono tutti bruciati o ridotti a pezzi.

In preda all'ansia, la maga scende verso il campo di battaglia ormai silenzioso e avvolto dall'odore di decomposizione, per accertarsi che non ci siano i suoi compagni tra i corpi martoriati e mutilati dei guerrieri kharasta. Per fortuna, non c'è traccia di nessuno di loro, e Sidonia può tirare un sospiro di sollievo. Tuttavia, dovunque essi siano, deve raggiungerli al più presto e così chiede consiglio al Sacro Tomo di Karanda per sapere dove dirigersi.

La visione è netta e chiara: se la sacerdotessa correrà in aiuto di Hash e gli altri, andrà incontro a morte certa, perché un enorme potere malefico avvolge tutta la zona di Sant'Elmo; la visione le mostra tuttavia i suoi amici scampati al massacro della pianura, che si stanno dirigendo verso nord.

Sidonia non aspetta neanche un momento, salta in groppa ad un cavallo e parte al galoppo per raggiungerli. Dopo poche ore giunge al punto in cui si sono accampati, e viene accolta con entusiasmo da Lys. La paladina, così come le altre tre che la accompagnano (Linne, Deline e Tarana) non ha un bell'aspetto: i capelli sono sporchi e arruffati, l'armatura ammaccata, e il volto sporco di fango e di sangue. Tuttavia non sembra mostrare segni di ferite gravi, cosa che invece non si può dire di Linne e Tarana: la guerriera ha una gamba malmessa e si muove a fatica, mentre la fuorilegge ha un braccio rotto e una fascia che le copre l'occhio sinistro.

Lys non ha purtroppo notizie né di Trevor né di Arlon, e racconta a Sidonia come siano dovute fuggire dalla battaglia in fretta e furia, per metete in salvo donne e bambini, ai quali hanno poi suggerito di dividersi per non offrire un unico bersaglio.

Ora il gruppetto deve decidere cosa fare: Arlon e Trevor sono spariti, Hashepsowe e Drakos non sono ancora tornati, e i sopravvissuti kharasta potrebbero essere già lontani miglia dalla Pianura Blu...

Nel frattempo, Hashepsowe e gli altri stanno cercando un modo per liberarsi dalla maledizione di Roenwal: la sacerdotessa consulta lo spirito del Quarto discepolo e costui rivela al gruppo che esiste solo un modo per spezzare l'incantamento della strega, e cioè usufruire dell'acqua di una polla sacra.

Le polle sacre sono residui del potere dello Spirito della Vita, uno degli Araldi dell'Unico Dio, responsabile della creazione di tutte le forme di vita sulla terra eoni fa...

Ma queste magiche pozze sono estremamente rare e non è facile localizzarne una. Tuttavia Tul conosce l'ubicazione di una di queste, a poche ore di cammino da Sant'Elmo, e così guida i nostri eroi verso destinazione.

Prima di arrivare alla meta purtroppo, Wyot lascia il gruppo in seguito ad un battibecco con Hashepsowe: il fuorilegge, ferito dalla risposta secca della sacerdotessa, abbandona i compagni senza dire una parola. I tre continuano il viaggio (non hanno tempo da perdere ora), ma Jergal si riserva il diritto di ammonire gentilmente Hashepsowe sul comportamento tenuto con Wyot.

Il gruppo deve ora attraversare una strana foresta di alberi nani e dal tronco bitorzolato, seguendo il corso di un ruscello che li porterà dritti alla polla sacra.

Arrivati nei pressi di una grande roccia nerastra però, i tre notano che il ruscello nasce proprio dalla sua base ... non esiste tuttavia un'apertura da cui l'acqua dovrebbe fuoriuscire. Il corso d'acqua sembra nascere dal vuoto.

