

Ashura - play by chat -

Sommario

| | |
|-----------------------------------|----|
| "FERDRUGO" | 2 |
| "IL PROCESSO" | 4 |
| "IL SEGRETO DI ARLON" | 5 |
| "L'ALTOPIANO" | 7 |
| "UN BRUTTO INCIDENTE" | 8 |
| "LA LAMA DI CROMBERGENN" | 9 |
| "LA ROCCIA PIRAMIDALE" | 10 |
| "IL SORTILEGIO DEI RICORDI" | 11 |
| "IN PROFONDITA'" | 12 |

Capitolo Settimo Gioco di Ruolo Play by Chat

"FERDRUGO"

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Sidonia, Jarsali, Drakos

Mentre Jarsali e Hashepsowe discorrono con Bedwyr, Drakos e Deline si lanciano in un'infervorata discussione sulla galanteria, termine che il mezzo drago non sembra apprezzare più di tanto.

Le frecciate della ragazza non sembrano avere effetto su Drakos, il quale le risponde pronto e senza mezzi termini.

A tal punto che Deline, per dimostrare all'antagonista che la sua presenza non è del tutto priva di utilità all'interno del gruppo, si lancia in una straordinaria prova di seduzione, attirando immediatamente su di sé le attenzioni di tutti i cavalieri di Ser Bedwyr.

Naturalmente ciò non può che far indispettire Trevor, il quale mostra una certa freddezza nei riguardi della ragazza; lei naturalmente non è da meno, e tra i due nasce un violento battibecco che ha termine soltanto quando il ragazzo si allontana e Deline, troppo arrabbiata per sopportare le battute di Drakos, manda via il mezzo drago e la sorella per restare sola.

Intanto Jarsali chiede il permesso a Ser Bedwyr di allontanarsi: gesto che non sfugge all'attenzione di Hashepsowe.

Anche Sidonia si è unita alla conversazione nel frattempo, e Bedwyr ne approfitta per chiederle informazioni sulla sua terra d'origine - il Lord è molto ansioso di conoscere usi e costumi degli altri popoli di Ashura.

Ma la dama oscura ha molto poco da dire: anche la sua terra infatti è scossa da guerre e lotte continue, lotte che non creano vincitori ma soltanto perdenti - la povera gente.

Quando Jarsali fa ritorno al campo Hashepsowe mostra una certa apprensione per via del tempo trascorso con Bedwyr e cerca di accorciare i tempi. Quando Bedwyr viene a conoscenza dello scopo che il gruppo si è prefissato, e del fatto che essi agiscono per commissione dello spirito di Tul il Possente, non può nascondere un'intensa emozione. Il lord augura agli eroi ogni bene, e li invita a passare giorni felici nella sua magione quando tutto sarà finito; soprattutto Bedwyr mostra una certa complicità con Jarsali, la quale sembra ricambiare le attenzioni (seppur molto velate) del cavaliere.

Inoltre prima di separarsi dagli eroi Bedwyr mantiene la promessa fatta loro al termine della battaglia, e dona a Drakos uno stupendo destriero dal pelo fulvo e la stazza possente - la cavalcatura appartiene allo stesso Bedwyr. Poi, non avendo oggetti materiali con sé, fa dono agli eroi di un sacchetto contenente 10 smeraldi grossi ognuno quanto un sasso di fiume, da spartire tra loro.

Per suggellare il patto di fratellanza tra le due parti infine, Hashepsowe dona al cavaliere una stupenda pipa in legno lavorato, frutto della passione e dell'abilità degli artigiani del Tempio Dei Sogni.

L'idillio non può durare per molto ancora, però: improvvisamente Drakos e gli altri, che nel frattempo si erano occupati di caricare le provviste e di prestare gli ultimi saluti a Ser Bedwyr, si accorgono che Deline è sparita. Bedwyr manda alcuni dei suoi in perlustrazione, ma la ragazza non si trova. Fatto ancor più inquietante, anche Ferdrugo sembra scomparso.. Wyot e gli altri, impegnati a discorrere con Bedwyr e a prepararsi per la partenza non avevano più prestato le dovute attenzioni al Vescovo.

Ciò scatena le ire di Drakos e degli altri, che sospettano il peggio; Hashepsowe invece sembra collegare la scomparsa della ragazza e del Vescovo all'improvviso allontanamento di Jarsali, anche tenendo conto della freddezza con cui Arlon si era rivolto alla guerriera dopo averle chiesto di tenere con sé gli smeraldi di Bedwyr.

Lo stesso Bedwyr non risparmia promesse di giustizia al gruppo, assicurandoli sul fatto che Ferdrugo, nel caso si fosse veramente macchiato di un'atto di tale ignominia, riceverà una punizione esemplare.

Wyot cerca e trova alcune tracce che portano ad un boschetto di cedri a poca distanza dal campo: è ovvio che il mentecatto non può aver fatto troppa strada, sia per il poco tempo a disposizione, sia per il fatto che sarebbe stato subito avvistato vista la conformazione assolutamente piatta e priva di ostacoli naturali qual'è quella della brughiera.

Ipotizzando che Ferdrugo debba essersi nascosto lì nell'attesa che gli eroi sgombrassero il campo senza prestare attenzione a lui, Wyot opta per una rapida e silenziosa offensiva, ma Drakos non sembra prestargli ascolto e parte come un razzo verso il boschetto.

Wyot, Hashepsowe e Jarsali gli sono dietro, a piedi, per evitare di insospettire Ferdrugo.

Arrivato a destinazione Drakos scende da cavallo e tenta di nascondersi alla bell'e meglio, con scarsi risultati: Ferdrugo lo scopre e tenta di fuggire, ma i sensi del mezzo drago sono acuti e il vescovo non può che uscire allo scoperto.

