

Ashura - play by chat -

Sommario

"L'ALTRO DRAKOS"	2
"IL CONVIVIO"	4
"IL WYRM"	6

Partecipanti Presenti: Sidonia, Drakos, Dorian, Hashepsowe

Trovandosi di fronte alla camera occupata da Sidonia, Hashepsowe decide di fare una chiacchierata con lei mentre Drakos, in preda a fosche riflessioni su Linne e sull'incubo appena avuto, decide di farsi un giro per le sale del maniero.

Intanto Dorian fa la conoscenza di Lady Yrwa, la padrona di casa: si tratta di una signora anziana ma dai capelli ancora spruzzati di nero qua e là, e da un modo di fare decisamente poco aristocratico.

La donna mostra una forte simpatia nei riguardi del giovane mago e si lascia andare a chiacchiere sulla sua città e sul suo passato.

Dorian viene così a sapere che Roenwal non gode di ottima reputazione nemmeno tra i nobili del posto; Lady Yrwa la odia con trasporto, e non lo nasconde dinanzi all'ospite.

Il ragazzo tenta di saperne di più sul castello ed eventuali passaggi segreti, ma la nobile evita di parlare troppo dell'argomento perchè convinta (come tutti gli abitanti di Sant'Elmo tra l'altro) che nominare Roenwal o il Maniero De Bouillon porti soltanto guai.

Sempre chiacchierando Dorian scopre anche che una tragedia ha colpito recentemente la famiglia: Lord Duiwall, consorte di Lady Yrwa, è morto annegato mentre tentava di valicare un ponte sul fiume Wylaer, e con lui il genero e la figlia stessa della Lady; i due avevano una figlia di appena sei anni, che ora è stata affidata a Lady Yrwa (è la piccola che gli eroi hanno visto giocare nel cortile del castello).

Frattanto Hash & Sidonia parlano dell'incontro che la Dama Del Tomo ha avuto con il Risvegliato: secondo la sacerdotessa potrebbe trattarsi di Arlon, il quale le aveva rivelato (molto prima di tradire) che non l'avrebbe mai abbandonata.

Hashepsowe interpreta questa frase come una sorta di promessa da parte del bardo nei suoi confronti, ipotizzando che egli possa esistere ancora in questo mondo - naturalmente sotto tutt'altra forma.

Ma Sidonia rivela all'amica che il Risvegliato non aveva l'aspetto di Arlon, e che l'unico modo per saperne di più sul suo conto è quello di interrogare il suo signore Karanda.

La dama inoltre informa Hashepsowe della presenza della Gemma della Primavera, e la sacerdotessa rimane un po' stupefatta nello scoprire che la misteriosa pietra è in possesso di Sidonia: evidentemente c'è un motivo preciso per il quale Arlon l'ha donata proprio a lei, e Hash sa che il bardo teneva grandemente a quell'oggetto.

Poi le due amiche si accorgono della presenza di qualcuno fuori la porta della loro stanza: è la piccola Essen in compagnia della castellana.

Hashepsowe fa subito amicizia con la piccola, la quale le rivela delle informazioni sconcertanti.

Sembra che lo spirito di Arlon abbia avvicinato la bimba lasciandole dei messaggi per la sacerdotessa: il bardo avrebbe pregato di informare Hash che "il cerchio sta per chiudersi", e che lei annuncerà il Cambiamento. Presto sarà tutto finito, e la Gemma verrà loro in aiuto.

Queste parole turbano Hash come non mai, ma perlomeno adesso la sacerdotessa è convinta del fatto che il bardo stia mantenendo le sue promesse...

Tuttavia il significato del suo messaggio rimane avvolto nell'ombra.

Il mezzo drago nel frattempo, fatta la conoscenza di un cavaliere al seguito di Lady Yrwa e lasciandolo dopo una breve conversazione sulla qualità delle armi di Nortgarthen, giunge nei pressi del cortile interno. Qui si avvicina al pozzo sito nel mezzo, e ha una sgradita sorpresa: la sua parte oscura, il suo "altro io", comincia a tormentarlo. Sembra come se l'entità si sia materializzata proprio nel fondo del pozzo, ma ovviamente è tutta un'illusione, perchè lo spirito oscuro risiede nell'anima corrotta del mezzo drago.