Ma gli eroi non hanno tempo nemmeno di osservare lo strano fenomeno, perché tre syblyngs (creature caprine che il gruppo ha già affrontato nei pressi dell'Abbazia a Noireè) sgusciano fuori dai loro nascondigli

e li aggrediscono. Le creature di norma non rappresenterebbero un grosso problema, ma i nostri sono affaticati e sotto l'influsso della maledizione di Roenwal, e oltretutto manca l'apporto di Wyot. Nonostante ciò, i tre lottano con valore e coraggio, non limitandosi solo alla difesa, ma menando fendenti a destra e a manca per impaurire i nemici.

Nonostante le tenebrose litanie di Hashepsowe, le creature non si mostrano così paurose come quelle incontrate all'abbazia, e riescono persino a ferire Jergal e Drakos, il quale deve utilizzare un misero pugnale per difendersi (è troppo debole per poter impugnare la sua ascia con efficacia).

Il gruppo non si perde d'animo e continua a combattere con tutte le proprie forze: feriti, i tre syblyngs chiedono rinforzi e dal fogliame spuntano altre tre creature per dargli man forte.

La situazione si fa drammatica: i tre hanno due syblyngs a testa, sono feriti e indeboliti ulteriormente dalla maledizione.

La disfatta sembra imminente.....

"LO SPIRITO DELLA SORGENTE"

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Drakos, Sidonia

La battaglia infuria nella foresta, e i nostri eroi si ritrovano accerchiati, feriti e demotivati.

La stanchezza inizia a farsi sentire, i muscoli cedono e le gambe vacillano, ma i tre non si arrendono: Hashepsowe, colpita da brillante intuizione, decide di dirigersi verso la grande roccia argentea che sovrasta la foresta. Drakos e Jergal la seguono, ritrovandosi immersi nell'acqua del ruscello sino alla cintola. I syblyngs sembrano aver timore dell'acqua, e si limitano a scagliare pietre da lontano... il gruppo non è ancora al sicuro, ma di certo la situazione non è così critica quanto prima.

Poi, hahsepsowe appoggia una mano sulla roccia e una voce sussurrante inizia a farsi strada in lei: è lo spirito guardiano, il quale deve testare la purezza e la saggezza della sacerdotessa.

Dopo aver superato le prove (grazie a intuito e un pizzico di fortuna), hashepsowe può finalmente ricevere l'energia benevola dello spirito della Vita, il quale infonde nuova vitalità ai nostri eroi e li libera dalla maledizione di Roenwal una volta per tutte... altri syblyngs nel frattempo accorrono a dare man forte ai compagni, ma i tre sono ora pronti ad affrontarli.

Nel frattempo, dopo una breve discussione, Sidonia e le altre decidono di correre in aiuto di Arlon che, secondo la visione ispirata loro dal tomo di Karanda, sta per essere venduto come schiavo da un gruppo di razziatori in quel di Sant'Elmo.

Le ragazze non hanno idea di come sia finito lì, ma sono più che decise a seguire la via che il tomo del destino ha indicato loro... non farebbero in tempo a correre in aiuto di Drakos e Hashepsowe, mentre Trevor sembra sia al sicuro.

Avvistata la carovana degli schiavisti, Lys, Linne e Tarana creano un diversivo per permettere a Sidonia di utilizzare le proprie arti arcane e mettere fuori combattimento i nemici.

I predoni si rivelano una facile preda per le cinque ragazze: Lys e Linne combattono valorosamente con più di un nemico a testa, Tarana sfrutta al meglio la sua agilità per cogliere di sorpresa gli avversari e persino Deline non arretra dinanzi alla battaglia.

Poco dopo, Sidonia mette fuori combattimento la maggioranza dei predoni grazie ad un sortilegio ben riuscito e le ragazze possono finalmente recuperare Arlon dall'interno di uno dei carri, assieme ad altri tre schiavi (un'uomo, una donna e un bambino).

Il bardo sembra malridotto ma è ancora vivo, e questo è ciò che conta.. ma ora alle cinque ragazze resta da decidere cosa fare, e le vie del destino sono incerte e accidentate...

