

Il Canto della Sirena - terza parte cronaca

Terza parte della quattordicesima avventura della [Campagna di Uryen](#).

Lasciata [Giada Novak](#) a [Skogen](#), il XXIII Plotone dell'esercito di Uryen si mette in viaggio verso le terre desolate degli Altipiani delle Tempeste, in direzione dei villaggi di [Trost](#) e [Caron](#).

Gli eventi che hanno portato i personaggi fin qui sono narrati nelle cronache: [Il Canto della Sirena - prima parte](#) e [Il Canto della Sirena - seconda parte](#).

Master DarkAngel.

CRONACA

Periodo: dal 09/07/2017
al 12/04/2018

Periodo RPG: dal 18 settembre
517
al 24 ottobre 517

Num. sessioni: 26

La partenza da Skogen

Il 18 settembre 517 il gruppo si mette in marcia da Skogen, prendendo la ripida strada attraverso la Terra di Nessuno. Kailah in particolare si dedica a memorizzare i percorsi, in modo da potersi orientare meglio possibile (0-0-0 di Orientamento).

Lungo la strada, Logan fornisce un po' di informazioni sulla Terra di Nessuno. Qui c'era una volta una [diga](#) ed era una zona agricola, ma durante la guerra la diga è stata fatta crollare: l'acqua è servita a fermare l'avanzata dell'esercito di Faulkner, spiega Logan. Un suo battaglione fu distrutto dall'inondazione. "Solo per un caso fortuito non ero lì" spiega Logan. "Sono morti anche moltissimi civili dei loro, la gente di queste fattorie. Per questo quando Zodd dice che tutti abbiamo commesso dei crimini di guerra... anche lui ha qualcosa di cui portare il rimorso"

Il gruppo si muove verso il frutteto (dove era stato l'anno scorso con Dust). Lo scenario è desolante, ci sono molti scheletri intorno, per lo più decapitati, e anche carcasse di Kreepar. Si cammina aiutandosi con delle corde, perchè c'è il rischio di possibili sabbie mobili. Logan è un'ottima guida.

Nel primo pomeriggio ci si avvicina al frutteto.

Si vede che è molto diverso, niente frutti: alberi spogli e rinsecchiti. Gran parte degli alberi sono ricoperti da filamenti biancastri simili a ragnatele, e c'è una strana fanghiglia nerastra per terra.

Colin si mette ad analizzare il posto, bisogna capire se è un buon posto per la notte: i filamenti non sono collosi come ragnatela, sono più tipo seta.

Si cerca un posto adatto per accamparsi. C'è un'area ai confini del boschetto, tutto deserto intorno, che offre una buona visuale: il gruppo si accampa lì. In serata Kailah inizia a muovere un sasso con [Telecinesi](#), ottiene i primi risultati nello studio pratico della disciplina.

"Senti qualcosa?" chiede Colin ad Annie mentre Kailah è impegnata a lanciare il suo incantesimo.

"Effettivamente sì", dice Annie, "come se sento un ronzio particolare che mi avvisa che sta succedendo qualcosa. Come se Kailah ronzasse"

"Ma è qualcosa che ti dà fastidio o altro?" dice Colin.

"No, anzi è piacevole, un ronzio piacevole" dice Annie

Logan osserva Kailah, e quando ha finito di esercitarsi le si avvicina per metterla in guardia.

"Usa con prudenza questo potere, perchè specialmente in battaglia rischia di attirare attenzioni. Più volte ho visto chi praticava questo incantesimo messo sotto tiro dall'esercito nemico..."

Kailah annuisce. "Non temere, ce ne vuole prima che io possa usare questo incantesimo in battaglia... e ci farò molta attenzione".

"Domattina finiamo in un posto che mi ha detto Zodd che era una specie di vecchia necropoli che poi è diventata una cava di pietre" dice Logan.

"E' il luogo dove mesi fa incontrammo Mirai" dice Kailah.

"In teoria qui dovevamo dare un'occhiata, Mastro Luger ci disse che qui era sepolto un antico profeta... ci doveva stare uno scrigno a forma di libro..." si ricorda Engelhaft.

"Tanto siamo di strada" dice Logan, "andiamo a vedere se c'è qualcuno"

La notte passa abbastanza tranquilla. A un certo punto nel turno centrale Colin sente da grande lontananza il suono stridulo di Zio Giovanni, ma nessun altro viene a disturbare il riposo del gruppo.

La tomba dell'antico profeta

All'alba del 19 settembre Colin osserva Annie e gli sembra di vedere che gli occhi si stiano poco a poco normalizzando, ritornando allo stato di arrossamento precedente all'esplosione. Glie lo dice e Annie sospira: quanto le piacerebbe avere uno specchio per potersi guardare... ma purtroppo la lama della spada le rimanda un'immagine estremamente confusa. Il gruppo si mette in marcia all'alba verso la zona delle cave, nei pressi della tomba dell'antico profeta. La zona è familiare, invariata dall'anno precedente, ma non sembra che ci sia traccia nè di Mirai nè di altre creature ostili. Kailah si concentra per percepire eventuali presenze di PotM, ma apparentemente è tutto tranquillo.

"Se vogliamo andare a vedere sta tomba o circondiamo questo posto, che è meglio per restare alti, oppure scendiamo" dice Logan.

Kailah suggerisce di legare le corde per rendere più semplice la risalita. Logan fa un buon lavoro, in modo da assicurare un'uscita veloce dal crinale..

"Tra tante grotte, da dove iniziamo?" chiede Logan.

"Mirai era lì, ispezioniamo prima quella" indica Kailah.

"Mentre entrate, resto fuori con qualche altro: evitiamo di farci circondare" dice Logan.

All'interno della grotta c'è una zona ribassata con 5 sepolcri, uno dei quali mostra di essere stato spaccato, anche se in seguito la lastra è stata ricomposta. Tutte le tombe sono state in passato aperte e ricomposte, e mostrano segni di essere state violate.

"Proviamo ad aprire questa, ma con cautela" dice Sven.

Annie e Kailah spingono il lastrone di pietra, mentre Sven e Bohemond stanno accanto, pronti ad intervenire casomai uscisse qualcosa di pericoloso. Annie, molto più forte di Kailah, riesce ad aprire uno spiraglio sufficientemente ampio, da cui subito emergono delle grosse zampette nere che cercano di dimenarsi verso l'esterno.

"Sven tagliali!" dice Kailah spaventata.

Ma subito le zampette si ritraggono.

"Sta ancora... forse agganciato al coperchio" dice Annie.

Appare chiaro che l'interno del sarcofago è molto più profondo di quanto sembrasse, non si vede il fonno.

"Forse è un tunnel, sennò chissà da dove è entrato il ragnone" ipotizza Kailah.

"Forse allora non è una bara" dice Sven.

"Guarda che potrebbe essere, perchè le tecniche di sepoltura erano le più varie, magari questa è l'entrata e la bara vera sta sotto" dice Engelhaft. "Anticamente venivano studiati molti tipi di sepoltura diversa, anche per proteggere le tombe dai saccheggi".

"Potremmo spostare la lapide, aprire il varco e arretrare, e aspettare che esca e poi zacchete" dice Kailah

"Ma se è più uno?" chiede Logan.

"Ci sarà un'altra entrata" dice Bohemond, "perchè dovrebbe avere il cibo... oppure non è una creatura, ed è un regalino di Mirai..."

"Dobbiamo aprire il lastrone lentamente, in modo da creare uno spiraglio controllabile" dice Logan. "Ma non sarà facile, visto che spostandolo rischiamo di trovarci davanti a quella creatura..."

"Possiamo aiutarci con delle corde", propone Kailah. "Ho chiodi da roccia con cui assicurarla, così possiamo spostare il lastrone senza starci proprio attaccati".

Detto fatto, Kailah assicura la corda al coperchio del sarcofago, che viene lentamente spostato. Intorno, Bohemond e Sven si preparano per combattere.

"Non è il caso di far sforzare troppo Annie" dice Colin, osservando la ragazza che tira la corda e muove vigorosamente il lastrone di pietra pesantissimo.

Ma proprio in quell'istante, appena si crea un varco, una creatura simile ad una formica enorme schizza fuori dal sarcofago e salta addosso al giovane speciale, che si trova costretto in difesa.

La formica gigante

La creatura saltata fuori dal sarcofago sembra una formica gigante, fa molta paura.

Stringe le sue tenaglie sullo scudo di Colin, dimostrando una forza notevole.

"Richiudete, prima che ne escano altri!" ordina Sven.

Subito Annie e Logan fanno scivolare la lastra di pietra nel verso opposto, riducendo lo spiraglio.

Intanto Sven e Bohemond attaccano la formica gigante, che è agilissima e protetta da una robusta armatura naturale.

Dopo un po' di colpi, tuttavia, la creatura soccombe.

La carcassa secerne molto liquido, sembra che la testa della creatura sia piena di veleno.

"Forse Colin puoi prendere un campione e studiarlo" dice Kailah.

Colin riprende fiato e subito si dedica a recuperare un campione del veleno della formica.

La trappola del pozzo

"Con cautela adesso.... speriamo che non ce ne siano altre" ordina Logan.

A quanto pare non sono visibili altre grosse formiche. Sotto al coperchio del finto sarcofago si apre una galleria verticale molto profonda, che a detta di Engelhaft conduce alla camera sepolcrale vera e propria. La discesa è sui 10 metri, viene calata una torcia: la galleria è per lo più foderata di mattoni, in basso si intravede una camera.

Kailah prova a percepire eventuale potere magico, ma di nuovo tutto tace.

"Mi calo io", si offre Bohemond.

Recuperata una corda all'esterno, il Paladino inizia a calarsi lungo il pozzo, sostenuto dai compagni.

Bohemond osserva le pareti del pozzo, in mattoni, e nota ad un tratto una fessura abbastanza spessa nella parete. Si trova abbastanza in basso, e lui procede appoggiandosi coi piedi lì vicino.



Kreepar dalle sembianze simili ad una formica gigante

Improvvisamente due grosse lame escono dalla fessura, in due direzioni opposte, e falciano l'intero diametro del pozzo, con uno scatto violento e rapidissimo. Una delle due lame è rotta, ma l'altra colpisce violentemente Bohemond al ventre, spezzandosi.

Il paladino cade per alcuni metri, rimbalzando contro le pareti. Atterra con un gemito.

"Bohemond, sei vivo?" chiamano dall'alto.

Bohemond riprende fiato e si guarda intorno: il pavimento è sgombro, al lato c'è un gran mucchio di ossa di sfortunati avventurieri profanatori di tombe.

In mezzo al mucchio di ossa c'è un grosso kreepar, ma è morto pure quello.

"Tutto a posto!" dice Bohemond da sotto, alzandosi a fatica.

C'è una fessura per terra, che poi probabilmente continua nei tunnel profondi. Nella stanza ci sono molte cose, la maggior parte rovinate: armi e armature arrugginite e rovinate. C'è un grosso sarcofago, che pure è stato aperto. Dentro non c'è nulla, nè corpo nè altro.

Bohemond perquisisce la zona e recupera 7 monete d'argento in pezzi di vario taglio, alcune anche molto vecchie.

Si guarda un po' intorno, poi vede un simbolo tracciato su uno dei mattoni delle pareti. È un simbolo che gli è stato descritto, un occhio con una pupilla strana a clessidra. Gli ricorda il famoso simbolo di Ghaan delle due asce, ma anche quel che raccontavano Annie e Crystal, che si ricordano questo stemma, presente sugli scudi e armature dei soldati di Manuel, un occhio nero con una pupilla rossa, strana. Il simbolo sembra essere stato tracciato di recente. Benchè dolorante, Bohemond raschia via il simbolo.

Non è semplicissimo risalire, Bohemond deve provare a tirarsi su, facendosi in parte issare di peso dai compagni, in modo da non toccare le pareti della galleria e non far scattare il pericoloso meccanismo.

Superato il punto critico, viene tirato su e medicato con erbette anti infezioni di Engelhaft.

"Beh, non è il caso di muoverci a questo punto, perlustriamo le altre tombe e aspettiamo domani" dice Logan.

"Sì, è decisamente meglio se Bohemond per qualche ora resta fermo", conferma Engelhaft.

Spedizione nella foresta

È il pomeriggio del 19 settembre, alle cave presso la tomba dell'antico profeta.

Colin osserva la foresta che si staglia abbastanza vicino all'area delle cave: sembra promettente, probabilmente ci sono piante utili.

"Qualcuno ha voglia di fare due passi nella foresta?" chiede Colin.

"Guarda che sarà la foresta del demonio, sicuro!" risponde Engelhaft.

"Engelhaft, ho notato che tutte le cose nuove che incontriamo, tu dici che sono del demonio" dice Colin.

"Bisogna stare attenti con le cose nuove" commenta il prete. "Già me lo vedo il Risvegliato che ti aspetta nel cespuglio, in quella foresta... io ti accompagno pure, ma bisogna decidere fino a dove spingersi... dopo dieci metri io me ne torno indietro"

"Facciamo una passeggiatina e ce ne torniamo indietro".

Anche Sven si offre di accompagnare Colin. "Ma prima ispezioniamo le grotte, che non siano popolate da mostri"

Ispezione delle grotte e dei dintorni

Apparentemente le grotte sembrano deserte, ma ci sono moltissime tracce, il che lascia temere che durante la notte ci potranno essere varie creature.

Per la notte viene scelta una grotta piuttosto piccola e controllabile e viene rinforzata per prepararla per la notte.

Kailah si mette a studiare, dopo aver lavorato alla difesa della grotta.

Colin, Sven e Engelhaft vanno in trasferta a cercare le piante. Trovano un po' di erbe utili contro le infezioni e alcuni degli ingredienti per la tisana di Annie.

D'un tratto Colin, vagando con lo spazio in lontananza, vede un avvallamento in cui qualcosa si muove: il corpo di un Risvegliato barcollante, con un altro accanto. Hanno qualcosa di biancastro sugli occhi e avanzano a tentoni. Poco dopo ne spunta anche un terzo.

"Avete trovato le erbette? Allora torniamocene" dice Sven.

"Vogliamo vedere se ci sentono? Tiriamo un sasso?" propone Colin.

"No!" dice Sven.

"Ma che ci facciamo? Che ce ne importa?" chiede Engelhaft.

"È interessante capire cosa gli è successo... qualcosa da spruzzargli in faccia..."

"Secondo me è stato un ragno a spruzzargli qualcosa addosso" dice Engelhaft.

"A me sembrano piaghe" dice Colin. "Bisognerebbe andare a vedere..."

"Andarsela a cercare mi sembra del tutto fuori luogo" dice Sven.

E tornano indietro.

Notte nel vallone

"Mettiamoci a dormire sul presto, così se succede bordello di notte, almeno abbiamo dormito" dice Logan. E così tutti si mettono a riposare ancor prima che tramonti il sole.

Annie fa un po' di ginnastica e Colin e Engelhaft sono un po' sorpresi di vedere quanto è elastica: le sue articolazioni sono più snodate del normale.

Logan racconta un po' di storie del posto.

"Si chiama Lo Skogg, che significa foresta, bosco, e copre tutta la zona. Qui dove siamo noi c'era il fiume, con la diga che è stata rotta durante la guerra. Prima c'era un fiume normale e una foresta non particolarmente fitta, che copre queste colline fino alle montagne di Ghaan. All'interno di questa foresta c'è il villaggio di Karc, che è dove stiamo andando."

"Quanto è lontano da qui Karc?" chiede Kailah.

"Dritti di qua c'è un'altura dalla forma tipica, chiamata L'Altare, circondata da alberi che sembrano degli adoratori in preghiera", spiega Logan. "Da lì si vede l'altra altura dove sta Karc, con in mezzo la foresta. E vicino Karc c'è anche il cimitero. Se partiamo domattina arriviamo all'Altare a ora di pranzo".

E così il sole cala e tutti riposano.

Delle cicale

Kailah sente di lontano il frinire di cicale.

"Sentite questo frinire? Non promette niente di buono" dice Kailah.

Tutti lo sentono che si sta avvicinando.

"Potrebbero essere quelli col pungiglione lungo" dice Colin.

"Accidenti, quelli sono brutti" dice Kailah.

E in effetti si vedono varie sagome in lontananza, girano nella zona della foresta. Hanno lunghi pungiglioni, alcune hanno una preda.

Per il resto non si vede via vai di Kreepar, è tutto tranquillo.

La notte passa.

Viaggio nello Skogg

Sorge il sole del 20 settembre. Finalmente le cicale giganti si ritirano e Logan insiste per partire presto.

Il gruppo attraversa un bel bosco nordico, con querce e betulle. Si scorge qualche movimento di Kreepar, ma nessuno si avvicina.

Molti alberi sono danneggiati dai Kreepar, ma alcuni hanno dei segni più vistosi, che sembrerebbero colpi di spada o ascia male affilata.

A un certo punto si vede L'Altare, che è un'altura spoglia di forma particolare, circondata da alberi dalle forme strane, con poche foglie e rami quasi antropomorfi.

Tutti si mettono a cercare le tracce.

Kailah chiama Logan, forse c'è qualcosa: le ruote del carro. Logan annuisce, "vediamo dove ci porta". Proseguendo, le tracce vanno verso la collina.

"C'è qualcosa di strano, sull'andatura di questo carro" dice Logan. "E' andato troppo in linea retta, ignorando punti in cui sarebbe stato più facile farlo passare, come se non fosse un problema portarlo"

"Come se fosse vuoto" dice Kailah.

"Non penso potesse trasportare un peso, 4 persone..." dice Logan.

"O il carico non c'era o chi lo trainava era molto forte" dice Colin.

"Semberebbe un carro carico, a giudicare dal peso. Ci sono dei carri da guerra con due travi, costruiti apposta per aggrogare i cavalli da due lati, potrebbe essere un carro del genere..." dice Logan.

"Si vedono zoccoli di cavallo?" chiede Kailah.

"Non ne ho visto neanche uno" dice Logan. "Lo portavano persone, magari in quattro... chi l'ha portato sto carro?"

"Tra questi ci stava un graziato da Mirai, che se tanto mi da tanto è fortissimo" dice Kailah.

"Ma uno solo dovrebbe lasciare impronte molto profonde..." dice Colin.

Si prosegue tra alberi spogli e scuri, dai rami nodosi. A volte si vedono ossa e teschi in giro, resti di soldati o di Risvegliati.

Finalmente si vede in lontananza la collina di Karc.

Si vedono piccoli movimenti e una sagoma da Risvegliato che passa dinoccolato da albero in albero.

"Più avanti almeno uno di Risvegliati l'ho visto" dice Kailah.

"Evitiamo se possibile la collina, anche se per ora le tracce portano verso il villaggio" dice Logan. "Era un villaggio di boscaioli, ci costruivano anche barche. Non è stato infastidito dai Nordri perchè si dice che ci fosse molto sangue nordro in questa zona... anche di Ghaan si dice... ma in fondo anche Zodd... ho sempre sospettato che fosse almeno per un quarto nordro"

"Un quarto elsenorita... un quarto pure risvegliato" aggiunge scherzoso Engelhaft.

"Zodd mi ha parlato di una casa che butta giallo" dice Logan. "Ma non mi ha spiegato cosa significhi".

Avanzando, Colin si incuriosisce ad osservare delle carcasse di Kreepar. Nota che sono bucate chiaramente dal pungiglione dei calabroni dal lungo codone.

Colin trova anche un po' di erbe medicamentose, qualcosa riesce a prenderla al volo. Si vedono parecchi corvi in giro, insolitamente diurni, come se ormai la notte fosse troppo malsicura persino per loro.

La casa che butta giallo





Finalmente si scorgono le sagome di un paio di edifici. La prima sembra un granaio in rovina. La seconda è una casa, una fattoria, dalle cui finestre spuntano due drappi gialli che ondeggiavano al vento.

Avvicinandosi alla casa che butta giallo, Colin inizia a sentirsi inquieto. "Annie, come va?" gli chiede.

"Te lo stavo per chiedere io a te, c'è qualcosa che mi fa stare sul chi vive" dice Annie.

Kailah prova a sentire se c'è qualcosa di magico nell'aria, ma sembra tutto tranquillo.

Il gruppo avanza verso la grossa casa abbandonata. Più vicino c'è il granaio, sbruciacchiato.

Sven nota chiaramente che il granaio è pieno di cadaveri carbonizzati: ce ne saranno decine.

I drappi gialli si vedono con molti segni di intemperie, probabilmente sta lì da mesi. Tira vento e porte e finestre sbattono.

Logan arriva a 40 metri dalla fattoria.

"Adesso le tracce vanno avanti, come se avessero pernottato qui o roba del genere..." dice Logan. "Almeno questa casa la dobbiamo vedere"

L'ordine di marcia vede Sven e Logan avanti, Annie e Kailah, Bohemond e Colin, Engelhaft e Gannor.

Tutti avanzano intorno alla casa, per circondarla e sbirciare dalle finestre.

Sembra che sia stato fatto un tentativo di sprangare questo posto: il tentativo in parte è riuscito, in parte no: le finestre del secondo piano sono di meno e più grandi, anche quelle sono state sprangate.

Engelhaft, che guarda verso l'esterno, viene colpito a un certo punto da un simbolo di Kayah, protettivo, tracciato da mano esperta, che sta in un punto simile a dove lo metterebbe Engelhaft stesso se volesse proteggere l'edificio. Sembra che sia stato tracciato in più momenti, prima col piede, poi ripassato scavando.

Engelhaft lo fa notare a Bohemond, poi chiede al gruppo di fermarsi.

"Qua sembra che sia passato un sacerdote di Kayah a cercare di proteggere questo luogo"

"Forse è qualcuno che si è difeso... la protezione è sulla casa o su un'area esterna?" chiede Colin.

"Bisogna cercare delle tracce per capirlo" dice Engelhaft. "Credo che sia stata circondata la casa con questi simboli, per proteggerla. Deve averlo fatto settimane o addirittura mesi fa".

Colin vede altri simboli sulle pareti esterne, tracciati a carboncino.

"Tu puoi ravvivare questi simboli?" chiede Colin.

"Posso provare" dice Engelhaft. "Cercate di non calpestarli e se decidiamo di passare qui la notte forse è una cosa da considerare"

"E' probabile che passeremo qui la notte, visto che Bohemond non può sforzarsi troppo" dice Logan.

La casa sembra disabitata. Non c'è nessuno all'interno, il gruppo esplora ogni angolo. Nè risvegliati nè Kreepar.

Ci sono numerose tracce di accampamento all'interno, nella sala principale dell'edificio.

Kailah si mette a bloccare la porta con assi di legno rimediate qua e là.

Nel frattempo Engelhaft e Colin vanno a vedere il granaio dove si trovano i morti. Si fanno accompagnare da Annie e Sven.

Il granaio bruciato

Appena escono di nuovo dalla casa, Colin ricomincia a sentire la sensazione di minaccia.

Nei pressi del granaio si vede una catasta di resti carbonizzati, almeno una trentina / quarantina di corpi. Hanno tutti la testa spaccata o decapitata.

A un certo punto Annie prende per un braccio Colin. "C'è qualcosa", dice, e si guarda intorno nervosamente.

"Rimaniamo vicini" dice Colin.

"Sento una presenza" sussurra Annie. "Non capisco cosa è"

E d'un tratto si sente l'urlo dello **Strillone**. Solo che stavolta è molto vicino, come se strillasse in un nascondiglio nei pressi.

Lo strillone

"E' un richiamo, forse è meglio barricarci" dice Colin.
"Sta venendo qui" dice Annie.
"Scappiamo da qua!" dice Engelhaft.
Si sentono dei passi in rapido avvicinamento dietro al granaio bruciato.
"Corriamo via" dice Engelhaft.
"Teniamoci pronti" dice Sven.
"Arretriamo più velocemente possibile" dice Colin.
Arriva in rapida corsa un Risvegliato, quello battezzato lo "Strillone" per via dei gridi acuti che sa lanciare.
"Teniamoci pronti a circondarlo se sarà possibile" dice Sven.
Annie prova a fraporsi per rompergli la traiettoria. "E' molto diverso dagli altri" dice la ragazza.
"Questo è una specie di demonone, mo so cazzi" dice Engelhaft.
Lo Strillone rallenta la carica e tutti provano a circondarlo, ma lui arretra velocemente.
"Non ci avvicinamo più di così al granaio" dice Sven. "Slittiamo verso l'albero".
Lo Strillone si muove cautamente verso il centro, Annie e Sven iniziano un tentativo di aggiramento. Lo Strillone va verso Sven e prova a dargli una manata. Sven prova a frapporre lo scudo.
Engelhaft si prepara a invocare Kayah per fermare un possibile potere oscuro. Lo Strillone si ferma, come disturbato dall'azione del sacerdote, come se fosse per un istante paralizzato, e perde l'attacco su Sven.
Annie e Colin attaccano lo Strillone, che si difende parando con il durissimo avambraccio.
Lo Strillone fa un altro grido stridulo e pauroso. Engelhaft sente il sangue che gli si gela nelle vene.
Lo Strillone prova ad attaccare Engelhaft, che para e basta. Lo Strillone para Annie, Colin fallisce il colpo, e poi attacca contro Engelhaft, provando ad allungare la mano. Engelhaft riprova a invocare Kayah per non farsi toccare. Stavolta però lo Strillone non si ferma, e riesce a toccare Engelhaft all'altezza della spalla. Colin vede che lo Strillone ferma la mano quasi a contatto con il corpo di Engelhaft. Dalla sua mano si sprigiona una luce nera. Engelhaft sente un freddo estremo su quella parte del corpo, che poi si espande da tutte le parti. Si sente estremamente debole.
Sven attacca da dietro, tirandogli un buon colpo alla schiena. Penetra la corazza, danneggiandolo.
Lo Strillone si gira su Colin, che para e basta, arretrando.
Engelhaft non si sente bene, se prova a muoversi il suo corpo risponde in modo strano, è frastornato. Si concentra e prega.
Annie lo colpisce alla schiena, scalfendo la sua corazza. Lo Strillone colpisce Colin alla gamba, il colpo è debole ma comunque Colin avverte la morsa del freddo che gli ghermisce la gamba attraverso l'armatura.
Engelhaft invoca Kayah.
Annie attacca lo Strillone, che la para. Sven lo attacca da dietro, lo prende al braccio piuttosto bene, danneggiandolo. Sven vede che c'è un punto del braccio meno protetto dalla "pietra" e si rende conto che a tratti è come se avesse un'armatura addosso, come se gli si fosse squagliata addosso, o la pelle gli fosse cresciuta sopra.
Lo Strillone strilla nuovamente, ma è uno strillo di dolore. Rinuncia all'attacco e agita le braccia per fare un passo indietro.
Engelhaft prova a colpirlo, lo prende al ventre con una bastonata piuttosto forte. Lui rotola per terra e si contorce, come in preda ai dolori.
Tutti attaccano lo Strillone.
Annie lo danneggia al torace, Engelhaft lo colpisce alla gamba, Sven lo prende bene alla gamba, Colin amministra un colpo al braccio.
Lui non fa nulla, ma geme, sibila, sembra soffrire moltissimo.
Annie e Colin sentono un pericolo mostruoso e immediato.
"Via di qui, di corsa!" dice Annie.
Colin si gira e scappa. Sven si allontana e si protegge con lo scudo. Engelhaft arretra verso l'albero per ripararsi. Annie va all'angolo del granaio.



Creatura umanoide dall'aspetto simile a quello di un Risvegliato, ma di sospetta differente natura, chiamato per semplicità "lo Strillone" a causa delle sue alte grida

Lo Strillone esplode

C'è una esplosione, vengono sparati pezzi di corteccia in giro.
Sven alza lo scudo. Colin si butta per terra.
Sven viene colpito sulla spalla e Colin sulla schiena, ma non vengono danneggiati. Vengono colpiti da uno sbrutto di sangue o qualcosa del genere, caldo e forse acido.
Lo Strillone è esploso, gli arti sono saltati dall'interno e anche la testa è tutta aperta.
Annie interviene a decapitare la creatura.
Kailah e Logan, che si trovavano nella casa al momento dell'attacco, iniziano ad avvicinarsi, mentre Colin e Sven si

ripuliscono dal sangue.

Colin studia lo Strillone

Esaminando la carcassa, Colin si rende conto che questo era il Risvegliato più "umano" mai visto: ha organi ancora parzialmente umani, come se avesse subito una trasformazione avvenuta solo a metà. Probabilmente aveva in origine un'armatura, che gli si è fusa in qualche modo in mezzo alla pelle.

"Potrebbe essere successo durante un incendio" ipotizza Colin, a cui viene in mente il confronto con Annie, che pure se non le fosse stata tolta l'armatura dopo le ustioni, forse le si sarebbe fusa nella pelle.

Colin non è più tanto sicuro che fosse un Risvegliato, anche se non attaccava Annie. Si mette a esaminare il sangue per cercare traccia di Saad, ma non ne vede, almeno ad un primo esame.

Sembra che avesse un'armatura da soldato. Le articolazioni sono molto snodate.

Annie si guarda intorno inquieta, stupita.

"Stai cercando qualcosa?" chiede Colin.

"E' come se sentissi qualcosa che prima non sentivo. Quando ho percepito questo, che era una cosa diversa, non mi era mai capitato... con questa precisione, come se lo vedessi nella mia mente ancora prima che con gli occhi. Adesso ho una serie di altre percezioni che non riesco a capire di cosa si tratti"

"Questo probabilmente è della genia di Mirai ed è una evoluzione successiva ed estrema della tua situazione" dice Colin.

"Spero di non diventare mai così" dice Annie.

"Tu sei controllata e ti sai regolare. La cosa più importante è quello che stai facendo, trovare l'equilibrio" dice Colin, "per domare questa presenza che hai, proprio come fa l'Angelo Nero. Questa potrebbe essere una situazione sfuggita dal controllo"

"E' come se fossi circondata da un firmamento di stelle, più o meno luminose. Ma non le vedo, le sento" dice Annie.

"Potrebbe essere una percezione di altri figli di Mirai..." dice Colin.

"Sono tantissimi, intorno a me... ma non riesco a misurare la distanza"

Kailah ha sentito un colpo di PotM quando la creatura è esplosa.

"E' come se fosse finito un incantesimo o si fosse spento un mago poco potente", dice ai compagni.

"Sento la forza di questa presenza sciagurata che si sta disperdendo" dice Engelhaft.

"Comunque torniamo verso la casa che tra un po' fa buio" dice Logan.

La colonna in avvicinamento

Esce Gannor dalla porta e prega di fare in silenzio, mimando strani gesti, indicando dietro la casa.

Si entra silenziosamente, c'è Bohemond alla finestra che dice "mi sa che tra un po' avremo visite, però sono veramente troppi".

Il sole scende, e si vede una colonna a qualche centinaio di metri, con tantissimi Risvegliati che stanno lentamente avanzando. Sono almeno una cinquantina e coprono un'area molto vasta.

"Saliamo di sopra e distruggiamo le scale" dice Kailah.

"Ma portare cinquanta risvegliati nel bosco pieno di Kreepar?" propone Engelhaft.

"No no, sfondiamo le scale, così come fanno a salire?" insiste Kailah.

"Ma che fanno? Che mi venga un colpo!" dice Logan alla finestra.

I Risvegliati si sono tutti girati di 90 gradi e sembra che tutti quanti stiano andando sul retro della collina, verso il villaggio.

Annie a un certo punto prende e sale le scale di corsa. Molti salgono anche loro a guardare dalla finestra.

"Ci sono due soldati là in mezzo" dice Annie indicando con cautela.

"Ma soldati vivi?" chiede Kailah.

"Io li vedo che si muovono normalmente, camminano lì in mezzo" dice Annie, confusa. "Credo che siano loro le stelle, quella processione, come se li percepissi, uno per uno. C'è qualcosa di strano là dentro, una stella molto più grande delle altre"

"Questi secondo me sono gente molto molto contaminata" dice Engelhaft.

La processione scompare all'orizzonte.

"A ogni buon conto è opportuno che io rinvigorisca quei simboli fatti dal prete" dice Engelhaft.

"Tutti i Risvegliati che ho visto erano normali, contadini, boscaioli, con abiti da lavoro, gente normale contagiata. Poi in mezzo c'erano due soldati che non c'entravano nulla, avevano un'insegna rossa, forse di Ghaan, e avevano armature diverse tra loro" dice Annie.

"Li hai visti abbastanza bene da sapere se erano vivi o no?" chiede Sven.

"Credo di essere in grado di percepire se quel che vedo è vivo o non è vivo" dice Annie. "Io non percepisco i vivi ma sento in vario modo i Risvegliati. Uno dei due è sicuramente vivo, sull'altro ho dei dubbi".

"Le tracce del carretto andavano chiaramente verso quel villaggio" dice Logan.

"O la colonna va al villaggio e prosegue oltre, oppure staziona. Se staziona è off limits" dice Sven. "Bisogna capire che giro fanno"

"Oppure li stanno portando" dice Engelhaft. "Magari ogni sera ne portano un certo numero, per ammucchiarli... un luogo di raccolta delle loro truppe demoniache".

Kailah si dedica a barricare molto attentamente le scale.

In attesa della sera, è tutto quieto. Engelhaft fa una preghiera di ringraziamento a Kaylah. Si sente abbastanza protetto da questa casa.

Annie è particolarmente confusa, cerca di decifrare un codice che non capisce, è nervosa.

Colin le porta la tisana serale e le dice di non sforzarsi troppo.

Il gruppo si prepara per riposare, la sera tra il 20 e il 21 settembre 517, nella "casa che butta giallo".

La notte passa tranquilla, il gruppo si sente sicuro anche grazie ai glifi protettivi di Engelhaft.

Kailah descrive ad Annie Nico, così come le era stato a sua volta descritto da Crystal, per capire se fosse uno dei due soldati di Ghaan insieme alla colonna di risvegliati. Annie dice che probabilmente no e aggiunge che i due soldati avevano uno un'armatura sul bianco (quello strano) e l'altro sul nero (probabilmente umano).

Conversazione tra uomini di fede

Sorge il sole del 21 settembre 517

"Senti Engelhaft, non c'è stato modo di parlarne prima" esordisce Bohemond, "ma c'è bisogno che io e te ci facciamo un attimo sul mio per così dire incidente di percorso"

"Ci stai lavorando?"

"Potrei avere beneficio in un confronto, a patto che non ci siano puttane..."

"A patto anche che non ci siano puttane" aggiunge Engelhaft.

"Ma è che trovo di cattivo gusto le fustigazioni notturne..." dice Bohemond.

"Non sono obbligatorie, c'è anche di peggio... se preferisci... tanto siamo in una situazione talmente di privazione che gli dei troveranno un voto opportuno... tu intanto prega, mattina e sera" dice Engelhaft.

"Mi piace il tuo modo di ragionare" dice Bohemond.

La colonna esce dal villaggio

All'alba si verifica una stranissima situazione: i Risvegliati, che all'imbrunire erano andati al villaggio, escono fuori diretti verso le lande, a gruppi ravvicinati. Sono una cinquantina abbondante. Alcuni hanno strumenti da lavoro, zappe, pale e così via.

Annie non riesce a vedere i soldati di Ghaan, ma la processione è comunque lunga. Vanno verso i campi, come se fossero normali contadini e braccianti.

Verso la fine della processione Annie vede i due soldati, che stanno in coda, parlando tra di loro.

Dopo una breve discussione, aspettando un'oretta, il gruppo si mette in marcia verso il villaggio, seguendo le tracce del carretto.

La strada del carretto è evidente, l'unico sentiero tra l'erba alta, vicino a due fattorie completamente rase al suolo. Si arriva facilmente al bivio, dove ci sono moltissime tracce di piedi e carri. Girando l'angolo si vede il villaggio di Karc.

Il villaggio di Karc

Il villaggio di Karc si sviluppa sul fianco della collina, ricorda vagamente Angvard in piccolo. Abbandonato da un anno, è molto malridotto e pieno di rampicanti con fiori rossicci, come se la natura stesse in fretta divorando il lavoro compiuto dall'uomo.

"E' come se fossero passati 50 anni dall'ultima volta che l'ho visto" commenta Logan.

Annie, interpellata da Colin, dice che non avverte nessuna presenza. "Ma non fidatevi troppo di questa mia capacità, non so quanto sia affidabile", ci tiene a precisare.

Il gruppo avanza verso il villaggio.

Annie indica un gruppetto di alberi. "Forse lì ce ne sta uno, un Risvegliato, credo".

"Forse è uno rotto" dice Kailah.

"Non possiamo neanche ammazzarlo, se lo trovano morto potrebbero mangiare la foglia" dice Bohemond. "Magari è inchiodato a un albero e urla se vede qualcuno"

"Potrebbe essere una vedetta" dice Colin.

Engelhaft carica la balestra.

Annie si avvicina per vedere. "E' legato, non ha braccia e non ha gambe. Non penso che urli, alita pianissimo..."

"Chissà a cosa serve..." dice Bohemond.

"Giriamogli intorno tenendoci lontani" dice Sven.

Dopo circa 150 metri ce ne sta un altro. Annie lo indica e viene aggirato. Ha la schiena spezzata e il capo chino.

Alle pendici della strada che sale verso Karc ci sono vari sentieri fatti a scalette, poi c'è un anello e sopra un altro anello.

Il cimitero sta sull'altro lato della collina, raggiungibile eventualmente dal carro passando per il secondo anello.

Viene esplorato il villaggio. Tutta la prima parte è più solida, mentre le case più in alto sono quasi tutte di legno.

Si vede un edificio di pietra piuttosto grosso, al primo anello della strada.

Il portone sembra sprangato. Kailah dice che è sprangato da fuori, forse anche da dentro. Probabilmente nessuno apre questa porta da un bel po'.

Oltre il palazzo c'è una rampa in discesa. Si sbircia dalle finestre, ce n'è una un po' spaccata.

Dentro la casa è messa abbastanza bene, con alcune porte rinforzate.

Scendendo per la rampa a un certo punto c'è un carretto abbandonato in un cortile, ma non dovrebbe essere quello di Zodd. C'è del materiale di addestramento buttato alla rinfusa, ed una porta di ferro con grata, ben chiusa. Sven solleva

Kailah che sbircia dentro. Sembra l'anticamera di una prigione a corridoio. Verso il fondo ci sono scale che salgono, forse proprio in corrispondenza della casa ben chiusa.

Kailah resta in ascolto, silenziosa. A un certo punto sente come canticchiare. Anche Anne lo sente. "Ma c'è qualcuno che canticchia?"

"E' il momento di fargli il culo" dice Bohemond.

"Ti pare che non ci ha sentito?" dice Colin.

"Uno dentro che canticchia... non possiamo non entrare e fargli il culo" ribadisce Bohemond.

Sven tira su Annie per farla sbirciare nelle varie finestrelle, per capire chi sia il canterino. All'ultima cella verso il cortiletto Annie intravede uomo con capelli lunghi, seduto con le mani sulle orecchie, che fa dei rumori strani, tipo una nenia. Sta in una cella con grande puzza, è sicuramente un prigioniero, forse qui da un po'.

"Un prigioniero poco maneggevole" dice Sven.

Si prosegue l'esplorazione alla ricerca del carro o di altre stranezze.

Annie a un certo punto dichiara che probabilmente c'è qualche Risvegliato sopra, al livello delle case più alte, e indica un paio di case. Effettivamente entrambe nascondono dei Risvegliati mezzi rotti o incastrati sotto pietre franate.

"Due senza gambe che strisciano in soffitta" dice Annie. "Non vedevano niente, avevano occhi vitrei"

Colin si ricorda quelli già visti nel bosco di Skog. "Sì, come quelli" dice Annie.

Si procede verso il cimitero.

Il Cimitero di Karc

"Questo posto mi dà strane sensazioni, ma non sento niente di definito" dice Annie andando.

Ci sono dei tronchi piantati ai lati della strada, forse totem rudimentali in onore dei defunti.

Il cimitero è desolante, molti cadaveri devono essersi risvegliati: buchi e lapidi spaccate dall'interno.

"Con un tumulo tutto questo non sarebbe accaduto" commenta Sven.

Al momento non ci sono Risvegliati in giro. Annie osserva però con sospetto le poche tombe rimaste sane.

C'è in particolare una tomba poderosa, di marmo, senza scritte. "Qui sotto c'è qualcosa, questo si è risvegliato e non è riuscito a uscire" dice Annie. "Forse è debole, flebile..."

Che fare del prigioniero?

Una volta verificato che il villaggio non ha altre tracce interessanti, Engelhaft propone di tornare alla casa gialla. Colin invece insiste di andare a liberare il prigioniero, o parlarci.

"Dove vogliamo dormire? Se non vogliamo dormire dove abbiamo dormito stanotte, allora possiamo liberare il prigioniero" dice Engelhaft.

Bohemond propone di barricarsi invece nelle prigioni in attesa che tornino i due soldati di Ghaan e sconfiggerli.

"E i cinquanta Risvegliati che ne facciamo?" chiede Sven.

"Bisogna liberare Dissennato domattina, poi scappiamo" dice Kailah.

"E non vogliamo studiare un piano senza sapere che stanno facendo questi?" dice Bohemond.

Colin propone di cercare un posto per dare un'occhiata da lontano alla zona dove i Risvegliati lavorano. Logan conosce un posto adatto per passarci l'indomani mattina presto.

Il gruppo torna alla casa gialla nel tardo pomeriggio: da qui assistono nel tardo pomeriggio al ritorno dei Risvegliati, coi loro due accompagnatori, fino al villaggio.

La notte passa tranquilla. Engelhaft si sente particolarmente tranquillo e protetto. Anche Bohemond si sente più in pace con sé stesso.