Come Drakos temeva, il "sant'uomo" ha preso Deline in ostaggio... dopo aver ascoltato le sue farneticazioni, a Drakos pare che Ferdrugo sia più interessato ad una promozione nella gerarchia ecclesiastica che non alla vendetta per l'umiliazione subita dinanzi a Bedwyr per causa degli eroi.

Ferdrugo ha infatti riconosciuto Drakos e i suoi, e sa che sono ricercati in tutto il Territorio; portando almeno Deline con sé spera di ricevere prestigio e fama al cospetto del Concilio.

Il mezzo drago propone al vescovo uno scambio d'ostaggi (sé stesso contro Deline) ma Ferdrugo non è sciocco.. soprattutto sa bene di cosa sarebbe capace il mezzo drago, anche disarmato.

Intanto anche il piccolo gruppetto di salvataggio formato da Wyot, Jarsali e Hashepsowe è arrivato a destinazione, ed è la guerriera a notare per prima alcune tracce nel folto della boscaglia; gli eroi le seguono e poco dopo iniziano ad udire anche alcuni stralci di dialogo tra Drakos e Ferdrugo.

Jarsali può vedere distintamente il vescovo dal punto in cui si trova e si offre volontaria per prenderlo alle spalle: la ragazza non vedeva l'ora di vedersela con lui fin dall'inizio.

Wyot è d'accordo, e decide di restare nascosto e all'erta nell'eventualità che qualcosa vada storto.

Prima di andare, Jarsali raccomanda ad Hashepsowe di non muoversi; la scerdotessa però la ignora e non appena la guerriera scompare tra la vegetazione per raggiungere il bersaglio tenta un'invocazione magica contro Ferdrugo, nella speranza di bloccarlo sul posto.

Purtroppo però l'incanto fallisce e Jarsali maledice fra sé e sé la sconsideratezza della sacerdotessa: Ferdrugo si accorge dei movimenti di Hashepsowe e tenta di raggiungere il suo cavallo, impastoiato a pochi metri da lui, tra gli alberi; fortunatamente Jarsali è più rapida e riesce a raggiungere il Vescovo, stendendolo con un colpo ben piazzato alla nuca.

Assicuratisi delle buone condizioni di Deline, i nostri cominciano a discutere sul da farsi. Drakos e Deline vorrebbero uccidere l'ecclesiastico seduta stante, ma il resto del gruppetto si mostra in disaccordo. Non è infatti compito loro punire le malefatte di Ferdrugo; tutto ciò ricade nella giurisdizione della Contea di Riverhall e sarà Bedwyr a dover giudicare il reo.

Tuttavia i guai non sono finiti con il ritrovamento di Deline: Trevor infatti manca ancora all'appello e gli eroi sospettano che Ferdrugo possa essere implicato anche nella scomparsa del ragazzo; inoltre, Jarsali mostra la sua piena disapprovazione nei riguardi del comportamento tenuto da Hashepsowe poc'anzi, e la sacerdotessa ribatte rivelando chiaramente alla guerriera i sospetti che nutre nei suoi confronti: ciò non può che acuire e fomentare l'ira di Jarsali.

E' chiaro che nel rapporto tra le due donne è sorta una frattura che sarà ben difficile risanare...

"IL PROCESSO"

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Drakos, Jarsali

Gli eroi tornano al campo e Bedwyr li accoglie con entusiasmo: il fellone Ferdrugo è stato infine catturato ed ora è pronto per essere giudicato.

Anche Trevor è tornato al campo sano e salvo, tutto sembra riaggiustarsi.

La tensione tra Linne e Deline si fa più forte però, a tal punto che la giovane aspirante paladina si vede costretta a colpire la sorella maggiore per sfogare la rabbia e il risentimento che prova nei suoi confronti. Linne non aveva mai alzato un dito contro sua sorella prima d'allora, e il solo pensare di aver compiuto un simile gesto la fa scoppiare in lacrime: Drakos è con lei e cerca di far tornare il sorriso sulle labbra della ragazza.

Nel frattempo Bedwyr e Jarsali hanno modo di parlare di nuovo, e la guerriera non può fare a meno di notare che qualcosa sta angustiando il cavaliere nel profondo della sua anima. Jarsali decide di non importunare Bedwyr con domande inappropriate, ma prova una sottile amarezza quando lui la allontana istintivamente da sé.

Come se non bastasse Hashepsowe non manca di continuare ad accusarla di complicità con Ferdrugo. Scossa dai dubbi, la sacerdotessa decide di parlarne con Arlon che le è sempre rimasto accanto e ha sempre avuto una parola di conforto per lei nei momenti più bui. Il bardo però cerca subito di calmare le acque e incita Hashepsowe ad attendere ancora un pò prima di affrontare Jarsali di petto; la guerriera possiede senz'altro un carattere schivo, il suo passato è interamente sconosciuto al gruppo, ma fino ad ora ha sempre combattuto al meglio delle sue possibilità rischiando spesso la vita. Hashepsowe naturalmente rimane della sua idea ma accetta il consiglio del compagno, scrollandosi di dosso i sospetti su Jarsali e rivolgendo la sua attenzione al processo che si sta per svolgere.

L'imputato è in ceppi ai piedi del Lord, e Valorye funge da attendente alle funzioni giudiziarie, impugnando una corta verga di rovere - segno della sua superiorità tra le parti d'accusa e di difesa.

Uno ad uno gli eroi vengono chiamati a testimoniare e dalle loro bocche escono soltanto dure parole di accusa contro Ferdrugo; d'altra parte, nessuno dei cavalieri presenti si fa avanti per difendere il Vescovo - stando così ad indicare che secondo loro l'imputato è perfettamente in grado di compiere azioni di tale ignominia.

