

Ashura - play by chat -

Sommario

"STRANE ASSENZE"	2
"QUALCHE PUGNO DI TROPPO..."	4
"IL FETICCIO"	6
"LA FUGA DI LINNE"	8
"LA COMPAGNIA DEL VERO MOURN"	10

Partecipanti Presenti: Sidonia, Drakos, Jarsali, Hashepsowe, Dorian.

Gli eroi sono ancora riuniti nella sala grande della Locanda "Il Pony & La Fanciulla", ma come avvolti da una misteriosa foschia che li isola dal resto del mondo.

Si è giunti ad un bivio. Presto il gruppo si separerà, e Jarsali dovrà affrontare un lungo viaggio assieme a Wyot.

L'unico a non preoccuparsi eccessivamente dei pericoli che attendono dietro l'angolo è Drakos: il mezzo drago non pensa ad altro che a mangiare e a misurarsi in gare gastronomiche con Linne, apparentemente incurante della tensione che aleggia tra i suoi compagni.

In realtà il mercenario inizia a chiedersi se sia veramente una buona idea continuare a viaggiare con il resto del gruppo, o se sia meglio per lui dedicarsi attivamente alla ricerca dei Draghi scomparsi.

Dorian tenta di districarsi tra il mare di informazioni appena ricevute. Mai come ora il giovane mago sente di essere all'oscuro del passato dei suoi nuovi compagni; alcuni enigmi sono ancora senza soluzione, uno su tutti quello che riguarda i famigerati REntaris, riguardo ai quali sembra che nessuno dei suoi amici abbia troppa voglia di parlare...

Tra tutti è proprio Hashepsowe quella ad essere maggiormente in pensiero... Fra non molto il suo compagno la lascerà per incamminarsi su un sentiero pericoloso. Sentiero che probabilmente lo condurrà alla morte, eventualità che la sacerdotessa non vuole nemmeno lontanamente immaginare...

Tuttavia è stato necessario fare una scelta e Hashepsowe l'ha fatta.

Ma sarà quella giusta? Hash si sente proprio come un bambino che abbia dovuto scegliere un giocattolo tra i tanti e che dopo averlo fatto è sempre sul punto di tornare indietro.

Ma una volta che Jarsali e Wyot saranno partiti non ci sarà più alcuna possibilità di riportare indietro le lancette dell'orologio.

Mentre gli eroi cercano di smorzare la tensione chiacchierando del più e del meno e sbeffeggiandosi a vicenda, Sidonia si alza e annuncia di volersi recare nelle sue stanze per riposarsi un poco: nello sguardo solitamente assente della divinatrice è apparsa una strana luce e Hashepsowe l'ha notata, ma per il momento decide di non indagare oltre.

Per farsi coraggio la sacerdotessa scherza con Jarsali a proposito del viaggio che si profila all'orizzonte, e la guerriera le risponde a tono dicendole che sarà proprio Hashepsowe a correre maggiori pericoli se non terrà a freno la sua (ormai proverbiale) impulsività.

Hash però si riferiva anche ad un presunto legame che si sarebbe creato tra la guerriera e Bedwyr, affermando di essere contenta che l'amica, spesso fredda e distaccata, abbia lasciato del posto per i sentimenti nel suo cuore; Jarsali ribatte con sarcasmo alludendo all'immaginazione della sacerdotessa che "corre troppo", ma in cuor suo sente che qualcosa di vero deve esserci nelle affermazioni dell'amica.

Dopodiché anche Jarsali chiede scusa ai compagni e si reca nelle stalle per controllare che il suo destriero sia in perfette condizioni.

Incuriosita dal comportamento di Sidonia, Hash decide infine di salire in stanza per accertarsi che stia bene, e trova l'amica in pessimo stato: la Dama Del Tomo sembra confusa, il suo sguardo è spento e fatica a reggersi in piedi. Cosa può essere accaduto in così breve tempo da ridurla in quello stato?