Colonna di Risvegliati, un tempo abitanti del villaggio di Karc

I Risvegliati nei campi

Sorge il sole del 22 settembre 517

La processione di Risvegliati passa all'alba. I Due soldati di Ghaan stanno in cima alla fila e poi scompaiono all'orizzonte.

Logan dopo un po' guida il gruppo su un'altra collina da cui c'è una visione panoramica sulle campagne circostanti: i Risvegliati stanno sparsi nei campi, fermi a lungo, armeggiando coi loro attrezzi senza costrutto. E' come se mimassero

varie operazioni agricole. Altri Risvegliati entrano in una miniera.

I due soldati di Ghaan ne prendono di mira uno alla volta e ci fanno qualcosa di simile ad esperimenti, spostandolo, cercando di interagirci: ma è come se i Risvegliati nemmeno li percepiscano.

Bohemond a questo punto chiede se sia davvero necessario salvare il prigioniero.

"Sarebbe disumano lasciarlo lì" dice Colin.

"La situazione è stazionaria, se liberiamo il prigioniero scompigliamo questa routine e ci precludiamo possibili altre occasioni di intervenire" dice Bohemond.

Il percorso del carretto

"Ma piuttosto, il carretto?" domanda Sven, ricordando ai compagni la missione assegnata da Zodd.

"Forse posso capire se sia andato verso Karc o nella direzione opposta, dal lato dei campi e delle miniere..." dice Kailah.

"Devo andare sul punto del bivio per provare".

Gli altri acconsentono e la ragazza si china a terra, sparge un pugno di polvere e pronuncia delle rune, con Annie che la guarda lì vicino. A giudicare dagli esiti dell'incantesimo, sembra che il carretto non sia mai andato verso Karc, ma dall'altra parte.

Bohemond vuole andare in quella direzione.

"Cosa c'è lì?" chiede Kailah.

"Vari villaggi, in ultimo Ghaan" dice Logan.

"Si può arrivare al villaggio seguente facendo un giro per evitare i Risvegliati?" chiede Kailah

"Sì ma c'è un percorso difficile di un paio di giorni, non saprei proprio dove dormire" dice Logan.

"Noi sappiamo solo una cosa, che il carretto non è andato a Karc" dice Kailah.

Engelhaft si informa di dove tecnicamente inizi il territorio di Ghaan. Il villaggio subito dopo Karc, **Krest**, dovrebbe essere sotto l'influenza più diretta di Ghaan.

Dopo breve discussione si decide di provare a recuperare il prigioniero e poi tornare da Zodd.

Annie si ferma d'un tratto. "C'è una cosa strana che si muove... forse è un Kreepar..."

Colin è affascinato a vedere un tafano grosso e peloso, con ali affusolate, che si muove goffamente.

Kailah insiste a liberare il prigioniero all'alba e poi scappare, per avere più tempo possibile per allontanarsi. "Mi pare una buona idea, aspettiamo domani" dice Logan.

Pomeriggio alla casa che butta giallo

Il gruppo va alla casa che butta giallo, incrociando qualche altro grosso tafano.

Nel pomeriggio si ragiona di come fare per prepararsi per spaccare la porta della prigione, bisognerà raccattare qualche vecchio atterzzo al villaggio abbandonato.

Colin ha l'acido super potente. "Ma non voglio sprecarlo, lo userei solo come ultima ratio"

Al tramonto c'è una novità. "Non sono tornati i due soldati, ma solo i Risvegliati" dice Annie. "Non so dove stanno, non li sento... bo?"

"Magari hanno un'altra casetta di appoggio" dice Colin.

Spedizione a Karc per liberare il prigioniero

E' la mattina del 23 settembre.

Il gruppo conquista subito la collinetta e aspetta che i Risvegliati vadano verso i campi. Non c'è traccia dei soldati.

Si va a Karc, dove sembra tutto come il giorno precedente, fatta eccezione che uno dei due risvegliati di guardia non c'è più, c'è la corda floscia.

Colin osserva la corda e vari indizi, e capisce che il Risvegliato è lì, forse squagliato da una sorta di acido. Trova pure le ossa in parte non corrose.

Sembra che lo squaglio sia accaduto nelle ultime ore, forse addirittura quando i tizi non c'erano.

"Secondo me sono tutti esperimenti..." dice Colin. "Ma qualcuno ci deve avere perso tempo".

Il gruppo avanza nel villaggio desertico, verso il caserme centrale. Benchè l'intenzione sia di fare piano, e Sven si muova agile come una gazzella, Kailah (con un 3-3-3 di furtività) si trova a camminare su una pedana di legno marcia, che salta completamente, causando una piccola frana, risucchiando il povero Logan. Kailah e Logan cadono rovinosamente sul tetto di una casa sottostante, che si spacca. I due precipitano rovinosamente nel solaio della casa.

A Logan entra una scheggia di legno nel braccio, Kailah si prende varie botte alle gambe e una in testa, che la stordisce per qualche minuto.

I compagni raggiungono i compagni. Colin e Engelhaft si prendono cura delle ferite, serve una mezz'oretta.

Il prigioniero

Arrivati alla finestra delle celle, Annie sbircia dentro e conferma che il prigioniero sta lì dentro e sembra che stia dormendo.

"Per spaccare la cella faremo un gran casino" dice Bohemond.

"Ma io ho franato il tetto di una casa, se c'era qualcuno ci aveva già sentiti" dice Kailah.

Logn e Kailah vanno dentro per vedere se le porte interne sono più fragili. Intanto Sven prova a parlare con il prigioniero.

"Ehi bello, sei sveglio? Pensavamo di venirti a salvare"
Il prigioniero tace. Forse Bohemond ode un sibilo incomprensibile.
Fanno salire nuovamente Annie, che dice che è sveglio e poi lo saluta. Il prigioniero non sembra reagire.
"Mi guarda ma non... eppure non è un Risvegliato... ma non mi sembra molto sveglio" dice Annie. "Avrà 50/60 anni, capelli grigi lunghi... non riesco a capire che faccia ha.... niente, mi guarda e non favella. E' magrissimo, denutrito. Hai fame?" prova a chiedere. "Niente, nulla"
"Temo che bisognerà andarlo a prendere" dice Bohemond.
Annie continua a volerli parlare, invano.
"Mi sollevate a me?" chiede Engelhaft, e si fa portare su.
Il Sacerdote vede poco, visto che nella cella c'è molto buio. Riconosce un'espressione stupita, l'uomo forse non sa se parlare o no, cosa sia meglio".
Engelhaft tira fuori il simbolo di Kayah e glie lo mostra. "In nome degli Dei, abbi fiducia". Il prigioniero non si scompone minimamente.
Poi il prete scende. "Questo potrebbe essere un finto coglione"
"Diventerà il nostro prigioniero" dice Bohemond.
Kailah e Logan capiscono che la porta di sopra è meglio attaccabile e si mettono al lavoro. Finalmente la porta si scardina, spaccandosi permanentemente.
La porta si apre sulle scale di pietra che portano verso il basso. Ci sono le celle a destra e sinistra e in fondo lo stanzino delle guardie.
Le porte delle celle sono di legno rinforzato con la grata sopra. Il gruppo va a vedere se ci sono le chiavi da qualche parte, ma non ci sono.
La stanzetta delle guardie non è in stato di abbandono, ma è stata usata per cucinare e mangiare di recente.
"Ce l'hai qualcosa per avvelenare le loro provviste?" chiede Kailah a Colin.
Engelhaft prende penna, calamaio e un paio di fogli.
"Scusate, questa non sembra una stanza lasciata chiusa, qui ci tornano" dice Engelhaft a bassa voce. "I Ghaanesi non è che ci hanno visto e sono andati a chiamare rinforzi? Tocca sbrigarci".
Colin vede un baule con dentro due drappi col simbolo di Ghaan: ascia bianca su fondo rosso e rossa su fondo nero (ascia singola).
Sven si affaccia dal prigioniero. "Dobbiamo capire se vuoi essere liberato o se vuoi rimanere qua"
Lui annuisce e suggerisce "liberato", sottovoce.
Il gruppo si mette al lavoro e dopo una mezz'ora la porta si spacca.
Il prigioniero arretra in un angolo, intimorito.
E' denutrito, disidratato, stravolto. Ha gli occhi enormi e scavati.
"Dobbiamo filarcela il prima possibile" dice Kailah, mentre Colin gli porge un po' d'acqua. Lui ringrazia con un filo di voce e mangia qualcosina.
Mentre mangia gli viene chiesto chi sia. "Mag" sussurra.
"Di dove sei?", e dice di essere del villaggio. "Soldati imprigionano"
"Però sei l'unico prigioniero?"
"Ora sì" dice tristemente. "Hanno portato via Patty, mentre Mag è rimasto qui. Sono arrivati soldati, noi c'eravamo rifugiati qui perchè unico posto sicuro. I soldati... Mag ha provato a scappare con Patty ma lei è caduta e loro l'hanno presa, mentre Mag si è nascosto e così loro l'hanno portata via. Sono rimasto nascosto finchè non se ne sono andati poi sono uscito e tornato qui. Mag non piace soldati, nossignore, Mag non piace combattere... Mag ha visto tante cose strane, ma il cibo difficile trovare... a un certo punto sono arrivati gli altri soldati, sempre in due. Ogni volta venivano qui per un ciclo di luna e se ne tornavano, e poi un'altra coppia"
"Nel frattempo i morti andavano e venivano?" chiede Bohemond.
"Ogni giorno i morti vanno, e la sera tornano. Mag si nascondeva nella tomba di Schmidt... solida... nessuno si è risvegliato nella tomba di Schmidt".
"E poi come ti hanno trovano?"
"Mag era bravo a nascondersi... a un certo punto la penultima coppia, un mese e mezzo fa, erano due uomini, Angus (con un simbolo diverso, una specie di occhio di serpente) e Finn, si sono messi a scoperchiare le tombe, e uno dei due passando vicino alla tomba di Schimdt ha detto qui c'è qualcosa... e mi hanno tirato fuori, sissignore, mi hanno portato qui e mi hanno messo in gattabuia, dicendo che erano per la mia protezione. I soldati portano soltanto guai, sissignore"
"E la nuova coppia invece?" chiede Bohemond.
"Pochi giorni che mi hanno portato qui hanno iniziato a litigare animatamente, Angus e Finn. Uno dei due era ossessionato da qualcosa, non dormiva mai, faceva incubi. Poi un bel giorno spariti, lasciandomi in prigione. Mag è quasi morto di fame e di sete. A un certo punto Mag ha chiuso gli occhi, sicuro di morire, e ora ci sono Miki e Dan. I morti a queste persone non gli fanno niente, a tutte queste coppie. Alcuni avevano dei problemi ogni tanto, ma questi ultimi mai un problema, non li vedevano proprio".
"Poi un bel giorno tornano, dieci giorni fa, e iniziano a torchiare Mag di brutto, chiedendo di Angus e Finn, soprattutto quello più ... umano, era più agitato. Mag gli ha detto il poco che sapeva. Poi alla fine sono riusciti a trovare uno dei due, credo Angus, e credo che l'abbiano ucciso."
Sven chiede il ciclo lunare, quando se ne vanno e quando tornano.

"C'è un momento in cui loro fanno un viaggio, momento che cambia a seconda della coppia, c'è una sequenza: si assentano tre volte in un ciclo di luna" dice Mag.

Mag dice che vuole andare in un posto. "Mag ha dei parenti a Trost, parenti che possono occuparsi di lui. Se il prete mi promette che mi porta a Trost, Mag vi dà una informazione che vi piacerà".

Engelhaft promette. "Faremo di tutto per portarti a Trost".

Mag allora dice: "c'è una stanza qui sotto, sotto questo tavolo... gli anziani di questo villaggio ci tenevano i beni preziosi. Quello è diventato il tesoro di Mag ma purtroppo è stata trovata dai soldati, ed è diventata la loro stanza dei tesori e dei segreti."

"Tocca darci un'occhiata"

Effettivamente c'è una botola sotto al tavolo, con una serratura. Mag spiega che i soldati di Ghaan hanno preso la chiave. Ma pare che ce ne sia una antichissima che apre tutte le serrature del villaggio, nascosta nella tomba di Schmidt.

Alla Tomba di Schmidt

Mag indica Colin. "Tu sarai il bastone della mia vecchiaia". Si mette a braccetto e guida il gruppo al cimitero. Mag fa un po' da guida turistica del villaggio. Mag racconta che lui era il pulitore della fortezza, un tuttofare.

Al cimitero è sorpreso. "Hanno fatto delle cose qui!" e inizia a indicare delle tombe, che erano rimaste chiuse. "Hanno preso altri morti, hanno risvegliato altri morti..."

Si raggiunge la tomba di Schmidt, che però è completamente sprangata.

Colin chiede a Annie se se la sente di entrare. "C'è qualcosa di strano in questa tomba, sicuramente non è vuota, vedo qualcosa dentro, ma non sono sicura".

"Gebedia Smith, il padre di Angus, un anziano, sarà stato seppellito 30 anni fa, l'ultimo sepolto..." dice Mag, "e tutti gli Smith prima di lui, saranno decine di Smith là dentro... io ho vissuto qua dentro per mesi, con tutti e dieci gli Smith"

"Perché i signori di Ghaan hanno rinchiuso qua dentro gli Schmidt?" chiede Engelhaft.

"Perché non gli ci vanno in miniera gli Schmidt" dice Kailah.

"Secondo me li stanno risvegliando" dice Colin.

Sven dice di aprire senza tante chiacchiere.

Engelhaft è a disagio perché in questi cimiteri non c'è simbologia religiosa se non pagana.

"Se mi accompagnate nel casottino degli attrezzi, lì ci sta la chiave del portone di sotto" dice Mag.

"Io sono favorevole a qualsiasi ipotesi che preveda di spaccare il culo ai Ghaanesi" dice Bohemond, andando al casottino con Mag.

Il casottino è in piedi e Mag trova la chiave antica e istoriata. "Questa dovrebbe aprire la tomba di Schmidt, anche se non è del tutto uguale a quella che avevo io, strano"

La chiave è decorata con una specie di civetta.

Mag fa per andare ad aprire lui. Si schiavarda il cancello sopra, poi si scende le scale, uno alla volta. Annie si offre di scendere e aprire la porta.

"Spero di non rompere la chiave"

Engelhaft si piazza con la balestra nella linea di tiro, da sopra. Kailah dal lato opposto della scaletta, con l'arco.

Sven sta sulla scala qualche passo indietro.

Annie arriva sotto e dice "ci sono un po' di cose strane qua dentro" e poi scopre amaramente che la porta è aperta, non chiusa a chiave.

Combattimento alla Tomba di Schmidt

La porta in basso si spalanca di botto ed un Risvegliato Hunter salta addosso ad Annie, buttandola per terra. Da dietro ne saltano fuori altri due, uno dal lato sinistro della scaletta, dove sta Colin e Kailah, e l'altro dal lato opposto, verso Logan ed Engelhaft.

"Quello è Gebedia Schmidt!" grida Mag indicando l'Hunter che sta su Logan e Engelhaft.

Engelhaft fa un gran colpo su Gebedia Smith Hunter, gli stacca un braccio.

Gli Hunter sono veloci, con artigli affilatissimi, ma trovano nei soldati del XXIII Plotone dei degni avversari. Logan da una parte, Annie e Sven in basso, Bohemond dall'altro lato, riescono in gran fretta ad abbattere tutte le creature, compresa una quarta che emerge dalla cripta qualche istante dopo le prime tre.

"Ce ne sono altri dentro?" chiede Sven a Annie appena terminato lo scontro.

"Sembra di no", risponde la ragazza.

"Non c'è nessuno dentro, va a prendere la chiave e andiamo" dice Sven.

"Ma siete sicuri? Ci sono almeno altri 8 Schmidt, là dentro" dice Mag.

Annie conferma che dentro non c'è nessuno.

"Ma c'è una cosa che piacerà molto a Colin." dice Annie.

E tutti scendono di sotto.

Nella cripta c'è una strana luce fosforescente e Sven sente un forte puzzo di ammoniaca, che ricorda vagamente la nebbiolina della Sacra.

La stanza ospita 16 loculi: alcuni ospitano scheletrici polverizzati, altri 6 hanno sopra dei bozzi pulsanti dalla figura umana, informi.

"Tocca spaccarli questi così" dice Kailah.

"E come? Potrebbero emettere nube tossica" dice Engelhaft.
Vengono buttati per terra, spaccati involucri per decapitarli.
"Secondo me ancora nessuno di questi è un Risvegliato" dice Annie.
Ci vuole un po' di tempo, intanto Mag trova la chiave che aveva nascosto in una sacchettina.
Kailah nota un coltello conficcato nella parete con una pergamena, simile a quello rinvenuto a Cantor, e lo indica a Engelhaft.
"Dobbiamo assolutamente fermare questo abominio", dichiara il prete.
"In ogni caso prima chiave e botola e poi eventualmente questo" dice Sven.
"Va fatto ora" obietta Engelhaft. "E non abbiamo molto tempo, devo fare un rituale fatto bene".
Engelhaft si rende conto che è meglio se chiede ad Annie di allontanarsi, prima di invocare gli Dei. Non vuole però offendere la ragazza.
"Custodisci la porta con Gannor", le chiede, lei acconsente ed esce dalla cripta.
Gli altri si concentrano in preghiera. Engelhaft estrae il coltello sacrilego, a quanto sembra non è successo nulla.
Il coltello è veramente inquietante, senza dubbio legato a culti oscuri. Engelhaft lo custodisce con attenzione.
"Se muori che ne dobbiamo fare di questi due oggetti?" chiede Sven.
"Li deve prendere solo Bohemond. Non possono essere semplicemente distrutti, quindi semmai dovesse capitarmi qualcosa, che Kayah ce ne scampi, dovrebbe prenderli Bohemond e portarli da padre Valon"
Uscendo dalla cripta inizia a calare la sera, è pomeriggio.
Si va al villaggio alla caserma distrutta, per aprire la botola.

Nella botola

Mag sta per aprire la botola, Annie si avvicina incuriosita e sente un buon profumo di cibo da sotto. Nessuno però riesce a distinguere odori particolari.

Mag schiavarda la botola e si apre la stanza del tesoro. Una lastra scivola e fa scendere una rampa percorribile.

Si scorgono tre bauli nella penombra.

- Il primo baule contiene delle spoglie, una vecchia armatura danneggiata, una fratina di colore bianco con doppia ascia (forse i resti di Angus), una fratina di colore nero con singola ascia (forse appartenuta a Finn), un elmo in buone condizioni, uno scudo bucato, una spada. Si sequestrano le fratine: Sven ne prende una e se la prova.
- Il secondo baule contiene documenti, alcuni leggibili e altri che richiederebbero parecchio tempo. Engelhaft fa una lettura veloce mentre gli altri aprono il terzo baule.
- Il terzo baule contiene denaro (circa 2 monete d'oro in vario taglio) requisite da Logan, e un contenitore estremamente tecnico, che colpisce molto Colin. E' fatto in modo che non si vede l'interno, anche se dentro si capisce che c'è qualcosa di budinoso. Lo prende Colin.

Poi ci sono sacchi e contenitori, anche con cibo e provviste, che in parte vengono prese. Mag prende un sacchettino con delle gemme, che sostiene che sarebbero sue.

Kailah si volta verso Annie e le chiede se sente l'odore di cibo. Annie sembra come stordita, e poi dice che probabilmente l'odore viene dalla scatoletta.

"Non la apri?" chiede Annie.

"Non qui" dice Colin.

"Cercano ancora Finn" dice Engelhaft, dopo aver buttato un'occhiata veloce ai fogli. "Hanno neutralizzato l'altro, mentre questo era ancora disperso. sono guardie trattate con la **Garmonbozia**... e questo è andato fuori... i due l'hanno individuato... e questo Finn risulta ancora disperso. Il custode di questo Angus si chiama Giersberg"

"**Giersberg**" dice Mag, "ne parlavano di questo... dev'essere un loro capo..."

Logan suggerisce di andarcene di fretta.

Si chiude la botola, portando via la chiave. Il gruppo se ne va in fretta, benchè rallentati dal povero Mag.

- **Misterioso foglio di appunti**
- **Autorizzazione Caporale Angus Bucky**
- **Mandato di Cattura**
- **Scheda di Angus Bucky**

Ritirata da Karc

"Dobbiamo decidere che fare", dice Logan. "Mettiamoci nel posto migliore per affrontare i due soldati... visto che ci verranno sicuramente dietro"

"Questi arrivano domattina" dice Mag. "Ora stanno da Grinsberg".

"Se tornano all'alba accampiamoci più lontano possibile e non facciamoci raggiungere" dice Sven.

Poi in un momento, senza Mag presente, Sven pone il problema di cosa fare con Zodd.

"Questa roba non deve cadere nelle mani di Zodd" dice Engelhaft.

"Dobbiamo capire come gestire la cosa, anche perchè abbiamo appresso il Dissennato, che se Zodd lo prende da parte quello gli racconta tutto"

"Occhio che magari a Skogen ci stanno i Ghaanesi" dice Bohemond.

"Con Zodd non potremo nascondergli quel che è successo, dovremo dirgli tutto e non dargli niente" dice Sven.

Un riparo per la notte

Si lascia la casa che butta giallo che è quasi il tramonto. Il cielo è scuro e minaccia tempesta.

Logan dice che sarà necessario trovare un buon riparo per la notte e ha un paio di proposte, una all'aperto e un'altra sarebbe il "vecchio maniero".

"Bisogna solo sperare che non ci sia qualcun altro che ci ha già pensato. E' un buon punto di osservazione... potrebbe starci qualche vedetta"

Per avvicinarsi in modo più prudente si decide di indossare le 3 fratine di Ghaan trovate. Non ce ne sono per tutti ma si confida che i mantelli possano nascondere un po' l'assenza delle altre fratine. Sven, Bohemond e Annie (quella doppia) indossano le fratine di Ghaan.

Logan si carica Mag, la salita è impegnativa.

Gannor scivola, manda un grido strozzato e cerca invano di aggrapparsi, ma scivola a valle. Gli si rovina molto l'armatura, che lo protegge però dal farsi molto male. Il giovane è costretto a togliersi i pantaloni dell'armatura e sostituirli con un paio di calzoncini normali, che non offrono alcuna protezione alle gambe.

Logan racconta a Sven la storia del maniero.

"Sono sicuro che ti piacerà la storia del vecchio maniero"

"Ottimo, ci sono donne?"

"No, c'era alcol. Qui il dominus teneva le riserve di acquavite e ci faceva l'idromele. L'ultima volta che sono venuto qua, un giorno catturiamo una pattuglia di soldati e mentre li interrogiamo salta fuori che c'è questo maniero pieno di riserve segrete di idromele. Noi stavamo ben lontani. Vi potete immaginare cosa hanno fatto i soldati quando l'hanno saputo. Per farvela breve siamo saliti, e effettivamente ci stavano, era pieno, almeno 15 botti di idromele. E ci stavano 3 soldati graduati, tutti anzianotti, che avevano l'incarico di stare lì e difendere il fortino. Abbiamo fatto l'attacco contro i tre vecchioni che l'hanno difeso. Due casse poi ce le siamo bevute e il resto l'abbiamo fatto trasportare. La guerra è così"

"Adesso non c'è più niente?" chiede Sven.

"Eh no, abbiamo controllato bene. Era buono, di mele e uva spina..." Scende la sera e la zona diventa inquietante. Tutto buio e cupo. L'autunno è calato in fretta sugli Altopiani, le foglie sono rosse e gialle e già a terra c'è uno strato spesso di foglie cadute, che rendono impossibile vedere il suolo. Inizia pure a piovicciare, sempre più forte.

Bisogna accendere un paio di torce, una la tiene Gannor e l'altra Colin. L'avanzata è molto lenta e la visibilità scarsissima.

"Che notte buia, stanotte Kayah non ci vede... con queste nuvole" dice Gannor

"Kayah ci vede sempre" dice il prete.

"Vorrei vedere lei..." dice Gannor

"Spera che tu non la debba vedere presto" scherza Bohemond

Ragni giganti

D'un tratto molti scorgono una sagoma traslucida simile a un fantasma, che incede quasi volando tra gli alberi: ha un corpo quasi ectoplasmico, verdastro giallognolo, grosso e con strani peduncoli vagamente insettoidi. Ad un esame più attento si dimostra essere un ragno semitrasparente che sbrilluccica alla luce delle torce.

Sorpresa, lamenti di disgusto, la creatura è molto minacciosa.

Il ragno si ferma e cambia posizione, forse preparandosi ad attaccare.

Il gruppo si allontana, cercando di tenerlo d'occhio, sebbene un po' goffamente. Il ragno segue il gruppo, muovendosi elegantemente tra gli alberi.

"Ce ne sono altri" dice Logan.

Colin pianta la torcia per prendere stocco e scudo. Bohemond si frappono per aiutare Colin e difenderlo dal Ragno, intercettando l'attacco della creatura. Ma il ragno, che gli salta addosso, è velocissimo e riesce a conficcare le sue zanne sul torace del paladino, mordendolo. Il dolore è violentissimo.

Un altro ragno prova a saltare addosso a Gannor, che tiene in mano una torcia. Kailah, che si trova accanto a Gannor, fa divampare magicamente la torcia del compagno con il **Potere Igneo**. L'improvvisa fiammata mette in fuga il ragno, che scompare tra le fronde.

Un altro ragno si lancia su Logan, che lo colpisce ad una zampa con la spada, staccandogliela.

La visibilità è pessima, i ragni si muovono con agilità nel fogliame. Colin e Bohemond non riescono a colpire la creatura che hanno davanti, anche Engelhaft si avvicina a loro per aiutare.

Il ragno che si era ritirato sugli alberi prova a saltare addosso a Kailah, che lo vede e, spaventata, pronuncia le rune dell'incantesimo **Fiamma**, sollevando la spada che divampa. Il ragno si impaurisce e scappa in alto sui rami, scomparendo alla vista. La ragazza continua ad agitare la spada fiammeggiante per tenere a distanza il Kreepar.



Kreepar dalle sembianze simili ad un ragno traslucido



Kailah con la sua "spada di fuoco"

Dopo qualche difficile schivata, Bohemond, Colin e Engelhaft, che era intervenuto in loro aiuto, riescono a tirare qualche botta al ragno, gli spezzano una gamba e ne danneggiano altre due. La creatura cerca di nascondersi sotto lo spesso strato di foglie cadute, per allontanarsi. Logan e Annie abbattano il ragno che hanno davanti.

Quello di Kailah sembra scomparso tra gli alberi, l'altro striscia via.

"Cerchiamo di allontanarci in fretta" dice

Logan. "Qua ce ne sono almeno due in giro..."

Il gruppo si allontana, mentre le condizioni di Bohemond velocemente peggiorano.

Kailah tiene la spada accesa finché dura, per una decina di minuti.

Arrivati abbastanza distanti, Bohemond viene curato da Colin e Engelhaft. Sicuramente è entrato del veleno. I medici provano a tagliare e far uscire il veleno, illuminato con la spada di Kailah e le torce.

"Una ragione in più per andare al maniero" dice Logan. "Andiamo".

Poi chiede a Annie come mai sia così silenziosa.

"Non so, sarà la pioggia, non sento niente di niente".

Il Vecchio Maniero

L'ultima parte di salita verso il Vecchio Maniero è faticosa, il gruppo arranca sotto la pioggia, trascinandosi i feriti. E' ormai notte fatta quando arrivano davanti all'edificio, che sembra abbandonato. Un grosso casone di pietra con una dependance a palafitta attaccato sul lato.

Il gruppo si avvicina con cautela, ma sembra tutto tranquillo. Le porte di dependance e deposito sono chiuse.

Viene scardinata la porta dell'edificio principale. Sven tira un calcio sulla serratura. Dentro ci sono un paio di sedie, Bohemond si siede. Inizia a sudare.

Il Maniero è un unico grosso ambiente anche sistemato decentemente, c'è una grata che lo collega alla dependance, con una chiave, ancora funzionante, dal lato del magazzino.

Kailah barrica la porta.

Da una finestra alta si vede bene la vallata. Uno a turno resta lì, affacciandosi di tanto in tanto per controllare che non arrivi nessuno.

Finalmente il gruppo si riposa e può esaminare bene le cartucce ritrovate nella stanza del tesoro di Karc.

Colin si rende conto che Annie cerca di stare sempre a distanza da lui e in generale è più schiva del solito, le si avvicina per parlarci un po' e per darle il solito bibitone nutriente.

"C'è qualcosa che non va?", le chiede.

"E' la pioggia che mi infastidisce, sento tutto ticchettare in testa...." dice Annie.

In effetti inizia a piovere sempre più forte. Viene acceso un fuoco, ben schermato dall'esterno, e tutti si asciugano.

"Non c'è qualcosa che riguarda quel contenitore che abbiamo trovato? Che effetto ti fa?"

"Non lo so, una cosa strana, come se avessi una fame terribile" dice Annie.

"Però ti va quello"

"Mi sa di sì. Ma non lo dire agli altri, non voglio che pensino che.... mi voglio mangiare quella roba" dice Annie. "Ma basta che sto lontana e non succede niente. Mi va ma sento che non è una cosa buona".

Logan pone il problema della necessità di fare rifornimento di cibo.

"Dobbiamo tornare a Skogen, domani si fa la fame finché non arriviamo".

Logan è stanchissimo e si mette a dormire. Anche Kailah crolla dal sonno, ancora stordita a causa della gran botta presa la mattina a Karc.

Engelhaft e Colin invece si soffermano ad esaminare le varie fratine dell'esercito di Ghaan ritrovate e cercano di ricostruire un possibile tipo di gerarchia tra i vari soldati. Le fratine ritrovate sono fondamentalmente di 4 tipi: bianca e rossa, oppure rossa e nera. E il simbolo può essere un'ascia singola, che è quello normale più conosciuto di Ghaan, oppure un'ascia doppia, che sembra anche una clessidra, o uno strano occhio.

■ **Ipotesi di organigramma dell'esercito di Ghaan** elaborata da Colin

I due studiosi sono anche molto interessati alla Garmonbozia, al punto che si chiudono a chiave nella dependance per aprire il contenitore ed esaminarla.

Il barattolo, di fattura ermetica e molto pregiata, contiene una sostanza simile ad una marmellata arancione, piena di bacche giallastre e foglioline tritate. L'odore è intenso, strano, e sebbene a qualche metro di distanza Annie lo percepisce e manda un gemito, accucciandosi su sè stessa con i denti stretti sul polso.

"Mi sa che dobbiamo richiuderlo subito" dice Engelhaft.

Colin riesce a identificare alcuni degli ingredienti, o almeno a ipotizzarne la natura: l'odore probabilmente viene dalle foglie, forse **Artemisia Nera** essiccata, mentre le bacche sono probabilmente del posto, anche se non ne ha mai viste. La crema forse in parte deriva da cereali (latte di orzo o avena?) ma c'è un odore strano e acre al suo interno, tutt'altro che commestibile, ma che anzi fa pensare a qualcosa di putrido, nocivo, forse addirittura del cervello.

Colin e Engelhaft chiudono il barattolo.

"La marmellata del necromante eh" commenta Engelhaft disgustato.

"Potrebbe essere cervello, i Risvegliati cercano di mangiarselo..." commenta Colin.

"Perchè no. Fa schifo... il problema è che piace a Annie questa roba" dice Engelhaft.

"Va bene"

"Tanto bene non va..." dice Engelhaft.

Soldati nella vallata

Tutti a dormire, la notte procede. Dopo il turno di Sven, è il turno di Engelhaft.

Dopo pochissimi minuti che Sven si è addormentato, Annie dice "cazzo".

"Che succede Annie?" chiede Engelhaft.

"C'è gente sotto di noi" dice Annie.

Vengono svegliati tutti.

"Sono soldati, saranno una dozzina, due plotoni"

"Scusa che cazzo hai fatto per tutto il tempo" dice Engelhaft a Sven.

"Stanno sotto alla vallata, lui non li poteva vedere. Io vedo la pioggia che gli rimbalza sopra..." dice Annie. "Li vedo fermi, come se si fossero accampati. Adesso devono avere acceso il fuoco, come se si fossero appena accampati."

"Ce la facciamo a scendere dalla collina prima che sorga il sole, alla chetichella?" chiede Kailah.

"Ci vogliono almeno 3 ore per arrivare giu'..." dice Logan. "E' un macello... dovremmo partire tipo adesso, ma vedrebbero le torce"

Dopo un po' di ipotesi, si capisce che non è possibile scendere senza farsene accorgere.

"Se stavano cercando noi non si accampavano" dice Colin. "Dobbiamo solo sperare che non salgano".

"Se salgano li carichiamo nel punto ripido, dove stavano i ragni" dice Logan, "ma sono sempre troppi"

Tutti tornano a dormire e Annie li tiene d'occhio.

Terzo turno, Colin.

La pioggia è fortissima, tuoni e fulmini. Annie dice che i Ghaanesi stanno ancora lì fermi.

Quarto turno, Gannor.

Gli ordini di Logan

Notte tra il 23 e il 24 settembre

Bohemond fatica molto a dormire, il suo riposo è turbato da strani sogni ed allucinazioni, probabilmente causati dal veleno.

Sorge il sole del 24 settembre, dopo una notte inquieta ma senza eventi. La mattina il cielo è bianco dopo una notte di pioggia.

Annie tiene d'occhio i due plotoni di Ghaan sulla collina oltre la vallata, sembra che non si stiano muovendo.

Logan spiega al gruppo la conformazione della zona intorno al Vecchio Maniero.

Dopo un po' Annie avverte i compagni che i soldati di Ghaan si stanno muovendo, dividendosi. Vede due gruppi di due soldati che si allontanano dal campo, in due direzioni diverse.

"Dividiamoci in gruppi pure noi" dice Logan. "Io e Colin andiamo a dare un'occhiata ai ragni per cercare di capire dove stanno. Annie e Gannor vanno a controllare il lato nostro della collina, per capire se ci sono ragni in zona e cercando di capire se i due stanno venendo dalla nostra parte. Sven e Engelhaft, facciamo la strada insieme con me e Colin, noi guardiamo i ragni mentre voi vi tenete un po' più alti e cercate di capire se i ragni stanno pure là. Cercate un percorso alternativo senza ragni a nord del sentiero. Kailah, Bohemond e Scrocchiazzeppi restate al fortino, serve una barella per Scrocchia. E raccogliete pure un po' di legna. E se trovate qualcosa da mangiare ben venga, perchè da oggi abbiamo finito le razioni."

Il gruppo si divide

Sven e Engelhaft

La discesa dal fortino è ripida e faticosa. D'un tratto Engelhaft, sotto il ciglio di un dirupo, scorge un cadavere, in parte ormai scheletrico. Lo indica a Sven che scorge l'elsa di una spada. "Potrebbe essere un soldato... non è accanto al ciglio del dirupo, forse è stato buttato lì da qualche Kreepar volante"

"Il fatto che non si sia risvegliato dimostra che questo è il regno dei kreepar" dice Engelhaft.

Andando oltre, Engelhaft inavvertitamente acciaccia qualcosa che potrebbe essere una enorme torta di letame. Ma al momento di estrarre il piede si rende conto con orrore di non riuscirci.

"Sono nella merda, Sven".

La sostanza in cui Engelhaft ha infilato il piede è una sostanza giallastra e mocciolosa, simile ad un enorme uovo o larva. Probabilmente c'è qualcosa di vivo dentro, si scorgono strane zampette che lasciano pensare a qualcosa di molto brutto. Ed ecco che qualcosa inizia a sfiorargli il piede. Sven si avvicina.

Dal bozzolo sbuca con grande velocità un ragno molto grande e schizza addosso a Engelhaft. E' una creatura disgustosa, è più grosso di quelli visti della sera precedente, ed ha addosso alcuni ragnetti semitrasparenti.

Engelhaft prova a difendersi, ma il ragno lo morde al braccio sinistro, affondando in profondità nell'armatura. Sven interviene subito e riesce a colpire il ragno ripetutamente, permettendo al compagno di liberarsi. Il ragno si ritira nella sua tana, mentre Engelhaft libera la ferita e prova a succhiare via il veleno, rendendosi conto che probabilmente ne è penetrato solo poco attraverso la ferita.

"Sapendo come sono fatti questi nidi, dobbiamo capire se ce ne sono altri qui vicino" dice Sven.

I due si mettono in marcia stando bene attenti a dove mettere i piedi, e notano che ci sono almeno un altro paio di sacchi bianchi attaccati ai tronchi degli alberi.

Arrivano al punto d'incontro con Logan e Colin.

"Mi sa che non si muovono di giorno questi ragni, ed è parecchio infestato questo versante" dice Logan. "Ci farà anche un po' gioco, impedirà a quelli di Ghaan di salire durante la notte"

Colin e Logan

Colin e Logan non hanno problemi durante la loro perlustrazione e individuano alcuni punti più adatti ad un eventuale agguato difensivo. Il terreno è però sdruciolevole, pericoloso combattere nelle zone più scoscese.

"L'idea di spingerli in una zona di ragni restando noi in una zona senza ragni mi pare impossibile purtroppo" dice Logan.

Colin approfitta del giro per cercare un po' di erbe.

Annie e Gannor

Incontrandosi con Annie e Gannor, Logan e gli altri apprendono che la coppia di soldati Ghaanesi non ha preso il sentiero che saliva verso l'antico maniero. Stanno comunque perlustrando i dintorni.

"Sono soldati di Ghaan con insegne bianche e rosse" dice Annie. "Non c'è traccia di quello di Karc, non l'ho visto nè lo sento, anche se forse siamo troppo lontani".

Kailah e Bohemond

Kailah intanto costruisce una barella decente utilizzando il materiale che si trova nel maniero.

Dopo, con Mag, Kailah fa un giro nei paraggi.

"Quello è un ragno del sacco, come quelli di ieri. Esce col tramonto e cammina sugli alberi".

Ce ne sta uno solo a poca distanza dal maniero. Mag suggerisce a Kailah di sparargli ma Kailah preferisce lasciarlo vivo come "cane da guardia".

Purtroppo non ci sono radici commestibili nei paraggi.

Teorie di Mag

Una volta tornati tutti alla base, il gruppo parla di cosa fare e di cosa staranno facendo i soldati di Ghaan. "E' improbabile che stiano già cercando noi, a giudicare dai tempi" dice Colin.

"Staranno cercando qualche altra cosa... magari quel Finn?" suggerisce Kailah.

"Che ci dici Mag di questo Finn?" chiede Colin.

"Di solito ce ne sta sempre uno più intemperante e uno più calmo, e quello più importante di solito è quello più calmo, invece nel caso di Angus e Finn mi sembrava l'opposto, Finn aveva più cervello, Angus si agitava di più. Finn sembrava preoccupato per come si comportava Angus"

"Chi comandava?"

"Decidevano tutti e due ma Angus era più speciale di Finn. Parlavano di Angus, non di Finn. Angus non era attaccato dai Risvegliati..."

"Ma anche loro non erano attaccati dai risvegliati..."

"Non lo so, forse Mag ha idee complicate, pensa troppo... non si possono mai dividere, ma forse è perchè il trucchetto funziona solo se stanno insieme. Non so come funziona ma sicuramente servono due. Uno da solo muore mangiato. Ma tra i due uno può muoversi da solo. Angus da solo poteva muoversi"

"Però anche Finn è scappato, non si è visto più..." dice Colin. "Loro non parlavano mai di Finn?"

Mag fatica a ricordarsi. "Mag non è stato attento quando parlavano di Finn... fammi pensare. Mag ricorderà. Ci penso".

Colin dice a Mag quel che c'è scritto sui fogli.

"Mi ricordo discorsi Finn se è vivo, Finn se è morto... come se potesse servire a recuperare Angus, non era quello che cercavano, loro cercavano Angus che aveva rubato qualcosa. Finn sapeva dove era Angus. Ma forse Finn era morto, mentre loro erano sicuri che Angus non era morto".

Incertezze sul dafarsi

Logan scuote il capo. "Se scendiamo ci vedono sicuramente, e abbiamo i feriti... scendere è l'ultima scelta".

"Oggi finiamo le razioni di Annie, da domani diventa un problema" dice Colin.

"Io aspetterei ancora" dice Logan, "cerchiamo di saperne di più. Poi dobbiamo scegliere... potremmo fare un diversivo, far suonare qualcosa e costringerli a una scelta... a dividersi..."

"Dovremmo creare un diversivo che si attivi a distanza, che li attiri", dice Kailah. "Qualcosa che funzioni a tempo, tipo con una miccia, una corda... fuoco..."

"Non è per niente facile, come fai a controllare il tempo?" dice Bohemond. "Secondo me dobbiamo dare l'impressione di essere meno di quelli che siamo, lasciare tracce per due persone che conducano a un posto dove siamo tutti. Così attiriamo un gruppetto e li picchiamo."

"Dipende tutto da cosa fanno di noi, se fanno quanti siamo non funziona, se stanno a cercare ignoti allora forse..." dice Logan.

Kailah propone di usare una freccia magica di quelle che prendono fuoco magicamente da sole. Il problema è che non riesce ad arrivare abbastanza lontana dal gruppo.

"Hai un arco un po' piccolo" dice Logan.

"Il mio arco è un buon arco. Con questo arco il sergente Rock ha abbattuto un risvegliato sull'altra sponda del Traunne con una freccia sola. Serve la forza per tirare"

"C'è un'altra possibilità, forse pericolosa" dice Bohemond. "Siamo arrivati qua in mezzo ai ragni, che infestano la zona. L'unico momento del giorno in cui i nostri nemici non girano è la notte, perchè ci sono i ragni. Qui di notte non ci vengono"

"Ma manco noi ci muoviamo di notte!" dice Kailah.