Quando Valorye cede la parola a Ferdrugo egli si lancia in pesanti calunnie soprattutto contro la persona di Jarsali, che secondo lui avrebbe raggirato il suo Signore tramite l'uso di oscure magie; ma le falsità del Vescovo non risparmiano nemmeno Hashespowe e Drakos: l'una accusata di giacere con demoni e bestie, l'altro di aver ucciso Venarios il Lanciere a sangue freddo (omettendo il fatto che i due si sono battuti in singolar tenzone davanti alla folla di Noireè e al cospetto del Vescovo della cittadina in carne e ossa).

Bedwyr non può trattenere la rabbia e Valorye è costretto a bloccarlo prima che la sua spada possa abbattersi sul cranio del berciante ecclesiastico, mentre Hashespowe, Drakos e Jarsali riescono, seppur a fatica, a mantenere il sangue freddo.

Gli altri cavalieri però iniziano a nutrire seri dubbi sugli eroi: perchè ad un gruppo di eretici ricercati in tutto il Territorio è stato permesso di banchettare con il loro Signore? Perchè egli non ha compiuto il proprio dovere di suddito di Aan catturando i criminali?

Un'ondata di malcontento inizia a serpeggiare tra le file degli uomini di Bedwyr, e costui è costretto a suggerire agli eroi di affrettare la partenza: quando la sfiducia inizia a germogliare nelle menti degli uomini, essi potrebbero anche ribellarsi al loro Signore e tramutarsi in perfidi assassini.

I nostri quindi si decidono a partire in fretta e furia per non rischiare di dover affrontare di nuovo gli armati di Riverhall, ma non prima di aver assistito alla messa in atto della sentenza emessa da Bedwyr ai danni di Ferdrugo, le cui mani vengono tagliate di netto dal resto delle braccia per merito di un'unica fendente della spada lunga di Valorye: quelle mani avidi e sacrileghe non potranno più nuocere a nessuno d'ora in poi. Ma resta l'Altopiano Ventoso da affrontare...

"IL SEGRETO DI ARLON"

Partecipanti Presenti: Jarsali, Drakos, Hashepsowe

Il gruppo ha finalmente ripreso il viaggio verso l'Altopiano Ventoso.

Mentre si appresta a raggiungere l'avanguardia, Jarsali si volta per un attimo in direzione del campo, nella speranza di catturare un'ultima immagine di Bedwyr; il Lord però è evidentemente impegnato a tenere a bada i suoi uomini, oppure a rimuginare su ciò che l'aspetta a Riverhall.

Jarsali decide di allontanare da sé il pensiero del cavaliere per concentrarsi esclusivamente sul viaggio e sui suoi compiti di esploratrice avanzata.

Come al solito, Jergal e Drakos le fanno compagnia, nonostante il mezzo drago decida fin da subito di mettere un bel pò di metri di distanza tra sé e gli altri, avanzando da solo per un pò. Il mezzo drago è ancora afflitto dalle sue contrastanti emozioni nei riguardi di Linne e Dakiria: dopo molto pensare, non è ancora giunto ad una decisione.

Si lascia andare quindi a vecchi ricordi, quando i suoi occhi scorgono in lontananza il bosco di Noireè dove lui e i suoi attuali compagni avevano fatto conoscenza per la prima volta..

Intanto Hashepsowe tenta un'approccio con Deline, il cui umore non è per nulla migliorato dalla partenza.

La ragazza sembra tormentata da un'ostinato odio e rancore, a prima vista immotivati, nei confronti del mezzo drago colpevole di averle "rubato" la sorella. Deline non si fida per nulla di un'individuo che non riesce a controllare la propria rabbia, per non parlare poi degli ultimi avvenimenti legati alle "trasformazioni" di Drakos...

La sacerdotessa tenta di spiegarle che Drakos ha anche combattuto per salvare le loro vite; inoltre tra lui e Linne si è ormai instaurato un rapporto forte e stabile, e sarebbe deprecabile tentare di allontanare l'uno dall'altra soltanto sull'onda di una parziale diffidenza (tra l'altro immotivata, secondo Hashepsowe).

Nonostante le parole della sacerdotessa Deline resta della sua opinione.. è chiaro come la ragazza sia estremamente gelosa della sorella, per la quale lei ha rappresentato (e rappresenta tutt'ora) anche una figura materna e protettiva, soprattutto nei confronti di un padre non troppo amorevole.

Il sole inizia a calare verso la linea d'orizzonte e le prime ombre della sera iniziano ad allungarsi sulla brughiera. Dopo una breve discussione, Wyot acconsente alla richiesta di Hashepsowe di fermarsi a riposare; il fuorilegge cavalca verso i tre dell'avanguardia per avvertirli, mentre la sacerdotessa e Arlon si danno da fare per organizzare l'allestimento del campo.

Proprio in quel momento si verifica un fatto anomalo: Jarsali, che nel frattempo aveva deciso di cavalcare in posizione più avanzata rispetto agli altri componenti dell'avanguardia, si imbatte in Arlon.

In realtà si tratta di una figura illusoria, creata dallo stesso bardo, che in realtà si trova a centinaia di metri di distanza; questo però Jarsali non ha modo di saperlo, e si rivolge all'immagine come avrebbe fatto con il vero bardo.

Oltre ad avvertirla che il gruppo si fermerà per la notte, l'apparizione le rivolge alcune affermazioni enigmatiche, tra cui quella in cui annuncia la propria morte per mano della stessa Jarsali.