"RITORNO ALL'ACCAMPAMENTO"

Partecipanti Presenti: Drakos, Sidonia, Hashepsowe

Hashepsowe, Drakos e Jergal sono ora al pieno delle forze, fisiche e spirituali... ma nuovi nemici appaiono a rinforzare le schiere e i nostri eroi sono molto preoccupati per ciò che potrebbe essere accaduto ai loro compagni rimasti all'accampamento.

Nonostante la rabbia di Drakos, il quale può perlomeno sfogare la sua ira su uno dei syblyngs, i tre decidono di non dare battaglia ai loro avversari. Grazie ad un'invocazione di Hashepsowe, gli spiriti del fiume si avvolgono attorno ai corpi delle creature impedendo loro di muoversi, e dando così tempo agli eroi di allontanarsi.

Arrivati all'accampamento però, si trovano dinanzi una terribile scena: corpi mutilati, di alleati e nemici indistintamente, sparsi per tutta la zona del colle, l'erba imbrattata di sangue ormai rappreso, e i resti anneriti dei carri, un tempo addobbati con ghirlande di fiori e stoffe dai colori vivaci.

Dei loro compagni, nemmeno l'ombra.

Solo uno dei Tolmec, Lahrno, è sopravvissuto, sebbene trafitto da innumerevoli dardi in tutto il corpo. L'agonia del guerriero dura poco: giusto il tempo di narrare agli eroi gli ultimi avvenimenti, poi l'anima del kharasta dipartisce dal suo involucro fisico per congiungersi a quella del Grande Cavallo del Vento, nelle Distese Ventose.

I tre vengono così a sapere che i loro amici sono probabilmente fuggiti, e quindi c'è speranza che possano essere ancora vivi.

Hashepsowe decide di tentare un rituale di divinazione, il quale riesce in modo eccellente e fornisce alla sacerdotessa molte informazioni su ciò che è accaduto e su ciò che sta accadendo altrove.

Dopo una breve discussione il gruppo decide infine di separarsi, Jergal ad est dove si sono diretti i sopravvissuti Kharasta, Drakos a sud insieme ad Hashepsowe, per ricongiungersi a Sidonia e le altre.

Nonostante le ottime notizie, la sacerdotessa è preoccupata per Wyot: il fuorilegge di certo non è uno sprovveduto, ma è pur sempre solo, con molti nemici alle calcagna come il resto del gruppo.

Nel frattempo Sidonia e le altre si danno da fare per portare Arlon al riparo e dargli le prime cure.

Non trovando rifugi o locande in zona, devono accontentarsi di una piccola radura boscosa ai margini della Pianura Blu (Bosco Fitto).

Il bardo, ancora in stato di incoscienza, viene steso delicatamente ai piedi di una grande quercia.

Mentre Linne e Tarana cercando di procurarsi della selvaggina, Lys e Sidonia si apprestano a somministrare ad Arlon le cure del caso.

Proprio mentre lo stanno esaminando però, Arlon viene scosso da violenti spasmi e dalla sua bocca escono frasi sconclusionate che alludono alla Gemma della Primavera, facendo pensare che il bardo possa essere stato torturato perché gli venisse estorta l'ubicazione della pietra.

Lys non sa della gemma e chiede spiegazioni a Sidonia la quale, come raccomandato da Arlon stesso prima dell'assalto, preferisce negare la sua esistenza.

Cercando di non farsi vedere dalle altre Sidonia accosta la gemma al petto del bardo, e le sue condizioni sembrano subito migliorare... tuttavia, solo il riposo potrà aiutare Arlon a rimettersi del tutto, anche se il peggio sembra passato.

Lys però inizia a sortire dei dubbi sulla sincerità di Sidonia: per quanto ancora la Dama Oscura riuscirà a mantenere il segreto?

"SPIACEVOLI VISIONI"

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Drakos

Dopo essersi separati da Jergal, Hashepsowe e Drakos iniziano a mettersi in viaggio verso sud, sperando di ricongiungersi ai loro compagni il prima possibile.

Il paesaggio circostante non offre una varietà tale da distrarre per un pò i due viandanti dai loro pensieri cupi; oltretutto Drakos non è molto ciarliero e rimane impassibile ai tentativi di Hashepsowe di intavolare un discorso.