La sacerdotessa cerca di capirne di più, ma l'amica la rassicura affermando che si tratta soltanto di stanchezza. D'altronde Sidonia non è mai stata un campione di salute, così Hashepsowe si limita ad accettare le apparenze. Però non rinuncia all'aiuto dell'amica e le chiede di consultare il Tomo per sapere cosa aspetta Jarsali e Wyot durante il loro viaggio verso Riverhall...

Sidonia riceve solo poche visioni confuse (Karanda si rifiuta di proferir parola) riguardanti un'immensa ombra alata che sorvola un tratto di montagna, dal quale un fiume scende serpeggiando verso una vasta pianura. Il fiume è il Darnor, ma Sidonia non lo rivela all'amica, dicendole soltanto che qualcosa di male accadrà nei pressi di un luogo che entrambe conoscono.

Non ancora convinta del responso ottenuto dal Tomo, Hashepsowe decide di contattare la Signora dei Sogni Larawen per capire se effettivamente sia un bene che il gruppo si separi e Sidonia accetta di offrirle il suo aiuto per officiare il rituale.

Purtroppo la divinatrice ha ormai dato fondo a tutte le sue energie e il rito fallisce; Hashepsowe decide di riprovare da sola, e ottiene soltanto rassicurazioni da Larawen. Lo spirito benevolo la invita ad avere maggior fiducia nei suoi compagni e a credere nell'amicizia come un forte collante che terrà unito il gruppo anche se fisicamente separato.

Sidonia rafforza questa consapevolezza spiegando all'amica che per ottenere qualcosa bisogna sempre rinunciare a qualcosa; ma la sacerdotessa è ancora legata all'ammonimento rivolto dai dei in passato, quando la esortarono a non permettere che il suo gruppo si separasse. Sidonia insiste affermando che comunque a volte è necessario rischiare l'incolumità di un singolo per ottenere la salvezza di molti.

Dorian intanto ha il suo bel daffare nel tenere a freno la curiosità di Trevor, che vorrebbe passare il resto della giornata a visitare SAnt'Elmo; alla fine però il ragazzo ammette che sarebbe troppo pericoloso, e sebbene ancora imbronciato acconsente alla richiesta di Dorian di tornarsene in camera. Dorian stesso, una volta salito al piano di sopra, si accosta alla porta della stanza di Hashespowe nella speranza di carpire qualche tratto di conversazione ma invano. Ciò che giunge alle sue orecchie è soltanto un brusio confuso.

Nel frattempo Drakos accompagna Linne nella sua stanza e la lascia a dormire in compagnia della sorella, senza disturbarle, per poi andarsene a dormire lui stesso. Ma i dubbi sorti precedentemente affollano ancora la mente del mercenario, il quale sperimenta un sonno travagliato, squarciato da incubi e visioni terrificanti: un cattivo presagio, o soltanto suggestione?

Dabbasso intanto Jarsali ha fatto ritorno e Dorian, scorta la guerriera, la invita a sedersi accanto a lui.

I due iniziano poi a discorrere e Dorian rivela a Jarsali di aver preso una decisione, che è quella di rimanere con Hashepsowe: il giovane mago è convinto di non essere il più adatto ad accompagnare Jarsali nel suo lungo viaggio, viste le sue carenze come combattente.

Ancora incuriosito dalla faccenda Dorian chiede di nuovo dei Rentaris e Jarsali gli risponde dicendo che secondo lei non c'è nulla di meglio che morire affrontando un avversario al di sopra delle proprie possibilità. Hashepsowe nel frattempo è scesa in sala decisa a non lasciar partire Wyot senza prima avergli rivolto qualche parola di riappacificazione, dopo lo screzio avvenuto prima che il gruppo si mettesse in viaggio per SAnt'Elmo.

Il fuorilegge la stringe a se e i due si ritrovano a fare progetti per il futuro, sognando locande e vite tranquille in posti incantevoli...

Si accingono poi a godersi le poche ore che restano prima della separazione, appartandosi in camera.

Poche ore ancora e i dubbi di Hashepsowe a proposito della decisione appena presa verranno risolti...