Stupita, ma non sorpresa, Jarsali torna dal grosso del gruppo e chiede ad Arlon un minuto per poter parlare sola con lui.

Il bardo acconsente.

Frattanto si decidono i turni di guardia, e dopo una lunga discussione il nome di Drakos compare accanto a quello di Deline per il primo turno; il secondo turno sarà affidato ad Hashepsowe e Jarsali, le quali approfitteranno dell'evento per appianare le loro divergenze.

Hashepsowe decide (finalmente) di passare un pò di tempo nel giaciglio di Wyot, mentre Drakos tenta di iniziare un dialogo con Deline, senza risultati: la ragazza è chiaramente indisposta verso il mezzo drago e non usa mezzi termini per farglielo capire.

Tuttavia Drakos non molla, e alla fine riesce persino a far sorridere, seppur flebilmente, la sua interlocutrice.. ciò non vuol dire che da ora in poi andranno d'amore e d'accordo, ma un grosso passo avanti è stato fatto. Deline infine si addormenta e Trevor si offre di prendere il suo posto.

Nel bel mentre, Jarsali ha finalmente modo di parlare chiaramente con Arlon e decide di giocare a carte scoperte; il bardo accetta la sfida e fa altrettanto, rivelando alla guerriera i suoi veri intenti.

Jarsali viene così a conoscenza della duplice natura di Arlon: egli è sì il capotribù dei Kharasta, è altresì innamorato di Hashepsowe, ma allo stesso tempo è anche lo strumento di una potenza superiore, il cui scopo è impedire ad Hashepsowe e ai suoi di giungere a Nortgarthen.

Arlon è oltretutto a conoscenza dei veri propositi di Jarsali, diametralmente opposti ai suoi; e le annuncia una seconda volta di aver previsto, grazie alle sue innate doti divinatorie, la propria morte, la quale avverrà fra non molto e per mano di lei.

Jarsali inizialmente non riesce a credere che un'uomo follemente innamorato di una donna possa allo stesso tempo lottare con tutte le sue forze per fermarla (anche se Arlon non ha parlato di assassinio), ma poi si rende conto che il bardo, avendo appurato della sua dipartita imminente, si è in un certo qual modo rasserenato nel constatare che non riuscirà a portare a termine il suo compito..

Jarsali insiste sul fatto che non tutte le previsioni debbano per forza avverarsi, ma Arlon crede fermamente in ciò che ha visto e sino ad ora le sue arti non lo hanno mai tradito.

Il bardo, nonostante tutto, prova del VERO AMORE per la sacerdotessa.

Tuttavia non è ancora chiaro il motivo per cui Arlon abbia deciso di rivelare il contenuto della visione proprio alla sua nemica, ma Jarsali non ha modo di chiederglielo, perchè l'ora prestabilita del suo turno con Hashepsowe si avvicina e la guerriera non vuole rischiare che la sacerdotessa possa scoprire tutto quanto.

Jarsali si concede un paio d'ore di riposo e poi è di nuovo in piedi per adempiere al suo dovere assieme ad Hashepsowe. La sacerdotessa innanzitutto si scusa con lei per le gravi accuse lanciatele, ammettendo anche di aver sbagliato ad agire avventatamente quando in gioco c'era la vita di Deline; tuttavia le rivela di non aver per nulla gradito i termini con cui Jarsali si era rivolta ad Arlon al campo di Bedwyr, perchè il sentimento che la lega al bardo è molto forte, sebbene non si tratti di amore vero e proprio, e ne è rimasta intimamente offesa.

Jarsali accetta le scuse e ribatte spiegando ad Hashepsowe che il suo tono nei riguardi di Arlon non era di natura accusatoria, bensì di semplice e innocente ironia; nonostante ciò mette in guardia la sacerdotessa dalle vere intenzioni del bardo, senza rivelarle i particolari, ma consigliandole di accertarsene lei stessa come meglio crede...

"L'ALTOPIANO"

Partecipanti Presenti: Sidonia, Drakos, Hashepsowe

L'alba giunge ben presto ad indorare i soffici tappeti erbosi della brughiera dove gli eroi si erano accampati per la notte, ed una nuova giornata ha inizio.

Mentre si dà da fare per caricare i sacchi e le bisacce sulla sella del proprio cavallo, Hashepsowe non può fare a meno di rimuginare sugli avvertimenti che Jarsali le aveva dato la sera prima. In cuor suo la sacerdotessa non riesce ancora a credere che Arlon possa nasconderle qualcosa.

E quando la compagnia riprende il cammino verso meta, Hashepsowe ha occhi soltanto per il bardo: ne scruta ogni movimento, ogni minima espressione facciale, alla ricerca di un segno di debolezza qualsiasi...

Ne parla anche con Wyot, il quale, al pari di lei, mostra un certo scetticismo a riguardo.

Frattanto Drakos nota in lontananza alcuni frammenti di un bizzarro paesaggio: sottili pinnacoli di roccia, contorti eppure a prima vista stabili, si ergono all'orizzonte, appena occultati da una flebile coltre di bruma mattutina.

Il mezzo drago avvisa gli altri e i suoi sospetti si rivelano fondati quando apprende da Arlon che il lungo viaggio sta per giungere al termine..

Il bardo ne approfitta per mettere in guardia gli eroi sulle insidie dell'Altopiano Ventoso. Si tratta di una zona brulla, disseminata di altipiani e sottili conformazioni rocciose simili a rozzi obelischi, ed esposta a fortissime raffiche di vento, capaci di divellere intere porzioni di roccia che spesso finiscono per rovinare addosso agli incauti viaggiatori. Ovviamente flora e fauna sono quasi assenti, ad esclusione di una razza di uccelli carnivori denominati Cribix e, soprattutto, da creature grosse come vitelli e coperte da una corazza scagliosa simile a quella di un'armadillo, i temutissimi Rochoar.