Così, la mente dei due viene invasa da dubbi e brutti ricordi: Drakos è ancora preoccupato per Linne, anche se non lo dà molto a vedere, ma i suoi pensieri sono anche rivolti all'amata Dakirya;

Hashepsowe invece, ripercorre in pochi attimi tutti gli avvenimenti del passato che hanno portato lei e la sua compagnia sino a questo punto.

Una fitta di nostalgia la assale quando pensa a Wyot, ma d'altro canto la sacerdotessa non vede l'ora di riabbracciare Arlon e Lys.

Dopo un pò i due si accorgono di avere fame e si fermano nei pressi di una macchia boscosa.

Mentre Hashepsowe tenta di trovare dell'acqua e si occupa del fuoco, Drakos cerca e trova della selvaggina, un cinghiale selvatico e qualche fungo, purtroppo immangiabile.

Dopo essersi rifocillati, i due vengono vinti dal sonno e si addormentano con la schiena poggiata sul fusto di un'albero.

Il loro breve sonno è popolato di strane visioni inquietanti e profetiche: Drakos sogna Tenkamesh, l'Ultimo re dei Giganti, che lo ammonisce severamente e lo invita a "non seguire la via dello Spirito Ridente";

inoltre, nei sogni del mezzo - drago appare Linne, ma poi la sua immagine si sfalda in un mucchietto di ossa avvolto da erba e rampicanti.

Hashepsowe invece assiste, nel sogno, ad una processione di formiche, le quali vengono spazzate via da un'improvviso soffio di vento; una di loro, nel tentativo di proteggere una compagna, resta schiacciata da un grosso stivale bianco.

I due riposano solo per poco meno di un'ora e poi, dopo essersi svegliati di soprassalto, si rimettono subito in viaggio.

Poco dopo però, un branco di cani selvatici neri come la pece e grossi come giovani cinghiali, si avventano su Hashepsowe e Drakos.

La sacerdotessa chiede aiuto allo spirito di Tul, ma questi le risponde in malo modo, e la avverte che se non eliminerà la minaccia dei cani in breve tempo, giungeranno i loro padroni a dar loro man forte.

Stizzita per via del rifiuto dello spirito, la sacerdotessa si prepara a difendersi.

Una delle bestie viene abbattuta dal pugnale di Drakos prima di poter giungere a distanza ravvicinata; Hashepsowe viene aggredita da due dei cani rimasti e scaraventata a terra.

Dopo una lotta furiosa, la sacerdotessa riesce a dimenarsi dalla stretta degli animali e invoca una nebbia magica: la magia riesce ancora meglio del previsto, e si sviluppa un piccolo turbine che scaraventa le bestie contro gli alberi limitrofi.

Gli animali si danno alla fuga e i nostri eroi possono continuare il loro viaggio, con più dubbi e qualche graffio...

"L'ANELLO INFRANTO"

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Drakos

Dopo qualche ora di viaggio, Drakos e Hashepsowe giungono infine nei pressi della radura ai margini di Bosco Fitto dove sono accampati i loro compagni superstiti.

I due vengono accolti con entusiasmo, ma non mancano le discussioni (soprattutto un diverbio tra Tarana e Hashepsowe per via della partenza di Wyot, che alla fuorilegge non è andato giù); inoltre, a peggiorare la già tesa atmosfera ci sono anche le condizioni fisiche dei sopravvissuti, decisamente pessime.

Tuttavia Lys e Sidonia riescono a calmare un pò gli animi, e mentre Drakos punzecchia la paladina, Hashepsowe cerca di fare ciò che può per le ferite delle compagne e soprattutto per Arlon, ancora incosciente. I racconti delle vicende recenti vengono rimandati alla mattina dopo, e finalmente Hashepsowe e il mezzo - drago possono godere dei benefici di un'intera notte di riposo.

La mattina dopo il gruppo viene svegliato da Lys con una buona notizia: Jergal e Trevor, alla testa dei pochi kharasta sopravvissuti, sono finalmente giunti all'accampamento.

