

Wadesboro edificio

Torre diroccata nei pressi dei ruderi di **Craon**, Baronia di **Chalard**. Il nome originario, Wadesbury, è ormai definitivamente stato storpiato dal dialetto dei **McVities**, e quasi dimenticato.

Si tratta soltanto di un tronco sfasciato di torre su una collina, in buona posizione difensiva, ma nasconde l'accesso a un dedalo di gallerie sotterranee.

Oltre alla torre di Wadesboro altre torri di guardia simili circondano i lati nord, ovest e sud della città di Craon. Sono tutte in rovina, messe persino peggio di Wadesboro.

EDIFICIO

Tipo: torre di guardia

Dettagli: distrutto, rovine,
inesplorato

L'accesso alla galleria

L'accesso è poco più che uno scolo di acque piovane, all'interno del moncone di torre, e conduce ad una stanza irregolare da cui parte un corridoio in pendenza su cui defluisce lo scarico. In alcuni tratti è molto scivoloso. Ci sono detriti, robbaccia ammucchiata da tempo, tracce di qualche piccolo animale.



Il corridoio scende ripido fino ad una stanza piuttosto grande...

Le cripte

In basso, ma non distante ancora dall'imboccatura del passaggio, c'è una stanza da cui prosegue il canale di scolo verso il basso, mentre si può salire ad una galleria più elevata, raggiungibile grazie a tacche scavate nella pietra. Di qui si aprono una serie di stanze utilizzate come cripte e ossari da generazioni di **McVities**. Procedendo l'ossario diventa via via più vasto e antico, con alcune zone risalenti persino all'epoca dei **Khan** se non precedente.



Il luogo è reso ancor più macabro, oltre che da centinaia di ossa impilate o sparse a terra, dalla presenza di alcuni cadaveri "in piedi", in qualche modo vestiti e messi in varie pose. Sembrano un po' dei guardiani, dei custodi del cimitero sotterraneo. Fanno impressione perchè con il gioco di luce ed ombra che si crea a volte sembrano muoversi. Tuttavia

non sono altro che manichini.



Il corridoio senza fine

Oltre l'ossario inizia un corridoio lunghissimo che sembra senza fine. E' stretto, permette il passaggio di una sola persona alla volta, ed è interamente scavato nella pietra, forse sfruttando una faglia naturale.

Alto meno di un metro e mezzo, costringe tutti a camminare curvi. E' popolato soltanto da ragni, pieno di ragnatele, dritto e regolare.

Prosegue per alcuni chilometri verso sud.

L'aria è malsana e poco respirabile, visto che non ci sono prese d'aria. Non ci sono nemmeno ramificazioni o gallerie laterali, è dritto. Sul pavimento sono visibili alcune scanalature che forse lasciano pensare ad un antichissimo binario, di cui forse in alcuni tratti si riesce a trovare qualche frammento metallico.

La stanza dei pozzi

Finalmente il corridoio si apre in una grande stanza, in cui l'aria è un po' più respirabile. Il soffitto è alto e sembra esserci ricambio d'aria, una sottilissima brezza.

La stanza è però molto pericolosa, perché qui si aprono alcuni pozzi profondi una decina di metri, quasi verticali. Nell'oscurità non è facilissimo vederli e quindi si rischia di finirci dentro. Di sotto c'è l'acqua di un lago sotterraneo, dove conduce il passaggio inferiore di scolo delle acque piovane.

Il lago sotterraneo

Il lago sotterraneo è molto grande, anche se non troppo profondo, e si apre su una caverna naturale con la volta a botte ricoperta da muschi vagamente luminescenti. Nelle acque del lago si possono trovare molti manufatti antichi, sia di valore che non: soprattutto vecchissimi strumenti di lavoro e qualche scheletro sia di animali che di malcapitati visitatori.

Il Labirinto

Oltre la stanza dei pozzi le gallerie si diramano per molte strade diverse. Alcuni passaggi sono più praticabili, altri angusti e parzialmente franati. Alcuni scendono (per ricollegarsi al lago sotterraneo), e c'è una vera e propria scala ricavata dalla roccia che conduce lì, altri salgono.

La stanza dei graffiti

Lungo uno dei possibili percorsi verso sud, si apre ad un certo punto una stanza ottagonale decorata da strani graffiti molto antichi. Il luogo appare decisamente inquietante e blasfemo.

C'è qui al centro della stanza una scala a chiocciola che scende verso l'oscurità. E' in pietra e sembra ancora solida, benché antichissima. Di sopra sembra che ci fosse sul soffitto una botola ormai murata da chissà quanto tempo, come un pozzo ormai chiuso.

La stanza allagata

Più avanti rispetto alla stanza dei graffiti c'è una grande stanza il cui pavimento deve aver ceduto col tempo, abbassandosi, e adesso è allagata.

L'acqua è profonda poco più di mezzo metro, ma è torbida e infida, e popolata da pericolose **sanguisughe del Gorash**.



La risalita

Oltrepassata la stanza allagata, il corridoio principale tende a risalire. Ci sono varie ramificazioni a destra e sinistra, ma non è difficile seguire il percorso più diretto verso l'esterno.

Le prigioni

Finalmente il corridoio termina con una vecchia grata di ferro ormai sfondata, ed è raggiunto un corridoio con molte celle disabitate. In una delle celle si trovano antichissimi strumenti di tortura ancora riconoscibili. Dalle celle si raggiunge un altro piccolo ossario, anch'esso disabitato.

La scala

Una scala mezza franata conduce di sopra, a quelle che sembrano delle cantine. Qui c'è aria migliore, più respirabile, ma si sente anche forte l'odore di animale. Una parte della parete di contenimento delle cantine è franata e si riesce a vedere uno scampolo di cielo.

L'uscita

Questi sono i resti della torre di **Orlais**, situati in una zona isolata e boscosa al confine tra la Baronìa di **Chalard** e quella di **Keib**. La distanza tra Orlais e Wadisboro è di 8 Km.