Queste pericolosissime fiere sfruttano il loro affinatissimo senso di percezione tellurica per individuare la presenza delle prede, per poi sbarrargli la via di fuga; successivamente le travolgono in massa e le divorano. Recepitamente gli avvertimenti di Arlon, Wyot decide di richiamare l'avanguardia per formare un gruppo compatto, dove i meglio armati si daranno da fare per proteggere i più deboli, che rimarranno al centro della formazione cercando di rendersi utili come meglio potranno.

Dopo la breve sosta la compagnia riprende il viaggio e Hashepsowe, sempre più turbata dalle parole di Jarsali, decide finalmente di parlare con Arlon; il bardo però mantiene la sua abituale flemma e la sacerdotessa non riesce a carpire più di quanto non sapesse già prima.

Con la coda dell'occhio però, nota il passaggio di un misterioso sacchetto dalle mani di Arlon verso quelle di Sidonia: la sacerdotessa ancora non lo sa, ma quel sacchetto contiene la preziosissima Gemma Della Primavera, che Sidonia aveva già avuto modo di custodire, seppur per un breve periodo di tempo, dopo i disastrosi eventi della battaglia nella Pianura Blu.

La Dama dell'oscuro Tomo non può che provare un'immensa soddisfazione nell'appropriarsi di nuovo del prezioso artefatto - soddisfazione che si cura bene di non far trasparire.

Hashepsowe è sempre più indecisa sulla strategia da affrontare con Arlon, ma non ha tempo di elucubrare oltre... le piatte ed erbose distese della brughiera sono state lentamente sostituite dal paesaggio screpolato e arido dell'Altopiano Ventoso, trafitto qua e là da immensi crinali di roccia friabile e alti pinnacoli che sembrano ondeggiare lentamente sospinti dalla forza ineffabile del vento impetuoso.

Orientarsi in questo inferno di pietra magmatica sarà dura... e ancor più dura se gli eroi dovranno tentare di tenersi alla larga dai predatori residenti.

Hashepsowe riceve un breve messaggio mentale dallo spirito di Tul... l'obiettivo è un'immensa roccia dalla forma piramidale, e non sarà per nulla facile scovarla in mezzo a quel labirinto di pietre contorte, attraversato da veli di fine sabbia che oscura la vista - soprattutto nelle lunghe distanze.

Come se non bastasse la sacerdotessa percepisce la presenza di una solida cappa di energia che avvolge un pò tutta la zona come una cupola, rendendo difficoltoso l'uso della magia.

Gli eroi, infine, dovranno orientarsi usando soltanto i loro sensi, cercando di non perdersi tra vallate di roccia e gole aride racchiuse tra fragili crinali in attesa di crollare da un momento all'altro..

"UN BRUTTO INCIDENTE"

Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Drakos, Jarsali, Sidonia

Il gruppo è finalmente giunto a destinazione: ora resta da localizzare la misteriosa Roccia Piramidale. L'ambiente circostante è arido e secco, e le forti raffiche di vento alzano muri di sabbia rossastra che penetra nella bocca, nel naso, si appiccica ai vestiti, si deposita sulle palpebre e sulle labbra.

Dopo pochi minuti sembra chiaro che continuare il viaggio in sella sarebbe inutile e per di più dannoso per le bestie stesse: Arlon consiglia al gruppo di lasciare gli animali al riparo di qualche solida cresta rocciosa per proseguire a piedi; la proposta viene accettata e qualche tempo dopo la compagnia, ora appiedata, riprende l'arduo cammino verso la fantomatica Roccia Piramidale.

Dopo nemmeno pochi passi, però, accade ciò che tutti temevano potesse accadere: un'enorme crinale, a prima vista stabile, crolla rovinosamente seppellendo l'intera area sotto una montagna di detriti rocciosi e sabbia in quantità.

Gli eroi non hanno nemmeno il tempo di accorgersene, in un attimo il loro mondo diventa buio, soffocante, una sepoltura prematura: Jarsali riesce ad evitare il peggio per un pelo, ricevendo soltanto una lieve contusione alla caviglia; Drakos si fa largo tra le rocce a lunghe bracciate, come se stesse nuotando, mentre Sidonia è rapida nel mettersi al riparo di un'alto sperone di roccia nelle vicinanze.

Non così fortunati sono Jergal, Hashespowe e Wyot, ma i compagni scampati alla catastrofe si mettono subito all'opera per aiutarli.

Localizzare la presenza dei tre è già di per sé quasi impossibile, ma grazie all'uso della magia della terra Jarsali riesce a percepire l'essenza vitale di Jergal e si dà da fare per tirarlo fuori assieme a Linne e Deline; più problematica la situazione di Hashepsowe e Wyot, sepolti maggiormente in profondità.

La sacerdotessa avverte man mano le proprie energie abbandonare l'involucro fisico, ma lo spirito di Tul interviene a rassicurarla e a darle forza. Con lievi movimenti del capo Hashespowe riesce a sfregare il capo protetto dall'elmo contro la roccia, dando vita a deboli rumori di sfregamento metallico che non sfuggono ai sensi ipersviluppati di Drakos: un attimo dopo il mezzo drago estrae letteralmente la sacerdotessa dal suo sepolcro di sabbia e roccia, sollevandola per le ascelle come fosse una ragazzina.

Nel frattempo Sidonia, grazie alle sue arti divinatorie, cerca e trova Wyot; la sua essenza è debolissima, ma ancora attiva.