Purtroppo stavolta egli non è così forte da tenerla a bada: essa ha accumulato rabbia e rancore in seguito anche alla perdita di fiducia da parte di Linne, l'unico elemento del gruppo ad aver sviluppato un forte legame con Drakos.

L'entità si impossessa ben presto del corpo del mezzo drago, il quale oppone però strenua resistenza. Egli sa che l'obiettivo dell' "altro" è quello di uccidere Linne, colpevole di avergli negato amore e affetto; ed è disposto persino ad uccidersi pur di impedire all'essenza oscura di portare a termine l'intento, ma non ha abbastanza forza per farlo.

Gli urli disumani del mezzo drago attirano l'attenzione dei compagni e degli altri ospiti del maniero; in pochi minuti sono tutti nel cortile interno, terrorizzati alla vista del mezzo drago che si contorce in preda a fortissimi dolori.

Le guardie di lady Yrwa temono si tratti di una specie di demone e non se la sentono di trafiggerlo con le balestre; Jergal si tiene a rispettosa distanza, e Lord Deleuze è impotente.

Hashepsowe tenta con la magia, ma con scarsi risultati visto che il dolore provato dal compagno è talmente forte da impedirle di concentrarsi sufficientemente bene; tuttavia la sacerdotessa riesce ad alleviare un poco le sofferenze di Drakos.

Hash tenta di nuovo con la fiala, ma senza successo, segno che non c'è lo zampino di Roenwal dietro la vicenda... oppure la fiala è veramente innocua, come sosteneva Astral.

Quest'ultimo, incurante dei rischi, decide di agire a sua volta. Abile nell'uso delle energie sacre, concentra i suoi sforzi nel tentativo di scacciare l'entità oscura che possiede il corpo del mezzo drago.

Dopo un tentativo non andato a buon fine, il mago riesce finalmente a schiacciare lo spirito malvagio che si rintana nelle profondità dell'anima del mezzo drago.

Mentre Drakos viene portato nelle stanze personali di Deleuze i nostri fanno il punto della situazione: forse il dispiego di energie arcane è stato tale da permettere a Roenwal di individuare la presenza del gruppo, ma non c'era altro modo per salvare il mezzo drago; inoltre questa vicenda ha contribuito a far sì che gli eroi abbandonassero le ultime reticenze sul conto di Dorian, che adesso è ritenuto un membro del gruppo a tutti gli effetti.

Più tardi Hashepsowe riesce finalmente a dire due parole al mezzo drago, ripresosi quasi immediatamente, tentando di convincerlo a riappacificarsi con Linne; ma il mercenario non ne vuol sapere perchè secondo lui è molto meglio starle lontano, onde evitare che l'anima corrotta prenda di nuovo il sopravvento e possa far del male alla ragazza...



Partecipanti Presenti: Drakos, Hashepsowe, Sidonia, Dorian

Mentre il mezzo drago si allontana verso le sue stanze, Hashepsowe tenta di tenergli dietro, cercando di farlo ragionare; nel frattempo sidonia decide di lasciare la cappella per raggiungere la sacerdotessa e parlarle; Dorian invece manifesta i suoi dubbi con Jergal a proposito della reliquia che gli eroi hanno recuperato nella Roccia Piramidale.

Stufa del comportamento di Drakos, Hashepsowe decide di recarsi direttamente nelle stanze di Linne e Deline, e imbattutasi in Sidonia lungo la via, le chiede di unirsi a lei.

Deline accoglie freddamente hashepsowe: la ragazza vuole che la sorella sia lasciata in pace, ma la sacerdotessa insiste, spingendola da parte ed entrando a forza nella stanza, dove Linne fa finta di dormire.

Tutti i buoni propositi di Hash risultano però inutili davanti all'apatia di Linne. Il cavaliere non vuole più sentire parlare di Drakos: sembra aver totalmente perso fiducia nei suoi riguardi e non c'è nulla che la sacerdotessa possa fare per cambiare le cose.

Ne segue un alterco tra lei e Deline, la quale minaccia di lasciare il gruppo assieme alla sorella; Hash se ne va imbestialita, e sempre più avvinta da un senso di impotenza e inutilità.

Frattanto Jergal, Dorian e Sidonia decidono di cercare Lord Deleuze per parlargli (finalmente) delle cause che li hanno portati al maniero.

