



La prova della maga Muriel

La maga Muriel si reca assieme a Lord Bhàrarab alla scuola di magia di Thyatia per sostenere la prova.

Inizia la prova.

[5:30] Una scala scende in uno stretto cunicolo illuminato da due torce. Mentre scendono le scale si trovano davanti una pesante porta in ferro sbarrata. Lord Bhàrarab rimuove con estrema facilità la trappola sulla porta. La porta però non si apre. Muriel nota allora un cuore inciso nel legno. Un piccolo cuore di metallo è nascosto all'interno dell'ultimo scalino; altro non è che la chiave. Una volta posto nella porta, questa scorre lateralmente facendo apparire un'enorme barriera di luce blu. Dopo essersi accertati che non è pericolosa, Muriel, tenuta dal compagno, fa capolino al di là. Oltre la barriera si trova un fitto bosco in mezzo al quale si apre una radura; grandi alberi tra i quali imponenti treant, e da dietro uno di questi appare l'arcidruide Erik giunto in quel luogo per proteggere la foresta da un temibile drago rosso. Ad un tratto giunge dal cielo il drago (che è in realtà la maga Elora trasformata) soffiando sulla foresta. Gli alberi iniziano ad ardere (è in realtà un'illusione ma nessuno dei presenti se ne rende conto) e ad invocare l'aiuto di Muriel, intenta a tenere a bada il drago. Mentre il druido è concentrato sul prisma, cercando di spegnere l'incendio con un temporale, il lucertolone rosso si getta in picchiata su di lui scaraventandolo a terra e facendoli perdere il prisma, per ritornare nuovamente in aria e prepararsi al prossimo attacco. Colpito dalla maga, si scaraventa su alcuni alberi sradicandoli ed infine si allontana fuori dalla loro vista trasformandosi in un uccellino. Sembra tutto finito quando il drago riappare all'orizzonte, ma loro non sanno che questo è quello vero e le sue intenzioni sono tutt'altro che buone. Colpito da Muriel con un potente fulmine magico stramazza a terra finito dalla spada di Bhàrarab trionfante sopra di esso. Il druido si rende conto dell'illusione che magicamente svanisce.

[6:30] Alle loro spalle si apre una nuova barriera luminosa. Oltre si ritrovano ai piedi di una montagna, un enorme roccione liscio con una scala scolpita sul fianco. Dopo più di un'ora di cammino la scala sembra salire all'infinito. Allo scadere della seconda ora giungono infine alla cima. Al centro un trono, tutto attorno nuvole, e sul trono un uomo con una lunga barba bianca. La maga si avvicina.

"Muriel sei giunta fin qui per proseguire la tua prova. Per fare ciò dovrai lasciarmi tre oggetti a te cari. Ricorda, però, non sei tenuta a farlo se non lo ritieni necessario, tuttavia...."

"Verrà attaccata da te", interviene il druido.

Nel mentre il cavaliere si avvicina a lei dicendole *"Se posso darti un consiglio io non lo farei e proseguirei"*. Ma Muriel decide di lasciare i tre oggetti, un medaglione d'argento, un mazzo di carte e la scaglia di drago.

"Bene, hai operato la tua scelta. Il tuo cammino prosegue". L'uomo inizia a fare ampi gesti e sembra loro di cadere in un sonno profondo.

[11:00] Si risvegliando molto tempo dopo all'interno di una capanna. Vedono entrare una persona loro familiare, la contessa Elora che si dirige verso di loro: *"Vedo che state meglio. Per fortuna gli abitanti di questo villaggio vi hanno trovati in tempo e soccorsi. Mi hanno messo al corrente che siete stati avvelenati"*. *"Vi siamo molto riconoscenti"*, esordisce Muriel.

"Poiché ormai vi siete ripresi è tempo che continuiate il vostro cammino", e rivolgendosi a Muriel, *"la tua terza prova consiste nel lasciare un oggetto, uno solo, a te indispensabile. Un mago durante la sua vita deve poter contare solo sulle sue forze e le sue capacità, la grande intelligenza di cui gli è fatto dono è troppo im-*

*portante per essere spreca*ta”. Dopo aver ascoltato attentamente il discorso, Muriel lascia come oggetto i suoi guanti magici.

