

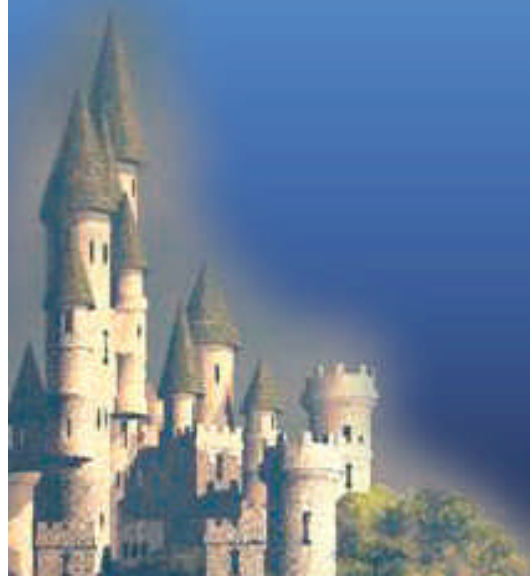
ASHURA PLAY BY CHAT - OMBRE A NORTGARTHEN

Capitolo 9 di Kronall

Capitoli di questo episodio:

1. "DRAKOS CAVALIERE... FORSE"
2. "HASHEPSOWE INTERROGA GLI DEI"
3. "LUNGO IL DARNOR"
4. "DUE IN MENO"
5. "UNA SCELTA DIFFICILE"

L'Ambientazione Open Source è visitabile al sito www.oasiashura.net ed attende nuovi giocatori e nuove avventure.



ASHURA PLAY BY CHAT - OMBRE A NORTGARTHEN

Capitolo 9 di Kronall

"DRAKOS CAVALIERE... FORSE !"

Partecipanti Presenti: Dorian, Jarsali, Drakos

Dinanzi all'opportunità di divenire cavalieri, la maggior parte del gruppo rifiuta; soltanto Linne e Drakos sembrano voler prendere sul serio la faccenda, mentre Dorian, inizialmente interessato, decide alla fine di lasciar perdere (decisamente non è troppo versato nelle arti guerresche).

Così i due candidati all'investitura si ritirano a meditare nel folto del bosco come vuole la tradizione; visto che ci sarà da aspettare, gli altri ne approfittano per mettere qualcosa sotto i denti.

Soltanto che Drakos, il cui metodo di meditazione è molto simile al sonno (per non dire identico), fa uno strano sogno in cui una mano invisibile gli strappa parte della pelle del petto, guarda caso nel punto in cui si trova il marchio di Tenkamesh. Il mezzo drago allora capisce di colpo che non sarebbe una buona idea giurare fedeltà ad un dio (Aan) mentre si è ancora sotto la protezione di un'altra entità.

Così rimane la sola Linne a voler ricevere l'investitura, e al resto del gruppo non resta che aspettare che termini il suo ritiro spirituale.

Nel frattempo, Deline e Trevor litigano di nuovo, e Dorian si diverte a dare lezioni di galanteria al giovane locandiere; Jarsali ha modo di aprirsi un pò con Jergal, che dal canto suo non fa altrettanto; Drakos è sempre più attratto dall'idea di ritornare nella sua patria, l'Isola Dei Draghi.

Inoltre Jergal è incuriosito dalla faccenda degli Araldi (ai quali si riferisce l'iscrizione rinvenuta nella cripta della Roccia Piramidale) e chiede ad Avasthus di delucidarlo in merito.

Il vecchio ovviamente non vede l'ora di far sfoggio della propria sapienza e ne viene fuori una storia bizzarra, protagonista un dio sparito misteriosamente e i suoi fedeli servitori che impazziscono nel tentativo di ritrovarlo, portando così il mondo alla distruzione...

"HASHEPSOWE INTERROGA GLI DEI"

Partecipanti Presenti: Drakos, Hashepsowe, Dorian, Sidonia

Avasthus ha appena finito di dare spiegazioni in merito alla faccenda degli Araldi, lasciando interdetti gli eroi su alcuni punti della sua narrazione.

Hashepsowe è convinta che ci siano documenti, da qualche parte, tali da svelare la verità; Sidonia si affida al destino come sempre, mentre Dorian è affascinato e allo stesso tempo perplesso riguardo alla leggenda.

Drakos naturalmente crede che siano soltanto sciocchezze e seppure fossero veritiere non avrebbero nulla a che fare col cammino che il gruppo ha intrapreso.

Il resto dei compagni manifesta un blando interesse per la faccenda, escluso Jergal il quale sembra dimostrare maggiore curiosità degli altri per la storia degli Araldi: un fatto bizzarro, se si prende in esame il fatto che la storia in esame è parte di quel culto Aanita (anche se non è interamente accettata dai più) che il kharasta tanto disprezza.