Partecipanti Presenti: Drakos, Hashepsowe, Dorian, Jarsali

Jarsali e Dorian continuano la loro conversazione dabbasso, mentre al piano di sopra Hashepsowe e Wyot si accingono a rivestirsi dopo il pomeriggio passato assieme. Il fuorilegge suggerisce alla compagna di raggiungere Jergal il quale sembra sparito dalla vista di tutti loro da un pò, e lei è ben felice di accompagnarlo.

Mentre Dorian rivela la sua apprensione per l'imminente viaggio che aspetta Jarsali, Drakos - dopo una dolorosa caduta dal letto - si risveglia e decide di scendere in sala per bagnarsi le labbra.

Ma è pomeriggio inoltrato e, complice anche la noia, alcuni animi iniziano a "scaldarsi" un pò troppo: un gruppo di cinque mercenari inizia a ridere dell'aspetto di Drakos, il quale non si lascia sfuggire l'occasione di ribattere in malo modo.

Al più grosso dei cinque la cosa non va giù e si porta al cospetto del mezzo drago rivolgendosi a lui con epiteti non proprio degni di un salotto mondano. La reazione del nostro è prevedibile: un pugno in pieno volto, ed ecco che lo spavaldo mercenario si ritrova steso tra sedie e tavoli a rimirare il soffitto.

Gli altri quattro non sopportano l'umiliazione e si avvicinano al mezzo-drago, coltelli alla mano; Jarsali e Dorian, accortisi del fattaccio, si precipitano in mezzo ai contendenti nel tentativo di calmare le acque, ma ricevono soltanto parole di scherno.

Jarsali monta su tutte le furie e allontanato gentilmente con una gomitata il maleducato che le si era rivolto in modo sgarbato, si appresta a dar man forte a Drakos.

Dorian invece decide di nascondersi dietro ad uno dei tavoli per studiare bene l'ambiente e decidere cosa sia meglio fare, mentre Wyot e Hash, giunti in tempo per rendersi conto di cosa sta succedendo, decidono di non agire per non attirare altra attenzione nei riguardi del gruppo.

Intanto la zuffa al centro della sala infuria, ma i nostri non hanno eccessive difficoltà a sbarazzarsi dei mercenari; complice forse il troppo mangiare e il sonno ancora nelle membra, Drakos si rivela meno efficace di un tempo, mancando per ben due volte il suo bersaglio.

Ma è solo questione di pochi secondi, perchè subito dopo l'enorme spada del mezzo drago torna a mietere vittime come fossero spighe di grano.

Jarsali è una furia: sembra voler scaricare la tensione accumulata fino a quel momento in vista del suo viaggio a Riverhall. La guerriera colpisce fulminea e si difende con altrettanta rapidità, portando a segno colpi di gran classe. Decisamente troppo per cinque imberbi mercenari.

A peggiorare le cose arriva anche un evento inaspettato: Dorian, per cercare di aiutare Drakos, decide di far ricorso alla magia.

Il mercenario che si era avvinto al collo di Drakos precipita al suolo urlando, e lo stesso mezzodrago aveva avvertito uno strano calore di origine sconosciuta.

Questo non sfugge a Wyot e Hashepsowe, i quali si ripromettono di fare due chiacchiere con il giovane aristocratico una volta che tutto sarà finito.

E tutto finisce ben presto, con tre mercenari mutilati o morti, e due che riescono a fuggire a malapena. Il danno è fatto, e Wyot invita i compagni a lasciare la locanda al più presto, prima che la milizia possa coglierli sul fatto.

Il gruppo si trova a girovagare per le vie di Sant'Elmo senza una meta, col solo scopo di rifugiarsi da qualche parte e fare il punto della situazione.

Wyot è furioso come non mai, con Drakos e con Jarsali, ma soprattutto con Dorian che, facendo ricorso alle arti arcane avrebbe attirato le attenzioni delle spie di Roenwal, che non si lasciano sfuggire facilmente certi "particolari".

Il giovane mago da par suo non vede di buon occhio Wyot e approfitta dell'occasione per rinfacciargli di non aver nemmeno mosso un dito per soccorrere gli amici in difficoltà; e poi lo assicura del fatto che prima di ricorrere alla magia si era ben reso conto di non essere osservato da occhi indiscreti (la sala in effetti era vuota, visto che tutti gli avventori erano fuggiti per le strade in preda al panico).