Giunti al piccolo studio però gli eroi vi trovano solo lady Yrwa, e Dorian ne approfitta per farle compagnia, facendo irritare non poco Jergal, il quale continua la ricerca da solo.

Anche Sidonia in un primo momento decide di unirsi alla coppia, ma poi fa dietro front e si accoda a Jergal; i due poi si imbattono in hashepsowe e insieme si recano davanti alla sala grande, dove finalmente scorgono Lord Deleuze, intento a fare gli onori di casa.

Il vecchio lord acconsente di parlare con i tre immediatamente e li precede nella sua stessa stanza da letto.

In quello stesso istante, Drakos fa irruzione nella saletta dove Dorian e Lady Yrwa conversano amabilmente, facendo irritare il giovane mago; ma il mezzo drago, poco avvezzo all'etichetta nobile, se ne infischia e chiede a Dorian di poter parlare un momento con lui.

L'aristocratico acconsente, anche se a malincuore. Il mezzo drago gli rivela così di aver bisogno del suo aiuto per tenere a bada l'essenza oscura che invade la sua anima: Dorian da parte sua è prodigo di consigli, anche se la faccenda non gli è del tutto chiara.

Ciò che è inconfutabile è il fatto che questa entità sia di origine demoniaca, e che la magia sacra può tenerla a bada; tuttavia il mago non è del tutto sicuro che queste manifestazioni siano connesse alla magia di Roenwal, anzi potrebbero anche derivare direttamente dalla personalità di Drakos, così tormentata e divisa tra luce e ombra.

I due fanno poi un sopralluogo nel cortile interno del castello, dove si trova il pozzo in fondo al quale Drakos aveva visto la "cosa"; Dorian esamina il pozzo e scandaglia l'area grazie alle sue competenze arcane, ma non trova nulla di rilevante, segno che la presenza tenebrosa è prodotta interamente dallo spirito del mezzo drago.

Il mago non può fare altro per aiutare Drakos, se non consigliandogli di mantenere la calma e evitare di specchiarsi in superfici riflettenti, avvisandolo del fatto che soltanto la luce potrà tenere a bada una creatura d'ombra.

In quello stesso istante, Hashepsowe narra a Deleuze il vero motivo che ha portato il gruppo a Sant'Elmo; la sacerdotessa non nasconde nulla al vecchio nobile, e chiede il suo aiuto per penetrare nel castello della strega.

Deleuze non esita un momento ad offrire loro l'assistenza di cui necessitano: fornisce un lasciapassare agli eroi, rivelando loro che la mattina stessa del torneo (fra due giorni) nel cortile del castello DE Bouillon si terranno preparativi di ogni sorta, e spacciandosi per suoi paggi e inservienti, essi potranno entrare senza pericolo alcuno.

Naturalmente Hash e gli altri ringraziano infinite volte il nobile, prima di scendere per la cena.

Gli eroi quindi, risolti i loro problemi, possono rilassarsi un poco nell'atmosfera gioviiale e festosa del banchetto.

Fra due giorni soltanto però, dovranno affrontare forse l'ostacolo più difficile mai paratosi sul loro cammino; finalmente, dopo molto viaggiare, gli eroi potranno risolvere il conto in sospeso con Roenwal e Guelfo, tentando di uscirne vivi...



Nella Pianura Blu, a poche centinaia di passi dal Ponte di Orthéns, Jarsali e Wyot sono lanciati a folle velocità nel tentativo di sfuggire alle grinfie di una delle creature più terribili di tutto il Territorio: un Wyrms.

Nonostante abbia coraggio da vendere e nervi saldi come sbarre d'acciaio, la guerriera non può fare a meno di sussultare nello scorgere gli occhi fiammeggianti della mostruosa creatura, e nell'udire il suo urlo straziante.

Consapevole del fatto che il rettile può raggiungerli in un batter d'occhio, Jarsali tenta di attirare l'attenzione del predatore verso la sua persona; una pessima mossa, visto che il bestio sembra apprezzare molto di più la carne del fuorilegge e non si cura minimamente della guerriera.

Per fortuna però, Wyot riesce a raggiungere le rive del Darnor e a gettarsi tra le sue acque proprio mentre le fauci del mostro schioccano verso di lui. Jarsali non è così fortunata e avendo deviato verso ovest si trova ancora molto lontana dal fiume.