“Molto bene, hai fatto la tua scelta. È ora di proseguire”, e si teletrasporta con loro all’interno di una grotta senza via d’uscita; gocce cadono dal soffitto in un piccolo laghetto. Mentre ispezionano il luogo, un lich appare alle spalle di Muriel. Lord Bhàrarab, sotto l’influsso magico del lich inizia a gridare spaventato *“Aiuto, aiuto, un lich”*, e scappa via. Poi si sente uno sbatter d’ali, quattro pipistrelli giungono svolazzando sulle loro teste per poi trasformarsi in vampiri, ed inoltre una cinquantina di topi

Muriel viene attaccata perdendo due livelli. Allora il druido crea due collane d’aglio che li proteggono, mentre Elora e Bhàrarab sono protetti da una zona di luce magica. Il lich torna all’attacco facendo cadere al suolo in druido. Muriel si getta ad attaccarlo e con lei il cavaliere spronato da Elora, che però stramazza subito a terra. Davanti a ciò Elora grida a Muriel: *“Ricorda, i maghi hanno grande intelligenza. Impara a sfruttarla e ...”* e cade anch’ella al suolo come morta senza riuscire a terminare la frase. Muriel, ormai sola, si fa prendere dal panico e dalla confusione. Ad un tratto un raggio blu penetra dal soffitto alle spalle del lich. La maga si fa forza, lancia una palla di fuoco contro il non morto e si dirige velocemente verso la luce lasciando lì i suoi compagni.

[16:00] Si ritrova in un sotterraneo di pietra tutto illuminato; sul pavimento sono distesi i suoi compagni ancora vivi. Li sveglia.

“Non c’erano pericoli, vero?!?”, dice Bhàrarab appena ripresosi.

Nella stanza dove si trovano ci sono tre scale che portano verso l’alto e davanti a loro una pesante porta di ferro a due ante. Muriel si dirige verso quest’ultima aprendola. All’interno sopra un enorme piedistallo circondato da immense ricchezze che fanno rimanere lord Bhàrarab a bocca aperta, si trova una sfinge.

“Ti stavo aspettando, Muriel. Se risponderai esattamente all’enigma potrai continuare ed i tuoi compagni riceveranno un oggetto ni dono. Ma se fallerai perderanno la vita”.

“Non c’erano pericoli, dicevi”, sbotta nuovamente Bhàrarab.

*“Peso nel mio ventre
alberi sulla mia schiena,
chiodi nei miei fianchi,
i piedi faccio ballare”*

“Ecco la tua prossima prova. A te la risposta”.

Dopo tre lunghe, interminabili ore Muriel riesce a trovare la risposta, *“È la nave”*, salvando così i suoi compagni.

“Molto bene. Ma ora un’altra prova ti attende”. Detto questo, davanti alla sfinge appare una lumaca gigante che viene disintegrata.

Ora possono finalmente uscire dalla stanza e provare la scala di sinistra. In cima ad essa vi è una stanza con un’enorme clessidra nel mezzo da cui scende una sabbia che non si esaurisce mai. Accanto ad essa un’iscrizione, FERMA IL TEMPO.

Per riuscire in questa impresa che par impossibile il druido crea acqua all’interno della clessidra e trasforma il fango in roccia. La sabbia si è così fermata e la scritta scompare. Magicamente appare una freccia che indica loro di tornare indietro. Rendono la scala centrale giungendo in una stanza all’interno della quale si trova un enorme blocco di piombo con vicino l’iscrizione DISTRUGGI LA MATERIA. Sono ormai giunte le dieci di sera, il tempo a loro disposizione è quasi scaduto. Muriel inerme davanti a questa prova decide di tornare indietro senza affrontarla. Un’altra freccia indica loro la via. Salgono così per l’ultima scala in cima alla quale si trova un mago che indossa una veste di tre colori, bianco, rosso e nero. Costui le sta mostrando un inginocchiatoio. *“A cosa serve?”*, chiede Muriel, ma non riceve risposta. Appena si inginocchia il mago inizia a parlare: *“Adesso si sono chiariti i nostri rapporti di forza. Se mi adorerai e diventerai mia seguace, io ti potrò dare grandi poteri”*.

“Chi sei?”

“Io sono il Signore di tutto, il mago più grande e potente”

“Se rifiuto e decido di andarmene?”

“La scelta sta a te. Ricorda, però, io posso farti grande”.

Muriel si rialza dirigendosi verso le scale. Una volta ridiscesa trova l’unica porta della stanza chiusa. La apre ed è investita da una luce intensa. Si ritrova in una stanza con grandi tavoli disposti attorno a lei a ferro di cavallo seduti ai quali si trovano i potenti maghi della scuola di magia. Davanti a lei Yeldus, che le parla: *“Molte prove sono state da te superate, ma altrettante Il Concilio qui riunito ritiene che tu non sia an-*

cora pronta. Dovrai perciò ripresentarti e affrontarla nuovamente. Comunque come premio per il coraggio dimostrato, nonostante tu abbia abbandonato i tuoi compagni, ho deciso di farti dono di questa tunica". E le porge una bellissima tunica rossa.