"Andiamo a trattare" suggerisce Colin.

Kailah suggerisce di mascherarsi da Ghaanesi e intercettare le vedette e interrogarle.

"Non parliamo il loro dialetto" obietta Bohemond. "E come superiamo la gola veniamo visti da tutti?".

"Mi piace il piano ma bisogna capire le fratine, quante ne abbiamo di normali?" dice Logan.

"Una normale e una coi colori normali e a doppia ascia, ma l'ascia doppia è posticcia e si può staccare, quindi due" dice Kailah. "Sennò saliamo al campo loro ora che parecchi sono fuori in perlustrazione, li meniamo, ci mangiamo la roba loro e poi aspettiamo che tornino gli altri".

"Al crepuscolo imbocchiamo la foresta e ce ne andiamo" dice Bohemond. "Non mi piace l'altro piano".

"Al buio non ci muoviamo neanche noi però" dice Kailah.

"Se devo dire la mia, tra rischiare di crepare di notte in mezzo ai ragni, meglio rischiare di crepare di giorno contro i ghaanesi" dice Sven. "Secondo me gli dobbiamo forzare le mani, li intercettiamo e forziamo il blocco"

"Con la barella e tutti quanti non è pensabile che riusciamo a non farci vedere" dice Logan. "Un prigioniero io lo farei parlare".

"Scusa Logan, se mi ripeto. Ma impiegare il pomeriggio per cercare un sentiero che non conosci? Perchè veramente tutte queste possibilità non mi convincono" dice Colin.

"Molto difficile, ma se tutto va bene arriviamo sopra il villaggio di Pavnor, che dovrebbe però essere pieno di Risvegliati, a quanto so" dice Logan.

"In effetti ci siamo stati anche noi ed era pieno" dice Bohemond.

"Mettiamola ai voti, è una questione di percezione del pericolo" dice Colin.

"Vi dico cosa farei io se fossi il vostro Tenente" dice Logan, "cosa che non sono. Si fa un bel mazzetto di rami, a occhio 4, e i due più corti e mi ci metto dentro pure io vanno in due, puntano la vedetta se la trovano sennò se ne vanno alla grande verso Karc e Ghaan. Prima o poi suona un corno, e altri lo seguono, e tutti gli altri se ne vanno nella direzione opposta, verso Skogen. Questo è se puntiamo a far arrivare gli oggetti recuperati a Skogen"

"Però perdiamo due persone" dice Colin.

"Non è detto e comunque potrebbero nascondersi, cavarsela... certo è rischioso ma in guerra ti devi dare delle priorità" dice Logan.

"Ma se andiamo in due persone sane magari abbiamo possibilità di acchiapparli" dice Sven. "Chi di noi conosce la zona?" chiede Sven.

"Io conosco abbastanza bene la zona" dice Kailah.

"Potremmo fare che ci andiamo io e te, Logan" dice Sven. "Sono sano e sono quello che ce la può fare meglio..."

"Il problema è che pure loro incontreranno qualcuno... qualcuno deve menare anche nell'altro gruppo" dice Logan.

"Una buona pagliuzza sarebbe mandare Annie con lui, lui conosce il territorio e Annie percepisce..." dice Colin.

"Annie è troppo importante" dice Sven.

"Annie se la può cavare" dice Colin.

Sven propone in alternativa di infiltrarsi proprio tra le truppe di Ghaan, fingendosi per gente che sta cercando Angus (anche grazie ai documenti di In Absentia).

Bohemond non è d'accordo a dividersi.

"Bohemond devi accettare il fatto che qualunque scelta prevede dei rischi, non esiste una possibilità in cui è tutto perfetto" dice Kailah.

"Io e Logan ci mettiamo le fratine, scendiamo giù furtivamente e ci infiltriamo in mezzo a loro cercando di deviarli. Proviamo a giocarcela sul momento, se ci inseguono in tanti voi partite, e vediamo che succede" dice Sven.

Gannor e Engelhaft propongono di mandare Annie da sola a casa con tutto il pacco.

"Annie non è immune ai kreetar" dice Colin.
"E noi che cazzo famo?" chiede Bohemond.
Si decide di votare.
"Io e Logan andiamo con le fratine, cerchiamo di portarcene dietro e intanto voi scendete dall'altra parte" dice Sven.
Engelhaft propone di recuperare il cadavere a terra. "Magari ha qualche malleveria..."
"Oltre alle fratine di Ghaan ci carichiamo quella merda di scheletro in spalla" dice Logan.
"Io immagino la scena in cui fate vedere questa malleveria a Miki, e cercate di spiegare a Miki che voi siete Miki, poi Miki va a chiamare **Dan** vi si trombano a tutti e due" dice Colin.
"La possibilità" c'è dice Logan.
"Se ci carichiamo il morto è sicuro che veniamo raggiunto e facciamo la pantomima" dice Sven.
"Allora recuperiamo subito il morto e valutiamo che farne" dice Kailah.
Colin dice che vuole esplorare la zona opposta, le scarpate.
"Io e te, Colin, andiamo alle spalle della collina per vedere se c'è un percorso praticabile. Voialtri, Engelhaft, Sven e Gannor, andate a recuperare il cadavere. Annie resta qui a fare da vedetta" dice Logan.

Il recupero del cadavere

E così il resto del 24 settembre il gruppo lo passa diviso.
Colin e Logan vanno a esplorare le montagne alle spalle del Vecchio Maniero.
Engelhaft, Sven e Gannor vanno a recuperare il cadavere nel dirupo. Logan suggerisce in ogni caso di recuperare gli stivali del cadavere, per darli a Mag.
Dopo una breve passeggiata, i tre arrivano allo strapiombo in fondo al quale giace il morto.
Sven scende per primo, poi Gannor. Engelhaft resta sopra: è ferito e serve comunque qualcuno sopra a tenere le corde e sorvegliare la zona.
Sven si fa l'idea che il morto stia lì ormai da tempo, ha braccia e gambe in parte interrato.
Gannor (5-5-5 di individuare) dice "guarda, secondo me lo hanno trasportato, riconosco dei solchi, tracce di trascinarsi", ed inizia a seguirle, allontanandosi da Sven.
Nell'istante in cui Sven si accorge della mossa distratta di Gannor, si sente un grido strozzato provenire dalla chioma di uno degli alberelli non distanti.
Sven sguaina spada e coltello e mette in guardia il compagno: "l'albero alle tue spalle".
Un Risvegliato, un velocissimo Hunter, salta addosso a Gannor dalla cima dell'albero. Gannor non riesce a schivare e l'Hunter lo spinge a terra. E allo stesso tempo anche il cadavere mezzo sepolto ricomincia ad alzarsi.
Sven corre in soccorso di Gannor, che è a terra. L'Hunter ferisce Gannor alla spalla con un'artigliata.
Sven mira alla testa dell'Hunter, e glie la spacca appena in tempo, proprio mentre la creatura si preparava ad azzannare la sua vittima.
Engelhaft, dall'alto, tira una balestrata all'altro Risvegliato che si stava muovendo, e lo colpisce di striscio alla gamba.
Il Risvegliato appena alzato indossa un'armatura di cuoio su tutto il corpo, ed un elmo di metallo. Sven gli tira un colpo di spada al ventre, l'armatura lo protegge. Gannor lo colpisce alla gamba.
Lo scontro dura a lungo, il Risvegliato viene scalfito lentamente e distrutto.
Gannor ringrazia Sven. "Ti devo la vita, speriamo di non essere già spacciato... ma l'armatura dovrebbe avermi protetto".
Sven osserva i due cadaveri, mentre Gannor si ripulisce la ferita. E' estremamente difficile per Sven capire chi fosse il morto in armatura, non trova segni identificativi, ma trova una chiave arrugginita in una tasca interna dell'armatura.
"Avvicinatemi il corpo qui sotto, così lo guardo" dice dall'alto Engelhaft, "e osservate anche i dintorni!"
A un certo punto Gannor, ramestando tra la fanghiglia, tira fuori una collana di cuoio rotta a cui è attaccato un monile imperscrutabile, un piccolo totem in ferro o legno di forma umanoide con placchettine di ferro.
Successivamente i due si affacciano di sotto e vedono in lontananza il campo dei soldati di Ghaan: davanti a loro c'è proprio un buon punto di osservazione. Ma si ritraggono in fretta per timore di essere visti a loro volta.
"E mo tocca risalire" sospira Sven.
Gannor sale a fatica, anche a causa della ferita al braccio. Sven lo segue di sopra. Insieme si ricongiungono a Engelhaft, molto incuriosito dall'amuleto.
"Ah, potrebbe essere una delle popolazioni indigene di questo territorio, oppure potrebbe averlo rubato", ipotizza il sacerdote.
"O comprato, anche" dice Sven. "Insomma potrebbe essere qualsiasi cosa".
I tre tornano al Vecchio Maniero.

La missione esplorativa di Colin e Logan

"Dobbiamo raggiungere la sommità della montagna, doppiarla, poi passare una forcella verso l'Angelo di Pietra. Da lì bisogna capire se si riesce a passare fino a **Pavnor**. A Pavnor dovrebbero esserci Risvegliati. Il percorso in generale non dovrebbe essere buono, ma vediamo", dice Logan.
Il cammino dura un paio d'ore, piuttosto faticoso. Andando, Colin tiene gli occhi aperti sperando di trovare piante e cibo, ma non c'è nulla di commestibile.

Logan si arrampica su un albero da un buon punto di vedetta.

"Ci sono due problemi: il primo è che è una strada tutta esposta a Nord, quindi per due giorni e una notte di cammino saremmo completamente esposti al vento; inoltre per come siamo messi... se si scende, difficilmente potremmo tornare indietro, dirupi da cui non si risale. Poi mi sembra di vedere qualcosa, ma dovremmo avanzare un altro po' per essere certi"

"Andiamo" dice Colin.

"Ma guardati attentamente intorno e segui bene dove passo io", dice Logan, che avanza con prudenza.

A un certo punto dice a Colin di aspettarlo, e va avanti da solo.

Al limitare da una zona boscosa Logan esce carponi, lentamente. Passa un po' di tempo, Colin aspetta.

"Potrebbe esserci qualcuno, ci sta una specie di totem, di pali piantati con una stoffa al centro, forse uno stendardo, un segnale... non capisco bene da questa distanza"

"Non sembrano simboli di Ghaan?"

"No, non sembra proprio" dice Logan. "Potrebbe essere tante cose... o tribù indigene del territorio, o nordri, elsenoriti... o una tomba o qualcosa di vecchio..."

"E' il caso che ci andiamo io e te?" chiede Colin.

"No. Se decidiamo di passare di qua, poi non si torna indietro" dice Logan.

E così tornano indietro per riferire agli altri.

"Che idea ti sei fatto sulle possibilità che abbiamo?" chiede Colin.

"E' molto probabile che Mag non ce la faccia a fare questa traversata" dice Logan, "e se dovesse succedere lo dovremo lasciare indietro, sennò moriamo tutti, specialmente a stomaco vuoto"

"A parte Mag?" chiede Colin.

"Se non avessi visto quel simbolo... è chiaro che se ci sono degli ostili, allora tanto vale forzare il blocco di Ghaan. Altrimenti meglio passare di qua, anche perchè se dobbiamo morire, meglio morire in mezzo alle montagne, perchè almeno la roba che abbiamo al seguito non la prendono i nemici"

Una difficile decisione

Il gruppo si ritrova al completo al Vecchio Maniero.

Gannor è preoccupato per la ferita che ha ricevuto, anche se per il momento non manifesta sintomi di contagio.

Quando Logan vede il pupazzetto, riconosce che si tratta di un manufatto nordro.

"Bisognerebbe capire se il soldato glie l'ha sottratto oppure il morto era Nordro".

Kailah propone di mostrare la chiave a Mag, che è un esperto di chiavi. Mag la esamina e dice "questa chiave apre qualcosa che sta da queste parti, non so se proprio a Karc oppure... ma sicuramente ha una foggia familiare. Non è una chiave di tomba... è la chiave di una porta, un portone... forse è la chiave di qualcosa di simile a questa costruzione dove siamo ora"

"E che ci sta in zona?"

"Ce ne stanno. Un deposito, una torre di guardia... ma non possiamo mica girarcele tutte..." dice Mag.

"Ma tipo una dove potrebbero avere delle provviste?" chiede Kailah. Mag ne indica un paio di possibili. "Ma non li vedo da prima della guerra..."

Il gruppo si prepara a votare tra tre grosse opzioni:

- 1. totem (Colin, Bohemond, Logan)
- 2. ragni
- 3. ghaan (Kailah, Annie, Sven, Gannor)

"Mag può votare?" chiede Mag. Logan scuote il capo, viene comunque autorizzato a dare un parere non vincolante. "Mag molta paura dei ragni, Mag ha paura di non farcela in montagna, Mag vota Ghaanesi"

Engelhaft si astiene dalla votazione, dando il proprio appoggio incondizionato a ciò che il gruppo riterrà per la maggioranza preferibile. Seppure di poco, prevale la scelta di affrontare i soldati di Ghaan.

"Adesso si parla di ghaanesi ed è tutta un'altra storia" dice Sven a votazione finita.

"Andiamo a parlare al punto di buona visuale, andiamo tutti lì e Annie guarda il campo di Ghaan", dice Logan. Si va e Annie scende e guarda il campo nemico.

"Si vede il campo da qui, sono una dozzina di persone, e ci sta un gruppo che adesso si sta preparando a partire"

Kailah dice "vediamo quanti restano al campo di Ghaan, poi andiamo lì e meniamo quelli che restano"

"Ah, lo aspettavo che qualcuno proponesse l'attacco frontale" scherza Engelhaft.

Il problema è che decidere di "affrontare i Ghaanesi" è una scelta piuttosto vaga, i cui dettagli possono variare molto. Affrontarli in tanti, in pochi, attirarli da qualche parte o ingannarli con le loro stesse fratine... non è facile scegliere cosa fare. Bohemond in particolare è molto pessimista e insiste, insieme a Colin, che sia meglio comunque tentare la strada dei monti.

Dopo lunga discussione, si decide che Logan, Sven e Annie andranno con fratine ad attaccare e forse fare prigionieri alcuni soldati di Ghaan, avvicinandosi con le fratine, e poi si vede.

Accordi per lasciare un segnale sul clivio se il gruppo sopra decide di scendere e andarsene.

Segno di riferimento all'uscita dallo Skogg, dove lasciarsi un messaggio.

"Voi questo volete, volete distruggere questo plotone" dice Bohemond, ancora molto contrario

"E' ovvio che le valutazioni possono essere sbagliate ma ritengo che fossero più rischiose le altre due. Si può disquisire se sia peggio finire giu' da un burrone o essere torturati..." dice Sven. "Se riuscissimo a catturare qualcuno possiamo provare a uscirne fuori" dice Sven.

"La guerra è così, bisogna crederci, non ci sono binari sicuri" dice Logan. "Credete nel piano, quale che sia..."

"Se fosse un piano" dice Bohemond stizzito.

Sven chiede a Annie se riesce a capire qual è il capo dei Ghaanesi. Annie indica uno esperto a muoversi, forse una guida.

"Concentriamoci con quelli più comodi" dice Sven. "Gli oggetti strani e di valore li diamo agli altri".

Annie individua una pattuglia di 4 uomini nella direzione del gruppo.

"Approccio con le fratine" dice Sven.

"Questi se vengono da noi si dovranno accampare, fanno una ricognizione che si ferma ai piedi del nostro sentiero. Se scendiamo arriviamo a sera, sennò li becchiamo domattina all'alba, ma non sappiamo se pernosteranno".

Si decide di muoversi l'indomani all'alba, con le fratine.

Notte tra il 24 e il 25 al Vecchio Maniero.

Si scuote la doppia ascia. Riposo generale, inizia a esserci il problema dell'acqua. Purtroppo non si vede più nulla se salgono i nemici. Vengono fatti turni di guardia. Colin inizia a tenere d'occhio Annie che ha passato la prima giornata senza la sua tisana ricostituente. Sembra un po' più instabile, fatica a nascondere i morsi della fame.

La sorgente

Sorge il sole del 25 settembre.

Tutti si preparano, alle prime luci dell'alba, per la spedizione contro i soldati di Ghaan. Ma ad un tratto scompare Mag. Nessuno sa dove possa essere andato, nell'animazione generale ha fatto perdere le sue tracce. Diventa necessario trovarlo, ma dopo un paio d'ore è Mag stesso a tornare, con aria soddisfatta.

"Mag ha trovato l'acqua!" dichiara.

Effettivamente Mag porta il gruppo ad una sorgente non distante dal maniero. Tutti possono dissetarsi e riempire le borracce. Logan riesce anche a sistemare una piccola diga sul torrente, grazie alla quale riesce ad acchiappare alcuni pesciolini. Immediatamente vicino al torrente ci sono anche delle verdure commestibili che, unite ai pesciolini, riescono a sfamare, almeno parzialmente, gli affamati avventurieri.

"Abbiamo perso qualche ora, ma almeno possiamo andare in missione con la pancia quasi piena" commenta Logan.

Ma proprio poco prima che lui e Sven si mettano in movimento, ecco che Annie raggiunge trafelata i compagni. "Ho visto una fratina nera al campo di Ghaan, probabilmente si tratta dello stesso uomo che avevamo visto a Karc. Lui e un altro sono arrivati, adesso il gruppetto di nemici è aumentato di due unità".

"Questo cambia tutto, adesso questi stanno cercando proprio noi..." commenta Kailah.

"L'acqua cambia tutto" dice Logan, "possiamo aspettare"

"Io sono preoccupato, ho finito la pozione di Annie..." dice Colin.

"Se abbiamo un giorno in più da sfruttare sfruttiamolo" dice Bohemond. "Cosa succede a Annie se non prende il tuo bibitone?"

"Potrebbe perdere il controllo" dice Colin.

"In che senso? Diventa come strillone?" dice Bohemond.

"Non lo so. In lei c'è una grossa battaglia..." dice Colin.

"Aspettiamo di capire se cambiano gli ordini, se questi proseguono per avvisare altri gruppi..." dice Kailah.

Nella mattinata alcuni foraggiano e altri tengono d'occhio il campo nemico da lontano.

Nemici in avvicinamento

La mattina tarda torna Annie, molto sudata, e dice quel che ha visto. Colin è preoccupato a vederla sudata.

"Ho bisogno di acqua" e Colin l'accompagna.

"Si è formato un gruppetto da 6 soldati, 5 con fratine bianche e una nera, e stanno venendo ai piedi di dove stiamo noi. E' l'unico gruppo che è partito".

Colin accompagna Annie al fiume, lei si rinfresca.

"Come ti senti?" le domanda.

"E' come se avessi uno di quei ragni nello stomaco, che si agita e mi divora da dentro" dice Annie. "Mi sento diversa da com'ero prima, da te, da tutti. Mi abbracci?". Lui l'abbraccia e restano così.

Preparativi per la battaglia

L'avvicinarsi di un nutrito gruppo di nemici appiana istantaneamente i contrasti nel gruppo sulle decisioni da prendere.

"Dici che 'sti sei sono troppi?" chiede Kailah a Bohemond.

"Se riuscissimo sdraiare sti sei, gli otto poi non vengono" dice Bohemond.

"Secondo me ce la possiamo fare, ma andiamo tutti" dice Kailah. "Stiamo meglio..."

"Non chiedo di meglio" dichiara il Paladino, rinfrancato dalla prospettiva di poter sgominare un plotone di Ghaanesi.

Colin seppellisce in segreto la Garmonbozia sotto un pino solitario. Lo dice a tutti tranne Annie, temendo che la fanciulla possa fare qualche gesto insano per appropriarsene.

Quando Logan viene a sapere dei Ghaanesi in avvicinamento commenta: 6 sono meglio di 12".

"Appostiamoci in un buon punto per intercettarli" dice Sven, "dove possiamo sfruttare la copertura degli alberi, e magari il pendio giochi anche a nostro vantaggio"

"Il margine superiore del pianoro mi sembra adatto" dice Logan. "Abbiamo bisogno che un paio di persone a turno siano di vedetta per capire quando si avvicinano attraverso il bosco dei ragni".

Trascorre qualche ora di attesa e preparativi, tutti si scelgono un buon posto più possibile nascosto per aspettare i nemici. Ed ecco che Annie e Gannor, di vedetta, tornano dai compagni.

"Stanno a poche centinaia di metri da noi, credo" dice Gannor.

"Io sento qualcosa, penso che ci sia qualcuno... strano che si sta avvicinando" aggiunge Annie.

Combattimento con i soldati di Ghaan

E' ormai pomeriggio, i nemici sono prossimi. Avanti si appostano gli arcieri, allargati, visto che non c'è un sentiero preciso da cui arriveranno i nemici, che possono invece sbucare da più punti diversi. Subito dietro sono nascosti i combattenti per il corpo a corpo.

Logan si apposta un po' avanti per avvistare i nemici. Poi fa cenno di averli visti più in basso, fa cenno che ne vede 6.

Il vento porta da lontano un vociare, stanno parlando ad alta voce. "A sinistra uno, due... balestra a sinistra ce l'hai, davanti uno giù"

Logan si abbassa e cerca di vedere bene quel che succede: sembra che i nemici abbiano qualche problema coi ragni. Si sente qualche colpo, vociare, poi tutto torna tranquillo. Logan torna in posizione, con aria concentrata. I nemici stanno arrivando.

Iniziano ad emergere i nemici verso il centro del pianoro.

I primi sono 3, hanno un'aria esperta, armature personalizzate e aria da veterani. Il quarto è vestito di nero (forse Dan?) ed ha una benda che gli cala sotto l'elmo.

Iniziano a perlustrare la zona... cauti.

Colin si gira a guardare Annie, che gli fa un cenno strano, come se dicesse che non è tra di loro quello che lei percepisce.

Uno dice "ce n'è uno qua" e indica la tana di un ragno.

Voci da sotto e altri 2 soldati stanno per raggiungere il piano.

"Lì c'è qualcuno!" dice improvvisamente uno dei soldati di Ghaan, indicando nella direzione in cui è nascosto Logan.

Immediatamente Kailah spara a quello più vicino e lo ferisce al braccio destro.

Il balestriere che aveva visto Logan riesce a tirargli un colpo, ferendolo alla gamba di striscio. Logan si ripara in un cespuglio e non riesce a sua volta a sparare.

Spara anche Engelhaft la sua balestrata, ma manca il colpo. L'arciere di Ghaan spara su Logan, che ha fatto 7-7-7 di schivata, ma non colpisce.

Annie spara su Pericle, il grosso più avanti, armato con una spada strana che curva verso avanti, e lo colpisce alla gamba sinistra.

"State sparando contro soldati dell'esercito di Ghaan. La prossima freccia che arriva sarete giustiziati" dice il più autorevole dei soldati nemici.

Kailah non ci pensa un attimo e spara contro il solito bersaglio una freccia dopo l'altra.

"Si può sapere almeno chi è che ci sta sparando addosso o volete morire senza profferire parola alcuna?"

Kailah spara al chiacchierone, colpendolo al torace. Anche Annie spara contro il più grosso del gruppo. I nemici avanzano comunque, sotto il fuoco degli archi, cercando di individuare i loro attaccanti, e sfruttano come possono i ripari offerti dalla vegetazione.

Un nuovo nemico in avvicinamento

Sul fianco sinistro dello scontro, dal lato dove si trovano Kailah e Bohemond, ecco che emerge un nuovo figura dalla boscaglia, laterale rispetto agli altri. Kailah lo indica a Bohemond, e subito gli tira una freccia al torace, che gli perfora l'armatura penetrando in profondità. Ma il nuovo venuto non fa una piega.

Anche Annie, che pure si trova sul lato opposto del campo di battaglia, è come se percepisse l'avvicinarsi del nuovo arrivato, e si gira in quella direzione.

Logan intanto sussurra a Colin che conosce il chiacchierone. "Quello è meglio se lo prendo io", gli dice. "Ma allo stesso tempo non ti consiglio di vedertela con quello che sta arrivando, arretra".

Logan si sposta quindi verso il centro del campo, per andare addosso al chiacchierone. Quello grosso invece avanza verso Annie.

Il nuovo arrivato, un uomo anziano dall'aria molto massiccia e navigata, parla. "Siete ancora in tempo per darci quello che è nostro, non deve per forza finire così".

Kailah gli spara un'altra freccia al torace, poi arretra, lasciando spazio a Bohemond per andargli incontro. Bohemond incrocia lo sguardo del vecchio, che i suoi compagni chiamano **Mickey**, e percepisce in lui qualcosa di innaturale, di malefico. Invoca la **Furia di Dytros**, e subito sente la forza divina scorrere potente nelle sue vene.

Mickey guarda Bohemond e dice: "mi sembra di riconoscerti, ci siamo già incontrati?" Bohemond non risponde, ma un brivido gli attraversa la schiena: si trova davanti ad una pericolosa entità soprannaturale, che non si preoccupa di celare la sua natura di fronte a lui. Ma il paladino non perde tempo, attacca e colpisce Mickey alla gamba sinistra.

Anche Kailah, da dietro, lo trafigge con un'altra freccia, eppure sembra che Mickey non senta il dolore come le persone normali, e che le ferite che incamera servano solo a farlo arrabbiare di più.

"Donna, non disturbare il nostro duello" dice Mickey rivolto a Kailah, che è assalita da un profondo spavento e si trova, quasi senza accorgersene, ad arretrare.

Vecchie conoscenze e nuovi scontri

"Chi si rivede" dice il chiacchierone quando si rende conto di trovarsi davanti nientemeno che Logan Treize. I due iniziano ad affrontarsi in duello, sono entrambi molto abili con la spada e scambiano alcuni colpi senza riuscire a ferirsi. Poi è Logan a conquistare il primo sangue, ferendo il suo avversario alla gamba destra. Engelhaft impatta il guercio, Gannor ne affronta un altro, riuscendo ad impartirgli un colpo violentissimo sull'elmo. Il soldato di Ghaan si ritrova senza più elmetto e pesantemente stordito. L'arciere nemico, da dietro, spara su Gannor, che è il più diretto che ha in traiettoria. Ma Gannor colpisce ancora il suo avversario, stavolta al ventre, e lo incapacita. Al lato destro Annie spara con l'arco, mentre due nemici avanzano verso Colin e Sven, che si affianca al compagno. Il più grosso dei due carica Annie, che lascia l'arco e prende la spada. Lui la colpisce alla gamba destra piuttosto forte, ma lei è velocissima, si muove con gesti quasi animaleschi, felini. Colin, che le sta accanto, nota qualcosa di strano nello sguardo dell'amica. Sven si lancia contro l'altro nemico, armato di spadone. Riesce a ferirlo al braccio.

Il destino confonde le carte

Engelhaft prova a colpire il Guercio, che probabilmente è Dan, senza riuscirci. E' il suo avversario poi, con un attacco formidabile (0-0-0 di attacco) a prendere violentemente il Sacerdote sul braccio sinistro, a sbatterlo a terra e farlo scivolare più in basso sul pendio. "Ti farò un po' male" dice intanto Mickey rivolto a Bohemond, serissimo, prima di portargli un colpo molto forte. Ma ecco che Bohemond risponde con una parata impeccabile (0-0-0 di parata). "Pensavo peggio", commenta. "Ah", prende atto Mickey. Ma proprio nello stesso istante Sven riceve un colpo di spadone a due mani (6-6-6 di attacco). Lo schiva per un soffio, ma il cielo si fa improvvisamente nero, tutto buio per qualche secondo. "Si è spento il sole!" grida Mag, da dietro nelle frasche in cui si era nascosto. C'è un attimo di smarrimento generale, gli arcieri non possono scoccare, nessuno sembra vederci. Engelhaft ne approfitta per alzarsi in piedi, evitando così un attacco che sarebbe potuto essere fatale. L'unica che sembra vederci normalmente è Annie, che approfitta del momento per ferire il suo avversario ad una gamba. Anche Mickey sembra non esitare, mentre Bohemond è costretto a parare alla cieca il suo colpo. Fortunatamente ci riesce. Qualche istante dopo la luce del giorno torna, ma l'avversario di Sven ricompare più in alto sul pendio, ha l'aria confusa. Annie attacca ancora, approfittando del vantaggio guadagnato nell'attimo di buio. Gannor stende il suo avversario (con un 9-9-9 di attacco) e anche Logan riesce a ferire di nuovo il suo avversario. Kailah riprende coraggio e inizia a sparare all'avversario di Engelhaft.

Si decide l'esito della battaglia

Improvvisamente Bohemond ha l'impressione di riconoscere Mickey . "Tu sei uno dei pezzi di merda della Sacra?" domanda. E subito gli infligge un colpo imparabile al braccio sinistro. Mickey aggrotta la fronte con un riflesso quasi animalesco e poi grida di dolore. Annie e Colin insistono contro il grosso avversario, che riesce a ferire la ragazza, che si muove in modo sempre più innaturale, digrignando i denti. Colin ha l'impressione che i canini della ragazza siano più affilati del normale, animaleschi. Gannor invece disarmo il suo avversario e si rivolge all'arciere: "se continui a sparare con quell'arco, io l'ammazzo" dice. L'arciere smette di sparare frecce. Logan continua a ferire il suo nemico, che ha incamerato molti danni nonostante l'armatura, e si muove più lentamente. Sven combatte con l'uomo armato di spadone a due mani, che però svicola. E Bohemond insiste con Mickey . "Non sei più tanto sicuro del tuo padrone, adesso", gli dice. E lo colpisce di nuovo al ventre, molto forte. Engelhaft adesso è tornato in grado di combattere con **Dan il Guercio**, ma gli propone una resa. "Stanno cadendo tutti i tuoi", gli dice, "organizza una resa". "No, sono già morto" risponde il Dan. Si sentono in effetti nell'aria i colpi e gli ansiti di Annie che, dopo aver buttato per terra il suo avversario, gli salta addosso e inizia a massacrarlo. "Annie, ferma!" le dice Colin. Ma lei sembra non sentirlo. Lui insiste, poi prova a fermare le braccia della ragazza, sempre più fuori controllo. Annie si muove di scatto, fa quasi il gesto di attaccare Colin, poi lascia cadere l'arma e si accuccia su sè stessa, stordita e turbata.

L'esplosione

Logan manda al tappeto il suo avversario e va in aiuto di Engelhaft. Insieme feriscono gravemente Dan, che sputa sangue.

Ma ecco che a Mickey si formano sul viso strane piaghe e iniziano a staccarsi lembi di pelle. Bohemond lo colpisce alla gamba, lui non prova nemmeno a schivare, ma ghermisce il Paladino come una morsa. Inizia a sibilare in modo agghiacciante, emettendo un verso simile a quello dello **Strillone**, pochi istanti prima che si lasciasse esplodere.

Engelhaft sente il sibilo e invoca gli Dei, mentre Bohemond prova freneticamente a liberarsi.

"Ci dobbiamo spostaaareeeeeee!" grida Engelhaft. Bohemond riesce a svincolarsi e arretra in fretta, alzando lo scudo. Anche Kailah si nasconde dietro un albero. Immediatamente dopo Mickey esplose, sparando schegge d'ossa, membra e armatura tutto intorno. Per fortuna però nessuno viene colpito gravemente dai detriti.

Nello stesso istante Sven, distante vari metri dall'esplosione, sta ancora combattendo da solo con l'uomo armato di spadone. Questi, vistosi in difficoltà, inizia a porre una domanda: "per curiosità con i mercenari che combattono per l'esercito di Ghaan come vi comportate?"

"I mercenari sono..." dice Sven. Ma non fa in tempo a terminare la frase perché il suo avversario gli impartisce un attacco imprevisto, fortissimo (0-0-0 di attacco), in testa. L'elmo di Sven si distrugge, lui stesso resta qualche istante stordito. Il soldato di Ghaan approfitta del momento di confusione e dello stordimento di Sven per darsi alla fuga.

Bilancio dello scontro

Una volta ripreso fiato, i nostri verificano la situazione al termine dello scontro.

Nessuno degli uomini di Uryen è ferito in modo grave, nonostante i molti colpi ricevuti.

Per quanto riguarda i soldati di Ghaan, oltre a Mickey che è esploso, è morto l'avversario di Annie, su cui la ragazza ha parecchio infierito.

L'arciere e il mercenario con lo spadone sono riusciti a darsi alla fuga.

Dan il guercio si fa catturare vivo, come pure il chiacchierone e quello mandato al tappeto da Gannor.

Al termine dello scontro Sven si sceglie un elmo in condizione decente e non troppo tamarro tra quelli dei soldati di Ghaan. Prende quello di **Aureliano**, il "chiacchierone". Bohemond prende uno scudo nero con ascia rossa, appartenuto a Dan.

I prigionieri vengono legati, perquisiti e stabilizzati. Engelhaft recupera una decina di monete d'argento, quasi tutte in mano ad **Aureliano**. Intanto Annie singhiozza e Colin la consola, cerca di tranquillizzarla ma la ragazza è molto turbata.

Il gruppo faticosamente e lentamente torna al vecchio Maniero. I prigionieri vengono chiusi nel gabbiotto laterale, legati e tenuti sotto controllo. Tutte le loro armi vengono requisite per essere trasportate a Skogen e vendute.

Interrogatorio dei prigionieri

E' la sera del 25 settembre 517.

Logan interroga i prigionieri, inizia a parlarci. Non è duro, gli porta qualcosa da mangiare, in parte le loro stesse razioni, che sono state requisite e vengono divise tra tutti.

"Togliami una curiosità", ad **Aureliano**, "come mai ti chiamano il Sergente Otto?"

"E' una lunga storia"

"Raccontamela, potrebbe essere l'ultima volta"

Dan interviene. "Vi manda il Granduca, vero?"

"Non mi manda nessuno, sono qui di mia spontanea volontà" dice Logan.

Logan spiega che **Aureliano Horn**, detto "il sergente Otto", è un soldato della Guerra delle Lande che lui aveva già affrontato. "Se non ricordo male ci hanno interrotti, sennò sarebbe durata ancora un po'".

Parlano della battaglia che hanno avuto, con toni rispettosi l'uno dell'altro.

Logan è ben conosciuto da tutti, e si presenta come uno senza ordini, un battitore libero, così come tutto il gruppo.

Bohemond si preoccupa di evitare che Annie sia vista dai prigionieri, Colin sta con lei a distanza.

Logan fa un po' di domande anche a Dan, che pure ha fatto la guerra delle lande. Sono entrambi di Ghaan. Il giovane prigioniero tace.

La proposta di Aureliano

Logan millanta la possibilità di poter vendere i prigionieri a qualcuno, forse l'esercito di Angvard.

"E come pensate a portarci? Abbiamo suonato il corno, domattina ci sono addosso" dice Aureliano, "ci dovrai uccidere prima che ci liberino, oppure... io potrei aiutarvi a negoziare coi miei compagni. Sicuramente potreste usarci come merce di scambio per uscire vivi da questo posto".

Logan non sembra molto interessato. "Non abbiamo intenzione di rinunciare a quel che abbiamo trovato, ma abbiamo capito che vale molto per voi. E non penso che voi valiate così tanto"

"Potresti restare sorpreso, non valiamo neanche poco"

"Um motivo di più per portarvi dove so io e vendervi" dice Logan.

Aureliano suggerisce di aspettare quando arriveranno i 10-12 soldati "voi fate parlare me e io negozio un accordo con voi che ve ne andate con le gambe vostre e ci lasciate al confine. Con la roba che avete recuperato ma senza di noi. L'accordo prevederà che non ci farete domande di nessun tipo"

La proposta di Dan

A un certo punto il silenzioso **Dan** fa una proposta. "Io ho una proposta alternativa. Io ho una certa autorità sulle persone che verranno, posso esercitare una certa autorità. Potrei fare questa proposta, equa. Lasciate andare il

sergente e il ragazzino, e vi tenete me. Nessuno di loro due sa le cose che so io. Scommetto che un sacco di cose ancora non le avete capite. Non servirà interrogarmi.... lasciate andare loro e vi tenete me. Quando avrò soddisfatto le vostre domande, mi lascerete andare".

Logan decide di separare i prigionieri, che sembrano in disaccordo tra loro, ed interrogarli separatamente.

Il piano di Aureliano

Il primo a essere interrogato è Aureliano.

Logan prova a chiedergli dei rapporti con Dan ma Aureliano non parla. "Il tuo piano potrebbe avere senso ma ho dubbi che ci lasceranno andare con quello che abbiamo preso. Alcune delle persone che vi danno ordini ci tengono molto", dice Logan.

"Confido che daranno più valore alle persone" dice Aureliano.

"E come mai quel Dan vuole venire con noi? Ha detto... sono già morto... non è che magari è convinto che verrà condannato a morte? C'è qualche motivo a spingerlo a non voler tornare a Ghaan?"

Aureliano scrolla le spalle. "E' un reparto diverso dal mio, segue ordini e ha obiettivi diversi dal mio. E' libero di dire quello che vuole e io riferirò sulla sua condotta. Non mi risulta che nessuno di noi possa condividere informazioni"

"Però sembra volerti bene" dice Logan. "Vi vuole far tornare prima..."

"Sembra che ci voglia bene" dice Aureliano ironico.

Sven interviene, col suo bizzarro accento di Gulas.

"Ma per caso conosci una caporalessa che si chiama Ardee?"

"Sì"

"Come sta, è tanto che non la vedi?"

"E' viva, almeno che io sappia."

"Noi l'abbiamo incontrata qualche mese fa" dice Sven.

"Avete avuto il piacere di prendere prigioniera anche lei?"

"No, è stata una collaborazione" dice Bohemond. "Se è tornata a casa è anche per merito nostro"

"L'incontro con Ardee deve avervi segnato..."

"Bisognava un attimo riequilibrare le forze in campo" dice Bohemond.

"Mica ti vorrai paragonare a Ardee..." dice Sven.

"Non abbiamo molte soldatesse, immagino che prenderemo ancora molte frecce. Ma almeno se lei vi ha incontrato ed è sopravvissuta è buon segno. A differenza del mio commilitone in nero... valuto le vite umane più degli oggetti che trasporto. Spero che sia così anche per voi"

"Sei un inguaribile romantico" dice Engelhaft.

"Anche noi siamo convinti che il modo migliore in cui può finire questa storia è che non muore più nessuno" dice Bohemond.

"Io ho un grado più alto del mio commilitone in nero e quelli che verranno avranno i miei colori e non i suoi. Dirò loro che siete persone ragionevoli..."

"Siamo uomini d'onore e vi restituirò al vostro esercito di appartenenza. Domanda. Tu torni al tuo plotone, fai rapporto su quel che abbiamo fatto e poi..."

"Dirò esattamente quel che è successo." Dice Aureliano. "E Dan sarà descritto come un disertore al mio capitano".

"Quindi se ce ne andiamo col tuo amico poi voi ci venite dietro per fare il culo a noi e anche a lui"

"No, non abbiamo l'autorità per fare il culo a lui"

"A casa tua quindi comandano questi mantelli neri che fanno le porcate" dice Engelhaft. "Quindi tu sai poco e il nero tratta da superiore a te e al tuo superiore..."

"Il nero fa parte di un reparto speciale dell'esercito che ha ampie autonomie. Sono diverse competenze"

Aureliano cita Zod e esce il discorso del carretto.

"I carichi vanno dove le autorizzazioni li autorizzano ad andare. I carri possono essere requisiti per una pluralità di motivi... poi sta a chi porta il carro decidere se collaborare o rifiutarsi..."

Conversando di Zodd e del carretto, sembra che Aureliano inizi a pensare che il gruppo è stato pagato da Zodd per trovare informazioni sul carretto e che sia questa la ragione per cui si trova in zona.

"Se così fosse... potresti spiegarci che fine ha fatto questo benedetto carretto?" ne approfitta Sven per chiedere, rinforzando l'opinione di Aureliano.

"Ti racconterò la storia del carro dopo che abbiamo stretto l'accordo" dice Aureliano.

Il piano di Dan

Portato in cella Aureliano, viene preso Dan.

"Ci proponi un accordo ghiotto, chissà quante cose non vedi l'ora di raccontarci e hai l'autorità di ritenerti intoccabile"

"Il mio tempo in questo feudo sta per scadere, ma ho un paio di cartucce da sparare. Nel momento in cui ve ne andate con il carico io sarò ritenuto responsabile"

"E che succederà?" domanda Bohemond.

"Niente di buono per me. Pago la mia libertà con un po' di informazioni. Non è tradimento perchè non siete di un esercito rivale, siete dei curiosi che stanno qui per caso..."

"E quindi? Vieni con noi e lasci Ghaan?"

"Io non posso abbandonare questo carico, ma se vengo con voi col carico è ancora a posto. Non ho capacità eccezionali... non sono come il mio compagno sconfitto, la gamba non può ricrescere né guarire in modo rapido e non ho possibilità di recuperare il carico e riportarlo a Ghaan. Posso seguirlo e a un certo punto abbandonare la missione e la divisa"

"Tu non sei un patriota come il tuo compagno che si è fatto esplodere?" chiede Kailah.

"Ho un'altra missione" dice Dan. "Ormai la mia missione è fallita e quindi devo cambiare aria se non voglio morire. Se mi portate a Skogen io vi racconto tutto prima, e poi a Skogen sono in grado di sparire."

"Ma poi che piani hai?"

"Guarisco con la gamba e non posso più tornare a Ghaan. Ho conoscenze a Skogen che mi possono far arrivare a Trost e poi si vede. Posso riscuotere dei debiti e recuperare i soldi che mi servono per sparire".

"Ovviamente prima o poi sapranno quel che avete, e vi proveranno a raggiungere" Suggerisce al gruppo poi di partire verso sud. "Oltre la Locanda del Puma siete salvi"

A domanda, Dan dice che il bauletto intero di Garmonbozia vale circa 10 monete d'oro, o anche il doppio o il triplo.