Ciò riempie di gioia gli altri e getta le basi per una giornata più serena.

Mentre Hash è occupata a salutare gli ultimi arrivati, Drakos, memore dell'avvertimento del suo protettore Tenkamesh, decide di sbarazzarsi dell'Elmo di Tul dopo averlo preso dalle sacche della sacerdotessa: il mezzo - drago è solo sfiorato da un sottile senso di colpa, ma poi si ravvede immediatamente, sicuro di stare agendo anche per il bene di Hashepsowe e degli altri.

All'insaputa di ciò, la sacerdotessa dei Sogni Nuovi passa qualche minuto a discorrere con Jergal e Trevor, soprattutto per avere informazioni sulla moglie del primo: purtroppo il tolmecc non ha avuto successo nella sua ricerca, la donna non era tra i sopravvissuti e nessuno ha idea di che fine abbia fatto.

Commosa e soprattutto riconoscente nei riguardi del guerriero che li ha accompagnati nell'ultima avventura spesso mettendo a rischio la propria vita per proteggerli, hashepsowe si offre di andare a cercare la donna ma Jergal rifiuta per due motivi: ora bisogna prima pensare al futuro dei sopravvissuti, e poi le faccende di famiglia devono essere risolte da chi è coinvolto personalmente, com'è usanza tra i kharasta.

Trevor dal canto suo, dopo aver portato sulle spalle il peso della responsabilità di guidare i kharasta verso la salvezza, si mostra più maturo e più forte... il ragazzino timido e spaurito che serviva alla Locanda Dei Tre Principi sembra ormai appartenere ad un'epoca molto remota.

Dopo i convenevoli è tempo di pensare al da farsi. Ora il gruppo è al completo, eccetto Wyot; hashepsowe allora decide di richiamare a sé un piccolo rapace per connettersi sensorialmente con lui e per lustrare la zona circostante.

La sacerdotessa è convinta che così facendo riuscirà a localizzare il fuorilegge e anche la compagna dell'amico Jergal.

Portato a termine il rituale però, hashepsowe è scossa da una terribile visione: il gruppo è circondato da decine di cavalieri dalle vesti bianche, nascosti in parte tra la vegetazione che circonda la radura, in parte allineati lungo il sentiero adiacente.

Lys conferma che si tratta di Grifoni, e il panico si fa subito strada tra le file degli eroi: le possibilità di fuga sono infatti minime, visto che i nostri sono circondati da una fitta boscaglia...

Per Drakos e Jergal non c'è altro da fare che combattere, o morire nel tentativo, ma Hashepsowe è stufa di assistere a stragi e violenze, di udire le urla delle donne e i pianti dei bambini.

Se si scatenasse la battaglia che ne sarebbe dei kharasta?

Il gruppo si divide e Drakos, animato da una cupa risolutezza e deciso a morire da solo, consiglia ai compagni di abbandonare il campo di battaglia mentre lui tenta di tenere occupati i Grifoni.

Il mezzo - drago sembra stanco di vivere, di sopportare la lontananza dell'amata Dakirya, stanco di fuggire sempre da nemici che lo perseguitano senza un perchè; nonostante le proteste di jergal che vorrebbe rimanere con lui a combattere, Drakos lo stende e lo affida ad uno dei kharasta perchè si curi di lui.

Poi una sottile rabbia comincia ad invaderlo, e il suo corpo inizia a mutare proprio come era avvenuto poco tempo prima nelle segrete del castello De Bouillon.

Ma i nostri eroi non fanno in tempo a decidere sul da farsi che i loro nemici hanno già intuito le loro intenzioni e uno di loro, il Gran Custode Guire del Quarto Ordine, gli urla di arrendersi pena la morte del loro compagno Wyot.

Nel comprendere che il fuorilegge è nelle mani dei nemici, il gruppo cade nella disperazione più totale e Hashepsowe decide di tentare di parlamentare con il Grifone.