Invano Hashepsowe e gli altri si danno da fare per raggiungerlo: il fuorilegge non si trova, e la sacerdotessa, sconvolta, rivolge una preghiera agli dei perchè non gli portino via il suo compagno.

Proprio quando le speranze sembrano svanite, però, è ancora Drakos a trovare e portare in salvo Wyot, liberandolo dal peso di un'enorme macigno che lo opprimeva.

Il fuorilegge è pallido e in fin di vita, ed Hash è costretta ad usare la magia per stabilizzarlo. Gli dei ascoltano le sue preghiere e Wyot si ristabilisce quasi istantaneamente: il peggio è passato, e il gruppo decide di

fermarsi per riprendere fiato e occuparsi delle proprie ferite... la compagnia ha rischiato la totale estinzione, e tutto ciò ancor prima di giungere in vista del loro vero obiettivo, la Roccia Piramidale.

"LA LAMA DI CROMBERGENN"

Partecipanti Presenti: Jarsali, Drakos, Sidonia, Hashepsowe

Dopo aver portato in salvo Wyot, il gruppo si concede un attimo di riposo all'ombra di un acrocoro roccioso sito nelle vicinanze del luogo della sciagura.

I feriti, escluso Wyot, non sono poi così gravi e grazie all'aiuto combinato di Hashepsowe, Arlon, Sidonia e Jarsali, la compagnia riesce a rimettersi in sesto quanto basta per poter continuare il cammino.

Col solito sottofondo di battibecchi tra Deline e Linne, i nostri si avviano per l'ormai familiare paesaggio di alte rocce rossastre, tenendo occhi e orecchie bene aperti e stando attenti a non procedere troppo vicini agli alti crinali che sorgono qua e là lungo il cammino.

Poi Jarsali nota un sottile luore in lontananza: si tratta di una spada, incastrata (non si sa come) tra i filamenti di una specie di nido, posto su una terrazza di roccia a diversi metri da terra.

Attratta inspiegabilmente dall'arma, la guerriera si lancia in una faticosa scalata nel tentativo di raggiungere l'oggetto del desiderio, tra gli sguardi allibiti e stupiti dei suoi compagni.

Raggiunta la terrazza di roccia, Jarsali ne osserva bene il perimetro per accertarsi che non vi siano bizzarre creature, poi afferra l'arma e l'osserva: si tratta di una spada bastarda di fattura antica, con un'impugnatura lavorata a forma di torre e l'elsa composta da due pantere rampanti dagli occhi di smeraldo. La lama presenta uno strano bagliore azzurrino, ed è stato quest'ultimo particolare ad attirare l'attenzione della guerriera in primo luogo.

Tuttavia il senso d'attrazione è stranamente bilanciato da una sensazione di repulsione nei riguardi della spada; Jarsali non sembra farci troppo caso, l'arma è perfettamente bilanciata e lei intende servirsene.

Più tardi Durangg le rivelerà che quella spada probabilmente è appartenuta a Crombergenn, uno dei 5 Impavidi che da Dorthavenn partirono per raggiungere il luogo dove, secondo la leggenda, è sepolta la Corona di Vathor Re, il Prediletto di Aan: la spada di Crombergenn (e con essa quelle degli altri 4 Impavidi) fu benedetta dal Patriarca Clerseès in persona.

Le sorprese per Jarsali non sono finite: non appena la guerriera si accinge a ridiscendere il crinale roccioso, dal lato posteriore dell'acrocoro spunta all'improvviso uno stormo di Cribix, rapaci dalle scaglie lucide e il corpo scheletrico. I fastidiosi volatili rischiano di far cadere Jarsali, la quale è costretta a risalire la china per poterli affrontare con più libertà; le creature la attaccano da tutte le direzioni, ma la difesa di Jarsali è efficace. Tiene lontane le bestiacce grazie alla spada di Crombergenn, tentando di raggiungere la parete di roccia antistante per trovare copertura.

Ma non può durare per molto. Così Hashepsowe interviene utilizzando la magia del Tocco del Sussurro, non senza grande sforzo (le arti arcane hanno meno efficacia in questo luogo), che però alla fin fine viene ricompensato: la sacerdotessa instaura un contatto telepatico con le creature e le alletta con un'offerta di cibo. Piuttosto che affrontare un essere grande quanto dieci dei loro simili, e per di più armato e abile, le bestiacce decidono bene di abbandonare la lotta e tuffarsi sulle porzioni di carne che Hahsepsowe ha appena offerto loro.

Impegnati a nutrirsi i Cribix lasciano in pace gli eroi (escluso Drakos, il quale evidentemente non va loro a genio) che possono finalmente riprendere il viaggio.

Forse è proprio l'influsso benefico dell'arma di Crombergenn ad influenzare positivamente il corso degli eventi, fatto sta che dopo pochi minuti dal suo ritrovamento Deline scorge tra le coltri di sabbia che invadono la zona il profilo inconfondibile della Roccia Piramidale.

Stranamente nessun'altro all'interno del gruppo riesce a vederla, fatta eccezione per Hashepsowe.

Gli eroi non possono quasi crederci... ma non si tratta di un'illusione, come confermato dalle parole di Hashepsowe e Deline, e al gruppo non rimane che seguire le indicazioni delle due compagne per poter raggiungere finalmente il luogo dov'è conservato uno dei frammenti dello spirito di Tul.

"LA ROCCIA PIRAMIDALE"

Partecipanti Presenti: Drakos, Hashepsowe, Sidonia (ultima parte soltanto)

Avvistata l'ambita meta, gli eroi si apprestano a raggiungerla tra raffiche di sabbia rossastra e inquietanti scosse d'assestamento sismico.

Giunti nei pressi dell'immensa piramide però una sgradita sorpresa li attende: un branco di Rochoar circola guardando di fronte alla conformazione rocciosa, come a volerla proteggere.