Nonostante ciò Hash sembra risoluta a saperne di più e decide di utilizzare le sue abilità per interrogare gli dei.

La seguono Sidonia e Dorian, il quale riceve un avvertimento da Wyot, che non riesce a spiegarsi come mai la sacerdotessa abbia acconsentito a farsi accompagnare da lui; quest'ultima però non lo degna di una risposta.

ASHURA PLAY BY CHAT - OMBRE A NORTGARTHEN

Capitolo 9 di Kronall

Giunto in un luogo isolato, il trio si assicura che non ci sia nessuna presenza ostile nei paraggi e poi si sistema sul terreno, la schiena poggiata al fusto di un grosso rododendro. Nonostante l'offerta di aiuto di Sidonia Hashepsowe decide di tentare da sola il rito, avvertendo l'amica di soccorrerla qualora qualcosa andasse storto.

Il legame della sacerdotessa con le entità che regnano sul mondo è forte, e queste le rispondono quasi immediatamente, sebbene tramite il solito linguaggio fatto di sensazioni, visioni confuse e frasi sibilline: Hash comprende che soltanto delle entità note come "Dormienti" potranno rivelarle di più sul conto degli Araldi, e queste entità si prenderanno la briga di raggiungere il gruppo (e non viceversa). Saranno loro a contattare uno degli eroi, che però non sarà Hashepsowe.

La sacerdotessa però tenta di saperne ancora di più, e viene respinta da una ragnatela di concetti metafisici difficilmente discernibili anche per una mente acuta come la sua. Capisce allora che la comprensione del mistero è ben al di là delle sue attuali capacità e si accontenta di attendere la venuta dei Dormienti. Prima di tornare al campo, avvisa i suoi due compagni di non rivelare tutto quanto al resto della compagnia e si adopera per far sì che nessuno possa leggere nella loro mente, grazie ad una barriera mentale evocata per magia.

Nel frattempo al campo Wyot non fa che manifestare il suo disappunto nei confronti di Hashepsowe. Si rivolge persino a Drakos, chiedendogli delucidazioni: il mezzo drago risponde in modo laconico come al suo solito, facendo capire al fuorilegge che basterebbe soltanto fidarsi un pò di più della sacerdotessa.

Nel frattempo i tre emergono dal folto del bosco e Sidonia racconta al gruppo soltanto la parte relativa ai Dormienti, senza però nominarli: la Dama Del Tomo avvisa solamente i compagni di stare con gli occhi aperti, ché le risposte appariranno loro lungo il loro cammino.

Questo fa irritare Deline, che si aspettava di più dalla potente magia di Hashepsowe, ma quest'ultima ha un buon motivo per tenere nascosta una parte del responso: il timore che possa nascondersi un altro nemico nel gruppo, proprio come accadde poco tempo prima con Arlon.

Se così fosse, è meglio che questo qualcuno sappia meno cose possibili...

"LUNGO IL DARNOR"

Partecipanti Presenti: Dorian, Hashepsowe, Jarsali, Drakos

La sera ormai si avvicina, e i nostri decidono di riposarsi: si metteranno in viaggio quando Linne avrà finalmente concluso la cerimonia di investitura.

Le (poche) ore di sonno passano liete, e quando gli eroi si svegliano è già tutto finito, Linne è davanti a loro armata di tutto punto e provvista di una nuova spada, omaggio di Deleuze al novello cavaliere.

In pochi attimi i cavalli sono sellati e caricati con il necessario per il viaggio; Deleuze e sua figlia vengono fatti salire a turno su tutti i destrieri del gruppo uno dopo l'altro, per evitare di gravare maggiormente su alcuni di essi e costringerli quindi ad una sosta forzata.

Il viaggio prosegue in un silenzio interrotto soltanto dalle battute al vetriolo che Wyot e Dorian si scambiano l'un con l'altro: il fuorilegge non riesce ancora a mandare giù il nuovo venuto, e il fatto che Hashepsowe lo abbia già preso in confidenza lo fa irritare ancora di più.

Poche ore dopo i nostri raggiungono la sponda sud del Darnor, il fiume più rinomato del Territorio. Non resta che risalirne il corso verso norddest per giungere in vista di S'Ant'Elmo.

ASHURA PLAY BY CHAT - OMBRE A NORTGARTHEN

Capitolo 9 di Kronall

Jergal ne approfitta per avvisare gli eroi di fare attenzione quando giungeranno nei pressi del Ponte di S'Ant'Elmo, chè la zona è altamente frequentata da carovane di mercanti e pellegrini, nonchè soldati e occasionalmente anche Grifoni.