"Se uno la volesse vendere?"

"Se siete interessati a farci soldi, noi la ricompriamo di buon grado senza portarvi rancore." dice Dan. "Io ti faccio arrivare 20 monete d'oro e tu me la ridai. Il piano resta uguale ma mi lasci al confine e mi dai tempo di organizzarmi. Il mio obiettivo è riportare indietro quella cosa..."

Bohemond e gli altri si mostrano subito molto interessati davanti alla prospettiva di rivendere la Garmonbozia direttamente a Ghaan.

"Se accettate questo accordo non lo dovete dire ad Aureliano. Meglio se pensa che sono un traditore. Poi chiederanno a me e non a lui", dice Dan. Poi aggiunge che potrebbe essere interessato a fare anche altri accordi con il gruppo, per svolgere missioni di recupero in giro per il Corno del Tramonto. "Nelle zone in cui noi soldati di Ghaan non possiamo andare".

"Interessante, ci dobbiamo riflettere" dice Sven.

Il gruppo prende una decisione

Dan viene riportato in cella, mentre dal basso si odono molti corni.

"Domattina ce li avremo addosso" commenta Logan. "Dobbiamo prendere una decisione".

"Abbiamo varie possibilità" dice Bohemond. "Possiamo accettare la proposta di Dan, che è chiaramente più ghiotta per molti aspetti, oppure quella più onesta e corretta di Aureliano".

"Possiamo anche fingere di accettare quella di Dan e poi fregarlo", propone Engelhaft.

"No, però" dice Kailah, "quale scelta si faccia, i patti rispettiamo"

Anche Sven e Logan sono d'accordo, e Logan aggiunge: "il nostro nome nel Corno del Tramonto si fa anche così. Un giorno, a parti ribaltate, saremo trattati come noi trattiamo loro".

"Certo la possibilità di infiltrare qualcuno e svolgere missioni per conto di Ghaan sarebbe ghiotta" commenta Bohemond.

"Ritengo che sarebbe molto produttivo infiltrare qualcuno nell'esercito di Ghaan" dice Logan. "Nessuno c'è mai riuscito per ora... abbiamo portato Giada che deve fare qualcosa di vagamente simile. Giada deve fare un passo in più se le si presenta un'occasione ghiotta... ma non è facile infiltrarsi nell'esercito di Ghaan. Barun spera che Zodd prima o poi gli chieda di vendergli delle persone...".

"Eh, però è davvero troppo rischioso provare ad infiltrarsi" dice Engelhaft.

"Sì, rischieremo a dover fare delle porcate incredibili" aggiunge Bohemond.

"E da chi la comprano la Garmonbozia?" si interroga Logan. "A giudicare da quanto la considerano preziosa, evidentemente non la producono loro stessi"

"Può darsi che sia Mirai o qualcuno simile... visto che sono loro a creare gli "elevati", ipotizza Kailah, che poi propone: "se dicessimo che la nostra innalzata vuole mezza Garmonbozia e facciamo l'accordo per l'altra metà? E poi aderiamo alle missioni..."

"Non siamo adeguati a queste missioni" dice Engelhaft.

Dopo una lunga discussione si decide di puntare su Aureliano. "Avremo meno informazioni, ma appoggiamo la fazione più umana e ragionevole all'interno di Ghaan" dice Bohemond.

"Sicuramente Aureliano è una persona migliore" commenta Kailah. "Noi abbiamo l'unica informazione che ci serviva, ovvero quanto vale la Garmonbozia. Ce la teniamo, e poi in qualunque momento la possiamo mettere in vendita" Accordo generale.

"Cerchiamo di riposare qualche ora, perchè domani sarà una giornata impegnativa" dice Logan.

Tutti vanno a dormire, alternandosi nei turni di guardia.

Trattativa imprevista

Sorge il sole del 26 settembre.

A valle si ode risuonare dei corni.

"Ci conviene avanzare per parlamentare", dice Logan. "Mettemoci nel posto dove abbiamo combattuto ieri, casomai le cose si mettessero male".

Il gruppo scende fino alla radura scoscesa del combattimento del giorno precedente, tutti si appostano in modo da non

essere troppo in vista. Sven gestisce Aureliano, Logan sta vicino a Dan e Bohemond sorveglia il ragazzino. Tutti i prigionieri vengono imbavagliati tranne Aureliano.

"A sto punto Aureliano me lo puoi dire che fine ha fatto il carretto di Zodd? Ormai l'accordo lo facciamo come vuoi tu...." domanda Bohemond. Ma Aureliano è inflessibile.

"Quella è un'informazione che saprete se l'accordo andrà in porto".

Colin dissotterra la Garmonbozia da sotto al pino solitario.

Bohemond parla a Annie in privato. Si complimenta, e poi le chiede il permesso di fare una cosa. "Mentre affrontavo Mickey pensavo a cosa somigliava a te. Tu sei molto più diversa da lui di quanto pensi e stai portando un peso molto maggiore di quello che stiamo portando noi. Ti ricordi della spada che mi ha fatto Rock? Fatta con l'acciaio di lame di Ghaan, e siccome tu sei la più forte e coraggiosa tra di noi e questa spada ha bisogno di un nome, io vorrei dargli il tuo, Annie. Se poi dovesse succedermi qualcosa è tua"

Annie sorride "Certo che ti do il permesso, grazie".

"Senti qualcuno strano in avvicinamento?" le chiede poi.

"No, non avverto innalzati nei paraggi" dice Annie.

Ma ecco che i soldati di Ghaan sono vicini, Aureliano si prepara a parlare quando esce dagli alberi un uomo, da solo.

Annie trasale.

Un tuffo al cuore. Anche Aureliano sgrana gli occhi. Davanti al gruppo c'è il Capitano Manuel, nella sua scintillante armatura nera.

Aureliano a bassa voce commenta: "questo cambia un po' di cose"

"Immagino di essere atteso" urla Manuel. C'è qualcuno?"

Aureliano prova a trattare. "Manuel, sono il Sergente Aureliano Hockton"

"Mostrati, sergente Hockton"

Aureliano si mostra, zoppicando.

"Non sembri in forma, sergente"

"Ci siamo imbattuti in un gruppo di avventurieri, che vuole soltanto uscire dal nostro territorio e tornare da dove viene. Sono riuscito a fare un accordo. Loro ci lasceranno andare una volta varcato il confine."

"Bene chi è rimasto vivo oltre a te?"

"Il Soldato Semplice e il Caporale Scelto Dan Backy"

"Sono contento che uno dei miei uomini è sopravvissuto. E' possibile per me parlare con lui?"

Viene tolto il bavaglio a Dan.

"Che mi dici Dan di questo scontro?"

"Abbiamo perso, capitano"

"E che mi dici dell'accordo stretto dal sergente Ockton? E' buono per noi?"

Dan scuote la testa. "Mica tanto. E' buono per noi se prevede il pacco. Se non prevede il pacco non è buono", dice Dan a bassa voce, chiedendo a Logan cosa deve dire.

"E' buono o non è buono?"

"Non facciamoci mettere fretta" dice Bohemond. "Prima di aver deciso se è buono per noi o no".

Logan esce con Dan, tenendolo in modo sicuro, e si fa vedere.

"Dipende" dice Logan.

"Digli che non è buono" dice Logan.

"Sicuro?" domanda Dan.

"Non è buono"

"Dopo tutta questa fatica fate un accordo non buono" commenta Manuel. "A me serve un accordo buono. L'accordo lo farete con me. Un accordo buono è quello che vi dico io. Avete rubato una mia proprietà, personalmente mia. Io la devo riportare a casa. Se mi consentirete di riportarla, l'accordo sarà buono. In tutti gli altri casi non sarà buono e io un accordo non buono non lo stringo. Non so quanti siete e non mi interessa perchè io comunque vorrò tornare con il pacco. Ditemi cosa volete e sarete accontentati. Volete portarvi le persone? Portatevele a Angvard e faremo uno scambio e nessuno vi torcerà il capello. Volete dei soldi ora? Fate una cifra e ci mettiamo d'accordo. Volete qualche altra cosa? Massima disponibilità. Ma se pensate di tornare a casa con ciò che è mio... non sarà facile per voi uscire da questo posto. Prendetevi il tempo che vi serve e mi darete una risposta definitiva".

E scende, lasciando i nostri da soli a decidere.

"Roviniamo la Garmonbozia " dice Engelhaft

"Ci si incula a passo di caprone" dice Bohemond.

Kailah dice di prendere un campione di Garmonbozia e di dargli il resto.

"Sì, diciamo che se l'è mangiato Annie" dice Colin.

Engelhaft dice "a Manuel non frega niente della vita dei suoi. Gli diamo la Garmonbozia e ci ammazza"

Kailah scuote il capo: "no, perchè la Garmonbozia forse vale più dei suoi uomini... ma la soddisfazione di ammazzare noi non vale tanto quanto la vita dei suoi uomini"

"Sono d'accordo con Kailah" dice Bohemond.

"Dobbiamo danneggiargli la Garmonbozia " insiste Engelhaft.

"L'accordo o si fa o non si fa. Se si fa si rispetta" dice Sven.

Colin si prende un campione di Garmonbozia e lo mette in una delle sue boccette.

Dopo un po' viene chiamato Manuel

"Avete raggiunto un accordo che possiamo accettare?"

"Penso di sì" dice Logan. "Siamo disposti a restituirvi i due tizi e la Garmonbozia. Il Caporale Dan ce lo teniamo come garanzia, che venderemo ad Angvard come da voi suggerito. In più vogliamo 20 corone d'oro come risarcimento di quel che andremo a perdere".

Manuel ci pensa. "20 corone e uno dei miei uomini. Mi devo fidare che non lo ucciderete o torturerete.... Posso darvi 10 corone d'oro se la merce è tutta"

"Famo nove allora" dice da dietro la voce di Bohemond.

Manuel alza il mento.

"Voglio parlare con Dan. Dan spiegami perchè me ne offrono nove."

"Perchè hanno una persona che ne ha consumata una piccola parte" dice Dan.

"Voglio vedere quella persona" dice Manuel.

"Non è parte dell'accordo" dice Bohemond.

"Voglio vedere questa persona, non è trattabile"

"E che ci dai in cambio?"

"Nove corone"

"Nove corone per la merce"

"Ve ne do dieci".

Bohemond dice a Annie se se la sente, lei annuisce.

Annie esce.

Manuel è sorpreso. "Mai avrei immaginato di rivederti".

Annie muta, da lontanissimo.

"Ora capisco: bene. Vi siete appena guadagnati 10 monete d'oro. Ho dei diamanti con me. Se li prendete posso liquidarvi non appena faremo lo scambio".

Vengono definiti i termini dello scambio. Logan sentendo parlare dei diamanti sorride.

"Aureliano è un uomo degno di fiducia. Lui avrà un corno, noi vi seguiremo a distanza. Darete corno e materiale ad Aureliano, lui tornerà"

"Parliamo dei diamanti, ci piacciono e li vogliamo. Come li possiamo avere?" chiede Bohemond.

"I diamanti ve li faccio trovare qui dove mi trovo io. Vi precederemo, poi vi lasciamo passare e vi seguiamo".

Accordo fatto.

Lascia il sacchetto coi diamanti a terra e il gruppo si ritira.

I nostri vanno a prendere i diamanti.

"Aureliano, sto carretto di Zodd?" chiede Kailah scendendo.

"Zodd per svolgere il lavoro che fa, la sua collaborazione con noi è frutto di accordi che lui a volte non mantiene. A volte rimanda pagamenti o gira la ruota a suo favore. Prendere quel carretto, che conteneva degli schiavi, è stato un modo per fargli capire che deve pagare i suoi debiti. Sennò ci prendiamo quel che ci spetta in altro modo."

"Quindi è una confisca?"

"Lui deve pagare dei dazi, non ci possiamo permettere di fare sconti" dice Aureliano.

"Qualcuno degli uomini di Zodd vi ha detto dove stava il carretto?" chiede Sven.

"Non posso rispondere a questa domanda" dice aureliano.

Logan guarda i diamanti. "Allora era tutto vero... Ghaan ha una miniera di diamanti, l'abbiamo cercata in lungo e in largo... buono a sapersi"

Lunga marcia verso Skogen

26 settembre 517, pomeriggio.

Raccolti i brillanti del Tenente Manuel, il gruppo inizia a scendere lentamente e con fatica verso valle, seguendo a distanza il gruppo di soldati di Ghaan.

La discesa è resa ancor più lenta e penosa dalle condizioni di salute di Dan, che ha una gamba gravemente ferita, di Aureliano, che pure ha bisogno di una barella, e di Mag, che non è in grado di camminare a lungo senza un sostegno.

A sera finalmente viene raggiunto il fondovalle, dove Logan organizza la sistemazione di un campo. Non distante si scorgono i fuochi dei soldati di Ghaan.

Si avvicina ad un tratto Manuel, a distanza di voce: "Guardatevi dai ragni e non avrete problemi da umani e Risvegliati. Valutate, se siete davvero mercenari, valutate la possibilità di lavorare con noi, anche senza diventare interni al nostro esercito. Noi siamo sempre in cerca di avventurieri disposti a compiere delle missioni e, come avete potuto vedere, siamo in grado di retribuirli adeguatamente. Probabilmente non ci crede nessuno lontano da qui, ma noi contiamo di vincerla, questa guerra".

Il gruppo si accampa e si prepara a riposare. Per evitare di essere riconosciuti da Manuel, nessuno si toglie l'elmo finchè il superiore di Ghaan è nei paraggi.

"Abbiamo varie opzioni per monetizzarti, meno stronzate fai più è facile che tu non finisca ad Angvard" dice Bohemond a Dan. "E' un incentivo goloso, non lo sprecare"

"Non faccio nulla che tu non faresti al posto mio"

"Io al posto tuo farei probabilmente una stronzata" dice Bohemond. "Fa quello che ti conviene, non quello che farei io" Nel mentre torna ad avvicinarsi Manuel, con un'altra richiesta: "Ho qui con me due soldati che sanno amministrare cure di primo soccorso e hanno equipaggiamento per aiutare i miei due soldati a rimettersi in sesto. Se siete d'accordo li manderei da voi a curare i miei".

"Li abbiamo già messi in sicurezza i tuoi uomini" dice Bohemond.

"Noi abbiamo erbe antisettiche che possono ridurre il rischio infezioni" dice Manuel.

"Falli venire" dice Bohemond.

Arrivano due soldati, in borghese. Uno alto e più adulto, un'altra è una donna coi capelli neri lunghi, incappucciata. Si toglie il cappuccio e quando Annie la vede stringe con la mano il braccio di Colin e gli I due medicano i feriti senza rivolgere uno sguardo al gruppo, e se ne tornano al loro campo.

Una volta rimasti soli, i nostri discutono brevemente tra loro su come comportarsi con Manuel. Kailah suggerisce di dare a Manuel una risposta interlocutoria alla sua proposta di lavoro, in modo da tenersi aperta la possibilità di infiltrarsi. Bohemond è d'accordo con lei. Viceversa Engelhaft solleva alcune perplessità. Si decide intanto di prendere accordi molto vaghi per un futuro appuntamento.

La notte passa, con turni di guardia piuttosto serrati.

Intanto il ragazzino ghaanese è incitoso e spesso insulta chi gli capita a tiro. Ma Bohemond gli fa un bel predicozzo: "Sei stato sconfitto dal più sega tra tutti noi, non hai diritto di parlare"

Dopo un po' Annie va da Bohemond: "Non dire a Gannor che pensi che sia il meno bravo, si impegna tantissimo..."

Bohemond annuisce, un po' dispiaciuto.

Nel mentre Colin si accorge che Annie ha dei problemi di salivazione e masticazione, come se avesse bisogno di limarsi i denti.

Scambio di prigionieri e Garmonbozia

Sorge il sole del 27 settembre 517

Dan sta meglio di Aureliano, anche se la ferita alla gamba è sempre brutta. Aureliano ha bisogno della barella. Il gruppo raggiunge faticosamente il sentiero, ogni giorno fa più freddo del precedente.

Manuel e i suoi seguono a buona distanza il gruppo, lungo lo stesso sentiero.

Nel primo pomeriggio si raggiunge il posto dello scambio.

"Noi perdiamo due prigionieri e non guadagnamo nulla, tranne che devono portare in sicurezza la pomata. Però sono 12, potrebbero decidere di venirci a caricare, sacrificando Dan. Dobbiamo essere pronti a fargliela sudare il più possibile e dobbiamo mirare a Manuel. A costo di non marcarli tutti, che sarebbe impossibile, cerchiamo di prendere Manuel anche a costo che si faccia qualcuno molto male dei nostri", dice Logan, piuttosto teso al momento di scambiare il prigioniero con la Garmonbozia.

Fortunatamente però lo scambio si svolge come previsto, senza sorprese: il ragazzino fa da sostegno ad Aureliano, accompagnandolo da Manuel e dagli altri soldati di Ghaan. Con loro c'è il contenitore della Garmonbozia.

Il gruppo riesce ad allontanarsi senza contrattempi.

Tornando, Bohemond parla un minimo con Dan, che vorrebbe essere lasciato a Skogen. "Skogen è un buon posto, ma te lo devi guadagnare. Con te noi ad Angvard faremmo più soldi..."

"Quindi voi non siete ricercati ad Angvard" dice Dan.

"Noi non siamo vestiti come te" dice Bohemond.

"Se non siete ricercati ad Angvard è probabile che non abbiate mai fatto lavoretti per nemici di Angvard. Ma persone che si muovono liberamente ad Angvard anche a me possono fare comodo. Perché no? Conosciamoci meglio" dice Dan.

"Ci vorranno due o tre giorni fino a Skogen" dice Logan, "così come siamo messi. Sarà dura, non abbiamo nemmeno granchè da mangiare e con questo freddo si soffre molto. L'acqua invece domani dovremmo trovarne. Dobbiamo cercare qualcosa nello Skogg".

"Bisogna trovare un buon posto per accamparci" dice Bohemond osservando il cielo che poco a poco si scurisce.

"Mag, conosci qualche posto qua intorno?" chiede Kailah.

"Mag dice raggiungibili sera no. Domani sera sì, gran posto e dormiamo tutti bene"

Purtroppo non si trovano posti al riparo dai Kreepar, dappertutto ci sono i segni del passaggio di quelle orribili creature.

"Conviene fermarci qui e fare molti fuochi" dice Logan. "Attrezziamoci il più possibile, ma sappiate che stanotte non chiuderemo occhio..."

"Sto Skogg demmerda" commenta Bohemond amaramente.

Appena calano le tenebre si iniziano a sentire versi tristi e inquietanti, un cicaliccio assordante.

Ogni tanto Annie scruta l'orizzonte. "Ci sta qualcosa appena fuori alla luce del fuoco"

"Dobbiamo restare qui" dice Bohemond.

La notte passa tranquilla, ma nessuno riesce a riposare.

La Bocca del Troll

Sorge il sole del 28 ottobre.

Il gruppo, stanco e affamato, si mette in viaggio verso il posto suggerito da Mag: una vecchia cava che tante volte ha offerto riparo ai minatori.

"Speriamo che non si sia riempita di merda pure quella" dice Logan.

"Secondo me no, perchè è in altura" dice Mag.
Il giro è lungo e faticoso, non troppo distante da Pavnor.
A un certo punto Engelhaft scorge, con la coda dell'occhio, un animale che potrebbe essere un daino, un capriolo, a una trentina di metri di distanza. Carica la balestra e mira, lo colpisce alla testa.
"Ottimo. Se abbiamo un rifugio decente e ci possiamo cucinare questa bestia, siamo a posto per un po'" dice Logan.
"Questa è Illmatar che ci arride" dice Bohemond.
A un certo punto Annie si ferma osservando un boschetto sulla sinistra.
"Ci dovrebbero stare almeno 2 o 3 Risvegliati in quel boschetto" dice Annie.
"Lasciamoceli dietro" dice Logan.
Dopo un po' Annie si ferma di nuovo. "Mi sembra che siao sempre loro, come se ci stessero seguendo. Si tengono a un centinaio di metri di distanza..."
Logan si ferma. "Vediamo se chiudono le distanze o rimangono lontani"
Rimangono lontani. "Sono Hunter, probabilmente" dice Bohemond.
"E' probabile che aspettino la notte" dice Engelhaft.
A un certo punto Mag indica il posto. Logan vorrebbe controllare prima, e viene issata Annie per vedere se c'è qualcosa dentro di brutto. "Mi sembra a posto. Un po' sporca... ci hanno bivaccato... bisognerebbe dargli una ripulita"
E' un rifugio piuttosto stretto e sporco, tutti si mettono a ripulire. C'è anche un ruscello vicino per riempire le borracce e attingere acqua per pulire la grotta, che è davvero sporca e maleodorante.
"La chiamavamo la bocca del Troll" dice Mag.
La grotta è in alto, a un paio di metri da terra, ed è lunga e stretta. Tutti riescono ad entrare ma stanno molto sacrificati nei movimenti. "Speriamo non ci tocchi di combattere qui, è davvero scomodo" commenta Logan.
Viene cucinato il capriolo, i resti buttati ai piedi del rifugio. Logan e Mag cucinano.
Kailah trova delle lettere tracciate in un punto, tracciate forse con del letame, una scritta tipo PACE e un'ultima lettera forse I o Y.
"Engelhaft, c'è qui una scritta di pupù... vieni a vederla?"
Lui ci legge Pacey.
"Mag, conosci un certo Pacey da queste parti?" chiede Bohemond.
Mag gratta un pezzettino e lo lecca. Poi fa una brutta faccia. "Mi sa che è cacca davvero" commenta.
Viene cotto il capriolo, e Annie a un certo punto dice "Non sono più cento metri ma meno. Sono veloci, li perdo. So che ci sono ma non vedo bene dove"

L'attacco degli Hunter

Fulminei, un paio di Hunter saltano tra i rami degli alberi per saltare nella grotta. Un altro, da terra, prova a issarsi sulle sue lunghe braccia.
In prima fila nella grotta ci sono Logan, Sven e Bohemond, gli altri subito dietro. Kailah anima le fiamme per infastidire uno degli Hunter che salta proprio in prossimità del fuoco, e subito Logan ne approfitta per colpirlo e tirarlo di sotto. Un altro Hunter salta su Sven, che riesce a sbatterlo al suolo con un colpo al volo. Il terzo attacca Bohemond, colpendolo al torace con una potenza spropositata: i suoi lunghi artigli penetrano l'armatura e si conficcano nel petto del Paladino, che cade a terra.
L'orribile creatura approfitta del momento per mordere Bohemond, anche se i suoi denti non riescono a bucare l'armatura. Viene subito distratto da Engelhaft, che gli tira una botta in testa. Logan interviene di fianco e, dopo un po' di parapiglia, Sven gli stacca il braccio con un fendente. Anche quest'ultimo Hunter cade di sotto e si allontana.
Bohemond si rialza, ferito: subito i compagni si prendono cura di lui.
"Ringraziamo Kayah, Illmatar, Dytros, Pyros e Reyks..." dice Engelhaft.
"Reyks ringraziamolo domani" dice Bohemond, fissando la ferita aperta sul petto.

Dubbi e spiegazioni

"Ma com'è che vi attaccano?" chiede Dan, stupito.
"Perchè gli stiamo sul culo" risponde Bohemond.
"E' da molto che lei sta così?" chiede Dan.
"Il prigioniero sei tu, le domande le faccio io" dice Colin.
"Vieni a vedere, che non voglio diventare anche io un innalzato" dice Bohemond.
"Al massimo un gobbo", commenta Dan.
Medicato Bohemond, Colin si rivolge a Dan.
"I vostri infetti o innalzati vi proteggono?"
"Non sono mica infetti. Innalzati."
"Vi proteggono? Come fanno?"
"I dettagli non li conosco ma sviluppano l'abilità di nascondere la loro presenza e quella di chi gli sta intorno ai Risvegliati. Pensavo che la vostra amica ci fosse arrivata.
"Senti, ma tu sei il fratello di Angus? Avete lo stesso cognome"
"Sì, è mio fratello".
"E' sfuggito al controllo da quel che ho capito delle carte che avete lasciato" dice Colin.

"Avete le carte, quindi sapete... più o meno com'è andata. Aveva molta fame, a quanto pare, e le razioni che gli venivano prescritte non erano sufficienti. Ha pensato bene di farsi uno spuntino, ma fortunatamente siamo riusciti a recuperare parte del maltolto. Non era la prima volta che succedeva"

"E come mai avevano scelto lui e non te?"

"Non fa per me" dice Dan. "Di solito accetta a farsi innalzare chi ha un forte bisogno di risolvere alcuni problemi, come infermi, disabili... però ci sono anche soldati che aspirano a diventare più importanti"

"Tuo fratello stava male?"

"No, mio fratello voleva diventare forte. Era meno forte di me e voleva diventare più forte, in poco tempo. E c'è riuscito, indubbiamente..."

"Non andavate molto d'accordo?" chiede Kailah

"Non aveva la mentalità giusta per fare il soldato, sarebbe morto comunque. Comunque una volta che hai iniziato, in qualche modo deve finire"

"E Finn?" chiede Colin.

"Fai un sacco di domande, immagino che mi stia comprando il parcheggio a Skogen"

"Fa parte del tuo pacchetto 'voglio risultare simpatico a questi rompicoglioni e farmi parcheggiare a Skogen, sì'" dice Bhoemond.

Dan annuisce e inizia a parlare.

"Il modo migliore è mandarli in coppia con un soldato diverso, esperto, e imparare. Perché il ruolo di questi combattenti si vede al meglio quando combattono con soldati tradizionali. Sono come un jolly da giocare al momento migliore" dice Dan. "Ma a volte non hai la pazienza di entrare in gioco al momento opportuno. "

"Voi con l'uniforme nera potete essere innalzati o no?" chiede Colin.

"Solo i matti e gli stregoni non si possono innalzare. Innalzare uno stregone può generare una catastrofe, è come... usare l'olio di una lanterna per controllare una fiamma"

"C'è differenza tra uomini e donne?" chiede Kailah.

"Le donne hanno più controllo, durano di più, in un mondo perfetto gli innalzati dovrebbero essere tutte donne. Ma i volontari sono quasi tutti uomini. Sono più forti... e più incontrollabili" dice Dan.

"Ma al di là che ci si rischia di far prendere la mano, questa trasformazione non è indolore per chi la subisce..." dice Bohemond. "Quello che ci stiamo chiedendo tutti noi è..."

"Quanto durerà la ragazza che vi state portando dietro?" chiede Dan. "La maggior parte che io sappia vive ancora, quindi direi anni. Ma anche lì è una questione di testa"

Bohemond parla dei morsi che ha preso, anche dai ragni.

"Avevo una ragazza, a cui piaceva essere morsa... ma non dai ragni e non dai risvegliati" commenta Dan.

"Non abbiamo altre ambizioni, vogliamo che Annie resta lucida"

"Se sei morso, non c'è niente da fare, pure gli innalzati non sono immuni all'infezione" dice Dan.

"Ma come avviene l'innalzamento, più o meno?" chiede Kailah.

"Ci sono almeno tre modi. Lei... diciamo che in parte è un mistero, io me la ricordo quando era prigioniera. Lei non si ricorda di me, ma io me la ricordo e ho sentito di come pare che sia stata innalzata. Vi posso dire che non siamo stati noi. E' stata un'altra fazione che combatte in queste terre, che ha obiettivi autonomi e con la quale cerchiamo di non pestarci i piedi a vicenda, per il momento, ma è una tregua che non reggerà. Poi ci sono quelli che in qualche modo abbiamo imparato a fare noi, e poi c'è tutta un'altra scuola dalle parti del Duca"

"A Feith?" chiede Bohemond.

"Da quelle parti. Un altro gruppo..." dice Dan.

"Ma come mai Annie è stata rilasciata, a un certo punto?" chiede Kailah.

"Una bella domanda" dice Dan. "Quella ragazza non è stata innalzata da noi, lei è un prescelto da un'entità che ha deciso di farla diventare così. Non appartiene a Ghaan e ci è stato chiesto di non ucciderla e di non tenerla prigioniera. Quindi è stata riconsegnata all'esercito dove stava"

"Quindi era parte dell'accordo con quell'altra fazione per la vostra tregua" dice Kailah

"Noi cerchiamo di non pestarle i piedi, a quella donna" dice Dan. "Ci sono 4 grossi problemi, da queste parti. Uno dovrebbe essere crepato qualche tempo fa dalle parti di Holov, una specie di gigante"

"Una è la mantide?" chiede Kailah

Dan annuisce.

"E avete un piano per cercare di tirarla giù?" chiede Kailah.

"Abbiamo un piano per vincere la guerra e presentarci forti al tavolo di trattative. Ci sono forze che resteranno con cui dovremo venire a patti"

"E gli altri due?"

"E' un segreto militare" dice Dan. "Vi racconto una storia, se avete voglia. Però poi mi sono pagato il soggiorno a Skogen. C'è un limite alle cose che posso raccontare senza macchiare la mia divisa di tradimento".

E così Dan inizia a raccontare una lunga storia che riguarda le attività compiute da **Ghaan** nel corso degli ultimi 10 anni, rispondendo anche a numerose domande poste dal gruppo: il suo racconto consente di chiarire alcuni importanti aspetti sulle attività di Aghvan a Ilstanora, il Sangue degli Antecessori, sulla Signoria di Ghaan, sul rapporto tra Aghvan e il Signore di Ghaan, su Joad Kempf, sul perché Ghaan abbia lasciato andare Annie Volvert e sulla misteriosa entità nota

come Vaalafor.

■ Il Racconto di Dan Bucky

"Quindi i mostroni sono maghi che si sono fatti di quel sangue di antecessori. Il ciccione, quell'altra strana..." dice Kailah. "C'è una categoria di esseri leggendari, sono esseri per lo più immateriali che in qualche modo vivono nei sogni e nei pensieri delle persone. Incorporei, Filosofer... teorizzati a livello metafisico. Come se fossero dei pensieri maligni che vivono nella mente delle persone. Non si sa se è vero o follia... e non è neanche mai chiaro se abbiano mai avuto consistenza fisica. Ma sembra che siano riusciti a partecipare alla Prima delle Eitati, sotto forma di invidia, raptus, pensieri negativi... c'è una leggenda sul frammento di tenebra che rimase nel cuore umano. Credo che siano collegati a questa leggenda..."

Quindi... tu mi dici se i mostri sono quelli, io ti dico che i mostri sono ancora di più, sono dei corpi sventurati che hanno fatto quella fine, diventati ricettacolo per simili follie..."

"Ma Giersberg è un mago?" chiede Kailah

"Uno studioso, sicuramente un mago"

"Tu pure la sai lunga" dice Bohemond.

"Vedi la mia veste? Chi veste rosso è un soldato normale, chi veste nero studia il sangue. Io potrei insegnare molte cose alla vostra amica... Voglio una moneta d'oro per rimettermi in piedi dopo che mi lascerete a Skogen" dice, quando gli si chiede di parlare con Annie.

"Come faccio a proteggere gli altri dai Risvegliati?" chiede Annie.

"Non è così semplice, serve un partner che possa guidarti. Serve un certo tempo, almeno una settimana per iniziare bene. Poi col tempo potrai proteggere sempre più persone"

"Come faccio ad accorgermi che sto perdendo il controllo?" domanda Annie.

"Ci sono vari modi" e le spiega un po' di cose di respirazione, battito del cuore. imparare a combattere senza essere emotivi e senza affaticarsi troppo.

"Ma io ho perso la calma molte volte, eppure non sono impazzita"

"Tu sei molto giovane, sei donna, non sei maga, hai qualità notevoli per cui puoi gestire questa cosa meglio di altri. E sei stata innalzata da un potere probabilmente superiore al nostro. Però a forza di perdere la calma prima o poi anche tu perderai questo vantaggio e man mano che crescerai sarà sempre più difficile. I giovani sono molto più indicati a gestire questi scompensi, anche se spesso sono anche irragionevoli"

Annie fa altre domande fisiche e lui annuisce. "Anzi tu hai pure pochi problemi, il tuo corpo reagisce bene"

"Sono ancora viva o sono un mezzo risvegliato o krepapar?"

"I Krepapar non c'entrano nulla, mentre i risvegliati, forse derivano da un demone diverso, di livello basso magari, ma molto riproduttivo" dice Dan.

"Quindi ho un parassita dentro di me?" chiede Annie.

"Sì. E lo devi tenere a bada perchè mira a prendere il controllo completo.

"Hanno mai innalzato un devoto delle tenebre?" chiede Engelhaft.

"Tu vieni da sud sicuramente, te li immagini un po' mistici questi sacerdoti delle tenebre... gran parte di quelli che sono chiamati sacerdoti delle tenebre hanno ripreso le tradizioni del luogo. Antiche tribù che facevano sacrifici umani a dei molto potenti... Per alcuni di loro farsi innalzare è il compimento di ciò in cui credono, o una scorciatoia per avere risultati..."

"Posso contagiare qualcuno con il mio sangue, con la saliva?" chiede Annie.

"Io non credo ma non ti consiglierei di andare a letto con nessuno" dice Dan a Annie.

Annie annuisce.

"Anche perchè credo che faccia parte delle cose che fanno perdere la calma" aggiunge Dan.

"La sostanza che abbiamo rivenduto al tuo capo... immagino sia strumentale per il processo di innalzamento, o solo per il mantenimento? Posto che piace..." chiede Bohemond.

"Ditemi una cosa per curiosità. Ma lei l'ha mangiata o no?"

"Non l'ha mangiata" dice Colin.

"E' sorprendente perchè la materia serve a facilitare la tranquillità. E' un liquido di contrasto all'esplosione. Solo che ha delle piccole controindicazioni che stiamo risolvendo, come la dipendenza alla sostanza. Motivo per cui va data in misure blande, e è apprezzata, anche troppo. Poi aiuta il controllo dei poteri. Quindi un innalzato che assume Garmonbozia può fare molte più cose. E' incredibile che lei sia così e non l'abbia mangiata. Vuol dire che è molto molto dotata"

"E la producite voi?"

"Ne produciamo poca e ne compriamo tanta"

"Vi stupirebbe sapere chi ce l'ha" dice Dan. "Cercate di capire chi ce la vende"

"E che interesse ci sarebbe?"

"Io vedo nella materia un'assicurazione sulla vita di molte persone che vorrei non facessero la fine di Mickey o di altri." dice Dan. "Lei prima o poi ne avrà bisogno" aggiunge. "Quando la vedrete peggiorare, soffrire... avrà delle crisi... allora le servirà la Garmonbozia".

"Questa nostra incursione ha trovato un contatto. Ci lasceremo in condizioni di mutua soddisfazione... e chissà" dice Bohemond.

"Non sottovalutate questa guerra. La vogliono combattere pochissime persone, che siedono sugli scranni sbagliati. Ma poi questa guerra finirà, con la gioia e la soddisfazione della maggior parte delle persone che la combattono. Inizierà un periodo di commerci e alleanze...e io mi auguro che voi sarete lì per coglierne i frutti, perchè ci sarà bisogno, a guerra finita - e finirà presto - di persone come voi. La guerra finirà, ma i risvegliati no, i kreetar nemmeno, e gli innalzati men che mai" dice Dan.

"Ora, siccome mi interessa che non scegliate alleanze sbagliate, se volete vendere queste info al miglior offerente, tipo i nostri nemmici, sappiate che qualcuno l'ha già fatto prima di voi."

"Quindi non ci pagano, dici" dice Kailah

"Potreste perdere occasioni migliori. Io vi consiglio di tenere queste informazioni per voi e puntare sul cavallo giusto. Poi ovviamente fate quello che volete. Mi sembrate intelligenti, quindi non farete la scelta più ovvia. I sacerdoti delle tenebre sono ovunque, non sono solo a Ghaan"

"Dopo la guerra qual è il programma?" chiede Kailah. "ripulire queste terre dai mostri, e poi?"

"Dopo la guerra bisognerà girare molto" dice Ddan

Colin poi ci pensa e dice ai compagni che forse era Garmonbozia quella che era stata contrabbandata per Gideon.

Ma è il momento di riposare.

Bohemond ha perso molto sangue. I medici sono molto preoccupati, dovrebbe recuperare un po', altrimenti rischia di ammalarsi o morire.

Anche il povero Mag è molto macilento ed ha bisogno di stare al caldo e rifocillarsi. Ma soprattutto ha problemi urinari, e anche le sue feci sono sanguinolente. Puzza anche molto. I medici iniziano a pensare che Mag è malato, forse è anche contagioso.

La notte il gruppo sta stretto nella grotta.

Colin ed Engelhaft si prodigano per reidrattare Mag e per tenere Bohemond lontano dal possibile contagio.

Il faticoso viaggio verso Skogen continua

La notte passa tranquilla e sorge il sole del 27 settembre.

Il cielo è plumbeo ma ancora non piove.

"Se ci piove in testa è finita" commenta Logan.

"Sempre allegria..." dice Sven.

Si pone il problema di come trasportare i feriti. Dan non è in condizione di camminare, ma anche Mag va portato: le sue condizioni si sono aggravate, l'infezione sembra sempre più grave. Bohemond zoppica molto ma riesce a muoversi da solo, sia pure lentamente.

"Io posso portare il cagone" dice Colin. "Meglio se sta sulla barella", dice Engelhaft, "gli scossoni potrebbero peggiorare la situazione".

"Barella col buco" commenta Bohemond.

Il gruppo va lentissimo.

La temperatura si abbassa, c'è vento.

"Il freddo vero arriverà a novembre, con Samain, il giorno dei morti", dice Logan.

Il pomeriggio si prosegue. Colin si rende conto che le condizioni di Mag stanno deteriorandosi.

Engelhaft ritiene che sia fondamentale che Mag possa dormire sotto un tetto durante la notte. "L'unico posto che suggeriva Mag, una specie di catapecchia forse con un tetto, sta parecchio lontana, ci obbliga a una bella deviazione" dice Logan.

"Sì ma se stanotte Mag dorme all'addiaccio... molto probabilmente muore".

"Va anche fatta una considerazione di tipo meteorologico. Se cambia il tempo e inizia a piovere non ci muoviamo più" dice Bohemond.

"C'è un complesso di cave che conosco, sul fianco di Pavnor, che ci farebbe perdere meno tempo" dice Logan.

"Possiamo provare ad andare lì, la deviazione è minore e lì vicino scorre un fiume che forse è ancora con acqua. Noi abbiamo bisogno dell'acqua"

"Allora non è andare al buio" dice Engelhaft.

"Non posso saperlo, è una speranza" dice Logan.

Notte in collina

Finalmente il gruppo si lascia alle spalle lo Skogg. Il territorio diventa brullo e fangoso, cornice della Terra di Nessuno.

Verso sera si vede la montagna dove si trovano le cave.

"Se tutto va bene è la penultima notte che facciamo all'addiaccio" dice Logan.

Sembra che non ci sia nessuno. Il sentiero sale verso la cava.

Si raggiunge un ruscello con sopra delle travi per creare un ponticello. Oltre il ponticello c'è una catapecchia col tetto a spiovente.

"Mag e altri due si devono fermare qua, noi altri proseguiamo. Qui c'è l'acqua, si può accudire in modo semplice e separiamo l'inferno da chi non lo è" dice Logan.

"Rimango io" dice Annie. "E il medico" dice Bohemond indicando Colin.

Quindi restano indietro Mag, Annie e Colin, che affida la Garmonbozia a Engelhaft.
Un corno lasciato a Colin. "Se serve che veniamo tu suonalo e noi veniamo".
Annie si mette di vedetta. Colin cura e lava Mag.
"Ragazzi, Mag vi ringrazia molto ma Mag questi ritmi non ce la fa, magari Mag potrebbe restare qui con un po' di cibo, finchè non si sente meglio"
"Noi resteremo un po' qui, vedi un po' come vanno le cose, stai tranquillo..." lo rassicura Colin.
Gli altri arrivano alle cave, sono un po' pericolanti. Vengono messi un po' di pali per rinforzarle, giacigli e riposo.
L'indomani, 27 settembre, Logan e gli altri vengono a prendere Colin, Mag e Annie.
Bisogna ripartire verso Skogen.
"Questa giornata sarà lunga e faticosa" dice Logan. "Spero che vi siate riposati"
Colin però scuote il capo. "Skogen è ancora lontana e poi dovremmo ritornare di qua. Per arrivare fin lì e raccontare a Zodd un paio di cose... io dovrei preparare la pozione per Annie, però magari Mag potrebbe restare qui. Secondo me potrebbe aver senso lasciare qualcuno qua con i feriti"
"Ma qui pullula" dice Logan. "Guardare le tracce... qui possono venire Hunter, Kreepar..."
"No, tocca stringere i denti e andare avanti" dice Bohemond.
"Quasi quasi proporrei che siano pochi ad andare e tanti a restare" dice Colin.
"Ma perchè?" chiede Kailah.
"I feriti se camminano rischiano di peggiorare. E stiamo andando a Skogen solo per riferire a Zodd la storia... e poi..." dice Colin.
"Io ci credo, posso viaggiare" dice Bohemond.
"No ma poi dobbiamo riposare, dormire in un letto, mangiare una cosa calda, riprenderci senza l'ansia continua di mostri..." dice Kailah. "E se poi piove questa catapecchia viene giù..."
"Anche tatticamente è un suicidio dividerci" dice Bohemond
"Va bene" si rassegna Colin, "partiamo".
"Dove si dorme la prossima volta?" chiede Engelhaft.
"Dipende da quanta distanza riusciamo a coprire oggi. Non penso che arriviamo a Skogen, ma arriveremo a mezza giornata da lì. Ci aspetta un terreno parecchio fangoso e una bella salita verso Skogen".
A un tratto Logan mostra dei resti di colonne, su alcune rocce naturali. da lì parte qualcosa di costruito dall'uomo.
"Quella era la **diga di Ayks**" dice Logan, "che è stata fatta crollare esattamente due anni fa. Zodd mi ha detto che questo posto brulica di Kreepar, però non ne vedo neanche uno. Proprio qui sotto ci sono non si sa quanti morti, gente sprofondata nel fango, come nelle sabbie mobili" dice Logan.
La sensazione è spiacevole, avanzando così nel fango. Tutti sono demoralizzati, in particolare Engelhaft.
Colin è affascinato dalla vegetazione inconsueta.