Nemmeno Hashepsowe si risparmia nei confronti degli amici, anche se in cuor suo li giustifica un pò di più rispetto al fuorilegge.

La sacerdotessa vorrebbe che non ci fossero più segreti tra loro, ed esorta Dorian a "vuotare il sacco" su ciò che è e ciò che vuole ottenere.

Jarsali si difende dalle accuse facendo notare a Wyot che i cinque stavano per aggredire Drakos, e lei non ha fatto altro che correre in aiuto del compagno; Wyot però è troppo adirato per sentire ragioni. Il piccolo contrattempo infatti potrebbe mandare all'aria tutto il piano, e se la strega dovesse venire a sapere della presenza della reliquia in città, non esiterebbe a fuggire e sarebbe impossibile poi riacciuffarla.

Drakos invece si mantiene in disparte, silenzioso come poche altre volte gli è capitato di essere.

Non si sa cosa frulla nella testa del mezzo drago, ma questi ad un certo punto sbotta contro i suoi compagni, dando a loro la colpa dell'accaduto...

Cosa avrà in mente di fare Drakos ?

Ai nostri non resta che rintracciare Jergal e sperare che la carneficina della locanda sia passata inosservata...



Partecipanti Presenti: Hashepsowe, Dorian, Drakos, Jarsali

Lo scoppio d'ira di Drakos lascia tutti esterrefatti, ma ancor di più le sue affermazioni: il mezzo drago sostiene infatti di non tenere troppo alle sorti del gruppo, e di avere intenzione di andarsene per conto suo, per dedicarsi finalmente alla sua ricerca.

Le sue parole feriscono Linne più di tutti. Mentre il mezzo drago esce dalle stalle, deciso a lasciare il gruppo, la ragazza sprofonda in uno stato di silenziosa tristezza e nemmeno Jarsali riesce a sollevarle un poco il morale.

Frattanto Jergal ha raggiunto gli eroi nelle scuderie e conferma le loro più fosche previsioni: le risse sono all'ordine del giorno a Sant'Elmo, ma non quando vi partecipano giganti alti due metri che impugnano spade grandi come loro.

Questo, escludendo la magia lanciata da Dorian (che sicuramente non è stata notata) potrebbe mettere nei guai il gruppo visto che Roenwal conosce bene i connotati di Drakos e le sue spie le avranno di certo riferito l'accaduto.

Ora la compagnia deve fare una scelta: rischiare continuando a rimanere in città e procedendo come se nulla fosse accaduto, oppure mollare tutto e abbandonare Sant'Elmo.

Jergal preme per la prima ipotesi e, sebbene inizialmente contraria, alla fine anche Hashepsowe deve ammettere che si tratta della scelta migliore.

E' tempo inoltre per Jarsali e Wyot di lasciare la città. E' il momento giusto, prima che Sant'Elmo pulluli di guardie.

Ovviamente la separazione dall'amato è molto dolorosa per Hashepsowe, ma il fuorilegge ironizza come al suo solito, tentando di smorzare i toni.

Il tempo di salutare i compagni, sellare i cavalli e i due sono già in viaggio verso il maniero di Lady Yrwa, appena fuori Sant'Elmo, dove Deleuze alloggia provvisoriamente: Jarsali e Wyot hanno infatti bisogno dell'aiuto del nobile per poter aiutare Bedwyr.

Nelle stalle intanto la restante parte del gruppo decide come muoversi. Drakos, ossessionato dalla sua vendetta contro Guelfo, lascia da parte il suo astio verso i compagni e decide di tornare da loro: questo sembra non sorprendere Hashepsowe, ma Linne non degna di uno sguardo il mezzo drago.

La sacerdotessa è preda di un'intensa ansia per via della partenza di Wyot e insiste nel voler affrontare subito la strega. Ci vuole tutta la pazienza di Jergal per convincerla del contrario, e anche Drakos sostiene che sarebbe meglio rispettare i piani e combatterla al torneo.