Così dopo una breve discussione il gruppo decide di farsi passare per una scorta al seguito di una famiglia nobile.

Hashepsowe decide poi di rivelare ai compagni che non erano con lei a Sant'Elmo il vero motivo della missione, ma nonostante il pericolo che questi comprendono di stare per affrontare, decidono di non abbandonare la compagnia e di andare avanti sino alla fine.

Il cammino prosegue senza intoppi per parecchie ore, con gli eroi che come unica vista hanno il nastro sinuoso del Darnor che riflette la luce argentea della luna nuova, e si stende lungo la Pianura Blu sino ad affiancare la piccola cittadina di S'Ant'Elmo; il Ponte illuminato dalle torce indica alla compagnia che il viaggio è quasi al termine, ed essi decidono di riposare ancora prima di avviarsi verso di esso.

Prima di dormire, Dorian prende in disparte Hashepsowe e le rivela la sua vera natura di esperto di magia, assicurandola del fatto che non è avvezzo ad utilizzare le sue abilità per scopi malvagi, anche se nei momenti di pericolo gli par quasi di perdere il controllo; la sacerdotessa però aveva già intuito tutto, e rassicura il compagno, promettendogli di aiutarlo ad affinare le sue arti arcane per poterle usare con maggior serenità e controllo.

"DUE IN MENO..."

Partecipanti Presenti: Drakos, Dorian, Hashepsowe, Jarsali

Dopo una sana dormita, per la piccola compagnia è tempo di affrontare il passo più difficile: entrare a Sant'Elmo senza farsi riconoscere.

In vista del Torneo che sarà indetto a breve da Roenwal, tutta la zona limitrofa alla cittadina pullula di mercanti, pellegrini e guardie.

I nostri si concedono qualche minuto per pianificare la messinscena e poi partono alla volta del ponte che immette direttamente in città .

Una guardia dall'aria poco sveglia è là ad aspettarli, ma per fortuna si mostra più interessata alle belle fattezze di Jarsali che non all'identità dei nuovi arrivati.

Superato l'ostacolo senza eccessivi problemi, il gruppo si ferma e decide sul prossimo passo; nel frattempo Durangg e Avasthus si separano da loro, promettendo di inviare un messaggero quando tutto sarà pronto;

anche per Deleuze e sua figlia è tempo di lasciare la compagnia di Hash & soci, non prima di aver esortato Linne a presentarsi alla magione di Lady Yrwa (che ospita i nobili Deleuze) qualche giorno prima del Torneo.

I rimanenti invece cominciano a preoccuparsi del vitto e alloggio, ed esortati da Wyot e Dorian (che pare abbia affari importanti che lo attendono là) optano per la Locanda del Pony e La Fanciulla.

Hashepsowe ha un bel daffare a convincere Deline a mettere piede nella bettola, ma alla fine tutto si risolve per il meglio.

L'oste, Hubbard, non è proprio quel che si dice un mestierante gentile e comprensivo, ma perlomeno non eccede sui prezzi... anche se i nostri dovranno accontentarsi della compagnia di qualche ratto di campagna.

Sapendo ciò che li attende nel palazzo di DE Bouillon, gli eroi non si curano troppo di qualche topo d'albergo, a patto di riposare finalmente dopo tanti giorni in un luogo asciutto e (semi)pulito.

ASHURA PLAY BY CHAT - OMBRE A NORTGARTHEN

Capitolo 9 di Kronall

"UNA SCELTA DIFFICILE"

Partecipanti Presenti: Dorian, Drakos, Jarsali, Hashepsowe

Risolta la questione dei topi la piccola compagnia inizia a visionare le stanze della locanda, discutendo sulla disposizione dei letti: Hashepsowe fa subito presente che lei dormirà con Jarsali e Sidonia, le quali non hanno nulla da ridire; Drakos vista la mole ha bisogno di una stanza tutta per sè (e che pagherà di suo pugno); Dorian invece non accetta di dormire con gli altri compagni maschi, sostenendo di aver bisogno di spazio, e conclude chiedendo al solo Trevor di dividere (se vuole) la stanza con lui.

Ovviamente le stanze non sono il massimo, qualche mobile coperto di ragnatele e crepe abbondanti sui muri, ma tutto sommato non sono così sozze come gli eroi si aspettavano. Mentre gli altri iniziano a sistemare la loro roba, Hashepsowe e Jarsali decidono di scendere al piano di sotto per mangiare qualcosa.