I nostri non fanno in tempo ad accorgersene, che le creature corrono subito verso di loro lanciandosi in una carica travolgente; Hashepsowe e i meno abili alla lotta si ritirano quanto più lontano possibile, mentre Drakos, Linne, Jergal e Durangg fanno fronte compatto per resistere al tremendo impatto.

Hashepsowe tenta di stabilire un contatto con le rozze menti delle creature ma senza risultato, poichè è l'arcana magia del luogo a tenere i Rochoar legati alla Roccia Piramidale, ed essa è troppo resistente per venir disfatta dalle arti della sacerdotessa...

Allora Hashespowe invoca il dio dei venti, e un turbine di sabbia avvolge immantinente le quattro massiccie bestie, che tuttavia proseguono imperterrite verso i quattro all'avanguardia.

Linne e Drakos non riescono a scansarsi in tempo e vengono presi in pieno: il mezzo drago, nonostante il dolore, tiene la posizione grazie alla sua mole, ma l'aspirante paladina viene letteralmente scaraventata a terra subendo una profonda ferita nel contempo.

La piccola formazione è però lesta a reagire, e dopo pochi attimi uno dei Rochoar è già fuori combattimento per merito della massiccia ascia di Drakos. Inoltre il sortilegio di Hashepsowe è ancora attivo e le creature non riescono a vedere bene i loro avversari, avvolte come sono dalla coltre di sabbia.

Questo facilita ulteriormente gli eroi. I quattro guerrieri combattono valorosamente, senza fuggire o retrocedere, per timore che le creature possano rivolgere la loro attenzione verso l'altra parte del gruppo; vengono ulteriormente coadiuvati da Hashespowe che, grazie ad una magia delle più difficili, crea una piccola voragine ai piedi di uno dei Rochoar, seppellendolo nelle profondità della terra.

Ora nessun ostacolo si frappone tra il gruppo e la roccia e avvicinandosi, essi possono meravigliarsi della sua perfetta struttura geometrica, della sua stabilità, e delle sue levigatissime pareti triangolari.

Dopo le esclamazioni di stupore, è il momento di entrare fatto salvo che... non esiste un'entrata.

Il gruppo esamina attentamente ogni centimetro quadrato di parete, percorrendo tutto il perimetro della costruzione, ma senza notare nemmeno il più pallido indizio che possa indicare la presenza di un'apertura di qualche tipo.

Hashepsowe ha allora un'intuizione e indossa l'elmo di Tul, il quale inizia a risonare di un acuto segnale sonoro; alla sacerdotessa non serve altro per comprendere che lo spirito contenuto nell'antico artefatto sta tentando di indicarle la giusta via, e fiduciosa si lascia guidare dall'intensità del suono, che aumenta man mano che lei s'incammina a fianco delle pareti.

Poi accade l'incredibile: una parte della parete si "liquefà", lasciando al suo posto un varco libero che gli eroi possono attraversare, varco che non tarda a richiudersi una volta che il gruppo è penetrato dentro l'immenso edificio.

Gli eroi comprendono di essere intrappolati all'interno della struttura, ma l'idea non sembra preoccuparli troppo.

Grazie all'aiuto del Globo di Luce di Sidonia, la compagnia riesce ad orientarsi nel buio opprimente. Davanti a loro, un rozzo corridoio scavato nella roccia nuda, senza decorazioni o incisioni di sorta; ai lati del corridoio, a intervalli regolari, si affacciano alcune arcate a tutto sesto.

Ai nostri non resta che incamminarsi, anche perchè dal punto in cui si trovano non è possibile notare dove termina il corridoio; tuttavia, una volta in movimento, si accorgono che il tunnel sembra non finire mai...

Hashespowe decide di imboccare una delle arcate, ma con suo immenso stupore finisce per ritrovarsi all'interno del Tempio dei Sogni Nuovi.

Illusione? Forse è troppo presto per dirlo...

"IL SORTILEGIO DEI RICORDI"

Partecipanti Presenti: Hashespowe, Sidonia, Jarsali, Drakos

La compagnia è dunque finalmente dentro la piramide, e altro non resta che proseguire.

Ma già dopo pochi passi iniziano i primi guai.

Un oscuro incantesimo è all'opera, e all'insaputa degli eroi, le sue maglie iniziano ad allargarsi fameliche sulle teste dei componenti del gruppo.

La prima a cadere è Hashespowe, la quale si trova istantaneamente catapultata nel pronaos del Tempio Dei Sogni Nuovi, dove i suoi confratelli stanno officinando nientepopodimenoche un rito funebre in memoria della stessa sacerdotessa; poi è la volta di Drakos, il quale assiste al massacro della sua amata Dakirya per mano del suo peggior nemico, Guelfo; tutti gli altri membri della compagnia cadono vittima delle illusioni, eccetto Sidonia, Jarsali, Trevor, Arlon.

Sarà proprio la dama dell'oscuro tomo, coadiuvata dalla guerriera, a far pendere l'ago della bilancia del fato dalla parte degli eroi.

Inizialmente per Sidonia non è vita facile: tenta in tutti i modi di risvegliare Hashespowe e Drakos dal loro stato catatonico, senza risultati.

Poi la situazione inizia a precipitare, Drakos rimane preda di una crisi interna secondo gli effetti della quale inizia a ferirsi da solo, procurandosi tagli e lacerazioni. Allora Sidonia tenta il tutto per tutto con l'ipnosi, arte nella quale è decisamente versata, e gli dèi sono con lei: Drakos riesce a combattere contro l'impulso di autodistruzione e a vincere, Hashespowe si risveglia dal suo stato di torpore, entrambi gli eroi si portano dietro strascichi di ciò che hanno provato sotto l'effetto del sortilegio. Ma il peggio è passato.