Purtroppo per lei, deve scontrarsi con pregiudizi vecchi di secoli e con dogmi ormai ben radicati nell'animo dei suoi interlocutori: dopo pochi minuti, comprendendo che non c'è nulla da fare, la sacerdotessa si lascia invadere dalla rabbia come mai prima d'ora.

Stufa delle continue persecuzioni e dell'ottusaggine dei candidi guerrieri di Aan, Hashespowe si lascia sfuggire le parole che porteranno a termine il rituale dell'evocazione della Morghul in persona, un sortilegio difficile e pericoloso non solo per i nemici ma anche per lo stesso officiante: ma la sacerdotessa, fuori di sé dall'ira, non pensa nemmeno alle conseguenze di ciò che sta per fare.

Nel frattempo Tarana, che all'insaputa di tutti era sgusciata tra le file dell'accampamento nemico, riesce a liberare Wyot e a fare ritorno dai compagni.

Purtroppo la fuorilegge non si era accorta di un Grifone che l'aveva seguita sino a lì: i compagni non possono far altro che vederla morire, abbattuta da un dardo al cuore.

La morte di Tarana è la goccia che fa traboccare il vaso: Hashepsowe porta a termine il rituale e Drakos, nonostante i tentativi di Sidonia e Linne, è ormai una bestia senza controllo...

Nello stesso istante, i Grifoni assalgono il gruppo penetrando dalla vegetazione circostante, e la battaglia scoppia all'improvviso.

Hashespowe perde il controllo: lo spirito fiammeggiante della Morghul invade ogni centimetro del suo corpo, ogni stilla del suo sangue, e un tremendo uragano di fuoco si abbatte sull'intera zona.

Alberi vengono abbattuti dal vento e dai fulmini, schiacciando Grifoni e Kharasta indistintamente, anche se a subirne le conseguenze peggiori sono soprattutto i primi; il cielo si oscura, gli unici rumori udibili sono il forte fischiare del vento e il cozzare delle armi;

Drakos dilania i nemici come fossero selvaggina appena catturata, spesso affrontando contemporaneamente due o tre dei migliori combattenti di Nortgarthen intera; Hashepsowe è avvolta dal fuoco della Morghul e nonostante i tentativi, non riesce a resistere alla volontà della dea e si aggira per il campo di battaglia carbonizzando i nemici col solo tocco delle mani e del suo bordone.

I Grifoni combattono con ardore e la forza della fede li sorregge: Guire stesso è avvolto da una debole aura luminescente, e incita i suoi a cantare e pregare mentre combattono, per tenere lontana la paura.. e così i Grifoni intonano salmi e lodi al loro dio mentre affondano le spade nei petti dei Kharasta;

Trevor e Deline cercano di salvare i Kharasta come possono, ma è quasi impossibile scorgere tra le fitte tenebre e nella cortina di sabbia e fuoco provocate dall'invocazione di Hashepsowe.

I Grifoni sono ora in inferiorità, decimati dall'uragano, ma sono comunque superiori in abilità rispetto ai Kharasta, un popolo di musicisti e allevatori: le sorti della battaglia, nonostante la presenza degli eroi, sono ancora incerte...

"LA COMPAGNIA SI SFASCIA?"

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Drakos

La battaglia continua, cruenta, per molto tempo.

Drakos - o per meglio dire, ciò che Drakos è diventato - uccide da solo ben tre Grifoni, mentre Hashepsowe riesce a metterne fuori combattimento due, ma a rischio della vita: la sacerdotessa infatti decide di appellarsi agli dèi per aver salva la vita, ben sapendo che questo comporterà dei rischi ma consapevole del fatto che la sua presenza è fondamentale per la salvezza dei Kharasta.

Successivamente Hashepsowe fa ricorso ad un potente sortilegio naturale e piega la vegetazione circostante alla sua volontà; i rami e le radici si estendono sino ad avvilupparsi attorno alle gambe dei Grifoni, e ciò sposta ancora di più l'ago della bilancia a favore dei kharasta.