In pochi attimi la locanda si riempie nonostante sia ancora poco più che mattina inoltrata: soldati, mercanti e contadini rappresentano la maggioranza degli avventori.

Nel frattempo Hash e Jars ne approfittano per scambiare qualche parola con Hubbard, l'oste, e da lui vengono a sapere parecchie cose...

La gente è innanzitutto stufa delle angherie degli uomini di Roenwal, la quale non pensa ad altro che pagare mercenari su mercenari, oltre ad indire feste e tornei che non potrebbe permettersi; i soldati però non vengono ricompensati a dovere e si sfogano sulla popolazione, spesso commettendo gravi crimini (si parla di omicidi e stupri).

Secondo molti De Bouillon sarebbe morto in seguito ad una malattia e Roenwal non vuole rendere il fatto pubblico, o almeno non al momento visto che non gode di buona reputazione tra la gente del popolino.

Come se non bastasse, ci sono i Grifoni: di per sè non causano danni, ma il soltanto vederli rende nervosa la gente, che si aspetta da un momento all'altro che qualche setta di eretici pazzi inizi a provocare incendi in tutta la città...

Tra l'altro sembra che l'inviato del Gran Consiglio, Ser Bedwyr Vermillion di Riverhall, incaricato di stanare e catturare gli eretici noti come Scismatici di Vidgarovia, abbia fatto fiasco, e non solo: pare che Bedwyr abbia persino aiutato alcuni di loro a fuggire, e adesso sarà condannato a morte a breve, nonostante i tentativi del Conte di Riverhall (che lo ama come un figlio) di salvarlo dalla forca.

Nell'udire queste parole Jarsali fa fatica a trattenersi. La guerriera cerca di saperne di più, sconvolta profondamente dal cupo destino che attende il cavaliere. Tuttavia, fredda come sempre, non lascia trasparire alcuna emozione.

Ma dopo aver appreso tutto quanto era in suo potere, Jarsali prende una decisione: si recherà a Riverhall per tentare di salvare Ser Bedwyr, l'uomo che a sua volta salvò lei e i suoi compagni da morte sicura durante il tragitto verso l'Altopiano Ventoso.

Hashepsowe prova a dissuadere l'amica dal tentare una simile (ardua) impresa, inizialmente cercando di convincerla a farsi accompagnare dal gruppo al completo; ma Jars sa bene che questo non è possibile. I suoi compagni hanno un conto in sospeso con Roenwal, faccenda nella quale lei non è implicata... La guerriera non ha nulla a che spartire con la strega di Sant'Elmo.

La sacerdotessa riesce perlomeno a convincere Jarsali a parlarne con gli altri membri del gruppo, nella speranza di evitare che l'amica corra incontro al nuovo pericolo tutta sola. Frattanto anche Dorian e Drakos sono scesi al piano di sotto e si affrettano ad occupare un tavolo prima che la locanda si riempia del tutto, assieme a Linne e a Trevor. Deline è troppo infuriata per scendere a mangiare e i quattro decidono di lasciarla stare per un pò.

Poi, improvvisamente, uno straniero dall'aria misteriosa si presenta al cospetto di Dorian e chiede al ragazzo di scambiare quattro parole con lui. Dorian sa già di chi si tratta, ma

ASHURA PLAY BY CHAT - OMBRE A NORTGARTHEN

Capitolo 9 di Kronall

non può impedire al suo cuore di battere forte per l'emozione: finalmente saprà la verità sul conto del suo amato maestro.

Preceduto dall'uomo in verde, Dorian esce dalla locanda per udire ciò che egli ha da rivelargli. E l'uomo menziona una setta nota col nome di "Rentaris", la quale avrebbe inviato un assassino per togliere di mezzo Alvos, il tutore di Dorian; questo perchè il vecchio stregone era venuto a conoscenza di particolari importanti, che dovevano restare segreti.

Al giovane mago ciò non basta, comprensibilmente, ma lo straniero non accetta di rispondere ad altre domande: consiglia a Dorian di chiedere informazioni ai suoi nuovi compagni, che sanno molto più di quanto non abbiano detto a lui.

Frastornato, il ragazzo ritorna dai suoi amici e trova il gruppo al completo (con la sola eccezione di Deline); Jarsali ed Hashepsowe stanno esponendo i fatti appresi poc'anzi dall'oste, e le loro parole scatenano varie e diverse reazioni.

Wyot, ispirato da quel senso di onore e dovere tutto particolare che anima spesso i fuorilegge come lui, si offre di accompagnare Jarsali a Riverhall, con l'inevitabile sbalordimento di tutti i presenti.