La mandria

Improvvisamente si sente un suono strano, a metà tra il ruggito di un leone e lo stridulo verso di un rapace. Tutti guardano in alto ma il cielo è nuvolosissimo.
"Se zio Giovanni plana per attaccarci tocca buttarci a terra nel fango" dice Logan.
Il fango è terribile, gli stivali sono zuppi, la barella è faticosissima da trasportare. Mag sta sempre peggio, assalito da una inarrestabile dissenteria sanguinolenta.
Colin ha una sensazione di inquietudine, gli manca l'aria... e quasi subito Annie dice "ma che caz...." guardando la terra lateralmente.
Sta arrivando qualcosa che si staglia in larghezza, come se fosse un'onda. Qualcosa di grosso, basso e largo che si muove abbastanza velocemente verso il gruppo.
E' un gruppo di persone, a molte decine di metri, forse 500/600 metri.
Annie dice "sembra come karC... ma sono più scoordinati e più veloci".
"Una colonna di Runner..." dice Bohemond.
"Saranno 30, forse 40" dice Annie.
Dan guarda Annie. "Quella noi la chiamiamo mandria di Risvegliati, un fenomeno frequente andando verso Est. Se ci prende siamo tutti morti".
"Suggerimenti? Dicci come funziona, alla svelta" dice Logan.
"Scappare, tutto ciò che incontrano ed è vivo... muore" dice Dan.
Logan indica una direzione, verso le montagne. Dan è d'accordo. Tutti iniziano a muoversi in quella direzione. Logan si carica Dan, che col fango non si muove quasi. Sven lo aiuta.
Colin e Gannor portano Mag barellato, ma se la cavano male, molto a fatica. La barella è un continuo impaccio, rallenta moltissimo l'avanzata, sul terreno sconnesso. Logan dice che ciascuno vada più in fretta che può. La barella rischia ad ogni passo di rovesciarsi.
Annie: "dimmi cosa posso fare per fermarli"
Dan: "non puoi. Perchè pensi che facessimo pratica a gestire i risvegliati di kark"
Annie: "ma se mi metto a braccia aperte?"
Dan: "ti passano accanto e non ti guardano, capace pure che ti travolgono"
"Lasciamo la barella a terra, Mag a terra con Annie dietro, Annie protegge Mag e quando la mandria è passata..."

"Non so come fare a proteggere Mag" dice Annie
"Non ce la faccio ad allenarti così..." dice Dan. "Non penso che ci sia possibilità di improvvisarla..."
"E se provassimo a richiamare Zio Giovanni?" chiede Colin.
"Tu non vuoi suonare quel corno" dice Dan.
"Mi sa che dobbiamo decidere quello che non ci va di decidere" dice Sven.
Logan si carica Mag, abbandonando la barella.
"Forse Annie con un corno potrebbe attirarli da un'altra parte" dice Kailah.
"Rischia che il corno li ecciti e basta, senza attirarli perchè non percepiscono Annie" dice Dan.
"Proviamo a portare la barella in 4" dice Colin. Colin, Annie, Gannor e Kailah portano la barella. Si migliora leggermente la velocità, ma non abbastanza.
"Voi sapete che quel vecchio è morto comunque, e sta cagando sangue da tre giorni, vero?" dice Dan.
Dopo un po' di discussione con Colin, che proponeva di abbandonare il prigioniero, Dan dice "lasciatemi indietro con Annie, se volete salvare il vecchio. E sapete che è inutile, che muore sicuro".
"Anche se arriva morto a Skogen, almeno gli porteremo i fiori sulla tomba" dice Bohemond.
"Pensavo che avremmo collaborato meglio di così" dice Dan.
"Dai, cazzo" dice Bohemond.
"Devo avere carta bianca e mi servirà un'arma" dice Dan.
Colin non vuole lasciarlo dietro con Annie.
"Altrimenti ci mangiano tutti" dice Bohemond.
Interpellato, Engelhaft commenta: "non c'è nulla da dire! Il prigioniero nemico deve dimostrare di sapersela cavare"
"Mi chiedete l'impossibile in pochi secondi... penso a una terapia d'urto" dice Dan.
"Io ho paura di quello che può fare ad Annie" dice Colin.
"Lui avrà un pugnale e Annie ha una spada, lei sa difendersi" dice Sven.
Dan chiede da bere qualcosa di alcolico. "Se mi lasciate, lasciatemi anche dell'alcol".
"Posto che non possiamo crepare tutti, o scarichiamo Mag, o scarichiamo lui, o scarichiamo Dan con Annie. Scegliamo quella che ci piace di più" dice Sven.
"Vecchio sulle spalle, Dan sulle spalle, e nessuno resta indietro ai Risvegliati" dice Kailah.
"Intanto abbandoniamo la barella" annuisce Sven, "poi vediamo che succede, semmai abbandoniamo un uomo, poi due..."
Kailah si carica Mag, sebbene sporchissimo, e si incammina. Colin prende la barella per non abbandonarla.
"Poi il bagno al castello di seta me lo pagate con la cassa comune" ansima Kailah.
I Risvegliati stanno seguendo il gruppo, la distanza si stringe.
Dopo una ventina di minuti Kailah non ce la fa più. Logan sostituisce Kailah a portare Mag. Mag si lamenta e piange, soffre tantissimo.
Dopo una quarantina di minuti Sven e Logan ancora resistono.
Passa un po' di tempo e Sven è stremato. Annie si carica Mag.
Finalmente il terreno è meno paludoso, più solido. E' meno faticoso camminare. Bohemond avanza mentre gli si riaprono le ferite. Tuttavia resiste.
Kailah inizia a perdere terreno più degli altri.
A un tratto Annie casca, ma non sembra sfinita, è proprio scivolata. Colin l'aiuta a rialzarsi. Kailah, Annie, Colin e Mag restano indietro di una ventina di metri rispetto agli altri.
Kailah è sfinita, non ce la fa più. Il gruppo rallenta e aiuta quelli rimasti indietro.

La morte di Mag

Logan suggerisce di inerparsi su un clivio più ripido, forse abbastanza da mettere in difficoltà i Risvegliati. Tutti iniziano ad arrampicarsi. Dan, con un po' di aiuto, riesce a salire. Il problema assurdo è Mag, che è esanime, ha i pantaloni completamente pieni di sangue, respira a stento.
"Io non penso che potrà mai sopravvivere, aimè" dice Logan.
"E che facciamo, glie lo lasciamo come spuntino?" sospira Bohemond.
Vengono interpellati i medici. Colin vede minime probabilità di sopravvivenza. Engelhaft è ancora più pessimista.
Logan va da Colin. "Fatti dire i nomi dei parenti o amici che ha Mag a Trost".
"Mi dispiace lasciarlo così"
"E che cazzo possiamo fare"
"Stiamo salvando il soldato di Ghaan..." dice Colin.
"Ma Mag lo stiamo torturando, è questo il problema"
"Perchè devo chiederglieli io gli amici?" chiede Colin.
"Sei te il medico. Se vuoi che lo porto, io ce lo porto su, ma lo stiamo torturando" insiste Logan.
Colin si avvicina a Mag. "Come vedi non ce la puoi fare a tornare su... se vuoi dire una preghiera al Prete, se vuoi lasciarci qualcosa da lasciare ai tuoi amici a Trost..." dice Colin. Mag annuisce disperatamente sollevato dalla prospettiva di essere liberato da tanto dolore. Si toglie il sacchetto dal collo e dice un nome: "Maude e [Jon Trinket](#), chiedi questo alle porte di Trost".
Il prete fa una preghiera molto veloce. Poi Mag viene ucciso da Logan, per decapitazione.

Dan fa per parlare.

"Sta zitto Dan", suggerisce Kailah. Lui tace.

Il gruppo continua a salire.

I Risvegliati si muovono tipo una marea, arrestandosi bruscamente contro il gradone di roccia. Poi iniziano ad arrampicarsi in modo scomposto, l'uno sull'altro.

Il secondo gradone è più alto e iniziano a rallentare, non riescono a salire, molti assalgono Mag e di fatto restano lì, strappando Mag a pezzi in modo orrendo.

Infine si raggruppano nel primo gradone e poi, molto lentamente, si cominciano ad allontanare, indietro, un po' alla spicciolata.

E' pomeriggio.

Logan cerca un riparo per la notte per riposare.

Il gruppo si è rifugiato sul terzo livello di una scala di roccia naturale. I Risvegliati si sono allontanati, lasciando indietro poche spoglie distrutte di Mag.

Dopo una mezzoretta di riposo si cerca un punto per accamparsi e dell'acqua per lavarsi.

Logan, Kailah e Annie vanno a cercare dell'acqua. Si trova un piccolo laghetto, sufficiente a riempire le borracce e darsi una ripulita dal sangue e dai liquami del povero Mag.

Un po' di domande al prigioniero

Intanto Colin e Bohemond fanno qualche domanda al prigioniero.

"Senti Dan, a Karc abbiamo trovato anche dei risvegliati insacchettati, ma le fate voi quelle cose?" chiede Colin.

"Insacchettati, strano termine. Quella è roba che si muove un po' da sola, noi ogni tanto facciamo sì che arrivino dove devono arrivare, ci interessa studiare quel fenomeno di ricostruzione" dice Dan. "Quelle sono cose che entrano praticamente dappertutto, anche sottoterra"

"E da dove sono usciti quei lumaconi?"

"Quelli, quando sono stati portati i primi ritrovamenti della città sott'acqua, loro hanno seguito, come se fossero attirati."

"Erano sott'acqua?"

"Non lo so, probabile. Io non sono andato sotto a cercare la roba. E' probabile che fossero rimasti vivi in quella città. Cercano corpi morti e li ricostruiscono. Sono in grado di partire da pochissimi resti, anche da ossa" dice Dan. "Non sono loro che fanno il sacco, loro sono il sacco"

"E però al tempo stesso le creature che nascono da questo processo..."

"Restano cadaveri fino a che qualcosa non gli entra nel cervello e lo risveglia. Loro sono solo degli abilitatori" spiega Dan.

"Quindi poi deve passare un Risvegliato?" chiede Colin.

"Sì. Il risvegliato è interessato a morti col cervello ancora recuperabile" dice Dan.

"Il saccone trova resti antichi, li processa e li ricostruisce, poi il sacco si rompe... poi la creatura si sacrifica per rendere a disposizione del morbo un nuovo ospite..." dice Bohemond

"Sì, una cosa del genere" dice Dan.

"E vi siete mai chiesti come sia possibile che due forme così diverse tra loro abbiano uno scopo comune?" dice Bohemond.

"C'è un gruppo di persone che studia quei fenomeni, ma io non ne faccio parte" dice Dan.

"E come mai appendete quei coltelli con la pergamena?" chiede Colin.

"Alcuni di noi devono nascondere le attività compiute nei cimiteri, per non far propagare alcune energie che sarebbero identificate da altri ricercatori" dice Dan. "Io penso che i sacchi siano arrivati anche dopo che è stato piazzato quel coso, quell'inibitore che serve per compiere rituali, incantesimi, senza essere scoperti. Non so i dettagli perchè non l'ho fatto io" dice Dan. "Credo di aver capito che i lumaconi vengano dal mare, e sono comparsi quando è iniziata l'epidemia. Non so se siano venuti quando qualcuno è andato a disturbare la città, o se sarebbero arrivati comunque. Abbiamo maghi che fanno esperimenti, d'altra parte senza esperimenti non si riesce a imparare nulla. Io i primi lumaconi che ho visto non c'era ancora l'epidemia, era il 510, 511... c'erano già quando chi di dovere ha scatenato l'epidemia. La ricerca di agvan non ha niente a che fare col morbo dei risvegliati, il morbo è stato scatenato durante la guerra e i lumaconi stavano già sul territorio. Per noi ormai non si poteva più contenere, dovevamo cercare di gestire la situazione, visto che questa è la nostra terra"

"Un'ultima curiosità" dice Bohemond, "nel transitare vicino alla Sacra ci siamo resi conto che la sua triste nomea è ben meritata. Tu hai idea di che è successo?"

"Uno scontro militare che i paladini hanno perso. E' avvenuto con tutti i mezzi necessari per poter espugnare un castello inespugnabile" dice Dan.

"Ma perchè si devono espugnare Sacre di Paladini?" chiede Engelhaft.

"Se sorgono in un territorio dove non hanno autorizzazione... non hanno diritto a stare lì"

"E chi è così empio a negare l'autorizzazione ad una Sacra di Paladini? Qualcuno che tramesta con quelle cose lì!" dice Engelhaft. "No, non mi rispondere..."

Dan tentenna. "A volte ci sono delle alleanze complicate da gestire. Da fuori sembra semplice, ma coi nostri occhi è stata una battaglia per la sopravvivenza"

"E che cos'è il nebbione intorno alla sacra?" chiede Colin

"Non lo so. Fa parte dell'arsenale militare che non puoi sconfiggere. Non di Ghaan. Siamo stati invasi da una forza più grande di tutti noi, con cui bisogna venire a patti, definire dei confini, concedere terreno e altre cose, altrimenti questo territorio scomparirà" dice Dan.

Il gruppo si ricompone.

"Riposiamo nelle vicinanze" dice Logan.

Molto in lontananza si odono corni. Si organizzano i turni di guardia, e durante la notte si sentono un sacco di Kreepar, che restano in basso e si finiscono di divorare gli ultimi resti di Mag.

Notte tranquilla.

Sorge il sole del 28 settembre 517.

Colin vede Annie, che ha occhiaie e labbra screpolate. Lei dichiara di sentirsi bene, non sente nemmeno la stanchezza.

Il mattino la terra è stata "arata" dai Kreepar, non si vedono quasi più tracce di Mag e dei risvegliati.

Andando, Logan parla col gruppo riguardo il prigioniero. "Come ci regoliamo a Skogen? Lo lasciamo libero?"

Sono tutti d'accordo, visto che è stata data la parola.

"Se gli diamo la moneta che ci ha chiesto sicuramente ci resterà amico. Un domani a parti invertite potrebbe salvarci la vita avere un Dan che si ricorda che siamo stati di parola. A coprirsi troppo di sangue si finisce per morire affogati, in guerra."

Per il momento non ci sono incontri problematici con Kreepar e Risvegliati.

Nel pomeriggio si raggiunge la zona dove si pensava di dormire la notte precedente.

"Fermiamoci qui, dobbiamo riposare" dice Logan.

Kailah si esercita con Telecinesi, tutti stanno in una grotta riparata. Annie, inquieta, chiede il permesso di arrampicarsi sulla collina per scrutare in giro.

I soldati di Skogen

A un certo punto inizia a piovere, sempre più intensamente.

Colin si ricorda che Annie sta fuori, lei non torna giù. "Sto bene, credo che stiamo per avere visite"

"Ma lì ti bagni tutta" dice Colin. Annie scende, preoccupata.

"Sta arrivando uno strano" dice Annie. "Sento una cosa molto simile a quella che ho sentito quando è arrivato quel soldato che ha combattuto contro Bohemond. E' uno solo...."

Viene avvertito Logan. "Io questi li sento ma non riesco a capire da dove vengono" sospira Annie. "La pioggia mi confonde"

Logan va dal prigioniero. "Stiamo per avere visite, ne sai qualcosa?"

Dan dice di no.

"Mi aspetto che ci darai prova di essere ancora una volta un grande diplomatico, se servirà" dice Logan.

A un certo punto si sentono dei rumori. Gente in avvicinamento.

"Ucci ucci, sento odor di cristianucci" dice una voce, e entra un po' di gente nella caverna.

Logan, Sven e Gannor stanno avanti, gli altri dietro.

Il gruppo sconosciuto entra. Un tizio con armatura particolare, con innesti di scaglie di Kreepar. Annie fa capire che è lui il "problema".

"Ucci ucci, fermati là" dice Engelhaft.

"Mi vuoi far restare sotto la pioggia?"

"Dì come ti chiami, ti chiami ucci?"

"Non ti interessa come mi chiamo, in sta zona comando io, e sicuramente non comandi te" dice Ucci.

"Siete di Skogen?" chiede Bohemond.

"Puoi dirlo forte"

"Noi siamo in missione per conto di Zodd" dice Bohemond.

"Meglio, quindi ci offrirete la cena" dice. "Tutti dentro!" e gli altri entrano. Sono in tutto 5.

Si comportano in modo molto spaccone. Il gruppo li fa entrare. Si tolgono l'elmo. Il tizio con le scaglie toglie elmo e cappa.

Guarda Annie e sorride, Annie lo guarda in modo inespressivo.

Molto amichevole. "L'uccellino me l'aveva detto che c'era qui intorno gente che lavorava per Zodd..." si siede e mangia.

Parlottano tra loro.

Poi Ucci guarda Dan. "Quello sta con voi o è un vostro prigioniero?"

"Un gradito ospite" dice Bohemond.

Ucci chiede conferma, Dan annuisce. "Ancora per poco, sto per tornare a casa".

Siccome Ucci e i suoi stanno tornando a Skogen, dice che si tornerà insieme a Skogan.

"Hai un odore familiare" dice Ucci a Annie "Non puzzi come gli altri, tu sei merce pregiata"

Ucci è curioso riguardo Annie, che non parla.

Colin chiede a Dan se lo conosce. "Lo conosco di vista. E' Bert, uno dei soldati di Zodd" dice Dan.

Ucci / Bert fa finta di dormire, e anche di russare. In realtà resta sveglio tutta la notte e forse anche a mangiare recitava un po'.

Mattina del 29 settembre 517

Ucci chiede il nome a Annie, che scuote la testa.

Poi chiede a Kailah il nome, lei si presenta. Lui si presenta come Bert. "Piacere mio". Scambio di convenevoli.

Il gruppo si mette in viaggio.

Bohemond accenna al Castello di Seta, Bert annuisce, è un grande appassionato e parla anche di Giada, sia pure senza chiamarla per nome.

Non piove, fortunatamente. Il viaggio procede tranquillo.

Ritorno a Skogen

Il gruppo arriva davanti al ponte di Skogen, da dove i nordri sono andati via.

"Vado ad avvertire Zodd, voi aspettate qui" dice Bert. Torna poco dopo e fa accomodare tutti nel villaggio.

"Avanti, non siate timidi".

Il gruppo torna alla casa solita. Gli abitanti di Skogen si dimostrano sospettosi come sempre.

"Tra poco vi portiamo un po' d'acqua, puzzate da fare schifo" dice Bert.

Poco dopo Bert si presenta alla casupola portando da solo un pesantissimo barile pieno d'acqua. Lo trasporta con grande dimestichezza, come se non provasse fatica.

"Hai visto? 44 anni" dice Bert.

"Te li porti bene" commenta Bohemond. "Spero anche io che arriverò a portarmeli bene così"

"Ma te a quest'età non ci arrivi", dice Bert. "Se conntinua così tra 5 anni siamo tutti morti, tocca divertirsi finchè si può"

Una volta che se ne va dalla stanza, Bohemond scrolla le spalle.

"Questo cresce n'altro po' e finisce sulla mappa del problema" commenta Bohemond quando Bert è uscito dalla stanza.

Si scalda l'acqua, per potersi lavare tutti.

Resoconto da Zodd

Una volta ripuliti, tutto il gruppo, Dan compreso, si reca in locanda per parlare con Zodd.

La locanda è piuttosto affollata, da un paio di tavoli alcune persone riconoscono Dan e lo salutano, anche lui ricambia il saluto, zoppicando soddisfatto. Poco prima di uscire ha infatti ricevuto una corona d'oro ed è stato dichiarato dal gruppo un libero cittadino, se Zodd darà il suo consenso.

"Venite a parlare di là in privato" dice Zodd. E accompagna tutti in una stanzetta sul retro.

"Sono piacevolmente sorpreso, ogni volta che vi mando tornate. Siete gente di cui mi posso fidare. Funziona. Voi siete cose preziose." Poi chiede di Dan, incuriosito a vederlo con il gruppo. Lo conosce di vista, è già stato alla Locanda del Ponte.

"Questo nasce come garanzia al nostro ritorno qui a Skogen perchè i suoi commilitoni ci hanno pizzicato" dice Bohemond. "A sto giro ci ha fatto comodo farci accompagnare. Ma la sua utilità finisce qui"

"Qui i soldati di Ghaan sono trattati coi guanti di velluto, per quanto mi riguarda fa quello che vuole" dice Zodd. Poi lo congeda.

Appena esce. "Ma quello è un pezzo grosso, uno di quelli che sa un sacco di stronzate" dice Zodd.

"Abbiamo la risposta alla tua domanda. Il carretto è stato pignorato dall'esercito di Ghaan a fronte di debiti non pagati"

"Risposta esatta" dice Zodd.

"Ci è stato fatto capire che il fatto che sto carretto passasse, loro lo sapevano. Qualcuno parlava. Non ci hanno voluto dire i dettagli"

Zodd annuisce.

"Che stanno a fa' a Karc?"

Gli si racconta la storia, compreso il fatto dei soldati di Ghaan "ripassati" che possono accompagnare quelli non ripassati in mezzo ai risvegliati.

"Sarò sincero, quasi tutto già lo sapevo, ma volevo una conferma. Sono molto soddisfatto. Per quanto mi riguarda il vostro debito si è concluso, resta il problema di quella ragazza... quella... è un macello quella..." e fa vedere una cosa a Logan. "Guarda che gli ho trovato"

Mostra un pugnale piuttosto bello. "Sto pugnale di chi è? E' roba di Elsenor, roba rubata di Elsenor"

"Si da il caso che io conosca il proprietario di questo pugnale, un proprietario che lo rivuole" dice Zodd

"E allora ridaglielo" dice Kailah.

"Lei racconta che gli è stato donato. Ora il proprietario torna e vedremo"

Colin prende la parola, chiede di fargli delle domande e cita la regola dell'ospitalità.

"Non mi ammorbare con la regola dell'ospitalità, qui vale la regola dello zerbino" dice Zodd a Colin che chiedeva l'identità del proprietario del pugnale.

Si spiega a Zodd che un innalzato se si agita troppo (combattere, arrabbiarsi, andare a donne etc), sempre più dà di matto, fino a che a un certo punto sbrocca, può diventare violento e poi scoppia, letteralmente.

"Zodd, tu sai cos'è la Garmonbozia?" chiede Colin alla fine, al momento di salutare.

"Mai sentito" dice Zodd con aria furba. "Dammi tre possibilità. E' quella cosa che Ghaan compra a peso d'oro?"

"Sì"

"Non la chiamo così ma la conosco."

"Chi la produce?"

"Quella che ho rimediato io viene da lontano, Greyhaven." Zodd. "Il principale fornitore... forse Rastan, e non so chi altri,

potresti chiedere a Trost. A Trost ci sta un tipo, Smug, e quello è un rimedione, tratta sostanze rare... ma è una sostanza pericolosa da trasportare, e attira guai. Chi la cerca... la fiuta"

"Tu glie la dai a Bert?"

"In che senso"

"Al tuo ripassato. I Ghaanesi glie la danno..."

Zodd dice che ha perso un carico di quella roba, non distante.

Bohemond chiede un contatto per farsi ripitturare lo scudo di Ghaan. Zodd accompagnerà Bohemondo da questo tizio.

Cena abbondante, poi riposo. Kailah si esercita nella magia.

Giornata di riposo a Skogen

30 settembre 517

Giornata dedicata al riposo, provviste, equipaggiamento e altro.

Di buon mattino viene Martin l'alchimista. Colin e Engelhaft si riforniscono di medicine, antidoti, materiali per il bibitone di Annie.

Logan va a cercare materiali di equipaggiamento, vestiti, stivali nuovi, teli cerati, vivande, frecce e tutto l'occorrente per il viaggio.

Kailah vuole andare al Castello di Seta per fare un bagno e due chiacchiere con Giada.

Kailah raggiunge l'edificio e chiede di fare un bagno caldo. Rhea, assonnata, le dice di tornare a ora di pranzo. Prima chiede una moneta d'argento poi, quando Kailah si meraviglia per una simile cifra, chiarisce l'equivoco: quello sarebbe il prezzo per lavarsi "in compagnia", ma un semplice bagno caldo costa solo 4 monete di rame, per la lavata non assistita.

"Mi va benissimo di lavarmi da sola", chiarisce Kailah. "Di compagnia ne ho avuta fin troppa questi giorni".

Intanto Bohemond va a lavare i piatti da Zodd, e poi vanno insieme dall'armaiolo. Zodd lo accompagna e costringe l'armaiolo a decorare lo scudo. Questo ha la casa piena di cocce di Kreepar, con manichini vari.

"Me lo tieni sempre nero, sempre col disegno rosso, ma non queste asce, mi ci fai..." e fa un disegno dello scudo alato di Dytros. L'armaiolo è colpito, promette di fare del suo meglio.

A ora di pranzo Kailah, con un fagotto di panni puliti, va al Castello di Seta a lavarsi. Fuori vede Bert che chiacchiera con Elzebeth, si scambiano un saluto veloce e lei entra.

Le viene preparata una tinozza piena d'acqua, e si fa un bel bagno caldo.

Poco dopo Giada entra nella stanza, facendo cenno a Kailah di parlare sottovoce. Le due amiche così possono scambiare qualche parola di nascosto.

Parlano piano. Kailah nota che Giada ha preso qualche schiaffone.

"Il contatto ti ha contattato?"

"Ancora no"

"Qui sono tutte affascinate dalla figura della mantide, pare che è attesa per una festività che si chiama Samain, tra circa un mese. Dovrebbe passarla qui. Non so se è una certezza, o una speranza", dice Giada.

Kailah racconta brevemente a Giada gli esiti della missione di Zodd e le chiede se qualcuno le abbia fatto del male, se ci siano problemi. Ma Giada la tranquillizza.

Kailah torna dagli altri e riferisce quanto saputo da Giada.

Engelhaft va a pregare al tempio, e lo sente forte e motivante. Si sente come se stesse ripercorrendo le orme di qualcuno. sente che sono vicine mete molto importanti.

Poi lo raggiunge Bohemond, i due pregano insieme.

Kailah finisce di studiare Telecinesi.

Colin ha pozioni per 8 giorni per Annie. (Fino all'8 ottobre).

La richiesta di Bert

Sono le 6 di pomeriggio, quando qualcuno bussa alla porta della casupola.

E' Bert coi 4 suoi comparì. "Io ho bisogno di parlare con la vostra amica, a 4 occhi".

"Intanto sentiamo se la nostra amica è d'accordo... e poi..." dice Bohemond.

"No e basta, non se ne parla" dice Colin.

"Gli accordi presi con Zodd non prevedono conversazioni" dice Bohemond.

"Questa è una cosa che va oltre gli accordi" dice Bert.

"La nostra amica non è molto loquace" dice Bohemond. "Se ho capito bene, Annie confermalò, te la risparmierei volentieri questa chiacchierata"

Annie annuisce.

Bert insiste.

Bohemond dice che è solo Zodd a poter dare un ordine del genere.

"Senti a me. Tu te ne stai ad anna' da qua, esci dalla zona di protezione da Zodd, e poi puoi avere problemi se non mi dai retta. Ti faccio risparmiare un sacco di problemi, dovunque sia, fuori da qui. Se non vuoi avere problemi, una volta che esci da Skogen, devi imparare a farti dei nuovi amici, oltre a Zodd. Io non so' tanto antipatico, lo sforzo lo dovete fa'"

Colin insiste che non vuole, e che si prende volentieri un altro problema. Kailah sarebbe possibilista, per evitare problemi ulteriori, non le sembra così grave una semplice conversazione. Ma Bohemond le dice che forse Mirai è in grado di vedere e sentire attraverso Bert, e non vuole che si avvicini ad Annie.

Engelhaft dice che alla fine deve decidere Annie, a prescindere dalle minacce o altro.

Annie dice "tu mi hai mancato di rispetto, ti sei presentato in modo cafone con me e i miei amici, se vuoi che io parli con te dovrai mostrarci il rispetto che non ci hai mostrato fin ora, e avrai in futuro l'occasione"

"E' una tua scelta, lo rispetto" e se ne va.

Partenza verso Trost

E' il mattino del 1 ottobre 517.

"La brutta notizia è che Trost ha eretto, mi ha detto Zodd, una bella muraglia molto alta, che li protegge da grandi numeri di risvegliati. Sono lande abbastanza infide, erba alta... molto pericoloso avvicinarsi a Trost. E' una città abituata a essere circondata da risvegliati. A volte fanno segnali di fumo per far capire che aprono le porte, solo di tanto in tanto. Lì le regole variano spesso e sono regole del tutto isolate dal Granducato. Un tempo c'era un lasciapassare per entrare, adesso non è più così, non si sa. Bisogna chiedere informazioni dalle guardie delle porte e capire come regolarsi", spiega Logan mentre ci si prepara a partire.

Intanto Bohemond va a prendere il suo nuovo scudo, che è bellissimo, molto suggestivo.

Si passa davanti al castello di seta addormentato. C'è Bert coi suoi che fa un gesto di saluto un po' minaccioso.

Il gruppo si cala giù verso la terra di nessuno, con l'aiuto di un gruppo di plotone di Zodd, che condividerà la prima giornata di viaggio.

La prima notte è previsto di dormire nella grotta dove si era incontrato Bert.

Logan mette in guardia i compagni riguardo il problema delle colonne di risvegliati. Sono posti dove non si possono portare feriti. "Speriamo di riuscire a passare senza incrociarne nessuna, e che non ci chiudano fuori. C'è anche il rischio che saremo costretti a tornare indietro. Per non parlare dei problemi che avremmo se qualcuno si dovesse far male alle gambe, e perdere mobilità..."

"Io ancora sono molto debole, sicuri che non sia meglio aspettare un altro giorno o due a partire?" dice Bohemond, che ancora è ben lontano dal rimettersi dalle ferite.

"Purtroppo abbiamo tempi strettissimi, massimo tra un mese dobbiamo aver finito, altrimenti restiamo bloccati dall'inverno" dice Logan.

La prima giornata è tranquilla, con la compagnia di quelli di Skogen. Zona relativamente sotto controllo.

Alla grotta tutti dormono.

Uno dei soldati dice come entrare a Trost. "A Trost ci vive mia zia, conosco il posto. Voi... o conoscete qualcuno, o dovete seguire delle regole, che cambiano ogni 15 giorni circa. L'ultimo che entra decide queste regole, persino un visitatore, se si dimostra degno. Il codice è parecchio incasinato, come potete immaginare... è una strana città, è difficile che vi troverete bene. A Trost non funziona nulla. C'è molta povertà, tanti soldati, tanti mercenari... guardatevi le spalle. Attenti... quello scudo è molto figo e attirerà molta attenzione. Rispondi tenendo la testa bassa, valuta la possibilità di scambiare per non avere problemi... bisogna abbozzare, lì è proprio il posto dove devi abbozzare. Voi avete due donne... questo attirerà l'attenzione. Copritele, incappuciatele. Avete molte armi, attirerà l'attenzione, ma darà l'idea che non vi si può rompere troppo. Ma stateci poco, fate quel che dovete fare e poi andatevene. Non fatevi coinvolgere dalla milizia. Cercano in continuazione guardie, mercenari... non vi fate reclutare. "

2 ottobre 517

2 ottobre 517

Un controllo dell'equipaggiamento

"Non avete idea di quanto ho pagato questa roba, però credetemi, sono soldi spesi bene" dice Logan. Controlla bene l'equipaggiamento.

I soldati di Skogen se ne vanno la mattina. Il gruppo si mette in viaggio verso Trost. Cibo e acqua per altri 8 giorni. Alcune sono più proteiche, servono per chi dovesse essere più in crisi per il freddo.

Anche il bibitone per Annie è sufficiente per circa 8 giorni.

La discesa verso Trost

Il percorso verso Feith è in discesa. "Passeremo un grande territorio che va dall'Angelo di Pietra fino al delta del Traunne, attraverso la Landa di Clough. Adesso percorreremo il Vallico di Mulligan" spiega Logan, descrivendo il percorso verso Trost. "Spero che stasera pernotteremo nella Piana del Crepuscolo, domani lo passeremo verso la parte più critica, cioè un grosso pantano in una zona depressa... un pantano parzialmente salmastro, difficile da oltrepassare. Dopodiché c'è la nostra meta. Il tutto sarà complicato dalle orde di Risvegliati, che scorrazzano in queste zone... e krepapar di vario tipo"

"Qual è il piano?" dice Bohemond.

"Il piano è triste" dice Logan. "Stando a quel che dice Zodd, il modo migliore è far perdere le nostre tracce, ma bisogna prendere parecchia distanza. Magari nel frattempo si distraggono e seguono un altro percorso. Ma se ci sono feriti o simile il rischio è che te li porti fino a Mulligan, e torni indietro. E rischi di dovertelo rifare..."

"E se ti dice male ne incroci una e poi ne trovi un'altra..." commenta Bohemond.

"E' sì, il rischio è di rimanere schiacciati tra due orde" dice Logan. "Ma è una rotta poco raccomandabile, verso Trost. O ci si va in venti... perchè loro è come se si rincuorassero l'un l'altro. Stando in gruppo sono mediamente più forti, anche

singularmente. Noi non dobbiamo affrontarli perchè non li gestiamo".

Logan dice che spera molto nelle virtù di Annie, in modo da vederli prima che i Risvegliati vedano il gruppo.

"Nello sfagneto però c'è la nebbia, e lì sarà ancora peggio. E non è infrequente che l'orda stia sotto le mura, e se vai ovviamente non ti aprono. E fondamentalmente muori" dice Logan. "Bisogna stare molto attenti finchè non si entra, le mura sono insidiose. Mi ha detto che sono storte, non so che significa, non simile ad altre mura".

"Ovviamente... non c'è modo di usare delle esche per deviarle?" chiede Sven.

"Esche umane, non gli puoi dare una polpetta avvelenata. puoi fare che uno corre e se li porta dietro... di solito l'orda non si divide. Però poi il corridore... è da solo. Inoltre non è l'orda l'unico problema, ci sono dei Kreepar che si nascondono e piluccano dalle orde. Soprattutto ragni e una strana razza mista tra ragno e formica, spero che non li incontreremo"

Prima giornata di cammino

Appena lasciata la grotta, già la zona è prossima a quella della prima mandria incontrata. Logan suggerisce di tenere d'occhio le tracce e soprattutto l'orizzonte, in particolare sperando che Annie individui i Risvegliati con un buon anticipo. Annie sembra molto a suo agio, si orienta bene, guidata da uno strano istinto.

Lungo il viaggio Logan distribuisce a tutti frutta secca da sgranocchiare durante il viaggio. "E' il modo migliore per non perdere calore".

Non si incontrano mandrie, Annie non ne percepisce nemmeno a distanza.

Il terreno è duro. Kailah si concentra per orientarsi nella zona e imparare un minimo il percorso.

Colin studia flora, fauna e terreno. Per ora la vegetazione è monotona.

Parlando di Trost, Logan racconta che Zodd gli ha detto che le mura della città sono state costruite in un tempo stranamente breve, che è stata un'opera senza precedenti, non si sa come finanziata nè realizzata chissà da chi.

"Magari la mantide gli ha dato un aiutino" dice Kailah.

"Non tornano i tempi, è stata costruita prima" dice Bohemond. "Un'opera umana animata da enorme lungimiranza"

Al tramonto viene raggiunta una zona piuttosto suggestiva, un mare rossiccio di arbusti.

Prima notte alla Piana del Crepuscolo

Si trova una insenatura, una piccola grotta che protegge dal Nord e dal vento. E' necessario accendere un fuoco, ma non si vede più nulla.

"Speriamo che non arrivi una mandria... dobbiamo fidare in Annie" dice Logan.

Vengono messe sempre almeno due vedette, una è Annie per tutta la notte.

"Io la farei riposare un po', Logan" dice Colin.

"Noi, se lei riposa, rischiamo grosso."

"E fino a quando non la fai dormire?"

"Fino a quando arriviamo a Trost. Se si stanca la facciamo dormire di giorno." dice Logan. "Facciamo una pausa domani, e Annie si riposa, mentre vigiliamo noi".

Le prime ore della notte sono tranquille.

A un certo punto è il turno di Colin e Annie gli indica qualcosa nel buio. Lui non vede nulla.

"Ci dev'essere un fuoco, un accampamento come il nostro" dice Annie.

Colin sveglia Logan per comunicarglielo. Annie non riesce a dare altre informazioni.

"Meglio se ci facciamo i fatti nostri, è probabile che siano problemi" dice Logan. "Le possibilità che ci convenga incontrare qualcuno sono scarse"

Passa un po' di tempo, turno di Engelhaft, che sveglia Sven. "Annie dice che ci stanno i Risvegliati". Sven sveglia tutti a partire da Logan.

"Secondo me non stanno venendo nella nostra direzione" dice Annie. "Un grande numero sta seguendo quella direttrice", e indica col dito una direzione. "Sono tanti, una decina o più..."

"Aspettiamo che passino oltre" dice Sven.

Dopo un po' la colonna passa e tutti si mettono a dormire.

Questo succede altre due volte, il sonno di tutti è disturbato.

Secondo viaggio, verso lo Sfagneto

Sorge il sole del 3 ottobre.

"Cerchiamo di vedere le orme quando incontreremo i segni del loro passaggio" dice Kailah.

Colin è affascinato dalle bacche rosse dei cespuglietti, ce ne sono tante ma pare non siano commestibili.

Il terreno poco a poco si inizia ad ammorbidire.

Improvvisamente si vedono tantissime orme di Risvegliati, tracce in varie direzioni, scie di sangue, brandelli di tessuti.

Annie suggerisce di stare lontani dai cespugli, che nascondono Kreepar in agguato.

In mattinata Colin, attirato da un cespuglio, si distanzia di pochi metri dai compagni e viene assalito da un kreepar. Colin deflette l'attacco. Il Kreepar si frappone tra Colin e i compagni: è un grosso ragno.

Sven è in fondo alla fila e prova a tirare una spadata al ragnone, che lo schiva. Il ragno prova un altro salto su Colin ma subito saltella via.

"Tutto finito, andiamo via" dice Colin.

Nel corso della giornata ci sono un altro paio di attacchi di Kreepar piuttosto blandi. E' tardo pomeriggio quando si vede passaggio recente di più mandrie di Risvegliati. A distanza, in discesa, si scorgono degli alberi, le propagini dell'acquitrino. "Io cercherei di mettermi quasi al limite" dice Logan, "in modo che domani partiamo all'alba e ce lo facciamo tutto con la luce. Magari ci dice bene e entriamo a Trost domani sera..." Ma ecco che Annie si irrigidisce. "Ce ne dobbiamo andare, dobbiamo arretrare C'è qualcosa di grosso davanti a noi, un gruppo grosso che punta di qua"

Fuga al crepuscolo

Il gruppo si mette subito di buon passo a ripartire per tornare indietro. Si intuisce movimento all'orizzonte. Bisogna correre. A un certo punto però Bohemond si impantana in un cespuglio, non si fa male però resta incastrato e ci mette un sacco di tempo a rialzarsi. Gli altri si fermano per aiutarlo, purtroppo la mandria guadagna velocemente terreno. Bohemond si rialza e tutti ricominciano a correre, anche se cala la sera. A un certo punto Annie resta indietro, e poi torna. "Secondo me li abbiamo seminati, non li sento più".

Notte nel nulla

Il gruppo si accampa in una zona leggermente più pulita dagli arbusti. Bohemond è molto provato dalla corsa, ma avere il nuovo scudo con il simbolo di Dytros è come se gli desse energia. Durante la notte Annie sente che intorno ci sono molti ragni, che forse costituiscono una difesa dai Risvegliati. E' necessario accendere il fuoco per tenere a distanza i ragni, che sono comunque piuttosto cauti.

Giornata nello Sfagneto

4 ottobre, sveglia alle primissime luci dell'alba, per recuperare il tempo perso con la fuga della sera precedente. Ecco che, dopo un paio d'ore, si arriva allo Sfagneto. Il territorio è basso, c'è la nebbia che infastidisce molto i sensi di Annie. Gli alberi anche sono un problema, potrebbero attirare Hunter. C'è parecchia acqua, che pure è un problema. "Crocchi?" chiede Bohemond. "Quelli pure ci possono stare. E dobbiamo stare attenti a non inzupparci i piedi". Bisogna scendere un clivio piuttosto ripido. "Trost significa consolazione, è stata chiamata così proprio a causa di questo sfagneto" racconta Logan, e parla del tentativo di costruire una strada, la "Strada Verde", nella palude. Il progetto non è mai stato completato, ogni volta succedeva qualcosa di brutto a interrompere i lavori e in breve tempo la natura divora il percorso tracciato. Colin si ingolosisce vedendo un nuovo ecosistema: piante interessanti, alcune mai viste, tra cui una pianta carnivora, che forse ha mutato, ed è diventata molto più grossa. E' un ottimo posto per raccogliere erbe utili. Ci sono anche animali: i croc, parecchie tartarughe d'acqua. Il problema è la nebbia, la visibilità è minima. Anche Annie è infastidita dalla nebbia, cammina qualche metro avanti agli altri, anche se le viene detto di restare con il gruppo. "Io vorrei arrivare al Sentiero Verde" dice Logan. "Lì il terreno è un po' più asciutto". A un certo punto Annie sguaina la spada. "C'è..." e punta la spada. "Qualcosa in arrivo, credo sia uno".