Aiutati dalla magia infatti, gli Zavarich riescono facilmente ad avere la meglio sui loro ben più abili avversari e la schermaglia si conclude ben presto con la loro vittoria.

La battaglia è finalmente conclusa ma i problemi restano... Innanzitutto quello di Drakos che, in preda ad una furia omicida, si scaglia contro i suoi stessi compagni pronto a dilaniarli e a sventrarli come aveva fatto poco prima con i suoi avversari.

Solo con lo sforzo congiunto di Sidonia, Lys e altri 3 kharasta sarà possibile stordire il mezzo drago e metterlo fuori combattimento.

Ma i guai non finiscono qui: infatti l'intervento della Morghul ha causato anche perdite tra i kharasta, tra cui quella di uno dei carri (ne resta uno soltanto), per cui i nostri eroi cercano subito di darsi da fare per raccimolare le ultime provviste rimaste e per curare i feriti.

Come se non bastasse, una cupa tristezza si impadronisce dell'anima di Hashepsowe, che si sente in colpa per la morte dell'amica Tarana.

La sacerdotessa non riesce a darsi pace da quando Tarana la aveva accusata di non essere andata in cerca di Wyot, fuggito proprio a causa di un'alterco avuto con la stessa Hashepsowe.

A nulla valgono le parole di Lys e Linne: la sacerdotessa, con la morte e la disperazione nel cuore, ha deciso di lasciare il gruppo per la seconda volta; per portare a termine le faccende rimaste in sospeso (con lo Spirito di Tul, ma anche con il ciambellano Narl) e anche per guardare dentro se stessa e cercare di riacquistare quella serenità che le manca da un pò di tempo a questa parte.

Proprio mentre si accinge a prendere le sue cose però, Hashepsowe si accorge che l'Elmo di Tul è sparito; senza l'Elmo la sacerdotessa non può mantenere la promessa fatta allo spirito di Tul, e di conseguenza non può affrontare Roenwal... completamente senza forze, Hashepsowe si abbandona allora ad una tetra apatia: non mangia e non riesce nemmeno a dormire, visto che il suo spirito è preda di ricordi dolorosi e dei rimorsi. Ma Arlon, ripresosi dallo stato di incoscienza, le si avvicina e cerca di consolarla; infine grazie alla sua magia, riesce a far assopire la sacerdotessa, in modo che ella possa ricevere le risposte che cerca dal sonno e dai sogni che lo popolano.

I sogni di Hashepsowe sono confusi ma Arlon la aiuta ancora una volta, cercando di risvegliare in lei quel poco di forza vitale che le è rimasta: la sacerdotessa sconfigge quindi le sue paure e scaccia i rimorsi dalla sua anima, ma ancora non ha deciso se rimarrà con il gruppo oppure se deciderà di allontanarsi dai suoi compagni per un pò.

Nel frattempo Drakos si riprende e viene a sapere della trasformazione e dei guai che essa ha procurato al gruppo.

Nel parlare con Linne e nel rendersi conto che stava per ucciderla, il mezzo drago prova rimorso e vergogna - forse per la prima volta nella sua vita; nonostante ciò la fiducia della ragazza nei suoi confronti non diminuisce, anzi, il loro legame sembra ora più forte e saldo di prima.

Tuttavia Drakos fa menzione di Dakirya e Linne sembra non apprezzare questa rivelazione... la ragazza si allontana lasciando il discorso in sospeso.

Ancora impegnato a sistemare le provviste scampate all'incendio, Drakos fa inoltre la conoscenza di uno strano vecchietto kharasta: questo bizzarro personaggio sembra conoscere molte verità sui draghi e sul

perchè gli uomini danno loro battaglia, e il mezzo drago è veramente ansioso di saperne di più al riguardo: sembra che ci sia qualcosa di più oltre al semplice odio degli umani nei riguardi degli antichi rettili e tramite queste informazioni Drakos potrà, forse, scoprire dove si trova la sua Dakirya...