Nel frattempo Jarsali, separata dal resto del gruppo, trova Jergal in preda ad un'allucinazione che lo porta ad identificare la guerriera con sua moglie: il tolmece minaccia persino di uccidersi e a Jarsali è richiesta una straordinaria prova di interpretazione, prova che per fortuna riesce al meglio, non senza qualche imbarazzo da parte di lei.

Il resto è una disperata corsa alla ricerca dei compagni dispersi che, per fortuna, non hanno subito gravi danni.

Anche ora che gli effetti del sortilegio sembrano ormai brutti ricordi, alcuni degli eroi continuano a "vedere" figure familiari, appartenenti al loro passato, aggirarsi tra gli archi bui che si affacciano sul tunnel, sintomo che la magia del luogo si è soltanto affievolita, non spenta del tutto.

I nostri però si fanno coraggio e proseguono, sino a raggiungere il termine del tunnel, una stanza esagonale con tre statue al centro (una pantera, un'aquila, un cane) sovrastate da un ciborio in ardesia; la stanza non ha uscite e gli eroi iniziano ad esporre le prime deduzioni, destinate però ad essere soppiantate dalle conoscenze di Avasthus, senz'altro più ferrato in materia teologica.

Un'iscrizione sulla cupola del ciborio dice: "Ogni azione porta ad uno scopo; rivolgi la preghiera al giusto patrono e enuncia il tuo proposito".

I tre animali rappresentano i tre aspetti della dottrina Aanita: il cane della misericordia, l'aquila della maestà, la pantera del valore.

Si tratta di rivolgere un'invocazione ad una delle statue, ma la preghiera deve essere rivolta all'entità giusta, altrimenti...

Nessuno degli eroi può immaginare cosa accadrà se dovessero fallire.

Hashepsowe, sicura come al solito, rivolge la sua preghiera al cane, dando precedenza alla motivazione altruistica che muove il gruppo a ribellarsi contro le opprimenti trame totalitaristiche della Chiesa Dei Nove; appena terminata la frase, un cerchio di luce avvolge gli eroi, per trasportarli verso i livelli interni dell'immensa Rocca Piramidale....

"IN PROFONDITA'"

Partecipanti Presenti: Sidonia, Hashepsowe, Drakos

Dopo aver risolto il dilemma delle tre statue, un'intensa luce avvolge gli eroi, che dopo qualche attimo di smarrimento si ritrovano in una rozza stanza quadrangolare, del tutto priva di decorazioni o mobilia.

Quacuno ipotizza che il gruppo è stato "teletrasportato" in un altro livello dell'enorme complesso piramidale, più in profondità (oppure più in alto, verso il vertice).

C'è soltanto un enorme blocco di pietra nella parete sud a fare le veci di una porta; ma gli eroi decidono di riposare un poco prima di affrontare l'ignoto.

In alcuni, come Drakos, è ancora vivido il ricordo di ciò che è accaduto nelle sale dell'illusione e, sebbene di illusione si tratti, i soggetti interessati non possono fare a meno di interrogarsi sulla veridicità di quanto hanno visto.

Gli altri invece sono preoccupati per via della nuova sfida che li attende...

Alla fine la stanchezza ha il sopravvento sull'ansia e la compagnia può finalmente godere di qualche ora di sonno, seppur molto tormentato: l'influsso magico del luogo infatti è talmente forte da permeare persino i loro sogni. Soltanto Hashepsowe, grazie anche all'aura benefica dell'Elmo, può beneficiare degli effetti risananti del riposo; per gli altri invece è stato come rimanere svegli, se non peggio.

Un attimo dopo Drakos è riuscito a spostare il grosso cubo di pietra che blocca il passaggio verso la stanza successiva, e i compagni si apprestano a varcarne la soglia, convinti di trovarsi davanti a qualcosa di diverso.

Invece, una perfetta copia della stanza da cui sono giunti, soltanto più estesa, si presenta ai loro occhi.

Anche qui niente decorazioni né iscrizioni, nessun punto di riferimento per gli eroi; soltanto quattro blocchi di pietra a sigillare altrettanti passaggi, compreso quello dal quale sono entrati.

La presenza di numerose vie d'uscita non fa che accentuare il senso di smarrimento, ma alla fine il gruppo opta per lo sbocco a sud.

Drakos si dà da fare di nuovo e una nuova stanza appare dinanzi agli occhi degli eroi: questa è ampia il doppio della precedente, ma la cosa che più colpisce l'attenzione del gruppo è la presenza di un ampio baratro nel mezzo, quasi a dividere l'ampia sala in due stanze più piccole; non si capisce se esso è di origine naturale o artificiale.

Gli eroi tentano di trovare una via per aggirarlo, ma invano. E' troppo ampio, e non esistono appigli per corde. Inoltre sembra abbastanza profondo, e una caduta da quell'altezza significa morte certa.

Dall'altra parte della stanza, oltre la larga crepa, Hashepsowe nota una piccola porticina, ma vista l'impossibilità a raggiungerla gli eroi decidono di lasciar perdere e tornare nella sala precedente per poi imboccare un'altra delle tre uscite.

Proprio in quel momento però, Avasthus nota qualcosa di singolare proprio a ridosso del baratro, a pochi centimetri dal bordo, più precisamente una placca di metallo dall'incavo singolare a forma di stella a nove punte.

Evidentemente nell'incavo va inserito un sigillo, ma per il momento esso non è in possesso del gruppo, per cui non resta che fare marcia indietro e tentare una delle altre uscite...



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.