Il mezzo drago non pensa ad altri che a Guelfo e non vede l'ora di affondare la spada nel suo petto, ma Jergal frena i suoi desideri di vendetta...

Non c'è da dimenticare infatti che Guelfo si dice sia immortale. Drakos liquida tutto come una bella favola, ma Jergal non è troppo convinto: dopotutto Guelfo non è mai stato sconfitto, e un fondo di verità potrebbe celarsi dietro ciò che sembra soltanto una storiella da taverna.

Dal canto suo Dorian cerca di mettere a fuoco la situazione. Il giovane mago non sa nulla di Roenwal, e propone più volte ai suoi compagni di trovare un sistema per farla uscire dal castello. Jergal però fa notare che Roenwal ha molti nemici, soprattutto adesso che sta tentando di mettere le mani su Sant'Elmo, e non accetterà mai di uscire allo scoperto. Inoltre pare che al castello non siano ammessi visitatori in nessun caso, segno che la strega teme qualcosa...

Mentre gli altri parlano, Hashepsowe decide di interrogare lo spirito di Tul per sapere qualcosa di più su Guelfo: l'entità la avverte del fatto che la sua amica Sidonia sa più di quanto non dia a vedere.

La sacerdotessa decide allora di affrontare una volta per tutte la Dama del Tomo. Nutriva già dei sospetti sul suo conto, e adesso quei dubbi sono mutati in certezze.

La Dama inizialmente mostra le solite reticenze, poi alla fine si decide a parlare, quando Hashepsowe le rammenta che ne va della vita di tutto il gruppo.

Frattanto Wyot e Jarsali sono giunti al palazzo di Lady Yrwa. Poco dopo sono al cospetto di Lord Malot Deleuze che, sotto insistenza di Wyot, si decide ad aiutarli. Il vecchio aristocratico sa bene di rischiare grosso

ma deve la vita sua e di sua figlia al coraggio e al valore degli eroi; lo stesso coraggio che mostrano ora nel voler affrontare da soli la Chiesa Dei Nove.

Affascinato da tanto spirito di sacrificio, Deleuze decide di fare tutto il possibile per loro, a costo di venire implicato egli stesso nella faccenda.

Redige un documento che permetterà agli eroi di entrare a Riverhall senza sospetti; egli li presenta come suoi esperti di legge e li invia al cospetto del Gran consiglio nella speranza di far guadagnare a Bedwyr del tempo prezioso.

E' infatti scritto nei Codici Ecclesiastici che, pe merito della Terza Legge, quella dell'Equità , un condannato può essere difeso da chiunque ne abbia a cuore le sorti.

Una volta giunti a Riverhall, Jarsali e wyot dovranno presentarsi dinanzi al Gran Consiglio e cercare di costruire un'eccellente difesa per Bedwyr: essi sanno bene che ciò non basterà a salvarlo, ma almeno farà sì che i membri del Gran consiglio ne discutano per alcuni giorni, in modo che i restanti membri del gruppo possano nel frattempo affrettarsi a raggiungerli e pianificare poi un diversivo per far evadere il cavaliere.

Intanto nelle stalle della locanda del "Pony & La Fanciulla" Sidonia narra del suo incontro con un Risvegliato, esseri dei quali gli eroi non sanno nulla.

Il Risvegliato era pronto a rivelare a Sidonia il segreto dell'invincibilità di Guelfo, ma in compenso gli eroi si sarebbero dovuti impegnare ad aiutarli: egli non ha rivelato però in che misura il gruppo dovrà fare la sua parte.

Guelfo, secondo le parole del Risvegliato, è legato al Lagòn, La Forma, che a sua volta è legata all'entità nota come Aan; il Lagòn è ciò che dovrebbe essere ma non è.

Sono parole criptiche per gli eroi, ma per il momento non è interessante capirne il significato.