La simbiosi tra un Risvegliato e un Kreepar

Quasi subito dalla nebbia spunta una cosa strana, un Risvegliato atipico, che si muove come un burattino, rigidamente. Sembra che abbia la schiena spaccata. E' una donna, nuda, con pelle bianchissima, saponificata, con delle crepe, capelli ingrigiti e bagnati, lunghi. Ha una sorta di protuberanza dietro, simile a pustolone gigantesche dietro. Kailah gli spara una freccia in testa, di striscio. La creatura si avvicina, poi dal torace scaturiscono due fruste nere, alle cui estremità ci sono tenaglette, che attaccano Sven, il quale schiva. La parte superiore del Risvegliato collassa all'indietro, e sopra c'è un bacarozzo ragnoso che sembra pilotarla. Kailah spara sulla zampa della creatura. La creatura prova ad attaccare Logan, che para, poi Logan gli spacca una zampa e lo sbatte per terra, Sven interviene con un'altra botta. Viene spappolato il parassita, mentre il Risvegliato non è particolarmente pericoloso e viene terminato velocemente. Colin osserva un po' i due mostri, incuriosito.

L'ecosistema dello sfagneto

Dopo un po' bisogna fermarsi, asciugarsi e mangiare. Ecco che si vede un altro animale, un kreepar bacarozzetto rosso tipo scudo, enorme. Ce ne sono parecchi, sembrano disinteressati al gruppo, ma fanno schifo, puzzano. A un certo punto, mentre si mangia, ecco uno sciacquettio nei pressi. C'è una cimice rossa e nera maculata che sta combattendo con un ragno gigante. La cimice sta vincendo, ha ribaltato il

ragno, che si irrigidisce. Poi la cimice si ferma e si gira verso il gruppo, che guarda da distanza, e apre le ali, frinisce... e Colin sente il richiamo e avverte un chiaro pericolo. "Allontaniamoci" suggerisce ai compagni. Ma nelle collinette intorno ne spuntano altri tre, in assetto minaccioso. Si arretra molto lentamente. Finalmente si sale su una collinetta e si mangia.

Grida di aiuto

Ed ecco che si sentono voci umane molto in lontananza, portate dal vento. Sono urla lontane. "Aiutooooo! Aiutooooo!" Sembrano più persone.

"Ragazzi, ce la dobbiamo rischiare, non possiamo lasciarli indietro" dice Bohemond.

"Ci sono Risvegliati lì, tanti" dice Annie. "Adesso li sento, e si stanno muovendo rapidamente"

"Il vantaggio nostro è che siamo controvento" dice Logan.

"Questo è un vantaggio se vogliamo andarcene" dice Bohemond.

"Potremmo provare ad attirarli in qualche modo..." dice Kailah.

"Magari da soli non sono in grado di gestire l'orda, insieme invece sì... o mandiamo Annie in avanscoperta..." dice Bohemond.

"Ci sono cimici giganti" dice Logan.

Il gruppo è incerto sul dafarsi.

Dopo un po' di incertezza si prova ad andare un po' vicini al luogo dello scontro, pur tenendosi controvento.

Passano un po' di minuti, le urla si affievoliscono. "Secondo me qualsiasi cosa è successa dietro quella nebbia è finita..." dice Annie. "Io sento raspate, se volete vado a vedere".

Annie va a dare un'occhiata.

Passano venti minuti di silenzio.

Annie torna, scossa, con spada sguainata. "Ci sono tre cadaveri, io ho visto due uomini e una donna, ci sono Risvegliati, li stanno divorando. La donna era una ragazzina. Io l'ho decapitata. Ce ne sono altri due che non si risveglieranno, come Mag. Credo che ci fossero anche altre vittime, alcuni cadaveri sono stati trascinati da altri... La ragazzina sembrava una viandante disarmata, invece gli altri sembravano soldati, ma senza segni di riconoscimento. Però ho visto due spade, sembravano di buona fattura".

Diventa necessario andarsene in fretta, e controvento.

Annie ha recuperato un portadocumenti che aveva un soldato:

Lettera di Keane

Annie ferma il gruppo poco dopo. "C'è un altro problema grosso. Ce n'è uno... uno come me"

"Dove?"

"Davanti a noi"

Il tizio mantiene un centinaio di metri di distanza e arretra, senza farsi vedere, mentre il gruppo avanza. Intanto Kailah legge velocemente la lettera trovata da Annie.

Orda in avvicinamento

E' primo pomeriggio quando Logan inizia a cercare un rifugio per la notte. "Ci serve una collina asciutta, più grande delle altre,

Purtroppo non si trova nulla di adatto per molto tempo, ed Annie avverte che c'è un nuovo problema, un'altra orda.

"Saranno a un centinaio di metri" dice Annie, indicando una direzione.

Bisogna deviare verso gli acquitrini, per non essere schiacciati tra questa e l'altra orda.

Anche i Risvegliati vanno lenti nell'acquitrino, ma continuano a seguire il gruppo.

L'inseguimento è lungo e faticoso. "Se ci raggiungono saliamo su una collinetta e vendiamo cara la pelle" dice Logan.

L'inseguimento prosegue faticosamente, tutti corrono per recuperare un po' di terreno sull'orda di Risvegliati.

Colin a un certo punto cade, ma si rialza subito. Perde un po' di terreno ma recupera.

La fuga sta creando scompiglio nella fauna locale, i Kreepar si incuriosiscono, alcuni si allontanano, altri si agitano o inseguono.

E' una corsa alla cieca, quasi impossibile orientarsi: anche Logan non si ritrova più.

A un certo punto, finalmente, Annie dice che i Risvegliati non sono più intorno. Tutti riprendono fiato.

Kailah legge a voce alta la lettera. Logan conosce questi nomi. "Conosco proprio Orkon, è un vecchio, era un buon soldato, ma 20 anni fa".

"E se facessimo finta di essere noi, quelli della lettera?" suggerisce Kailah.

"Intanto arriviamo vivi a Trost" dice Bohemond.

Contatto con la coppia di soldati di Ghaan

A un certo punto Annie dice di fare silenzio. "Sta arrivando di nuovo il tizio".

"Non è che ce li sta tirando addosso lui i Risvegliati?" dice Bohemond.

Ci si mette in un posto difensivo, in collinetta.

Tutti si appostano, Gannor e Sven più indietro.

Si sente scalpiccio, e arriva una coppia di soldati con le divise di Ghaan e armature nere: una con una accetta e una con due accette.

Le armature sono in buono stato.

"Dove lo senti?" dice Singola Ascia. Doppia Ascia indica gli alberi dove sta Annie.

"Se avete avuto problemi coi Risvegliati, noi vi possiamo aiutare" dice Singola Ascia.

"Non siamo entrati a contatto coi Risvegliati" risponde Colin.

"Non eravate con le persone che sono state aggredite?"

"No", risponde Bohemond

"Quindi state apposto?"

"Non ci lamentiamo" dice Bohemond.

Kailah scoppia a ridere.

Doppia Ascia dice a Singola Ascia, "te l'avevo detto, stanno a posto"

"Buono a sapersi" dice Singola Ascia. "Siete diretti a Trost?"

"Passeremo per Trost" dice Colin.

"Se proprio ci tenete a semplificarci la vita, è improbabile che arriveremo prima del tramonto. Voi avete un piano?" chiede Bohemond.

"Una collinetta abbastanza alta per... per quei rinocerontini rossi che stanno in giro è più che sufficiente, non riescono a venirci in tanti" dice Singola Ascia. "Ce ne stanno alcune più a Sud, vi consigliamo di fare comunque almeno 3-4 ore di cammino ancora prima di fermarvi"

"Un programma ambizioso" dice Bohemond.

"Beh, qua state troppo esposti, troppi insetti e troppi coccodrilli, vi consigliamo almeno 3 ore di marcia"

"Ma voi siete diretti a Trost?"

"Presidiamo l'area, cerchiamo di aiutare chi ha problemi a raggiungere la città. Purtroppo non sempre arriviamo in tempo. Qua c'è un bel movimento. Se incontrate qualcuno farete una buona azione a scortarlo a Trost"

"Se intendete fare il campo da queste parti, potremmo fare il campo insieme"

"Tra tre ore a Sud sì, alla nostra bella collinetta. Volete venire?"

"Perdona la domanda, ma troviamo compagnia al campo che avete in mente?"

"No, siamo solo in due" dice Ascia Singola. "Dai, avanti, non siate timidi".

Tutti escono dai nascondigli. I due restano stupiti a vedere quanti siamo.

Doppia Ascia è esterrefatto a vedere Annie. Annie scuote la testa, non lo conosce.

Kailah si presenta, Doppia Ascia è il bel **Khzar**, Singola Ascia è **Dharkan**.

Brevi presentazioni. "Veniamo da Skogen, diretti a Trost"

"Abbiamo fatto un pezzo di viaggio con Dan" dice Colin. Guardano lo scudo, lo riconoscono.

"E' ancora vivo?"

"Sta benissimo. Ci siamo trovati in una situazione in cui l'ho avuto io... e ho deciso di ridecorarlo".

Ridacchiano, tutti si mettono in marcia.

Khzar e Dharkan sono molto curiosi.

"Siamo qui per un altro motivo ma non ci costa niente dare una mano ai viaggiatori diretti a Trost", spiegano. "E' una città particolare, governata in modo particolare"

"Voi ci siete abbastanza di casa?"

"Ci conoscono, ci fanno passare. Ma non abbiamo il potere di farvi entrare. Le ultime leggi prescrivono che devi avere un buon motivo per entrare, a insindacabile giudizio di chi sta dentro"

"E che leggi ci sono?"

"Attualmente credo sia depenalizzato l'omicidio, ma c'è la vendetta libera. E' una buona cosa che siete in tanti."

L'Orda sfiora il gruppo

A un certo punto Annie si ferma. "C'è... gente... sta arrivando un'orda..."

I due sembrano imperturbabili.

"Siamo in due..." dice Kzahr battendo sulla spalla a Anne. "Non dovremmo avere problemi"

"Siamo ben al corrente del fatto che in teoria la nostra amica potrebbe renderci occulti ai sensi dei risvegliati, ma questo è un drammato caso in cui la teoria e la pratica non coincidono. Quelli ci vedono a noi"

"E perchè mai? Come avete fatto ad arrivare fin qui?"

"Di corsa" dice Colin.

Si guardano, preoccupati.

"Nessuno si muova" dice Khzar. Poi si mette vicino a Annie, irrigidita. Aspettano. Arriva l'orda.

Esce dalla nebbia, si sfalda, iniziano a vagare. Puzza orrenda. Sven vomita.

Gannor a un certo punto vomita a fontana, attirando l'attenzione di un paio di Risvegliati.

Khzar cerca di far rilassare Annie. I Risvegliati iniziano ad agitarsi. Dharkan inizia a parlare ad Annie in tono rilassante.

Colin si avvicina ad Annie per tranquillizzarla anche lui. Dura tantissimo, e finalmente i Risvegliati se ne vanno.

Sospiro di sollievo generale.

Avanzata nella nebbia insieme ai Ghaanesi

4 ottobre tardo pomeriggio.

Khzar barcolla, ha quasi un mancamento, perde un po' di sangue dal naso e sembra molto provato.

Dharkan va da Annie e si complimenta con lei.

Bohemond nota che Dharkan ha più volte armeggiato con un coltello, senza mai toccarlo, sempre molto a portata, come se stesse per scattare, e si ricorda che anche Dan aveva chiesto un coltello, al momento dell'arrivo della colonna di Risvegliati.

Il gruppo si muove verso il campo dei Ghaanesi. Logan chiede della zona intorno alla Strada Verde ma a quanto pare quella è una zona estremamente pericolosa. I Ghaanesi avanzano un po' più avanti rispetto agli altri.

Si avanza nella palude, coi piedi a mollo. L'avanzata è lunga e faticosa, con soste e perdite di tempo.

Annie racconta a Colin di aver percepito una specie di bolla intorno a sè e al gruppo. Dice che si sente bene, quasi come se la zona le fosse familiare.

Colin raccoglie parecchie erbe interessanti, in particolare una pianta carnivora e altre utili per la tisana di Annie.

A un certo punto Engelhaft manda un urletto e cade fino alla vita in una buca fangosa. "C'è qualcosa!" grida agitandosi. Il terreno sotto di lui vibra e manda bolle.

Kailah prova a sollevare Engelhaft, ma la sua forza mentale scivola intorno al corpo di Engelhaft, in compenso tira su il fango che lo circonda, spruzzando intorno a lui. Così facendo libera delle strane zampette nere: c'è un insettone steccoso che stava cercando di abbrancarlo.

Engelhaft prova a divincolarsi, con l'aiuto dei compagni. Esce col Kreepar addosso, sulla schiena. Lui nemmeno se n'è accorto di averlo sopra: attacca, ma Bohemond è pronto a proteggerlo con lo Scudo di Dytros. Bohemond subito dopo gli tira un gran colpo e lo butta giù.

Avanzata nel buio

Intanto cala il sole e l'avanzata si fa più pericolosa.

Vengono accese delle torce.

Dopo un po' Kailah sente una discreta quantità di PotM provenire da qualche posto distante nella palude, a qualche decina di metri. Traccia che pulsa in modo strano. Ricorda molto vagamente la sensazione di Mirai con Dust alle grotte.

Kailah avverte subito Logan. Anche Colin guarda nella stessa direzione, e Annie dice che ci sono molti movimenti in avvicinamento, da più direzioni.

Compagno 4 Kreepar: 3 ragni e una cimice.

Ma qualcosa di molto molto grosso si sta avvicinando da davanti, con delle caratteristiche che riflettono la luce a distanza.

Attacco simultaneo di tanti mostri diversi

Il gruppo viene circondato da più Kreepar, diversi tra loro, provenienti da varie direzioni. In rapido avvicinamento si muove un granchio gigante, molto molto grande, lungo almeno 3 metri, che agita delle chele smisurate.

Tutti si chiudono in cerchio per respingere i vari attacchi, mentre Colin, dopo un breve scambio con Kailah, decide di utilizzare l'acido super potente di Mastro Luger, ed inizia a prepararlo, unendo la componente attiva al catalizzatore. L'operazione richiede qualche tempo, ed è delicata e difficile, nonostante Kailah con la torcia gli faccia luce. Intorno il combattimento impazza.

"Ragazzi, non sgomitare che io qui devo versare", dice lui mentre armeggia con le pericolose boccette. Kailah regge entrambe le torce.

Logan spacca una zampa al ragno che ha davanti.

Pochi istanti dopo Sven ne azzoppa un altro. Annie ne ammazza uno con una gran botta in testa.

Ed ecco che il gamberone arriva addosso a Logan, provando a spazzarlo via con le zampe. Travolge anche quelli dietro. Viene scaraventato via anche il ragnetto che stava combattendo con Logan.

Logan viene colpito al ventre sulla leggendaria brigantina, ma riesce a non essere scaraventato via. Il granchio si ferma lì.

Kailah cade a terra per schivare il colpo, ma non viene ferita, e riesce a tenere le torce in alto per far luce a Colin e ai compagni.

Da dietro, Engelhaft e Gannor avvertono: "c'è un grosso Kroc in direzione di arrivo".

Poi il Sacerdote para la cimice e la colpisce a sua volta, debolmente. Gannor colpisce anche lui.

Sven tira una buona botta al suo ragno, staccandogli un'altra zampa.

Kailah striscia restando a terra. Il granchione incombe verso Logan, Annie e Bohemond. Mentre lo colpiscono, si rendono conto della potenza incredibile del suo carapace, che non viene scalfito nonostante riceva colpi potenti.

Finalmente Colin unisce acido e catalizzatore e dice a Kailah di prepararsi a guidarlo magicamente sul carapace del granchio gigante.

Intanto il coccodrillo arriva su Gannor, che riesce a schivare abilmente un primo terribile colpo della creatura. Al secondo attacco, il Kroc riesce a ferire profondamente al ventre Gannor, straziandogli l'armatura e provando a sbatterlo a terra. Ma Gannor resiste, rimane in piedi, e permette a Sven, appena sopraggiunto, di tirare un gran bel colpo sotto il collo della bestia, che è costretta ad allentare la presa. Gannor ne approfitta per infilare lo scudo tra le fauci del Kroc, per liberarsi (8-8-8 di forza). Sven continua a colpire il mostro.

Intanto Kailah ha preso il controllo con la **Telecinesi** della boccetta di acido, ed inizia a muoverla verso il granchio

gigante, che è ancora indenne nonostante i moltissimi colpi ricevuti, e prova a travolgere il gruppo. Annie riesce a saltarlo, Logan pure, ma Bohemond viene afferrato con la chela sull'elmo, e sollevato. Il Paladino annaspa, rischia di venire strozzato.

La boccetta di acido si spacca sul carapace, che inizia a fumare. La creatura si irrigidisce, rallentata. Annie e Colin attaccano la chela con cui sta strozzando Bohemond, e poco dopo il granchio muore, con un cratere fumante bello grosso al centro del carapace. Bohemond viene liberato.

Anche gli altri Kreepar vengono spacciati e il Kroc ucciso.

Il buco dell'acido fa impressione, sopra e sotto, attraversa completamente il granchio gigante.

Dopo lo scontro

Passa qualche minuto per controllare che la zona sia sicura, sembra che non ci siano altre creature aggressive nelle immediate vicinanze.

I medici osservano le ferite di Gannor, che sono purtroppo molto serie, in particolare al ventre i denti del Kroc hanno scavato uno squarcio profondo e irregolare, da cui esce molto sangue.

Colin ed Engelhaft si impegnano molto per stabilizzare la ferita, e permettere al compagno di muoversi almeno fino all'accampamento dei Ghaanesi, ma non riescono a fare un buon lavoro (1-1 di curare entrambi). Fasciano il soldato, dopo aver applicato erbe disinfettanti.

Kailah verifica che non ci siano più tracce magiche nei dintorni. sembrano svanite.

Tornano i due soldati di Ghaan, che pure raccontano di avere avuto qualche problema coi Kreepar, ma nulla di troppo serio. Sono impressionati a vedere il Granchio Gigante morto. "Era un po' che girava in zona, meno male che l'avete tolto di mezzo".

Kailah chiede ai Ghaanesi se siano maghi, ma loro non lo sono. Lei racconta di aver sentito una scia magica nei dintorni.

"Potrebbe essere quel che stiamo cercando. Stiamo cercando una cosa che può dare questa impressione" dice uno.

"Di che si tratta?"

"Posso dirti solo che è una femmina" dice Dharkan. Non aggiunge altro perché è segreto militare.

L'avanzata è ancora lunga e faticosa.

A un certo punto Gannor perde i sensi. E' pieno di sangue, le ferite sono aperte. Colin e Engelhaft sono stupiti, la situazione sembra ancora più grave del previsto.

I medici provano a svegliare Gannor, che riapre gli occhi. Viene stabilizzato, ma adesso ha perso un sacco di sangue ed è debolissimo.

Interrogata da Bohemond, Annie dice di aver percepito qualcosa di forse simile a Strillone a poche decine di metri di distanza, che poi però se n'è andata.

Finalmente si raggiunge la tenda sulla collinetta dei soldati di Ghaan.

La tenda è messa bene. Vengono messe le tende del gruppo lì vicino.

Vengono organizzati turni di guardia.

Khzar si fa tutti i turni, conosce bene la zona e percepisce in anticipo i pericoli veri.

Engelhaft e Colin si danno il cambio a vegliare Gannor. Gli altri fanno i turni di guardia.

Khzar + Sven + Annie

Khzar + Logan + Kailah

Khzar + Bohemond + Annie

Nel secondo turno di guardia a un certo punto arriva Khzar.

"Devo fare un giro" dice Khzar. "Se sentite un mio segnale svegliate tutti".

Kailah percepisce con più chiarezza qualcosa, una presenza, che si tiene ai margini. Magico e selvaggio.

Khzar torna a un certo punto, tutto ok.

In viaggio verso Trost

Sorge il sole del 5 ottobre 517.

Gannor è ancora vivo ma sta malissimo, è febbricitante e non è in grado di camminare.

"A Trost non ci arrivate con lui così" dice Dharkan.

Kailah realizza una barella per portare Gannor. La barella viene portata a turni.

Il gruppo parte verso Trost. E' metà mattina, quando Khzar si ferma, si fa raggiungere e parla con Dharkan .

Pare ci sia qualcosa a terra. Sembra una muta di qualcosa di abbastanza grosso. Secondo Colin potrebbe essere anche la sacca di un informe, anche se dal colore insolito, più biancastro del normale.

Dharkan dice "c'è un problema, dobbiamo fare una deviazione qui. Non possiamo accompagnarvi più". Sono dispiaciuti. Spiegano la direzione da tenere e cosa fare in caso di orde. Sono molto preoccupati.

Khzar va da Annie e le parla. "Tu pensi di poter fare qualcosa di simile a quel che abbiamo fatto l'altra volta?"

Lei scuote il capo. "Non ho capito niente..."

Khzar le dice un po' di cose utili.

Saluti e auguri.

Loro si incamminano in una direzione nel bosco. Il gruppo prosegue verso Trost.

Colin raccoglie un pezzo, un'escrescenza della strana "muta" bianca, viola e blu.

Spersi nello Sfagneto, i nostri avanzano faticosamente verso Trost, trascinandosi dietro il povero Gannor gravemente

ferito.

"Mi ha spiegato un modo forse per proteggere uno, e non è neanche detto che ce la farò", spiega Annie riguardo ciò che il soldato di Ghaan ne avrebbe insegnato.

Scende la sera e Logan fatica molto a trovare la strada. Per lo meno la nebbia si dirada, col buio. Il vento ghiacciato rende l'avanzata penosa.

I Kreepar sono vicini, in un paio di occasioni ci sono scaramucce e si allontanano.

Strillona

Improvvisamente si sente un urlo acuto molto forte. L'urlo è anomalo, poco umano, prolungato e fortissimo. C'è qualcosa di femminile in questo urlo, e forse non è neanche un urlo di dolore, forse un grido di battaglia.

L'urlo viene da dietro.

"Mi sa che i Ghaanesi faranno una brutta fine" commenta Bohemond.

Kailah è spaventatissima, quasi paralizzata dal terrore. Sente una vampata di PotM, dalla lontananza. Anche Annie sembra molto impaurita.

"Mi sento strana, acceleriamo il passo" dice Annie.

"Possiamo sperare che questo grido abbia attirato le orde da un'altra parte" dice Colin.

"Secondo me si tratta di una maga che è stata innalzata ed è impazzita" dice Kailah. "Sappiamo che i maghi non se lo devono far fare... magari invece è una che ci ha provato..."

Intanto Engelhaft prega Kayah, si sente molto turbato e anche determinato ad andare avanti. "Dobbiamo affrontare il nostro destino con coraggio, siamo sulla strada buona" dice. "Preghiamo, gli Dei sono con noi, dalla nostra parte"

Invece Colin ha la sensazione che avanti ci sia pericolo, e che la cosa più saggia sarebbe forse proprio tornare indietro.

Fuochi all'orizzonte

Dopo un po' si inizia a vedere qualcosa all'orizzonte, molto lontano. Qualcosa brucia, arde. Forse è un segnale, un faro per i viandanti? Eppure è molto grande, forse troppo: alberi che bruciano in una collina lontana?

"Guardiamo il lato positivo, lì fa caldo" dice Bohemond.

A un certo punto Annie scatta in avanti di corsa. Poi si gira con espressione addolorata. "Dobbiamo scappare, dobbiamo correre. Sta arrivando un sacco di roba brutta a grande velocità. Presto!"

"Abbiamo Gannor in barella!" dice Bohemond.

Engelhaft ha l'impressione che Annie stia tacendo qualcosa di importante, e lo chiede con insistenza.

Logan e Sven si caricano in spalla Gannor per correre. Kailah si carica la barella vuota, per non buttarla.

"Sono risvegliati molto veloci, credo degli Hunter. Ne sento tanti.... almeno 40. Hanno velocità diverse e stanno correndo verso di noi" dice Annie.

Engelhaft ritiene che lei stia ancora tacendo qualche dettaglio, lei balbetta, è agitata. Sembra addolorata.

Tutti corrono via più velocemente possibile. Logan si impegna molto (7-7-7) nel trasportare Gannor. Kailah scivola e si fa un po' male.

"Ce ne stanno alcuni che recuperano terreno, credo siano quattro, che recuperano terreno" dice Annie.

A un certo punto Annie dice che sono a pochi metri di distanza.

"Io direi che ci fermiamo qui" dice Bohemond.

"Leviamoli di mezzo" dice Logan.

L'attacco di quattro Hunter

Gli Hunter si schierano ma non avanzano. "Andiamogli noi addosso", dice Logan, "non possiamo perdere tempo altrimenti ci raggiungono gli altri 40".

Gannor viene posato a terra al centro, protetto dai compagni.

Bohemond e Kailah vanno su un Hunter, che prova a saltare verso Gannor, e riesce a oltrepassarli con un balzo, ma loro gli corrono dietro e riescono a tenerlo ingaggiato, per evitare che si accanisca sul compagno ferito.

Logan e Engelhaft si lanciano su un altro Hunter, lo riescono a ferire.

Sven tiene da solo un Hunter. Dopo un paio di attacchi, l'Hunter riesce con una parata ultraterrena (0-0-0) a fare un balzo e apparentemente scomparire nel buio. Pochi istanti dopo piomba dall'alto su Sven, che riesce a non farsi colpire con una schivata molto agile.

Annie e Colin vanno sul quarto: l'Hunter attacca Colin, che si chiude in difesa mentre Annie lo colpisce ripetutamente, gli stacca un braccio.

Passa qualche istante, i colpi vengono parati e schivati senza danni per i soldati di Uryen e con qualche colpo subito dagli Hunter. Finalmente quello su cui si trovano Logan ed Engelhaft cade a terra, mentre quello di Annie e Colin arretra lentamente, molto danneggiato.

L'Hunter che stava su Bohemond e Kailah prova a saltare su Gannor, la ragazza riesce però a colpirlo alla gamba e Logan, intervenuto in loro aiuto, alla testa.

"Ci dobbiamo sbrigare, stanno arrivando gli altri" dice Annie. E poi va ad aiutare Sven.

Alla fine dello scontro ne scappa uno sano e uno malandato, due morti restano a terra.

"Tocca riprendere Gannor e ricominciare a scappare" dice Kailah.

Annie guarda la direzione della mandria e sembra terrorizzata.

Il rumore è vicinissimo, come una mandria in avvicinamento rapido.

La difficile decisione di Annie

Annie si avvicina a Logan e gli sussurra qualcosa. Lui la guarda.

"Sei sicura?" chiede Logan. Lei annuisce. Estrae l'arma e prende Gannor, privo di sensi, tenendolo stretto a sè. Fa cenno agli altri di muoversi, di correre via. Loro, sentendo già i fruscii dell'orda di Risvegliati a poche decine di metri, non se lo fanno ripetere e partono di corsa.

Engelhaft inizia a mormorare una preghiera.

L'avanzata è frenetica ma comunque non può essere troppo veloce, a causa delle condizioni pessime del terreno. Bohemond d'un tratto cade, scivola sulle mani, resta indietro.

Logan dice con voce perentoria: "Nessuno si fermi"

"Alzati e vai, in nome di Dytros!" grida Engelhaft continuando a correre.

Bohemond si rialza e corre più veloce che può.

Passa un po' di tempo.

Engelhaft ritiene che serva un sermone (1-1-1 di ascoltare), una benedizione cantata a gran voce. Arretra per stare al passo a Bohemond, per dargli il suo conforto spirituale.

Nessuno riesce a sentire nulla dei rumori di intorno.

Le mura di Trost

Passa del tempo, all'orizzonte si vede la muraglia infuocata verso Trost.

Dopodichè bisogna rallentare il passo per orientarsi un minimo.

Non si sente più rumori della mandria.

Bisogna proseguire di buon passo verso Trost, con le torce.

"Abbiamo bisogno di più luce" dice Logan. Si accendono più torce. E' ormai notte inoltrata.

Si vedono le mura di Trost, che sembra siano illuminate con fiaccole o lanterne piuttosto strane, sembra addobbato di torce e fuochi.

Le mura hanno una forma strana ondulata. Sembrano di pietra, molto alte. Anche l'illuminazione è molto irregolare.

Annie ritorna da sola

A un certo punto Sven e Bohemond vedono una sagoma simile a quella di un Risvegliato, che si avvicina tangente al gruppo. Avvertono i compagni. Ha un tizzone in mano, o qualcosa di simile.

"E' Annie!" dice Bohemond. Lei alza una mano. Ha i capelli incrostati, tutta coperta di sangue. Ha la spada in mano e una torcia consumata nell'altra mano.

Ha un'espressione stravolta.

Tutti le si avvicinano preoccupati. Engelhaft (2-2-2 di Percepire Emozioni) è sconvolto.

Annie è stravolta, ha un'espressione strana e scuote la testa. "Non ce l'ho fatta... ho tentato...". Ha qualcosa di malsano sul volto, quasi un sorriso sinistro, non sembra completamente in sè.

Colin prova a pulirle il volto con un panno umido, ma Annie è in stato di shock.

Kailah si mette a piangere.

Bohemond va a dire a Colin di lasciar stare Annie. "Ha bisogno di spazio adesso"

"Cercate di stare a distanza" li mette in guardia Engelhaft, "state attenti".

"Sia come sia, dobbiamo andare a Trost." dice Bohemond.

"Se arriveremo a Trost è tutto merito di Gannor, onoriamo il suo sacrificio e mettiamo il culo dentro a quella città" dice Logan.

Engelhaft prega per Gannor. Annie è muta, tutti avanzano verso la città.

Annie ha dei tagli sul corpo, che non si capisce come se li sia fatti. E' tutta coperta di sangue non suo, ed ha delle ferite aperte: è pericoloso per un possibile contagio. Colin la pulisce e fascia le ferite.

Fuori dalle mura di Trost

Sorge l'alba dietro Trost. E' il 6 ottobre.

Lo spettacolo è desolante, ci sono tantissimi scheletri nella vallata, in parte ammucchiati, in parte decomposti. Ci sono dei Kreepar che li mangiano e alcuni Risvegliati isolati nella pianura sterminata.

Le mura sono di pietra massiccia, levigatissime, senza appigli, ma piene di irregolarità. Un sacco di chiazze di sangue rappreso sulle mura.

Ci sono scritte sulle mura, scanalature regolari e diagonali, annerite, da cui in qualche modo usciva il fuoco.

E' un muro costruito da pochi anni, un muro curvo e rinforzato nei punti esterni, a stella, con le "cortine", dei punti che rientrano, all'interno del muro.

"Queste sono le famose mura di fuoco che aveva descritto il nostro amico di Skogen" dice Logan.

Ci si avvicina alle mura di Trost.

Si sente una voce dall'alto. "Cominciate a cantare o comincio a sparare"

Engelhaft inizia con una litania di chiesa in onore di Gannor.

Kailah canta una canzone di Uryen. Logan canta una canzone delle lande. Bohemond una canzonaccia da osteria di

Achenar.

"Fate tre passi verso il levar del sole" dice la voce.

"Fate tre passi verso il calar del sole" dice la voce. Colin pilota Annie.

"Recatevi al varco numero sette"

Sven dice che non sa quale sia il varco numero sette, non c'è risposta.

"Tanto vale andare a caso, non ci saranno mai sette porte in una città fortificata come questa" dice Sven.

"Proviamo ad andare verso Nord..." dice Logan.

Si avvanza.

Ad un tratto c'è un numero 4 scritto grosso, ed un capannello di persone fuori dalle mura che allontana un cadavere.

Subito dopo c'è il 7.

Ci sono alcune persone in attesa, e un Risvegliato in avvicinamento.

Kailah gli spara una freccia in testa e viene abbattuto.

Matt, Rudd e Madama Magda

Due uomini e una donna stanno alla porta. Viandanti. Lei probabilmente è una prostituta.

Invitano il gruppo ad avvicinarsi. "Facciamo gruppo, che tira una brutta aria" dice quello che sembra il capo. Indica il Risvegliato.

Kailah "è morto" dice.

"Complimenti alla signorina..." il tizio si vanta un po', dice di essere un po' un mercante, fa quel che fa, conosce la zona, conosce le strade, è un abituè.

"Conosci Splugg?" chiede Colin.

"Potrei. E a che nome rispondi?"

"Colin. Se un giorno lo incontrassi..."

"Posso condurti da Splugg, a pagamento. Io comunque sono Matt. Lui è il mio fido Rudd. Si mangia i Risvegliati a colazione".

"La signora non è degna di presentazione?" chiede Engelhaft.

"La sigora si chiama Magda". La donna non parla e tiene lo sguardo basso.

Matt dice che probabilmente non vorranno far passare Annie. "Se la lasciano fuori vi do una mano io, pagando, si intende".

Colin chiede a Matt di conoscere alcune leggi particolari. "Non contraete debiti a Trost, pagate sempre e tenetevi sempre un testimone che senta la trattativa. Se avete un testimone non ci saranno problemi"

Spiega che ci sono degli uffici che si occupano di dirimere le controversie legali.

Le porte di Trost

Si sente un rumore. Stanno per aprire il varco.

Ci sono 4 guardie al varco.

L'entrata a Trost

Il gruppo si trova davanti 4 guardie: due con le alabarde, tutti con le insegne di Trost, una torre in fiamme.

Il gruppo si trova sotto le mura, tra porta esterna e interna, all'interno del terrapieno. A terra c'è una passerella di legno con sotto del vuoto.

"Da dove venite?"

"Skogen"

"La maggior parte degli stranieri vengono da Skogen" dice la guardia. Poi osserva Annie. "Non mi sembra che stai molto bene".

Si fa portare una torcia dal compagno. Annie ha un'aria un po' frastornata.

"Non è stato facile per lei proteggerci tutti e sei dalle orde" dice Colin.

La guardia dice che Annie andrà dritta in quarantena. Poi osserva tutti.

"Come sapete ci sono parecchie leggi. Una di quelle che dovete sapere è che chiunque introduca un Risvegliato è comparsa, c'è una pena molto severa. In ogni caso sarete controllati a vista per le prossime 24 ore, come tutti i forestieri. Lei (Annie) andrà in una struttura fatta apposta. A giudicare da come è conosciuta potrebbe essere stata esposta al contagio" dice la guardia, un tipo anziano dall'aria competente.

"Può accompagnarla uno di noi?" chiede Colin.

"No"

"Potrei dare una mano, sono un medico"

"A lui gli hanno pure starnutito in faccia" aggiunge Logan.

La guardia ridacchia. "Ce l'avete il ciottolo di ottobre? No?"

E spiega, prendendo una scatola piena di sassolini.

"Lo dovete tenere da conto perchè rappresenta il diritto di restare in città come forestieri. Se ve lo perdete dovete fare rapporto a un presidio dei varchi e ricomprarlo. Costa due monete d'argento e vale per un mese".

Logan paga.

Il ciottolo è color miele scuro, tipo ambra.

"Alla fine del mese si può tenere per ricordo?" chiede Kailah.

"Sì, ma se lo restituisci hai uno sconto con quello del mese successivo".

Dà un'occhiata all'equipaggiamento e si incuriosisce con la scrolla papale di Engelhaft.

"Ti do un consiglio. Questa fa finta di non averla, finchè stai a trost, ti potrebbe portare un sacco di guai. C'è una legge contro il predicamento di qualsiasi religione o culto. Ma nulla vieta di portare reliquie e tenerle in saccoccia"

Osservano i paramenti da prete di Engelhaft. "Ci devi rinunciare, li perdi quando entri in città. La pergamena la posso far passare, questi no"

"E' un peccato... ma se la legge è questa..." dice Engelhaft.

La perquisizione termina, sembra che tutto il resto sia sotto controllo. Inizia ad alzarsi la grossa grata verso Trost.

Ma la vecchia guardia fa "ehi, un momento, io ti ho già visto..." dice a Logan. "Quel cavaliere, come si chiama..."

"Amico, credimi, se avessi un decimo delle possibilità di un cavaliere non sarei qui" dice Logan.

La guardia annuisce e fa passare il gruppo.

Dentro Trost

Colin dà ad Annie il bibitone ricostituente necessario per un giorno. Logan commenta che Trost si è ingrandita tanto.

"Era solo un villaggio... adesso è davvero grande"

Ci sono molti cartelli, la città è organizzata in 7 distretti, si entra dalla zona più vicina al centro, ai lati ci sono le zone più periferiche.

Le strade sono circolari, piuttosto disordinate, gli edifici in città sono costruiti in muratura e uno sopra l'altro.

Le guardie accompagnano Annie al palazzo della Quarantena, il gruppo le segue.

C'è molta gente, imbacuccata. Fa freddo. Tanta gente in giro per strada.

A un certo punto si sente uno strano coro, gente che canta in modo sconclusionato.

Il Palazzo della Quarantena è vicino al varco. Il palazzo è sorvegliato da un paio di soldati. Annie viene fatta entrare.

Colin chiede alle guardie se conoscono John Trinket.

"No, di che si occupa?" chiede la guardia.

"Non lo so. Mi ha detto questo nome un suo amico, che purtroppo è morto. Gli dobbiamo portare alcune poche cose dell'amico morto. Dovrebbe avere una sorella che si chiama Mad, o qualcosa del genere"

"Prova a chiedere al Palazzo della Fureria" dice la guardia.

Salutate le guardie, Kailah e Bohemond vogliono andare in locanda a dormire subito, ma Colin vuole cercare Trinket.

"Andiamo verso il Palazzo della Fureria, se troviamo prima una locanda ci fermiamo" dice Logan.

Rappresentazione popolare

C'è tanta gente, e una folla di persone che osserva un corteo che passa per la strada. Una trentina di figuranti con abiti militari slacciati e messi male, che avanzano sgangherati, barcollando, e cantano in modo strano. Apparentemente sembra tutto molto caotico, ma a un orecchio attento si intuisce che c'è un lavoro dietro piuttosto raffinato, persino dettagli inquietanti, come dei controllori che osservano attentamente i movimenti.

D'un tratto una ragazza barcolla e le scivola un grosso vaso di coccio. Immediatamente due controllori la braccano e la portano via in malo modo, trascinandola fuori dalla coreografia.

Dopodichè la portano in disparte in un vicoletto e la picchiano un po', lasciandola là, nell'indifferenza generale.

Colin chiede a una signora cosa stia succedendo.

"La presa della **Rocca di Yrakàvin**. E' la prima volta che vieni? E' una rappresentazione popolare"

Interviene Engelhaft, fascinoso. La signora è colpita da Engelhaft. "Questa è la celebrazione della mattina dopo della presa della **Rocca di Yrakàvin**, quando i soldati che conquistarono la rocca, per festeggiare si ubriicarono con le riserve di vino della rocca, e la mattina furono trovati così, dagli altri soldati che gli andarono a dare manforte. Questa è una rappresentazione che riproduce i loro movimenti... le loro armature in parte messe e in parte tolte..."

"E le donne portavano il vino?"

"Le donne seguivano l'esercito... con loro si ubriacarno" dice la donna. "E' organizzata dal popolo, alcuni mandano gli schiavi... Adesso è stata fatta in grande perchè sono passati i 100 anni, fu conquistata nel 417. Attualmente il direttorio della città la organizza ogni 2 o 3 mesi"

"Conosci per caso Maude Trinket?" chiede Colin. "Oppure John..."

La donna chiede al marito, insieme parlottano.

"No, mi dispiace, mai sentiti."

L'ultimo degli stronzi

C'è un cartello che indica "L'ultimo degli stronzi", con una scritta piuttosto elaborata. Indica verso una stradina.

Engelhaft interpella un cittadino che sta lavorando.

"E' una taverna e locanda, è storica, una delle prime locande di Trost. Non sa se ha abbastanza letti per tutti voi..."

"Ma si mangia bene?"

"Abbastanza"

Il gruppo raggiunge la locanda, che ha delle ruote di carro piantate sui lati. Accanto c'è una casetta del fabbro al lavoro.

Il gruppo arriva alla locanda, presidiata da un energumeno all'esterno.

"Posso vedere il ciottolo di ottobre?" chiede l'energumeno. Tutti lo mostrano e lui fa centro di entrare.

In locanda c'è gente, molti giocano a carte.

Si avvicinano le due cameriere procaci, ed un oste pelato con baffi simpatici.

Le cameriere sono esperte e note ai più.

L'oste dice che ha poche stanze, chiede se c'è bisogno di una stanza separata per Kailah, che dice che non c'è problema. "Grande, grande..." dice lui con aria soddisfatta. Organizza due stanze e offre il pranzo. "Cinghialeto o brodino di verdure?"

Sebbene costoso, Logan dice che si mangerà tutti cinghialeto.

L'oste conosce John Trinket. Colin gli spiega che bisogna consegnargli delle cose di un suo caro amico deceduto.

"Sta al settore 3" dice l'oste. "Ha una piccola bottega di minchiate, roba caduta di tasca ai morti".

Le stanze sono piccole, non pulitissime e un po' rumorose.

Tutti si mettono a dormire, sfiniti.

Prete, Paladino e Kailah

Colin, Sven e Logan.

A ora di pranzo il gruppo scende e mangia il cinghialeto, patate arrosto e romsmarino.