"DURANGG E AVASTHUS"

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Sidonia, Drakos

I nostri eroi, assieme ad alcune donne Kharasta iniziano a preparare la salma di Tarana per l'estremo saluto; corone di fiori selvatici vengono adagiate sul suo corpo, precedentemente unto con dell'unguento profumato.

La vista del corpo senza vita di Tarana acuisce di nuovo le tensioni interne al gruppo, soprattutto tra Hashepsowe e Wyot i quali non fanno che accusarsi a vicenda per la morte dell'amica.

Nonostante i tentativi di Lys, Linne e Arlon il baratro tra i due rimane tale e non c'è nulla che si possa fare per riavvicinarli.

Il fuorilegge esprime la sua volontà di rimanere a vegliare sulla tomba di Tarana per tre giorni e tre notti, com'è usanza a Noireè, ma alcuni (tra cui Drakos) non sono d'accordo, e le polemiche si fanno di nuovo accese: a questo punto Hashepsowe decide di allontanarsi per un pò dal resto della compagnia, e si dirige verso il bosco.

Là, la sacerdotessa ha modo di riflettere sulle sue scelte future, ma non sa ancora con certezza cosa è bene fare per il suo bene e per quello del gruppo; anche se gran parte dell'apatia e della tristezza di poco prima è svanita, Hashepsowe non riesce ancora a darsi pace per la morte della fuorilegge e invoca la misericordia gli dei perchè gli indichino la via da seguire.

Un'attimo dopo, una pallida luminosità dorata si impadronisce di uno degli alberi lì accanto, ed ecco che lo spirito della donna che aveva già aiutato gli eroi nel bosco illusorio nei pressi di Noireè, fa la sua comparsa davanti ad un'allibita Hashepsowe.

Tra le due ha luogo un lungo colloquio, durante il quale lo spirito rammenta alla sacerdotessa i compiti che ancora la attendono; soprattutto le rammenta della promessa fattale dal gruppo in seguito all'aiuto da lei elargito nel liberarli dall'illusione magica messa in piedi da suo marito: in quel frangente gli eroi giurarono di uccidere lo stregone in quel di Nortgarthen, in modo da dare pace all'anima della donna.

Inoltre, la donna consiglia ad Hashepsowe di non giudicare troppo duramente Wyot e, in sostanza, di restare col gruppo, perchè le difficoltà future non potranno essere affrontate se non da una compagnia unita e libera da rancori.

Nel frattempo, Drakos ha modo di parlare a lungo col vecchio Kharasta, il quale gli racconta una storia risalente ai tempi della creazione del mondo.

Secondo la leggenda, sembra proprio che i draghi discendano dalla Bestia in persona, una creatura che non rientra nell'universo degli esseri viventi, nata da nuda roccia e colma di rabbia verso il genere umano tutto.

Drakos però non è d'accordo, insistendo sul fatto che è stato proprio un drago a salvargli la vita in passato, donandogli una certa quantità del proprio sangue. Come può una creatura simile essere priva di sentimenti?

Il vecchio risponde lui che, probabilmente, esiste solo un luogo dove draghi e uomini vivono in armonia e fratellanza; ma non si ha notizia di gente che l'abbia visto con i propri occhi e sia tornata per raccontarlo, pertanto potrebbe trattarsi soltanto di una leggenda come mille altre che circolano nelle terre di Ashura.

Dopo aver lasciato il vecchio, Drakos sale su una piccola altura nelle vicinanze per rilassarsi un poco.

Non rimane solo a lungo: poco dopo infatti lo raggiunge Linne, e i due scherzano un pò ricordando la loro compagna Tarana.

Quando Linne si addormenta però, Drakos viene sorpreso da un misterioso individuo armato di ascia.

L'aggressore, un rozzo barbaro di nome Durangg, vestito di pelli di orso, si dimostra essere innocuo; egli, assieme al compagno - un vecchio alchimista che dice di chiamarsi Avasthus - vuole solo essere portato al cospetto degli altri membri del gruppo.

Non svela a Drakos le proprie intenzioni, ma acconsente a seguire il mezzo drago disarmato, come prova della sua buona fede.



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.