Sidonia continua a parlare, spiegando ai compagni che l'unico modo per far sì che Guelfo possa subire ferite come un comune mortale è distruggere il Feticcio che simboleggia il suo legame con La Forma: il Risvegliato però non le ha rivelato né l'aspetto, né l'ubicazione di suddetto oggetto. Potrebbe in effetti anche non trattarsi di una "cosa", ma bensì di un essere vivente...

Hash interroga di nuovo Tul e questi le fa notare che il Feticcio, qualunque cosa sia, dovrebbe contenere in sé un enorme potere.

Allora Dorian intuisce che probabilmente un artefatto così potente sarebbe facile da individuare con la magia.

Il mago fa seguire i fatti alle parole, ma la sua magia si rivela più adatta all'evocazione che alla divinazione, e finisce per fallire; Hashepsowe ha invece successo, e riesce a materializzare l'aspetto del Feticcio nella sua mente, nonché la sua ubicazione.

Si tratta di un grosso giglio in gaietto nero, custodito nella sala più alta della Torre Ovest del Castello di De Bouillon: dopotutto, c'era da immaginarselo.

Ora il problema resta quello di raggiungere il feticcio; come se non bastasse Sidonia fa anche notare che l'artefatto deve essere distrutto nel momento esatto in cui gli eroi si appresteranno ad affrontare Guelfo.

Se il Feticcio viene distrutto prima, il cavaliere potrebbe avvedersi della sua improvvisa vulnerabilità e decidere di fuggire...

Partecipanti Presenti: Drakos, Hashepsowe, Dorian

I nostri hanno individuato la locazione del Feticcio, l'artefatto che simboleggia il legame tra Guelfo e il Lagòn: si trova sull'alto di una torre, apparentemente inaccessibile.

Visto che l'artefatto va distrutto proprio nel momento in cui ci si accingerà ad affrontare Guelfo, Dorian propone ai compagni di formare due squadre: una si presenterà al torneo per tenere a bada Guelfo e Roenwal, mentre l'altra avrà l'onere di distruggere il Feticcio.

Per forza di cose Drakos e Linne dovranno far parte del primo gruppo, mentre Hash si incarica di trovare un modo per entrare nella Torre, confidando anche nell'aiuto dell'amica Sidonia.

Jergal però fa notare che il primo gruppo si troverebbe in serie difficoltà senza la Fiala Sacra, le cui proprietà sono quelle di inibire i terribili poteri di Roenwal; quindi il kharasta suggerisce a Dorian di accompagnarli facendosi carico della responsabilità di impugnare la reliquia, visto che nella compagnia non c'è nessun altro dotato di sufficiente forza spirituale per farlo.

A malincuore il mago accetta: è ancora diffidente nei riguardi di Jergal e della Fiala. Soprattutto non crede nei poteri di quest'ultima, temendo possa trattarsi di un oggetto maledetto.

Frattanto accade l'inevitabile tra Linne e Drakos: il divario tra i due è sempre più grande dopo le parole dette dal mezzo drago durante la fuga dalla locanda.

Il gigantesco mercenario tenta di riallacciare i rapporti, ma il neocavaliere mostra un'insofferenza tale da renderle insopportabile persino la sola vista del mezzo drago.

Linne infine fugge, sconvolta da emozioni contrastanti, ma qualcosa si è definitivamente rotto tra i due...

Il resto del gruppo è costretto a cercarla per tutta Sant'Elmo, nel timore che possa essere intercettata dagli uomini di Roenwal. Nella ricerca è fondamentale il supporto dei sensi di Drakos, il quale segue la scia lasciata dall'odore di Linne come un segugio.

Infine la scorge intenta ad ascoltare le parole di quello che sembra un contadino o un boscaiolo: Drakos riesce persino ad udire qualche scampolo di conversazione, e capisce che l'uomo le sta chiedendo informazioni su di lui.

La ragazza non risponde e l'uomo si allontana. Poi Linne riprende il suo cammino verso non si sa bene dove, il gruppo a tenerle dietro.

Alla fine viene "recuperata" dalla sorella nei pressi di una cascina abbandonata. Il gruppo ritorna alle stalle senza dire una parola sull'accaduto e riprende il discorso interrotto prima.