"C'è un problema, ho visto almeno 3 persone che mi riconoscerebbero" dice Logan. "Io è meglio se mi muovo il meno possibile, ho pieno di gente che vorrebbe vedermi morto"

Giretto pomeridiano

Il gruppo lascia il Settore Uno e si dirige al Settore Tre, alla ricerca di John Trinket.

Per strada c'è una notevole attitudine commerciale, molta gente impegnata in trattative.

Sven e Bohemond individuano una casa da gioco d'azzardo con annesso bordello.

Un mendicante con un fungo in testa chiede l'elemosina e Sven gli dà un paio di ramini. Dopo un po' ecco una parete con delle mensole cariche di roba brutta.

Si bussa, suonano campanellini.

Colin dice "veniamo per conto di Mag"

"Ma nessuno di voi è Mag", dice Trinket, con aria svampita. E' molto magro, ha le bretelle di cuoio.

"Signor Trinket... abbiamo conosciuto Mag nel nostro viaggio" dice Engelhaft. Bohemond prova a interromperlo, ma Engelhaft ci tiene a raccontare bene la storia.

"Karc sta vivendo dei brutti momenti per l'epidemia... Mag era l'ultimo degli abitanti di Karc..."

"Gli è andata bene..." dice Trinket. "E'rimasto a Karc? E' tornato lì?"

"Non ce l'ha fatta a venire a Trost" dice Engelhaft

"E dov'è ora?" insiste Trinket. "Non mi dite che..... è rimasto a Karc?"

"Non ce l'ha fatta... a concludere il viaggio" insiste Engelhaft.

"Si demoralizza a metà" dice Trinket.

"Purtroppo è morto durante il viaggio, a causa delle orde di risvegliati..."

"E' morto..." dice Trinket. "E perchè mi hai detto che era rimasto a Karc..."

E inizia a chiamare Maud a gran voce.

Arriva una vecchia robusta, che zoppica. Maud inizia a strepitare, fanno domande contemporaneamente, si fanno raccontare com'è morto.

Si illuminano quando ricevono la sacchetta delle cose di Mag.

Sono accoglienti, invitano il gruppo a entrare per ricordare un po' insieme il cugino Mag.

Kailah chiede delle mura, sono state costruite un paio d'anni prima in pochissimo tempo. L'ha organizzata il Direttorio, i funzionari che governano la città per volere del popolo.

I membri del direttorio sono 7, ognuno col suo ufficio. I due vecchi elencano un po' di bizzarre cariche politiche, per quanto abbiano idee confuse.

Pare che le mura le abbiano costruito soldati di Leisburg.

Kailah chiede delle leggi, in particolare il divieto di preti. "Dovete chiedere all'ufficio del Pastore, al distretto due".

Colin chiede di un erborista. "In questo quadrante c'è Myrna, prende roba da Caron... prova a chiedere a lei"

Kailah nota uno strano aggeggio, che è una parte di una balista. Chiede a Trinket del materiale per costruire una barella pieghevole per ogni esigenza. La struttura della balista può essere di ispirazione. Trinket cercherà del materiale, tra un paio di giorni Kailah tornerà a vedere.

Sera in locanda con Josh Trevor

Il gruppo saluta i signori Trinket e torna verso la locanda.

I bambini piccoli circondano Sven facendogli le feste. Colin dà un ramino ai bambini.

Poi passa un tipo a testa bassa, seguito a distanza da tre tizi grossi, che nascondono zaccagni per zichetezachetarlo.

Il tizio in fuga sembra riconoscere il gruppo: si tratta del mercante di debiti Josh Trevor.

Bohemond lo saluta. "Josh!" dice. "Vietti a fare un bicchiere!"

"Amici, compagni!" dice Josh.

I bravacci si massaggiano il mento e se ne vanno scuotendo la testa.

Josh è molto contento di riconoscere il gruppo, è sollevato. Spiega che ha avuto rapporti commerciali con persone disperate che non hanno metodi proprio leciti.

"Vieni con noi in locanda" lo invita Kailah. Camminando ci si muove verso la locanda, Josh è incuriosito. Arrivati alla locanda, Josh mostra l'obolo di ottobre e tutti entrano. Prende da bere e tutti si siedono a parlare. Kailah chiede se sia vietato l'uso della magia nelle mura di Trost, e Josh lo conferma. Colin chiede di tal Spluk. Josh lo conosce. Colin è interessato di saperne di più sulla Garmonbozia. Josh sa che il problema sono i materiali con cui è fatta, "roba brutta, tipo risvegliati, morti.... cose così. E' roba che viene da lontano, anche se so che c'è una linea di produzione a Ghaan, ma procacciano la materia prima in giro per il territorio". "Ci sono prigionieri qui a Trost?" chiede Engelhaft. "Sì, sono affollate, stanno sotto al palazzo della guardia" dice Josh. "Ci sono sistemi di riscatto per farli uscire?" chiede Kailah. "Ci si può accordare per acquistare un prigioniero come schiavo o fare accordi diversi... dipende da che tipo di prigioniero è" dice Josh. "Ci sta qualche personaggio di rilievo nelle prigioni?" chiede Engelhaft. "Non lo so, bisognerebbe chiedere a qualche guardia che presti servizio lì" dice Josh. "Ci sono dei registri, potrebbero farteli vedere, c'è scritto tutti quelli che entrano, escono e muoiono nelle prigioni" Colin chiede chi sia il Camerlengo. "E' uno dei sette, il maestro del culto, detto anche Pastore" dice Josh. "E chi è lo Ierofante?" chiede Engelhaft. "Una figura legata a un culto che si è diffuso negli ultimi mesi, un sacerdote del culto della Mantide. Credo che il maestro del culto di Trost sia uno Ierofante del culto della Mantide. Ne so poco perché è un tema molto pericoloso qui a Trost. Meglio non parlare di religione perché qui sono molto suscettibili, si rischia il collo" "Se la persona ha un passato di culto non più gradito?" chiede Bohemond. "E' sicuramente morto o in galera" dice Josh. "Al massimo ve lo faranno visitare a pagamento. La cifra che vi chiederanno sarà molto alta, legata alla gravità del crimine. Se si tratta di un crimine grave saranno monete d'argento... la cauzione sarebbe anche di monete d'oro ma esistono prigionieri che non possono essere liberati" Colin si informa su come si possa essere eletti partecipanti alla contesa per poter modificare le leggi. "Ti registri dall'Azzaccagarbugli, quando ce ne sono abbastanza si fa la competizione nell'anfiteatro. Puoi registrare te stesso o un tuo schiavo. Di solito è un'arena con armi casuali, e si conclude con una sorte per lo sconfitto a scelta del vincitore. L'assassinio non è vietato, anche se di solito non ci scappa il morto. Una volta ho assistito a una violenza carnale nell'arena... credo che adesso questa regola sia stata cambiata, ma non sono sicuro". "Cosa impedirebbe a una dozzina di avventurieri di iscriversi tutti e combattere tra loro?" chiede Bohemond. "E' già successo, non fanno partire il torneo finché non ne arrivano altri dodici" Engelhaft nota un biondino un po' curioso a un altro tavolo. Josh dice che da come è vestito sembra una persona danarosa, forse pensa di assoldare il gruppo per lavori suoi. Kailah chiede le origini ideologiche del direttorio, domanda se ci siano elfi, visto che loro hanno un'organizzazione statale diversa. Josh le dice che c'è un elfo nel direttorio, il membro più anziano, il Maestro degli Esploratori: si occupano delle sortite e sono più corruttibili. Organizzano spedizioni per lo più verso Caron. Tutti vanno a dormire, dopo un breve scambio con Logan che è rimasto in stanza tutto il giorno. Anche Josh dorme in locanda.

Una strategia da decidere

Che fare. Bohemond dice che Padre Mansell probabilmente è stato preso e tenuto segregato e torturato. Kailah dice che l'unica speranza è che non si siano resi conto dell'importanza del personaggio o no. "Proviamo a vedere ad esempio se c'è un cimitero, se c'è qualche persona dall'aria di essere devota, e tu Engelhaft puoi cercare di farci amicizia per riuscire a capire qualche informazione su come siano andate a finire le cose, se l'hanno preso, se sanno chi è o no" "Mi piace come idea, proviamo di cercare ad esempio un parente di Mag..." dice Engelhaft. Colin aggiunge che c'è qualcuno che sta proteggendo il fronte dal punto di vista religioso. "Magari come per la casa che butta giallo... magari non è proprio prigioniero nelle prigioni, è bloccato in città..." Bohemond suggerisce poi di coinvolgere anche Josh per capire se ci sia qualche persona di cultura ancora fedele agli Dei che potrebbe dare informazioni utili al riguardo. "Cerchiamo di capire che fine ha fatto Padre Mansell, poi studieremo un piano per liberarlo" dice Kailah.

Tranquille attività cittadine

E' la sera del 6 ottobre
Dopo una breve conversazione su come cambiare il nome della città da Trost a Trist, i Cacacazzi Random se ne vanno a dormire.
Sorge il sole del 7 ottobre. I nostri si svegliano ben riposati.
Kailah resta in stanza a studiare le sue cartucelle di **Forza Magica**.
Colin e Sven vanno a prendere Annie dalla Quarantena. I preti invece si recano al cimitero.
Mentre Colin e Sven vanno, di buon mattino, vedono alcuni soldati che stanno trascinando via un cadavere da un vicolo, ripulendolo dal sangue. Il cadavere è chiaramente uno dei tre scugnizzi che rincorrevano Josh Trevorn la sera

precedente.

I due salutano le guardie del Palazzo della Quarantena.

"Nome?"

"Annie"

"Annie occhi rossi? Sta bene, non si è ammalata. Mi sa che ha un'altra malattia, ho un parere negativo"

L'altra guardia scuote il capo. "Eh, un parere negativo... chi l'ha visitata pensa che non stia bene"

Colin spiega: "si tratta di una innalzata, non viene attaccata dai Risvegliati. Quando si sforza tanto a proteggere gli altri le vengono gli occhi rossi"

La guardia ascolta interessata.

Esce la prima guardia. "Una persona importante la vostra amica, è stata visitata bene." Ha un foglio in mano, legge. "Qui c'è scritto che non deve girare, è meglio se non percorre le strade della città. Noi ve la portiamo fuori con un sacco in testa con due buchi, voi la portate dove alloggiate..."

"All'Ultimo degli Stronzi" spiega Colin.

"Ah, avete i soldi allora" commenta la guardia. "Bene, quindi la portate lì e la fate restare in camera, così nessuno ha modo di..."

"D'accordo, grazie" dice Colin. "Posso leggere il referto del medico?"

"No. Te l'ho letto..." dice la guardia sintetizzando tantissimo. "C'è anche scritto che non la dovrei liberare ma io la libero, perchè sono gentile... e anche il mio compagno... dovremmo essere ricompensati..."

Sven gli dà mezza corona d'argento e la guardia va a prendere Annie.

Dopodichè, insieme ad Annie, tornano all'Ultimo degli Stronzi.

Lo Ierofate di Trost

Engelhaft e Bohemond si muovono verso la direzione più affollata della cittadina, verso la zona dove si trova il cimitero.

I due notano che c'è gente che sicuramente porta degli schiavi, nessuno circola da solo e i forestieri vengono guardati con sospetto.

Arrivando al distretto 2, si vedono le mura: c'è una grossa piazza con dei pali neri alti circa 3 metri. Il pavimento è decorato e istoriato. L'ombra dei pali individua dei disegni sul pavimento, simili a bizzarre meridiane.

Ci sono anche delle scale che scendono e delle cripte basse, tutte chiuse da porte di pietra istoriate.

I simboli sono molto vari: alchemici, matematici, c'è un po' di tutto.

A un tratto suona una campana.

Tutta la gente va verso la campana, come se fossero richiamati a qualche evento. Anche Bohemond e Engelhaft si accodano, fino ad un paio di edifici di pietra gemelli, collegati da un corridoio. Da uno suona la campana. Poi tutti restano in silenzio e si sentono delle note musicali.

Immediatamente Engelhaft si sente inquieto: come se questa musica emanasse qualcosa di spiacevole. Poi ecco che esce dai due edifici un corteo solenne, camminando sotto l'arco.

Alcuni sembrano soddisfatti, alcuni padroni di schiavi sghignazzano divertiti, mentre gli schiavi appaiono turbati.

Dal cono d'ombra emergono alcuni individui incappucciati con strani aspersori, e dietro di loro un individuo tra il terribile e il ridicolo, con il volto dipinto da teschio.

L'iconografia è chiaramente quella di Shubniggurath, estremamente appariscente. Mentre gli schiavi sono atterriti, i padroni ridacchiano, hanno un atteggiamento strano e inquietante.

Il tizio con la faccia scheletrica irride gli schiavi, si diverte a spaventarli, e incede verso una specie di palco sopraelevato, circondato dal suo piccolo corteo.

Il tizio si toglie la mitra e poi inizia a strapparsi di dosso i paramenti, uno dopo l'altro. Poi prende una bacinella con dell'acqua e si lava la faccia, togliendosi il trucco. Resta completamente nudo. Poi urina sui paramenti e vestiti.

Dopodichè si mette un vestito di sacco. "Oggi parleremo del culto di Shubniggurath" dice rivolto al pubblico. Inizia una lunga e complessa spiegazione sull'inutilità del culto di Shubniggurath e della sua filosofia individualista, ed in generale sulle chiese delle Tenebre. Contrasta anche lateralmente le Chiese della Luce. E poi intraprende una spiegazione positiva su una religiosità propagandistica più "democratica": un libero accesso alla conoscenza da parte di tutti.

La gente presente sembra entusiasta.

La predica dura più di mezz'ora.

Al termine della funzione, Bohemond e Engelhaft sono turbati e si interrogano sul senso di tutto ciò.

Dopodichè, sfiduciati, si recano al cimitero. Ma facendo qualche domanda vengono a sapere che il cimitero è proprio questa piazza con le meridiane e le cappelline, che sono dei forni crematori.

Amaramente assistono all'arrivo della carriola con il morto ammazzato del vicolo.

La carriola va verso il fornello.

Amareggiati, i due tornano verso la locanda, prima cercando un fabbro per far riparare un bracciale dell'armatura del Paladino.

Mentre aspettano la riparazione, si fanno un giro per la parte vecchia della città, ai piedi della collina su cui sorge il castello. Non riescono a individuare nemmeno una minima traccia di precedenti luoghi di culto.

Annie torna in locanda

Annie sembra stare un po' meglio, anche se ha gli occhi ancora spaventosi. Colin le dà la bevanda ricostituente.

Poi va all'oste a chiedere una tinozza di acqua calda per far lavare Annie.

Annie racconta che mentre era lì parlavano di chiamare **Hans Vale** (il camerlengo), che poi è arrivato nottetempo. "Questo mi ha visitata, ha controllato le ferite e fatto domande. Io ero un po' scossa, lui non ha insistito, ma sapeva cosa ero... ha voluto sapere il mio nome... come se si aspettasse... non era stupito. Mi ha chiesto se prendevo qualcosa, gli ho detto di no. Poi mi ha detto che devo avere pazienza, che verrà il mio momento". Logan parla del Direttorio e delle informazioni che ha raccolto.

L'Elfo si chiama **Mitilarro Venlar**, ed è il maestro degli esploratori.

Il Maestro del lavoro è **Franz Makson** e pare sia un nordro.

Il Mastro furiere, quartiermastro, **Jurgen Koeng**, cugino di Zodd.

Maestro costruttore Capomastro, **Neeno Tre Corone**.

Maestro del culto, ha la curia e il nosocomio, **Hans Vale**.

Mastro Corazzario, Magnano, **Brock Drake**.

Maestro delle trattative, **Yugo Von Linen**.

Giro di compere

Kailah dice che probabilmente il gruppo è pedinato, per via di Annie e anche perchè forse la guardia all'ingresso ha segnalato il passaggio del prete.

"Facciamo un giretto per vedere se qualcuno ci segue, così da saperlo quando eventualmente troveremo Padre Mansel", dice Kailah.

"Andiamo tutti insieme, è più facile beccare il pedinatore" dice Engelhaft.

"Abbiamo da comprare le erbe per Annie e altre cose" dice Colin.

"Perfetto, andiamo".

Tornando in stanza, Colin si rende conto che Annie ha una ciocca di capelli intrecciata e completamente bianca.

"Me l'ha fatta una tizia che era con me nella quarantena, ha insistito molto" dice Annie. "Io già ci pensavo da tempo a questa cosa, e le ho detto di sì. Si chiamava **Ireena**", dice Annie, "era una ragazza mia coetanea, coi capelli biondi... le ho chiesto se stava male, ma abbiamo parlato poco. Lei mi ha detto che non era ammalata".

Kailah prova a vedere se la treccina è in qualche modo magica, ma non è niente di diverso da Annie. Sempre piacevole fare incantesimi vicino ad Annie.

Il gruppo esce, lasciando Annie e Logan in locanda.

Tutti stanno parecchio attenti per capire se c'è qualcuno che li tiene d'occhio.

A un certo punto passa Yugo Von Linen, il maestro delle trattative, tranquillo per conto suo con una bella spada al fianco.

Camminando, Bohemond e Kailah si rendono conto che c'è un barbetta coi capelli rossi che segue il gruppo.

Il gruppo raggiunge il *Distretto Tre* per arrivare all'erboristeria "**Lo Stelo di Grandiflora**", gestita da **Myrna Volkov**.

Colin le chiede le erbe di cui ha bisogno. **Myrna** è sospettosa, entra solo Colin senza armi, per tranquillizzarla. Lei chiede che gli altri facciano 10 passi indietro.

Entra solo Colin, lei chiude la porta a chiave. Lui oltre che le erbe chiede anche di poter usare la strumentazione, sia pure a pagamento.

Lei acconsente, ma Colin deve tornare dopo un paio d'ore. Dopodichè il gruppo va da Trinket: Kailah vuole il materiale per la barella.

Trinket ha rimediato metà del materiale. Kailah li prende, ringrazia e paga.

Dopodichè il gruppo torna nel quadrante sei per cercare delle botteghe.

Si vedono in lontananza delle transenne montate sull'interno del muro, presso un camminamento. I lavoratori sono sorvegliati da parecchie guardie.

Mentre guardano i lavori, Kailah si allontana di qualche metro ostentando noia e guarda qualche bottega. Gudrun, il rossetto barbetta, si avvicina a Kailah per fare qualche chiacchiera e dire che lei e i suoi amici sarebbero un gruppo perfetto per un incarico che il suo padrone vorrebbe assegnargli. Il suo padrone li invita a cena in locanda per la sera, per parlare della missione.

Fa un po' di complimenti a Kailah e qualche discorso un po' sgnagherato e se ne va in fretta appena vede che si stanno avvicinando i suoi compagni. Kailah dice al gruppo di cercare un altro inseguitore.

Si accompagna Colin da **Myrna**, che resterà lì qualche ora. Appuntamento più tardi.

Colin lavora nel seminterrato di **Myrna**, che lo chiude dentro. E' molto timorosa ad averlo dentro casa.

A un certo punto sente che è arrivata una persona. "**Ireena** non devi tornare da sola, è già buio, è pericoloso"

"Non ti preoccupare, so badare a me stessa"

Poi parlottano a bassa voce.

Dopo un bel po' Colin ha finito, bussa. Per qualche minuto nessuno risponde, poi da sopra si sente la voce di **Myrna**.

"Colon? Colon, hai bussato?"

"Sì, sì, ho finito"

"Allora ti apro... fa un passo indietro..." dice **Myrna**.

Gli apre, tutto a posto. Colin paga e aspetta i compagni. "Ma in questa città è molto comune il nome **Ireena**?" chiede Colin. Lei fa una faccia terrorizzata e mette mano al coltello. "Perchè mi fai questa domanda?"

"Ho sentito il suo nome già due volte oggi" dice Colin.

"Qui non c'è nessuna Ireena" dice Myrna. "Era mia nipote Cristina".

"Senti Ireena... cioè Myrna... io adesso ti pago per lasciare un messaggio a tua cugina Cristina"

"E perchè mai?"

"Magari anche la mia amica ha sentito male... vorrei portare a questa Cristina i saluti di Annie..."

Da sopra si affaccia una ragazza.

"Sei tu Ireena?" lei annuisce. "Mi ha parlato di te Annie"

"L'ho incontrata in Quarantena, lavoro lì. Purtroppo lei ha una malattia che tu non puoi curare. Ne ho visti tanti come lei, devi starle molto vicino, per quel poco che le resta. Falla vivere nel modo più sereno e tranquillo che le resta, risparmiando altre sofferenze, se puoi" dice lei.

"Buona fortuna... Colon?"

"Noi siamo all'Ultimo degli Stronzi, se puoi venirci a trovare..." I lavoratori a sera mettono delle tende e dormono lì, in una struttura a tre livelli. Le guardie si riducono di numero ma restano lì.

Engelhaft suggerisce a Bohemond di fare una sceneggiata "alla amerita" dicendo qualcosa che Padre Mansell potrebbe riconoscere.

"A naso mi sembra una mezza stronzata" dice Bohemond. Poi però ci pensa e immagina di fare riferimento a qualche episodio della storia della chiesa, in cui qualche sant'uomo si è dovuto nascondere per sfuggire a una persecuzione.

Individuano un episodio in epoca turniana, le persecuzioni degli Dei celesti prima che venissero accettati. Mentre parlano, una guardia li rimbrotta. "Qui c'è gente che sta a dormire"

Loro se ne tornano soddisfatti.

Recuperato Colin, tutti tornano in locanda per la cena.

Myrna è felice di liberarsi di Colin. "Sta importunando mia sorella" Sera del 7 ottobre 517

Nuove informazioni su Trost

Il gruppo recupera Colin per tornare alla Locanda.

Una volta in stanza, Logan riferisce le informazioni che ha appreso nel corso della giornata. Ribadisce che sono vietate tutte le manifestazioni religiose, la cosa peggiore di tutti è l'evangelizzazione di fedeli. L'omicidio non è reato, non è materia di legge: questo vale per i duelli, ovviamente. La sepoltura è particolare, i familiari decidono se seppellire il morto fuori Trost, e lo fanno a spese loro come vogliono, oppure seppellirlo a Trost, e allora devono farlo secondo le disposizioni del Camerlengo. Le entrate e le uscite della città sono disciplinate piuttosto severamente, in particolare le entrate.

L'ufficio dell'Esploratore organizza delle spedizioni fuori dalla città, ma ci sono delle zone intorno sorvegliate, con dei campi di lavoro, fattorie e miniere, dove lavorano alcuni prigionieri ai lavori forzati (in condizioni molto sfavorevoli, con poco cibo e scarsa o impura acqua "potabile", che in parte viene depurata), poi ci lavorano le guardie, che sorvegliano gli schiavi, e infine chi ha bisogno disperato di denaro e accetta un lavoro simile (i candidati vengono esaminati e inviati dove si ritiene opportuno).

Un altro capitolo riguarda la delazione: è prevista una ricompensa per chi denuncia un cittadino o ancor meglio un forestiero.

Infine Logan racconta che la festa legata all'anniversario della presa del castello durerà alcuni giorni, sono organizzate sagre e feste in tutta la città.

Annie racconta la morte di Gannor

Annie sta un po' meglio, e dice che secondo lei ci sono diversi suoi simili all'interno della città. "Saranno una decina" dice.

Colin più tardi parla un po' con Annie, per farsi raccontare l'episodio della morte di Gannor. Annie è molto provata dall'esperienza, ha provato in ogni modo a proteggerlo ma non c'è riuscita, i Risvegliati si sono avventati su Gannor e lo hanno ferito gravemente, al punto che è stata lei ad ucciderlo per non farlo soffrire ulteriormente. Racconta anche di aver provato a usare le tecniche che gli avevano spiegato i soldati di Ghaan, ma di non esserci riuscita, il che le ha dato una grande frustrazione.

Colin prova a consolare Annie, dicendole che è per merito suo che tutti gli altri sono riusciti ad arrivare sani e salvi a Trost, anche se ovviamente la morte di Gannor è stata una grande tragedia.

Notte.

Sogni

Durante la notte Engelhaft e Bohemond sognano. Engelhaft fa un bel sogno, si sente a un passo dalla meta. Ha la sensazione di star facendo la cosa giusta.

Bohemond invece sogna una serie di personaggi inquietanti e spaventosi. Luoghi di malaffare, esperienze del Castello di Seta e alle Case della Gioia, secondo una linea di peggioramento. Si sente oppresso dalla minaccia imminente.

Sven sogna ed ha l'impressione di star dimenticando qualcosa, come se il gruppo stesse trascurando dei dettagli importanti. Si sveglia carico di paranoia.

Kailah sogna di usare la telecinesi per fare grandi cose, però il sogno finisce male perchè perde il controllo del potere e inizia a muovere oggetti anche senza volere. Si sveglia inquieta, come se avesse fatto male a qualcuno.

Colin anche fa un sogno ansioso, sogna Ireena che gli parla in un luogo buio, e gli dice "con lei hai molto meno tempo di quello che credi, dovete portare a compimento quel che dovete fare, rischi di non fare in tempo. Sbrigati, non perdere tempo".

Anche Annie si sveglia inquieta e racconta a Colin di aver fatto un sogno. Ha dormito, stranamente, e il suo sogno ha bisogno di raccontarlo. Ha sognato Mirai che le parlava con una lingua misteriosa, e dopo un po' Annie riusciva a capire la sua lingua. "Mi ha detto che mi aspetta, presto ci rivedremo e ci sono ancora molte cose che devo fare. Io ho reagito male, le ho urlato contro ma lei rideva, e poi è finito il sogno".

8 ottobre a Trost

Kailah si mette a studiare "Forza Magica".

Intanto il gruppo si interroga sul dafarsi.

Al momento di fare colazione, l'Oste sta chiudendo le parti private dalla locanda. "Oggi niente colazione", dice l'Oste. "C'è il mercato degli scambi e bisogna andarci presto"

"Di che si tratta?", chiede Kailah.

"Vai a portare la roba che non ti serve più e la scambi con altri" dice l'Oste. "C'è un'altra stanza dove c'è gente che ancora non è sceso, quando scende diteglielo voi". Dopodichè mette un cartello e va al mercato degli scambi.

Kailah dice che lei resta in locanda a studiare e tenere gli occhi aperti su chi viene e chi va. Gli altri vanno al mercato degli scambi per indagare un po' quel che succede in città.

Il mercato degli scambi

Ci sono bancarelle, sembrano una sagra paesana, c'è un mare di paccottiglia. I nostri girano e a un certo punto trovano anche gli aggiustatori amici di Kailah, parenti di Mag. Ci sono parecchi soldati di Ghaan in giro per la fiera.

Sven si imbatte in una piccola bancarella di un vecchio con lunghe ciglia e sguardo affilato, affezionato ai propri oggetti: alcuni hanno un certo pregio, come un vaso di rame molto bello e dei rotoli di pergamena, ed un libro rilegato con scritto "mappe di luoghi sacri". È illustrato e sulla copertina si vede una città disegnata, molto bella, forse elfica. Il venditore dice che si tratta di Feith.

Durante la contrattazione, si avvicina Engelhaft, incuriosito.

"Poichè siamo in un posto dove si ragiona di scambi, ho un oggetto che non so valutare" dice Sven. "Non penso che possa compensare il valore di questo testo, per il quale potrei offrirti 5 pezzi d'argento e questo oggetto che ho trovato..." dice Sven.

Il mercante quando sente nominare i soldi si irrigidisce molto. Intanto un paio di persone, che stavano ascoltando, rapidamente si dileguano, come se corressero via in direzioni diverse. Uno dei due inizia anche a dire qualcosa, appena è a una certa distanza.

Il vecchio scuote la testa, "è vietato offrire denaro nel mercato degli scambi"

"Si ma ho detto che lo valuterei normalmente quei soldi, non intendo..." dice Sven.

"Se fossi in voi mi toglierei di torno" dice il vecchio. Sven e Engelhaft si allontanano in fretta.

Poco dopo si sente del vociare: "nessuno si muova" e spuntano in men che non si dica un paio di soldati di Trost. Sven e Engelhaft si allontanano in fretta, mentre Bohemond e Colin vengono fermati e accompagnati dal vecchio.

Uno dei delatori descrive Sven e Engelhaft, "a un certo punto quello alto e armato gli ha chiesto se gli vendeva qualcosa, credo quel libro, e gli ha offerto 5 monete d'argento".

Il vecchio dice "credo fosse un forestiero, ho cercato di fargli capire che non era cosa, chiaramente non lo sapeva..."

Il delatore insiste. La guardia è abbastanza disinteressata anche se si fa dare una descrizione di Sven.

Interrogato, Bohemond dice che ha sentito una cosa diversa, come se il denaro fosse stato citato più come parametro che come un'offerta vera e propria. Ma capisce che c'è comunque un divieto di parlare di denaro, nella fiera.

Tra le guardie che fanno domande e i delatori che insistono, Bohemond e Colin perdono parecchio tempo.

Sven se ne torna in locanda con la coda tra le gambe. Engelhaft invece fa un giro per capire dove sia il palazzo del Maestro del Lavoro.

Bohemond e Colin restano al mercato, guardano chi c'è e la mercanzia che si trova. Vedono Myrna e Ireena che stanno lavorando alla bancarella, per sistemarla. Colin scambia degli attrezzi di autopsia rimediati (tanto ha quelli di Morgoblath) con un piccolo tritatore assai solido.

"Senti, tu conosci uno che si chiama Splunk?" chiede Colin alla venditrice.

"Splunk non scambia, non lo trovi qui. Ci vai se cerchi informaioni, no oggetti" dice lei.

"Ma l'informazione dove sta Splunk non la puoi chiedere a Splunk" dice Bohemond.

La mercantessa chiede lo zolfo indietro. "Che ci faccio?"

Colin chiede se sia legale fare stregonerie.

"Non credo."

"Però la puoi scambiare con qualche mago che viene da fuori, che magari lo usa".

E poi spiega dove trovare Splunk, nel terzo quartiere, in un sottoscala.

"Se tu bussi 4 volte e aspetti, se c'è ti apre, sennò ripassi".

Incontri al mercato

Vedono Josh che sta parlando con della gente, e incontrano anche gli Elsenoriti, che stanno pittorescamente

partecipando agli scambi: c'è il Principe, il suo braccio destro e la donna.

Colin e Bohemond li vanno a salutare.

"Io felice di rivedere voi, molto contento" dice il Principe, che però chiede dove siano gli altri. Si intristisce quando viene a sapere che è morto Gannor.

"Noi pagato per passare palude bene" dice il Principe. "Soldati Ghaan, pagato"

"Io speso quasi tutto per arrivare qui, ma qui piano di rifacimento, io cambia legge e io risolve problema soldi e continua viaggio"

"Dove stanno i tuoi compagni?"

"Miei compari in ospizio, ostello..." dice il Principe. "Lavoro, quartiere Lavoro"

Colin dice al Principe dove alloggia il gruppo.

"Dov'è Principessa Kailah?"

"Lei all'Ultimo degli Stronzi"

"Io venire a trovare, però quando potere offrire bella cena tutti voi" dice il Principe.

Poi incontrano Josh e ci fanno due chiacchiere.

Gli chiedono informazioni su dove si comprino gli schiavi. "Le ragazze alla casa di malaffare, che si chiama Le Tre Lune.

Per gli schiavi lavorativi presso il Palazzo del Lavoro viene gestita la cosa. Il discorso sperimentale è un po' più delicato e se te lo dicessi sarebbe passibile di denuncia... semmai ne potremo parlare in un altro contesto più riservato. C'è un losco giro che ha contatti con Skogen, con Ghaan, con vari costi".

C'è una bancarella che si chiama "il mercato nero", con un venditore improbabile tutto pitturato di nero, coi capelli dritti. Vende ali di pipistrello, una mano mozzata carbonizzata, una cassa di ossa.. ha roba lugubre, pellame grezzo e altra robbaccia.

Parla con uno strano accento chiaramente finto.

"Io vengo da Delos" dice. E' interessato al cibo. "Io due giorni che non mangia" Tutti in locanda verso ora di pranzo.

Una donna prepara il pranzo, intanto tutti chiacchierano.

"Aspettate un attimo", dice Annie, e va a prendere una cosa. "C'è una cosa che mi ha dato Gannor che è giusto che sappiate che abbiamo". E tira fuori un involtino con dentro un anello.

"Era l'anello di fidanzamento della fidanzata di Gannor", spiega Annie. "Credo che sarebbe contento di sapere se lo usiamo per qualcosa di utile, altrimenti lo riporterò allo zio".

Giro pomeridiano al mercato

Al mercato vanno Kailah, Colin e Bohemond.

Al "Mercato Nero" l'insegna è distrutta e tutta la roba sparpagliata. Il tizio è stato portato via dalle guardie, c'è un crocicchio di gente.

"L'hanno portato via poco fa le guardie" dice uno degli astanti. "Credo che gli abbiano dato una bella lezione".

Si va a dare un'occhiata dove ci sono tre tizi che stanno prendendo a calci una sagoma inerte.

"Pensi che è morto?"

"Penso di sì"

"Meglio essere sicuri" e gli danno altri calci. Lo prendono di peso e se lo portano via.

Colin insiste che vuole andare a vedere dove portano il morto.

"Non avere un cazzo da fare non significa che dobbiamo infilarci in ogni guaio" dice Bohemond.

Ma Colin se ne infischia e gli va dietro.

Le guardie hanno il corpo avvolto in una coperta, probabilmente morto. Si incamminano verso l'aria cimiteriale. Lo portano in una casupola dove vengono stipati i cadaveri in attesa di essere cremati.

Colin torna in locanda. Bohemond e Kailah vanno dal vecchio venditore di scartoffie.

Kailah osserva il volume delle mappe dei luoghi sacri.

Poi mostra l'anello al vecchio, che è interessato alla storia triste dell'anello. Kailah parla della memoria affettiva e racconta la storia di Selma e Gannor, a partire dalle iniziali.

"Se noi accettassimo di scambiare l'anello, poi che ne fareste?" chiede Bohemond, un po' infastidito dall'interesse morboso del vecchio. Il vecchio è interessato all'oggetto e a conoscerne la storia, lo conserverà oppure lo scambierà, dipende da cosa gli verrà offerto.

Dopo un po' di incertezza viene effettuato lo scambio.

Dubbi sulla morte del venditore di ossa

Colin torna in locanda e racconta a Engelhaft della morte (presunta) del venditore finto deliotta, cercando di convincerlo ad andare a controllare che sia veramente morto o in caso salvarlo. Engelhaft chiede all'oste, a sera, e l'oste spiega che ci sono delle regole legate al decoro nel mercato. "Forse si è rifiutato di smontare la bancarella, o ha tentato di corrompere qualcuno..." spiega l'oste. "Ma io non credo che le guardia lo abbiano ammazzato senza una valida ragione, probabilmente lui aveva provato ad aggredirlo".

"Ma come possiamo capire se era morto davvero?" chiede Engelhaft.

"Le guardie l'hanno ammazzato, avranno verificato che era morto... uno o è morto o non è morto..." dice l'Oste.

Colin scuote il capo. "Da quel che ho visto era svenuto, gli hanno dato quattro calci in più e hanno detto che era morto, l'hanno dato per morto. Ma forse non è ancora morto"

"Ma che volete fare, se le guardie decidono che sei morto, sei morto. Hanno deciso che è morto... e quindi è morto"

"Quindi non c'è niente da fare" dice Engelhaft.

"Se le guardie hanno deciso che doveva morire" dice l'Oste, "che io sappia prendere la vita di una persona non è perseguibile qui, quindi le guardie, così come chiunque altro, possono fare quello che vogliono. Io ti do un consiglio, non ti mettere contro le guardie. Poi non sono guardie, sono soldati...."

"C'è una procedura legale da seguire?" chiede Engelhaft.

"Ma sì, puoi inoltrare una lamentela verso le guardie.... c'era una procedura.... ma non ti consiglio di farlo. I soldati funzionano bene, sono la spina dorsale su cui si regge Trost. Non ne starei a fare un casino per un barbone che vendeva ossa di morto..."

Andato via l'oste, Colin prova a convincere Engelhaft a tentare una ispezione al cimitero, ma lui dice che è troppo rischioso.

"Allora andiamo a trovare gli elsenoriti" dice Colin.

Engelhaft va nella sua stanza e prega per il poveraccio per una decina di minuti, e poi va. Anche Sven si aggrega al gruppo.

Kailah e Bohemond cercano gli Elsenoriti al dormitorio

Kailah e Bohemond vanno a cercare gli Elsenoriti al mercato, per chiedere che intenzioni abbiano riguardo il cambiamento delle leggi. Loro non sono al mercato, quindi i due si recano al Quartiere del Lavoro. Molte guardie lungo lo stradone che gira intorno ai distretti della città.

Magazzini, carri, depositi di carne e derrate alimentari, fuochi e gente che arrostitisce, carretti con ghiaccio... c'è molto movimento.

Alla ricerca del posto dove i carri vengono puliti, Bohemond e Kailah trovano gente che pulisce, e chiedono informazioni sugli Elsenoriti. Ricevono indicazioni da un tizio che li ha assoldati, e li vanno a cercare. Delle guardie spiegano le regole del dormitorio, che è autogestito. Spiegano di non creare problemi. "Gli elsenoriti sono tanti e sono armati, li tengo particolarmente d'occhio, loro e gli amici loro" dice la guardia. "E poi dopo il tramonto dovete stare fuori dal dormitorio altrimenti vi sarà addebitato il costo della notte". All'ingresso bisogna lasciare le armi in una rastrelliera e poi i due bussano ad una casetta.

Aprire una attendente spettinata, un po' bisbetica, e indica le stanze degli elsenoriti.

Aprire Slaine.

"Abbiamo incontrato er Principe al mercato e abbiamo pensato di fare un saluto a tutti voi" dice Bohemond. Slaine è contento e va a chiamare il Principe.

Lui è molto contento di vedere il gruppo e "principessa" Kailah.

"Noi cercato di fare i furbi ma stati furbati. Noi bravi mercanti ma serve merce buona. Però fatto pancia piena con duro lavoro di gomito, quindi noi soddisfatti, poi presto fare molti soldi, io piano infallibile"

"Vuoi cambiare una legge?"

"Io scrive legge, sì. Io ho in mente legge infallibile, legge perfetta per questa città" dice il Principe. "Io legge semplice e infallibile, convinto che loro urrà, loro contenti di mia legge, soprattutto gente"

"E come pensi di fare i soldi con una legge che fa contenti tutti?"

"Perchè tanti fanno soldi, facendo cose buone. Legge mia toglie pochi per dare tanti"

"Faremo il tifo per te" dice Bohemond.

"Io bisogno di tifo, ci sarà torneo in piazza, arena, colosseo... e voi venire io vincere sicuro. Se Kailah mi guarda io vinco sicuro" Chiusi nella stanza, spiegano al Principe che stanno cercando una persona dispersa da prima della guerra, che però si trova sotto falso nome, ma il Principe non conosce nessuno in città e non può aiutare.

Lui offre cena, Bohemond tira fuori il salame che serviva per il morto.

Si mangia insieme, chiacchierando.

Tutti dagli Elsenoriti

Dopo un po' arrivano anche Colin, Engelhaft e Sven al dormitorio.

Colin chiede di Judoc il Druido, ma pare stia meditando. Allora Colin va a cercare Slaine, che sta giocando a carte.

Slaine spiega che Judoc in questa città si stanca, deve recuperare le forze: ci sono tanti spiriti negativi, è nervoso.

Slaine accompagna Colin da Judoc, che è circondato da talismani illuminati.

"No buono, no buono" dice Judoc.

Slaine traduce che "le epoche si ripetono, è una situazione già successa nel passato, siamo vittime di entità più antiche che vogliono i nostri corpi, perchè queste entità demoniache hanno bisogno degli uomini, loro sono come se si nutrono di noi, come dei parassiti. Alcuni uccidono e altri possiedono per agire. E Judoc è molto preoccupato, perchè l'uomo crede di poter controllare questo fenomeno, ma l'uomo non può controllarlo".

Slaine fatica a tradurre i discorsi complicati del druido, alcune cose non le riesce a ripetere.

Colin racconta quel che sa a Judoc, tramite Slaine, e gli offre di mostrargli il nutrimento degli innalzati. Judoc annuisce, sia pure turbato. "Lo vorrà vedere, ma in mano tua. E farà il diavolo a quattro quando lo vedrà, però lo vuole vedere".

Colin gli offre di andare lui da noi, anche per vedere Annie. Judoc fa una faccia strana ma annuisce.

A sera si torna alla locanda.

Serata in locanda

Chiacchiere con l'oste, che mostra gli oggetti che ha scambiato. Poi tutti vanno in stanza a parlare. Logan si studia il libro con le mappe, intanto. "Quanto ci vogliamo esporre con Josh?" chiede Kailah.

"A Josh abbiamo salvato il culo" dice Bohemond, "non ha motivo di tradirci"

"E col fatto che è di Lagos, magari conosce anche Padre Mansell di faccia" dice Colin.

"Ricordate però che è un mercante di schiavi, magari vende a qualcuno l'informazione" dice Engelhaft.

"Dobbiamo usare Josh per avere informazioni su dove sia Padre Mansell, su quale campo di lavoro..." dice Colin.

"Oltretutto lui è uno che la parola tende a rispettarla, se le domande vengono poste nel modo giusto secondo le regole" dice Kailah. "Oltretutto lui per lavoro, diciamo così, frequenta i campi di lavoro, ed è probabile che di faccia lui possa riconoscere Padre Mansel".

Bussano alla porta durante la conversazione. E' l'oste.

"Ci sta un tizio, barbetta rossa, che insiste per parlare con voi. Sta con un altro tizio con un cappuccio.

Il gruppo scende e c'è Gudrun.

"Amici" dice.