Il contrabbandiere sostiene di non sentirselo di lasciare Bedwyr al proprio destino. Il cavaliere sta correndo incontro alla morte per aver aiutato gli eroi, e anche se è stata una sua scelta (una scelta dettata più dall'"uomo" che dal "cavaliere") egli si sente in dovere di aiutarlo o almeno di morire con lui.

Jergal non è d'accordo ma rispetta la scelta dell'amico, perchè i kharasta sanno bene cosa vuol dire ripagare con la vita un favore reso loro; tuttavia non può accompagnare i due a Riverhall, perchè la faccenda in sospeso con Roenwal è più importante, ed egli deve vendicarsi delle angherie subite dalla sua gente per mano della strega.

Drakos attacca cinicamente Wyot accusandolo di stupidità. Per il mezzo drago si tratta di un puro suicidio, non c'è la minima possibilità che i due possano fare qualcosa contro una guarnigione di Grifoni al completo, senza contare che anche i Rentaris potrebbero trovarsi a Riverhall per accompagnare i membri del Gran Consiglio.

Hashepsowe è quella che rimane colpita più profondamente dalla decisione del fuorilegge: forti emozioni scuotono l'animo della sacerdotessa che - per l'ennesima volta - si trova a dover fare i conti con gli spettri del passato... amici che se ne vanno, il gruppo che si separa di nuovo... amici che vanno incontro alla morte, e lei che non può fare nulla per dissuaderli... amici che muoiono come Tarana, o amici che si rivelano nemici come Arlon.

E poi c'è Wyot, che Hashepsowe ama con tutta se stessa, e che non può nemmeno lontanamente immaginare mentre corre incontro alla sua fine.

Se Wyot deve morire, quindi, tanto vale che lei sia con lui; e così Hash afferma di volerlo seguire, provocando le ire di Drakos e di Jergal.

Secondo i due non ci sarà altra possibilità per affrontare Roenwal e Guelfo; dopo molta fatica si è giunti finalmente a pochi passi dal raggiungimento dell'obiettivo, e non sarebbe logico abbandonare tutto proprio adesso. Come se non bastasse, Hash ha promesso a Narl di aiutarlo, e nel tentativo di correre in aiuto di Bedwyr non terrebbe fede ai patti... e questo è accaduto molto prima che gli eroi incontrassero il cavaliere dal volto ustionato. Riverhall dista settimane da Sant'Elmo, e al ritorno le cose potrebbero non essere così "semplici" come sono ora.

Anche Dorian, ancora sconvolto dalle parole dell'uomo in verde, sarebbe intenzionato a partire per Riverhall, dopo che ha sentito Wyot menzionare i Rentaris; il giovane aristocratico però non sa ancora chi siano, sa solo che probabilmente lo stanno cercando, e che quindi tutto il gruppo corre gravi rischi.

Hash spiega a Dorian che i Rentaris sono un'organizzazione segreta che risiede ai vertici della Chiesa Dei Nove, custodi di segreti e simboli che permettono l'accesso a

ASHURA PLAY BY CHAT - OMBRE A NORTGARTHEN

Capitolo 9 di Kronall

conoscenze ancora più profonde e universali... la sacerdotessa promette all'amico di rivelargli altri dettagli più tardi.

La faccenda si fa sempre più complessa, e alla fine arriva Trevor a dipanare la matassa: il ragazzo suggerisce una scappatoia per evitare che il gruppo debba rimanere diviso per troppo tempo e che qualcuno possa farsi del male.

Wyt e Jarsali andranno a Riverhall, e grazie all'aiuto di Lord Deleuze (il quale potrà fornire loro un salvacondotto o altro documento simile) cercheranno di ritardare quanto più possibile l'esecuzione di Bedwyr; il vecchio nobile conoscerà senz'altro qualche scappatoia legale per far sì che gli eroi possano guadagnare tempo prezioso.

Nel frattempo il resto del gruppo rimasto a Sant'Elmo se la vedrà con Guelfo e Roenwal come da piani, e una volta conclusa la faccenda si affretteranno a raggiungere gli amici a Riverhall: il gruppo al completo dovrebbe avere maggiori possibilità di salvare Bedwyr dalla forca.

Cosciente di avere impegni anche (e soprattutto) con il resto del gruppo, e di dovere anche a loro la sua vita, Hashepsowe acconsente infine a rimanere dov'è.

Anche Dorian decide di restare, mentre Linne non ha scelta visto che deve partecipare assolutamente al Torneo.

Il dilemma sembra risolto, e gli animi si rilassano... Ma nonostante il piano di Trevor, un duro compito attende Jarsali e Wyt in quel di Riverhall.