Tuttavia Jergal evidenzia le sue preoccupazioni riguardo lo stato emotivo di Drakos...

Resta infine da stabilire come fare per accedere alla Torre: Roenwal non ammette visitatori quindi anche l'ipotesi di un eventuale travestimento dev'essere scartata; neppure i sotterranei che il gruppo ha utilizzato precedentemente saranno più sicuri ora, e l'uso della magia (visti gli ultimi avvenimenti) è da scoraggiarsi.

Poi Dorian suggerisce ai compagni di cercare aiuto "nei piani alti", e viene fatto il nome di Lord Malot Deleuze: il nobile deve la vita al gruppo e non potrà rifiutarsi di supportarli.

Gli altri sembrano tutti d'accordo, e in men che non si dica sono in sella diretti al maniero di Lady Yrwa, dove Deleuze è temporaneamente alloggiato.

Gli eroi trovano un ambiente e una servitù accoglienti: ciò che ci voleva dopo le ultime tensioni.

Mentre Hashepsowe e Drakos riposano, turbati però da incubi che mostrano un forte legame con gli ultimi avvenimenti, Dorian decide di visitare Lord Deleuze per fare due chiacchiere: il vecchio aristocratico lo accoglie con riverenza e gli chiede il motivo della sua venuta.

Il giovane mago però preferisce attendere l'arrivo dei suoi compagni prima di rivelare al nobiluomo le cause che li hanno condotti al maniero, e nel frattempo s'intrattiene con lui conversando del più e del meno.

Scossa da visioni oniriche angosciose, Hashepsowe si sveglia di soprassalto e si ripromette di parlare un pò con Linne e Drakos, temendo che i loro attriti possano danneggiare la coesione del gruppo: la sacerdotessa crede che il sogno appena avuto possa rappresentare un segnale d'avvertimento in questo senso.

Fortunatamente Drakos è proprio nel corridoio dove si affacciano le stanze da letto, mentre un'imbarazzata castellana tenta di stargli dietro per impedirgli di girovagare senza meta tra le sale del maniero; Hashepsowe

ne approfitta e chiede al mezzo drago di seguirla in giardino, dove potranno conversare in tutta tranquillità e lontani da orecchi indiscreti.



Partecipanti: Jarsali

Ci spostiamo a qualche ora prima.

Lasciato il maniero di Lady Yrwa, Wyot e Jarsali si dirigono verso nord est seguendo il corso del Darnor come suggerito loro da Deleuze.

Il tempo è buono e i cavalli sembrano correre come il vento: Wyot non lo sa, ma è tutto merito della "Signora" da cui Jarsali prende ordini.

Per gran parte dei primi giorni, i due non parlano. Poi Wyot rompe il ghiaccio e i due compagni di viaggio hanno modo di conoscersi meglio: il fuorilegge scherza sul presunto legame affettivo instauratosi tra Jarsali e Bedwyr, ma come al solito la guerriera fa orecchie da mercante e afferma di non essersi accorta di nulla; in realtà ella è totalmente concentrata sulle tesi da esporre dinanzi al Gran Consiglio di RiverHall, ben conscia di quanto da esse dipenda la vita del cavaliere.

Poi la coppia fa un incontro a dir poco bizzarro. Un gruppo di cavalieri che portano la stella a nove punte, simbolo della Chiesa dei Nove: soltanto che i soliti colori, bianco e azzurro sono stati sostituiti con il rosso e il nero.

Tuttavia ciò non contribuisce ad affievolire i dubbi di Jarsali che teme si trattino di Grifoni; la ragazza suggerisce a Wyot di fingersi suo cugino, che la sta accompagnando a casa dalla madre morente.

Ma il fuorilegge non ha nemmeno il tempo di aprir bocca, che quello che sembra il più alto in grado li apostrofa amichevolmente, come se li conoscesse da tempo.

Soprattutto si rivolge a Jarsali con l'appellativo di "Custode" e di "Colei che viaggia con L'araldo della Distruzione"; la guerriera ne rimane ovviamente più che sorpresa, e tenta di saperne di più.