Tuttavia decide per un'azione ancora più insensata: sfoderata la spada e posto lo scudo davanti al volto come difesa, la guerriera si lancia al galoppo verso la bestia alata, nel tentativo di colpirla al fianco.

Ma il wyrms è più veloce e notata la figuretta scagliata a folle velocità verso di lui, si libra in volo per alcuni istanti, per poi caderle in picchiata.

L'impatto è violentissimo, come da programma: la guerriera viene colpita dall'ala del wyrms, gli artigli simili ad uncini si conficcano nella pelle, straziandola; Jarsali sembra spacciata, ma prima di cadere da cavallo riesce (grazie ad un immenso sforzo di volontà) a conficcare la spada nelle articolazioni della creatura. Nonostante il colpo da maestro, il wyrms risente ben poco della lieve ferita inflittagli e riprende quota come se nulla fosse.

Lo stesso non si può dire di Jarsali, le cui ferite sono gravissime. Soltanto nel rimettersi in sella, la guerriera viene colta da spasmi atroci, ma ancora una volta la sua testardaggine ha la meglio e in men che non si dica è al galoppo verso il fiume.

Risalito per un momento in superficie, Wyot urla alla compagna di viaggio di gettarsi nel fiume proprio come ha fatto lui; è l'unico modo per sfuggire agli artigli del wyrms, per il momento.

Di nuovo però la fortuna non è dalla parte della ragazza. Il suo destriero è spaventato a morte, e a metà tragitto si ferma, scalcando e impennando; il terribile urlo del wyrms l'ha paralizzato dal terrore.

A nulla valgono i tentativi di Jarsali, il cavallo non si muove, e la creatura alata chiude le sue fauci sul torace di lei.

Decisa a non morire (non prima di aver raggiunto Riverhall), Jarsali stringe i denti e affonda la spada tra le zanne della creatura, la quale si ritira infastidita; il destriero finalmente si scuote dal torpore e riprende la corsa verso il fiume, ma il wyrms non molla la preda.

Tuttavia il vantaggio accumulato è sufficiente a far sì che la guerriera possa raggiungere le acque del Darnor, nelle quali si lascia cadere, ormai priva di forze.

I due compagni riescono a trattenere il respiro per qualche minuto; poi sono costretti a risalire in superficie e - con loro somma meraviglia - non scorgono tracce del rettile.

Wyot aiuta Jars a salire in sella. Le ferite di lei sono gravissime e ha perso molto sangue, è un miracolo che sia ancora cosciente.

Non si concedono nemmeno un attimo di riposo e partono a spron battuto lungo un sentiero appena accennato, che porta a Grandhall, il primo insediamento della Contea di Riverhall che incontreranno sul loro tragitto.

Ma l'eco del terribile urlo del Wyrms li coglie di sorpresa; il bestio si era appollaiato dietro uno dei tanti speroni di roccia che costellano i Picchi della Radianza, proprio nell'attesa che le sue prede si facessero vedere allo scoperto; la scena si ripete, i due di nuovo in corsa contro il destino, verso una piccola macchia di abeti rossi al lato del sentiero; riescono a raggiungerla, sperando che i robusti alberi possano tener testa alla furia distruttiva del wyrms.

E stavolta la fortuna vuole il suo sguardo su di loro; la creatura infatti sembra infastidita dall'acceso colore rosso delle chiome degli alberi, e dopo vari tentativi di localizzare la preda, fugge via con uno stridio di insoddisfazione.

Cala una fitta pioggerella, e i due possono concedersi finalmente un pò di riposo. L'indomani piove ancora, ma ciò non ferma i viandanti, che raggiungono il piccolo insediamento di Grandhall in poche ore; decisi a raggiungere Riverhall quanto prima possibile, non si fermano ma attraversano il villaggio a tutta birra, per poi giungere in vista delle alte mura della contea dopo circa sei ore.

Si accampano di nuovo prima di entrare e Jarsali fa ricorso ai suoi poteri di affinità con la terra, per rigenerare parte delle ferite subite.

La coppia è ormai giunta al punto di non ritorno: soli, nel bel mezzo di una contea estranea, senza poter contare sull'aiuto dei loro compagni e per di più con il fiato dei Grifoni sul collo.



Crediti:

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