Osservando il suo interlocutore tra l'altro, Jarsali nota dei particolari a dir poco inquietanti: sembra quasi che il tessuto della realtà si sfaldi e si rinerri in continuazione nelle immediate vicinanze dell'uomo d'arme; la sensazione dura poco più di un attimo e lei non ha modo di comprenderne le cause.

Poi il cavaliere presenta se stesso e i suoi comparì come "La Compagnia del Vero Mourn" (il Mourn in antico Nor'Gar è proprio la Stella a Nove punte simbolo dei Padri), e dichiara di essere in cerca degli Araldi; sostiene inoltre che Jarsali è la protettrice dell'Araldo Della Distruzione, che altri non è se non Hashepsowe.

Allora Jarsali viene colta da un barlume di comprensione e conferma l'ipotesi del cavaliere, anche se tuttavia non riesce ancora a capacitarsi di come essi possano essere a conoscenza di questo fatto.

L'uomo viene colto da immensa gioia e si inchina davanti a lei assieme a tutti i suoi compagni; poi avverte Jarsali di un pericolo che la attende più avanti, e salito in sella riprende il suo viaggio verso ovest.

Tutta la conversazione tra Jarsali e il Cavaliere del Vero Mourn ha lasciato Wyot con molti dubbi, che il fuorilegge non si sforza di trattenere. Inizia a fare domande alla compagna, chiedendole spiegazioni sulle frasi appena udite.

Sapendo di non poter più mentire, Jarsali rivela al fuorilegge di non essersi unita al gruppo "per caso": ella prende ordini da una persona, e il suo scopo è di proteggere Hashepsowe.

Ciò naturalmente non basta a Wyot, ma in effetti la guerriera ha sempre dimostrato di tenere alle sorti del gruppo e spesso ha anche rischiato la vita nel tentativo di proteggerli, per cui il fuorilegge decide di chiudere il discorso e continuare il viaggio.

Seguendo le indicazioni di Deleuze, la coppia risale il Darnor sino al Ponte di Orthéns, nei pressi dei Picchi della Radianza: dopo averlo attraversato gli eroi dovranno seguire la strada principale sino a GrandHall, per poi attraversarla e giungere infine a RiverHall.

Wyot è sbalordito dalla rapidità con cui il gruppetto ha raggiunto i Picchi: soltanto sei giorni, contro i nove normalmente necessari.

Ma proprio mentre i due si accingono a cavalcare verso il ponte, ecco che un'immensa ombra alata sembra sommergere tutta la pianura circostante; si tratta di un Wyrn, una delle creature più temute nel Territorio di Nortgarthen, per la sua pericolosità molto vicina a quella dei Draghi.

Colti di sorpresa i due sono inizialmente incapaci di muoversi; poi è Jarsali a scuotere il compagno, incitandolo a fuggire mentre lei s'imporrebbe di tenere a bada il mostro.

Wyot naturalmente tenta di dissuadere l'amica dal suo folle intento e ci riesce.

La guerriera infatti aveva inizialmente pensato a smontare da cavallo per cercare un riparo, sperando che nel frattempo il Wyrn fosse occupato a divorare i cavalli... ma in aperta pianura non sarebbe stato semplice individuare un rifugio; inoltre la vista della creatura in tutta la sua terribile grandezza ha contribuito a far cambiare idea a Jarsali, la quale ora non può che seguire il compagno in una cavalcata a folle velocità nel tentativo di distanziare il Wyrn, e nella speranza che prima o poi si stanchi di dare la caccia alla coppia...



Crediti:

Layout by pandemyc
Impaginazione by pandemyc
Immagini by Finn
Master Kronall
fantasyartdesign.com

www.oasiashura.net

www.dragonisland.it

Attenzione norme di copyright©

Nessun materiale di proprietà esclusiva dei Siti, www.oasiashura.net e www.dragonisland.it comprese fotografie, immagini e testi, può 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 è 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, così come previsto dalla L. 22 aprile 1941 n.633 nonché dai D.L. 29 dicembre 1992 n.518 e D.L. 16 novembre 1994 n.685.