"Gudrum"

"Sfortunatamente le circostanze hanno impedito al mio signore di invitarvi a cena, il mio signore si augura che non sia troppo tardi per discutere di affari con voi".

Il cappuccio si toglie, ed è un ragazzino sui 25 anni biondo e ricciolone, con aria dandy. "Io sono Mell" dice il ragazzo, "Mel Caster. Appartengo a una famiglia che prima della rivoluzione era tra le più influenti di Trost, ho antenati importanti"

"Sic transit gloria mundi" commenta Engelhaft.

"Sto cercando forestieri in armi desiderosi di guadagnare qualche soldo, e un favore dalla mia famiglia. Voglio lavare col sangue un affronto molto grave che la mia famiglia ha subito e mi ha gettato in una situazione di grande difficoltà. C'è un'altra famiglia abbastanza importante a Trost, numerosa, questa famiglia di assassini, quattro di loro hanno ucciso mio padre e altri due dei nostri uomini, e hanno trascinato il suo cadavere fuori dalle mura, con la connivenza di soldati corrotti. Io sarò con voi, metterò la mia lama al servizio di questa causa"

"Il giorno che decidete di andare via, fate il lavoro e ve ne andate", propone.

Bohemond chiede cosa ci guadagnerebbe il gruppo. "Ho degli averi per finanziare questa vendetta, ho delle gemme di vario tipo, rubini, zirconi... vi farò una proposta sulla base delle lame che potete mettere al servizio di questa causa".

Kailah chiede se si possa coinvolgere anche qualche elsenorita, ma Mel Caster dice di no, per un questione di immagine. Kailah dice che stiamo cercando informazioni sulla città, precedenti al nuovo ordine cittadino. Lui dice che forse può avere qualcuno che conosce.

Lui scrive alcune cose su una pergamena. "Con questa vi recherete da dopodomani a Palazzo degli Scambi con questa pergamene, e chiederete di parlare con Jona il Decano, è un funzionario che lavora lì, ma era un buon amico di mio padre, siamo legati da reciproca stima e condivide con me gran parte dei sentimenti verso questa nuova amministrazione".

Saluti, e se ne vanno. La notte passa tranquilla.

Giornata di indagini

9 ottobre All'alba si sente uno schiamazzo in strada e passa sotto le finestre della locanda un corteo simile all'altro degli ubriaconi. Cantano e fanno baccano.

Kailah studia un po', Engelhaft prega.

Colin e Engelhaft vanno a fare un giro al cimitero, dove i forni sono attivi e stanno cremando della gente.

Parlando con una guardia Engelhaft dice del poveretto morto il giorno prima, ma la guardia dichiara che si trattava di un soggetto pessimo. "Siamo in tempi difficili, sopravviveranno solo i migliori! Coraggio!"

Tornando passano al mercato degli scambi. Myrna e Ireena stanno smontando il loro carretto.

Colin si offre di aiutare a smontare. "Colon, speravo che non ti avrei più rivisto, sei un disturbatore nato"

"Volevo aiutare..."

"Sei molto sospetto, un tipo poco raccomandabile" dice Myrna. "Perché vorresti aiutarci?"

"Stavo passando, e vi aiutavo volentieri" dice Colin.

"Ti metterò alla prova, vediamo se è vero quello che dici". E lo mettono al lavoro a trasportare la roba a casa dal mercato.

"Se lo farai potrei persino decidermi a chiamarti col tuo vero nome" dice Myrna con un bieco sorriso. Intanto che Colin fa avanti e indietro e conversa con Osvald, il grosso pretendente di Myrna, Engelhaft scambia due parole con Ireena.

Parlano di fiducia, di punti di riferimento.

"Cose che rimangono nel cuore ma che vanno celate..." dice Engelhaft.

"In fondo le leggi vanno rispettate, bisogna farne tesoro. Le leggi vanno e vengono"

"Abbi cura delle persone che conservano questo fuoco" dice Engelhaft.

"Ho scelto di aiutare in un ospedale proprio perché ci credo molto. Ad esempio la vostra amica ha bisogno di aiuto... per fortuna ha trovato voi" dice Ireena.

"Ho fiducia che potrà superare questa fase".

Lei fa una faccia triste.

"Tu non ci credi?"

"Non credo che sia una fase, ma una condizione irreversibile" dice Ireena. "Anche se a volte accadono prodigi che superano la razionalità"

"Prodigi che a quel che so accaddero in passato..." dice Engelhaft. Ma una mano gli si pone sulla spalla. E' Myrna, che interrompe il discorso.

"Discorsi interessanti ma lontani da questa bancarella... si parte dalle piante e chissà dove si arriva..."

Myrna taglia corto e gli dice di tornare al negozio per parlare in un contesto più adeguato, e con giusta ricompensa. In mattinata un araldo strillone annuncia che è un grande giorno per la repubblica perchè tra 48 ore un fortunato vincitore avrà modo di cambiare le leggi della città.

Evento nell'arena di Trost all'alba, due giorni dopo, l'11 ottobre. Riparlandone in locanda, Engelhaft dice che ha avuto l'impressione che le due sorelle Myrna e Ireena siano brave persone, probabilmente fidate e forse somigliano alle due sorelle di Lagos che lavoravano una volta per Padre Mansel. Decidono di andarci a parlare Engelhaft, Colin e Bohemond.

Visita dalle sorelle erboriste

I tre chiedono all'Oste una torta, lui al massimo prepara un pagnottone con della roba dentro, mandorle etc, piuttosto duro.

Vanno da Ireena e Myrna, bussano ma nessuno risponde.

Dopo un po' una voce da dentro. "Chi è?"

"Siamo Colon e i due amici di Colon"

"Aspettate lì" dice la voce da lontano.

Passa mezz'ora.

Apri Myrna coi capelli bagnati raccolti.

"Sempre nel momento meno opportuno vi presentate. Però avete portato un dolce.... in fondo mi fa piacere. Certo... ogni volta uno di più. Ma esattamente, che cosa volete da noi?"

Entrano, posano le armi.

Engelhaft dice che vuole comprare piante per fare una pomata contro le ustioni.

"Questa è la scusa o la ragione vera?"

Engelhaft tentenna.

"Tu mi paghi le piante, poi ci mangiamo il dolce e chiacchieriamo un po'".

Il dolce è piuttosto duro.

"Intingiamolo in un the" dice Colin.

Iniziano a parlare.

"Lui è un po' il mio paladino" dice Engelhaft presentando Bohemond.

Bussa Osvald, Myrna lo va a tranquillizzare.

"Forse è un po' geloso".

Poi si rimettono a parlare.

Engelhaft prova a riprendere il discorso interrotto al mercato, sui buoni sentimenti sempre più rari da queste parti...

Colin parla della malattia di Annie, di come il loro punto di vista sulla sua malattia sia poco condiviso con la gente di qui.

"Non ne so molto, anche se ho visto molti casi" dice Myrna, "infetti con questa malattia del sangue che porta il corpo in una spirale degenerativa, e di solito la morte sopraggiunge dopo poco tempo."

"Ireena è dotata, ha un dono, fa dei sogni che la guidano..." spiega Myrna. "Così comprende meglio di noi questi fenomeni."

Parlano di erbe, tisane e Garmonbozia, di Artemisia Nera (che cresce a Nord di Feith, nella Taiga, molto ricercata a Ghaan). "C'è anche chi la prende dall'altro lato del muro".

Myrna dice che l'erba ha raggiunto dei costi proibitivi.

"Ma più che l'erba, noi cerchiamo la filosofia dietro all'erba" dice Engelhaft.

Le due sorelle confabulano tra loro.

"Ci sono discorsi che qui non si possono fare, e noi come possiamo fidarci che voi non ci tradirete?" chiede Myrna.

Engelhaft mostra il rotolo della scrolla papale.

"Sono venuto da molto lontano, affrontando molti pericoli"

"E chi mi dice che quella non l'hai rubata a qualcuno"

"Bisogna avere fiducia, in realtà"

Si guardano.

"Noi non siamo così religiose come forse tu credi, però abbiamo deciso di dare aiuto ai bisognosi e lo abbiamo fatto a prescindere da chi erano" dice Myrna. "Noi aiutiamo tutti, indistintamente. C'è stato qualcuno in passato che ha avuto bisogno di questo aiuto e noi non ci siamo tirate indietro. Questo ci ha creato dei problemi, abbiamo rischiato di fare la sua stessa fine. Quindi... dobbiamo essere molto caute. Voi che cosa volete? Siete nella stessa situazione?"

"Noi cerchiamo le persone che portano avanti quella filosofia" dice Engelhaft. "Ne cerchiamo due, perse qua, in queste terre. Una a Trost".

"A quanto ne so siete arrivati tardi, temo che quel che si dice in giro sia vero, e che sia troppo tardi"

"Noi sappiamo che non è troppo tardi, abbiamo avuto questa informazione da persone fidate"

"Ireena l'ha sempre pensato" dice Myrna.

"Vista la situazione abbiamo difficoltà a trovare il modo giusto per incontrare chi siamo stati mandati a trovare" dice Bohemond.

"sE VOI non siete chi dite di essere lo metto in grave pericolo" dice Myrna.

"possiamo darvi qualsiasi garanzia, le nostre intenzioni sono cristalline" dice Bohemond.

"Potreste denunciarci in qualsiasi istante" dice Colin. "Ci mettiamo nelle vostre mani".

Le due sorelle pensano.

"Quella pergamena è importante per te?"

"Fondamentale, sono disposto a morire per non darla" dice Engelhaft.

"Perchè la tieni sigillata?"

"Perchè la posso aprire soltanto quando veramente c'è necessità, per palesarmi"

"Capisco tutto, ma io devo proteggere me stessa e soprattutto lei. Devo pensare a una garanzia." dice Myrna.

Engelhaft invoca il potere della Concordia.

"Cul de Sac, dovete cercare una persona con questo soprannome: un soldato che presta servizio in un campo di lavoro, le fattorie, fuori Trost, una zona collinare con animali e coltivazioni controllate, e cave. Una zona produttiva che a breve sarà abbandonata per l'inverno. E' l'unico soldato di cui vi potete fidare e lui, se quel che dite è vero, lui sa cosa è successo davvero, perchè so che è stato lui a fare in modo che si sapesse. Quindi non può non saperne di più. E' una persona nobile d'animo e sensibile, che si nasconde facendosi passare per persona poco intelligente. Quindi è una guardia di basso rango a cui sono affidati incarichi semplici, poco importanti. Dovrete fargli il nome mio e gli dovete dire quello che avete detto a me, anche più esplicitamente. Avrò bisogno di una prova, altrimenti non si fiderà di voi".

Poi Ireena va a prendere una cosa.

Torna: "questa apparteneva a lui, mi fa paicere se potrà riaverla". E' una medaglietta col simbolo di Kayah.

"Ce ne sono altre due, lui ne aveva tre, questa è quella che ha lasciato a noi".

Ringraziano e se ne vanno.

"Comunque restate dei rompiscatole, non credere che questo cambi le cose di una virgola" dice Myrna.

"Poi quando sarà tutto finito vorrei parlare ancora con Annie" dice Ireena.

"E' bene che non ci vedano insieme però" dice Myrna. "Adesso uscite dal retro".

Trasformare la pista in un piano

In locanda tutti parlano del dafarsi. La cosa più probabile sembra chiedere a Josh dove si trovi il campo di lavoro e come arrivarci. Sorge il sole del 10 ottobre.

Colin chiede all'oste se sia possibile iscriversi al torneo per le leggi che si terrà l'indomani, ma l'oste risponde che l'iscrizione sarebbe valida per il prossimo, oppure potrebbe essere una sorta di riserva, qualora capitasse qualcosa di male a uno dei partecipanti. "Io stamattina devo andare dai parenti del povero Mag a prendere il resto del legno" ricorda Kailah.

"E Josh dove e quando lo troviamo? Cerchiamo di intercettarlo stamattina" dice Colin.

"Andiamoci contemporaneamente, a me chi mi accompagna?" chiede Kailah, e si offre Engelhaft. Gli altri vanno da Josh.

Atmosfera angosciosa

Kailah e Engelhaft vanno nel terzo quadrante della città, passano davanti all'edificio con la mezza luna. Engelhaft spiega che è una locanda di malaffare, da cui meglio tenersi lontani.

Alcuni tengono d'occhio i due, ma nessuno si avvicina.

La signora Trinket dice che è un momento un po' così, un gruppo di persone è stato aggredito, è stato sparso del sangue.

I Trinket danno il materiale a Kailah. Sono molto tristi, conoscevano le persone che sono state uccise, probabilmente da predoni.

"Cosa ci devi fare con quel legno?" chiede Trinket. Kailah spiega che serve per una barella.

"L'esperienza con Mag mi ha illuminata sulla necessità di avere una buona barella"

"Stanno morendo tutti... questo inverno sarà molto duro..."

Engelhaft cerca di tranubquillizzare i due anziani signori, ma sono estremamente turbati.

In generale dopo i saluti Engelhaft fa notare a Kailah che c'è una strana atmosfera in città, in particolare nel terzo settore. Brutte facce, sguardi torvi. I due si affrettano a tornare in locanda, dove Kailah studia un po' e si mette al lavoro per realizzare la battaglia.

Nella piazza degli scambi

Bohemond, Colin e Sven arrivano nella piazza, dove vedono un gruppetto di soldati di Ghaan, che chiacchierano allegramente. Tra loro ci sono i due incontrati nella palude.

Darkan si stacca dal gruppo dei suoi compagni per salutare, ed è rattristato di sapere della morte di Gannor.

Dichiara poi che lui e il suo compagno hanno compiuto la missione.

"Quando dovrete andare andate a sentire dal Maestro degli Esploratori se c'è qualche carovana diretta dove dovete andare. Costa, ma ne vale la pena. Sennò venitemi a cercare, anche noi offriamo un servizio del genere, che pure è

molto costoso"

Saluti, poi vanno da Josh.

"Ah, mi portate fortuna, ho appena concluso un buon affare"

"Noi vogliamo invece approfittare della tua esperienza. Dobbiamo visitare un posto fuori Trost, un campo di lavoro, fattorie. Non abbiamo idea nè di dove sia, nè se ci si possa andare o come"

"Le fattorie, è un campo di lavoro, sta fuori città. E non ci si può andare, solo personale autorizzato. Chi ci lavora, chi sorveglia e chi paga"

"Chi, come e quanto?" chiede Bohemond.

"E' possibile organizzare delle visite, ma tutti sanno che arrivate, avrete un visto, tutti sanno tutto. Dipende da cosa ci dovete andare a fare"

"E se andassimo lì per vedere schiavi da comprare o cose del genere?" chiede Colin.

"Sì, chi ci va col visto ci va di solito per quella ragione. Ma non è tanto salubre, è un posto abbastanza pericoloso. Ci sono soldati, molti risvegliati... c'è una certa paranoia, grosso rischio di fare incazzare qualcuno e trovarsi in ceppi. Se non ho un buon motivo preferirei tenermene alla larga"

"Quanto buono il motivo?"

"Due corone d'oro" dice Josh, "dovrei comprare un sacco di persone. Oppure vi potreste rivolgere a qualcuno con entrate all'amministrazione della città. Magari vi fa spendere di meno... oppure vi offrite come lavoratori, per un periodo di almeno un mesetto. E' un lavoro duro... "

Saluti e ringraziamenti, si deciderà.

Guardie in locanda

Mentre Kailah è in locanda a lavorare alla barella in costruzione, si sente confusione e arrivano un gruppetto di guardie che stanno svolgendo una perquisizione per ordine del Quartiermastro.

Arrivano anche gli altri di ritorno dalla visita a Josh.

"Allora vi spiego come funziona, è stato commesso un furto di una certa entità, stiamo facendo le indagini e perquisizioni. Dovete avere pazienza, l'attività è auto finanziata dalla città, e viene applicato un dazio ai possedimenti di ciascuno, che paga in funzione di ciò che trasporta. Adesso ciascuno ritierà la sua roba, previo il pagamento del dazio".

La maggior parte della gente ha poco e paga poco, mentre il nostro gruppo deve pagare una bella cifra, complessivamente 2 monete d'oro.

Le fratine di Ghaan suscitano una domanda. "Di chi sono?"

"Amici morti"

La guardia si appunta quante sono e dice che avvertirà l'esercito di Ghaan per venirle a recuperare.

Le guardie se ne vanno soddisfatte.

Decisioni

"Bella sveglia" dice Logan

"Mo ne arriva una uguale" dice Colin.

Spiegata la faccenda, Logan è d'accordo. "Mi sembrano soldi ben spesi. L'unica cosa che temo è se ci possiamo fidare delle ragazze"

Engelhaft dichiara di fidarsi delle ragazze, ma meno di Josh.

Si decide di andare subito da Josh, per il quale si prevede un incentivo, su proposta di Colin: una corona d'oro in più se tutto va come speriamo.

"Bisogna capire quanto è lontano, se ci si dorme almeno una notte bene", dice Kailah, "altrimenti dobbiamo trovare una scusa per restare lì a dormire, in modo da avere occasione di parlare con le guardie fuori servizio"

"Lo chiediamo a Josh e si decide"

Bohemond, Colin e Sven tornano nel pomeriggio a cercare Josh, e vedono che sono in corso lavori per una specie di festa.

Incontrano Josh.

"E' cosa fatta".

Bohemond da a Josh due corone d'oro, e la terza glie la fa vedere. "Questa è per te se le cose si mettono esattamente come vogliamo che si mettano."

"Cosa dovrei fare per guadagnarvi anche la terza?"

"E' anche un po' di fortuna, dobbiamo recuperare una persona o delle informazioni"

"Domani c'è il torneo e non è un buon giorno per partire" dice Josh. "Posso organizzare o per dopodomani mattina o per il giorno successivo, vediamo quando sarà possibile"

"Ma quanto è distante questo posto?" chiede Bohemond.

"Si parte la mattina presto e si arriva a sera." dice Josh.

Appuntamento il giorno 12 ottobre all'alba per partire.

Serata di festa

In serata, poco prima di cena, arriva in locanda Slaine.

"Il Principe vi invita a unirvi a lui alla festa di piazza nel centro della città. E' possibile sedersi a dei tavoli e ne ha occupati

due, vi sta aspettando, c'è uno spettacolo musicale".

Kailah va subito a farsi carina.

Intanto Colin chiede a Slaine di Judoc. "Judoc era molto contrario al torneo di domani, dice che i presagi erano negativi... ma lui ascolta i presagi solo quando sono positivi"

Il gruppo va alla festa, Engelhaft resta in locanda con Logan e Annie.

La festa è molto disinibita, lo spettacolo teatrale e musicale è parecchio scollacciato e irriverente. L'atmosfera in giro è licenziosa, ci sono lunghi tavolacci, gente che ride, scherza, beve e mangia gratis. Si sente un po' di odore di carne avariata, Colin avverte che è meglio evitarla.

Al tavolo del Principe ci sono molti curiosi, in generale c'è molti ospiti. Grandi saluti al Principe, che chiacchiera tanto, beve, è di buon umore.

Kailah chiede al Principe dove prosegua il suo viaggio, e lui dice che vuole trovare la Mantide.

Allora Kailah gli dice di aver conosciuto la Mantide prima che fosse la Mantide, quando era ancora una donna normale.

"E che tipa era?"

"Una maga stupida" dice Kailah. "Un grande potere in una persona molto stupida è una grande devastazione", commenta il Principe.

Poi Kailah svela al Principe il nome della Mantide, che era Mirai, e ancora prima - forse - Cynthia.

Poi parla con Bohemond del torneo, di cui ancora si sa poco, non si conoscono le armi che saranno usate.

"Io domani grande spettacolo" dice il Principe, che non vede l'ora di combattere.

La festa prosegue fino a tarda sera, poi Slaine inizia a mandare via le persone perchè il principe vuole essere l'ultimo ad andarsene, ma è meglio se riposa.

Incontro coi soldati di Ghaan

Tornando per la strada, in una piazzetta, il gruppo si avvicina alla locanda.

Colin improvvisamente si sente in pericolo. "Ragazzi, state attenti" dice.

In effetti le stradine sono buie e silenziose. La porta della locanda è a poche decine di metri, ma Colin si sente accerchiato.

"State con gli occhi aperti, mi sembra molto pericoloso" dice Colin.

"Allunghiamo il passo" dice Kailah.

Si sentono rumori di armatura in avvicinamento e sbucano dalle ombre almeno 6 figure, con uno davanti.

"Avete fatto le ore piccole" dice.

"Non è vietato" risponde Colin.

"Mi risulta che girate con roba che non è vostra, o sbaglio? Equipaggiamento di persone che potrei conoscere"

"Aspettavamo una delegazione"

"Eccola" dice il tizio.

Bohemond cita un accordo col Caporale Dan Bucky e ancor più sopra il Tenente Raven.

"Che razza di accordo sarebbe?"

"Un accordo che abbiamo preso con lui"

"Che prove hai a supporto di quello che dici?"

"Perchè non ne parliamo in locanda?" chiede Kailah.

"No, ne parliamo qui".

"Ci è stato detto che potevamo tornare a Skogen con quel che avevamo, abbiamo fatto uno scambio. In realtà quegli stemmi non ci servono, quindi ve li potete riprendere"

"Dove stanno? In locanda?"

"Non è affare tuo.

"Hai anche uno scudo, che era vostro"

"Quello è bottino di guerra, quello scudo è di Dan Bucky, ti confermerà che ho la sua benedizione a portarlo"

"E ovviamente non puoi provarlo. Raccontami com'è andata"

Bohemond racconta com'è andata. "Ci siamo salutati da buoni amici"

I soldati di Ghaan vogliono che uno prenda le fratine e le porti fuori. Kailah insiste un minimo di avere conferma che si tratti davvero di soldati di Ghaan, e nonostante gli atteggiamenti scontrosi loro si mostrano e si fanno riconoscere.

Kailah va a prendere il pacco con le fratine e gli stendardi e li dà al capo del gruppo, che se ne va soddisfatto.

Il torneo nell'arena

Alba dell'11 ottobre.

Squillano le trombe, tutta la città è animata.

Folla all'arena. Prima che inizi il duello ci sono varie persone che parlano e raccontano storie locali.

L'arena è di legno con gradinate molto alte, sopraelevate, a terra c'è sabbia e ci sono porte e grate, a perimetro ci sono soldati, oltre che una buona palizzata di legno che separa le gradinate dall'arena vera e propria.

Il banditore elenca brevemente le regole del torneo: tutti scontri uno contro uno, tra persone volontarie che hanno chiesto di partecipare, davanti a testimoni.

Vengono elencati molti cavilli, molti divieti anche per il pubblico.

Eliminatorie

I primi due a combattere sono cittadini di Trost: uno è un fabbro attempato, l'altro è più giovane. In questa gara si combatte a mani nude.

I due si picchiano, il fabbro mena più dell'altro e lo manda al tappeto.

Il secondo scontro è tra due forestieri, ognuno ha delle armi caratteristiche del suo paese di origine. Il primo, nonché favorito, è Rocknor Quattroventi, un Nordro con ascia e scudo, bella barba ricciuta, grande e grosso; il secondo è dalle remote lande di Elsenor, il Principe Aiden Marnak.

Bohemond cerca con lo sguardo un allibratore, e va a scommettere su Aiden 2 argenti con un tasso d 1,5.

Aiden è molto agile e veloce, schiva bene i colpi. Il Nordro fatica a gestirlo e incamera qualche ferita.

Aiden gli dice qualcosa nella lingua dei Nordri. Gli propone di arrendersi ma il Nordro vuole continuare ad adare avanti, ma non riesce a ribaltare le sorti dello scontro. Al quinto colpo cade a terra, Aiden gli schiaccia col piede la mano dell'ascia e il Nordro si arrende.

Bohemond va a incassare i soldi della scommessa, soddisfatto.

Il terzo è uno scontro che piacerà ai militari: due soldati si scontrano, due nobili corpi armati della regione, alleati da generazioni. Sono un soldato di Trost, Caporale Scelto, e un Sergente dell'esercito di Ghaan.

Entrambi non sono ancora nel fiore degli anni, ma ancora non sul viale del tramonto. Scontro di tecnica ed esperienza.

Alla fine vince il soldato di Trost, Ektor.

Il quarto scontro è tra due avventurieri, di cui si sa poco, entrati in città da poco. Uno viene dalla lontana città di Farsund, Omar. L'altro, Keynes, ha detto che viene da Nord.

Combattono con un pugnale, senza armatura.

Keynes combatte incappucciato, ha un elmo. Omar pelato con elmo. Si tolgono le armature.

Partono lenti, poi scattano. Keynes attacca velocissimo, Omar gli tira un gran colpo. Movimenti strani nel combattimento, specialmente Keynes che tiene il mantello.

"Potrebbe essere un innalzato", commenta Bohemond vedendo come sta combattendo Keynes.

A un certo punto l'organizzatore dice: "gli arbitri mi comunicano che hanno deciso di mettere a disposizione uno scudo, che sarà depositato al centro dell'arena.

Solo che ancora prima Caine assest un colpo violento sotto la gola di Omar, che sussulta. Keynes attacca, butta Omar e lo massacra, lasciandolo a rantolare in un lago di sangue.

Keynes gli dice qualcosa a bassissima voce.

"Sembra che non ci sarà bisogno di scudo, perchè abbiamo un vincitore"

Omar viene portato via.

Semifinali del torneo

Colin suggerisce di andare dagli Elsenoriti per avvisarli che Keynes è un innalzato. Anche loro se ne sono però resi conto e ne parlottano preoccupati tra loro.

"Judoc sospetta che sia come la vostra amica" dice Slaine.

"Sapete qual è il loro punto debole?" dice Colin. "Se perdono il controllo poi esplodono"

Vengono annunciate le semifinali.

Aiden col soldato di Trost

Ruben il Fabbro con Keynes.

Il primo a esibirsi è Aiden col soldato di Trost.

Bohemond scommette 1:1 su Aiden. Anche gli Elsenoriti scommettono su Aiden.

Daga e falcata il Principe, spada e scudo il soldato di Trost.

Il primo ad andare a segno è il soldato di Trost. Aiden arretra e perde terreno, e poi parte con un gran bel colpo e va a segno. Il soldato si fa male. Aiden va a segno un altro paio di volte. Alla fine il soldato si arrende.

Bohemond incassa i soldi.

Colin nota che Aiden ha imbarcato una ferita al torace, forse si è incrinato qualche costola.

Fabbro contro Keynes. Lo scontro sarà con delle lance, 3 lance a testa.

Tirano le lance e non si colpiscono, non vanno a segno. Keynes recupera le lance del fabbro. Le lance colpiscono, il Fabbro viene trapassato nella spalla e lui cade. Keynes si prende un colpo al braccio. Keynes si rialza, strappa la lancia dal braccio, poi si gira e va dal Fabbro, che sta a terra, e poi lo pianta a terra e lo trafigge.

Poi Cainer dice una cosa. "Ti arrendi?" sussurra con voce bassissima dopo averlo trafigito.

Scontro finale tra Aiden e Keynes

Torna il Maestro di Cerimonie tra gli applausi, annuncia lo scontro tra i due forestieri.

"Vi dico alcune informazioni, importanti. La prima è che entrambi i finalisti hanno avuto modo di vedere il combattimento dell'altro, cosa riservata solo ai finalisti. La seconda è che, visto che entrambi sono pittoreschi, a entrambi è consentito di usare il proprio equipaggiamento. La terza cosa è che... mi hanno detto che ci sarà una sorpresa, una sorpresa bella e terribile che aspetta i nostri impavidi contendenti, che non mancherà di impressionarvi e stupirvi."

I due contententi arrivano col loro equipaggiamento.

Aiden parla forte: "Io punta tu arrende?" tutti ridono.

Keynes fa di no con la testa.

"Io forse non lascia vivo se tu no arrende ora" dice Aiden.

L'altro allarga le braccia.

Nell'arena si fronteggiano Principe e Incappucciato. Bohemond crede in questo principe e scommette 6 corone d'argento su di lui. Tanta gente scommette.

Il Maestro di Cerimonie abbandona l'arena e dice "visto che vi abbiamo fatto tenere tutto l'equipaggiamento, direi che ci potete fare il favore di mostrarci bene le vostre facce. Toglietevi i copricapi"

Il pubblico esulta all'idea di un rischiosissimo combattimento senza protezioni per il capo: entrambi i contendenti devono affrontarsi senza l'elmo.

"Combattetevi!" urla il Maestro di Cerimonie.

Il primo ad andare è segno è Aiden, che colpisce con una freccia al ventre il suo avversario mentre gli corre incontro.

Quando i due sono a contatto, subito si vede che il livello del combattimento è molto alto, sono entrambi due guerrieri esperti ed agili.

Dopo qualche scambio di colpi che non vanno a segno, Aiden fa il gesto plateale di graffiarsi con un portafortuna che ha con sè. Tuttavia nel giro di pochi momenti viene colpito violentemente al ventre dal suo avversario.

Il Principe tuttavia non demorde, mangia un pezzo di una radice che serve a lenire il dolore e continua a combattere. Viene nuovamente ferito, di striscio, al braccio sinistro, e quindi con violenza alla gamba sinistra.

Dopo un ulteriore colpo al torace, il Principe non è più in grado di tenersi in piedi.

"Ti arrendi?" chiede Keynes.

Il Principe si arrende.

"Non è stato neanche divertente" dice Keynes.

Entrano due tizi che prendono il Principe e lo portano di peso negli spogliatoi.

Uno dei due inservienti "sembravi molto più forte, hai fatto schifo questo scontro. Voi elsenoriti siete così, sembrate fighi ma al dunque l'ultimo dei Greyhavenesi vi rompe il culo".

Sorpresa nell'arena

Keynes alza il braccio e viene acclamato dalla folla.

Il Mastro Cerimoniere ricompare da sopra e dice "Bene, abbiamo un vincitore. Puoi riconsegnare le tue armi agli inservienti".

A quel punto, Keynes riconsegna le armi. Il Maestro di Cerimonie dice "vi avevo promesso una sorpresa, uno spettacolo ancora più grande, adesso vedremo tutti insieme uno spettacolo che non abbiamo mai visto. Ve lo assicuro. Ma devo chiedere ai deboli di cuore di abbandonare l'edificio.

Le guardie scendono verso le gradinate, circondando l'arena: sono moltissime e quasi tutte munite di armi lunghe. "Che spettacolo sia!"

C'è una grata che inizia ad aprirsi. Escono dalla grata due sagome: un soldato di Trost, che tiene per la collottola un Hunter femmina incappucciato.

Tutti inorridiscono.

"Entrambi i contendenti hanno proposto una legge che ha a che fare con i Risvegliati e abbiamo deciso di mettere alla prova il loro valore in questo modo, per vedere se sono veramente degni di cambiare le nostre norme riguardo queste creature abominevoli, perchè sono norme che metteranno in pericolo gran parte di questa città, ci sembra giusto che la città metta alla prova a sua volta questi arditi riformatori".

L'Hunter viene scappucciato e spinto in avanti. Poi il soldato di Trost si allontana di buon passo. L'Hunter resta libero.

L'Hunter si gira verso gli spalti, prova a saltare verso il pubblico ma non riesce, a causa delle lame delle alabarde. Ignora del tutto Keynes.

La gente inizia a stupirsi che l'hunter non attacchi Keynes.

Anche il Mastro Cerimoniere sembra contrariato.

D'un tratto l'Hunter si ferma e tira un urlo stridulo. Somiglia a quello che Kaylah sentì nella palude, ma senza afflusso di PotM.

L'Hunter si prepara a saltare. A questo punto Keynes gli mette una mano sulla spalla e gli avvolge il braccio sotto la gola, tentando di spingerlo.

Keynes si guarda intorno, cercando qualcosa da usare come arma. Vede un po' di legno spaccato e si fabbrica una spranga rudimentale. Poi inizia a colpire l'Hunter per buttarlo giù. Lo spettacolo è lungo e ripugnante, Keynes colpisce moltissime volte il Risvegliato, che alla fine crepa urlando. Qualcuno applaude, nella perplessità generale.

"E' finita?" chiede Keynes.

Il Maestro Cerimoniere "Bene, sembra a quanto pare che oggi avremo una nuova legge. Auguriamo tanta buona fortuna a questo misterioso avventuriero che ha l'onore di scrivere una nuova pagina della nostra storia".

Saluti e ringraziamenti.

Il Principe ferito

La folla mestamente se ne va. La legge non viene proclamata subito, ma sarà comunicata l'indomani con un editto.

Kailah e gli altri vanno incontro al gruppo degli Elsenoriti. Judoc e Slaine vanno dal Principe, a soccorrerlo.

Sono tutti molto scocciati, si sentono presi in giro.

Torna Slaine.

"Principe sopravviverà, ma è molto ferito nell'orgoglio".

"Oggi pomeriggio posso venirlo a trovare?" chiede Kailah.

"Dobbiamo capire se deve andare in quarantena o no" dice Slaine. "Magari passo nel pomeriggio da voi e ve lo dico"

"Qual è la legge che volevate proporre?" chiede Colin.

"Una taglia sulle teste di risvegliato, di valore crescente a seconda della tipologia" dice Slaine.

"Facevate un favore enorme alla città" dice Colin, "e a Ghaan"

"Facevamo un po' di soldi anche noi" dice Slaine. "Questo era il piano del principe".

"Vediamo che cosa ha proposto l'altro" dice Bohemond.

Il gruppo se ne torna in locanda mestamente.

Si racconta a Logan e Annie, che è parecchio curiosa.

Kailah studia un po', malinconicamente.

Nel pomeriggio Kailah e Bohemond e Sven e Colin vanno alla base degli Elsenoriti.

Lungo la strada Kailah dice a Bohemond e agli altri bisognerebbe trovare il modo di aiutare gli elsenoriti per evitare che finiscano schiavi per debiti nelle miniere di Trost. "Potremmo assoldarli per farci da scorta fino a Caron, gli diamo un po' di soldi e ci scortano"

"Per me è una buona idea", dice Bohemond. "Sentiamo Logan".

Si arriva e si sentono le grida di un paziente sotto cure dolorosissime.

Mangusta sta alla porta, il tizio alla finestra saluta. "Musica per le mie orecchie quando gli elsenoriti urlano"

"Non saranno contenti i vicini" dice Bohemond.

Lasciate le armi nella rastrelliera, si saluta Mangusta e si entra.

Arriva Slaine. "Non è un buon momento, non credo che il Principe vorrebbe essere visto in queste condizioni. La cosa peggiore è il morale, si sente defraudato, non l'ha presa molto bene. Per uno che si considera il più forte del mondo non è facile perdere tutti questi scontri".

Colin si offre di dare una mano.

"Quando finisce di urlare, abbi pazienza".

Dopo un po' fa entrare tutti.

"Io subito grave onta, io molto risentito. Voi visto? No possibile... quello che successo"

"Molto scorretti" dice Kailah.

"Mio avversario no umano, mezzo risvegliato, spirito, mezzo demone. Io perso". Annuisce.

"Tu vivo"

"Sì ma vivo solo con vergogna, vivo per rimuginare. Certe vite peggio di morte. Guerriero nato per morire combattendo con onore, non per giacere in letto di città straniera coperto di bende. Questo mendicante, no guerriero, certamente no principe"

"Principe, non le puoi vincere tutte" dice Bohemond.

"Chi vieta? Solo questo vieta, mio braccio no abbastanza forte. Io ancora molto da imparare"

"E' perdendo che ti fai le ossa, ti fai esperienza" dice Bohemond.

"Tu molto saggio, io impara ogni volta"

Chiede se tra tre lune saremo a Trost. Nessuno capisce. "Noi domani partiamo, dopodomani stiamo fuori e tra tre giorni tu guarisci". dice Kailah.

"Tra tre lune io ventinove cicli, io grande festa. Io nato giorno di.... luna gigante"

"Quello per cui combatti è più importante di come va a finire lo scontro" dice Bohemond, che parla di spiriti

"Io piace quello che tu dici perchè io esco grande guerriero anche se perdo. Io domani penso come te, io oggi piange dentro"

Saluti, si torna in stanza.

Logan chiede intanto a Engelhaft. "Come la vedi? Ho l'impressione che più giorni restiamo qui e peggio è. Mi sembra un posto malsano, spero che potremo andarcene presto con quel che siamo venuti a cercare. Ho una sensazione strana..."

La nuova legge di Trost

Si dorme e ci si sveglia il 12 ottobre.

"Senti Engelhaft, la diciamo una preghierina a Reyks per il Principe?" chiede Kailah.

"Come mai vuoi che io preghi proprio per lui?"

"Perchè è la festa di Reyks, oggi" dice lei.

All'alba l'araldo declama la nuova legge, proprio mentre Engelhaft sta pregando.

"A partire dalla giornata di oggi è possibile commerciare qualsiasi cosa all'interno della città di Trost, qualsiasi tipo di bene, qualsiasi essere umano o inanimato è legale da commerciale, anche se si trova all'esterno di Trost. Di conseguenza sono abolite le precedenti leggi che vietavano le seguenti tipologie di merci (tra cui i vari tipi di Risvegliati). Veleni, droghe, sostanze proibite..."

L'oste commenta la legge con un suo amico. Sembra che non si capisca. "Già prima si poteva commerciare tutto, a parte stronzate. Dimmi te perchè dovrei commerciare risvegliati, persone..."

"Puoi vendere uno non schiavo, ad esempio"

"E come?"

"Glìe dai una botta in testa e lo vendì" dice l'amico dell'oste.

Sono tutti un po' perplessi.

Si va da Josh.

Al mercato Josh ha un sacco di gente in fila, c'è animazione.

Josh sta litigando con un tizio e lo congeda frettolosamente.

In viaggio verso il campo di lavoro

Si parte.

Josh dice che avrà più linee di affari da sfruttare.

"Chissà quel Keynes che cosa vuole vendere" dice Josh

"Potrebbe mettere sul mercato trattamenti" dice Kailah.

"Quelli prima erano sicuramente vietati" dice Josh

"Come potete immaginare ho trovato un modo abbastanza sicuro per raggiungere le fattorie. Ci aggregheremo a un cambio guardia" dice Josh. "Il tutto è supervisionato dagli esploratori, dovrebbe essere tranquilla".

I rapporti con le guardie li tiene Josh, che avverte i suoi committenti di tenere un profilo basso e stare zitti.

Ci sono 12 soldati di Trost e 4 di Ghaan.

Il Caporale Scelto fa un discorso pacato. "Ci muoviamo in una terra selvaggia, al di fuori di questo muro è l'anticamera dell'inferno. Il fatto che non incontreremo problemi è dovuto al fatto che abbiamo una rete di vedette che ci danno notizie. Non significa che non saremo attaccati. Ma venderemo cara la pelle e fino ad ora nessuno ci ha mai rimesso le penne. Vedo che siete tutti in condizioni di combattere." E spiega alcune cose pratiche di combattimento in particolare come gestire un'ora di risvegliati girandogli intorno e senza farsi accerchiare.

"Loro vanno su quello che non si muove, sempre".

Si parte.

Di buon passo verso una zona paludosa verso il Nord di Trost.

Vento freddo gelido, all'orizzonte si intravede il fiume che va verso Nord.

Una giornata di viaggio verso le colline con le fattorie, molto faticosa. Colin ha un po' di crampi per la fatica.

Rari Risvegliati isolati che non attaccano.

"Il freddo è impietoso coi Risvegliati in questi mesi, iniziano a vederci molto poco a causa del vento negli occhi" dice il Caporale. "Non ho capito se è un problema di vista o proprio li intontisce il vento".

Finalmente all'imbrunire si raggiunge la zona delle fattorie, in salita. Il Caporale è contento perchè tutti si sono dimostrati bravi camminatori.

Il Caporale spiega che si sta in zona militare. "Non ficcanasate, non vi mettete a gironzolare. Siete in una zona militare, come in una caserma"

Il campo di lavoro

Il gruppo si rende conto che gli edifici sono stati costruiti in collina, un po' fortificati con pietre e ferro arrugginito. Ci sono pezzi di impalcature e materiale di risulta. Anche le case sono costruite con materiali rimediati.

La collina è terrazzata, su alcuni terrazzamenti ci sono animali al pascolo, in alto. Ci sono molti lavoratori al lavoro, disposti in file: probabilmente sono incatenati in qualche modo. Le guardie li sorvegliano.

Ci sono molti soldati menomati, storpi. Ci sono un paio di donne soldato e tre o quattro soldati molto anziani.

Dopo un po', al tramonto, i prigionieri iniziano a sfilare via dai campi, accompagnati dalle guardie alle baracche.

A un certo punto arriva un tizio barbuto grossone, sui 50 anni, scruta il gruppo e ridacchia vedendo Josh.

"Se cercate di fare un affare con chi lavora qui, mi sa che avete sbagliato posto, qui è pieno di rottami. Ma avete pagato una buona cifra per dare un'occhiata e quindi per quanto mi riguarda a partire da domani potrete dare un'occhiata. Io sono Cubo e sono a capo di questo accampamento di disgraziati".

Indica gli alloggi, non comodi ma sufficienti.

"Spero che non vi diano fastidio i rumori degli animali, perchè questi giorni che fa freddo, fanno un po' di casino, soprattutto le capre".

Colin dice che lui e un altro medico nel gruppo sono a disposizione, qualora servisse. "Chi merita di essere curato sta già bene", dice Cubo. "Ma lo terrò presente. Buona notte".

Notte al campo

La stanza è molto fredda, un po' baracca. Si accende un fuoco e si dorme nei sacchi a pelo.

Per salire alla stanza bisogna usare un montacarichi piuttosto traballante, che permette di superare il terrazzamento.

Tutti si mettono a riposare e la notte passa tranquilla.

13 ottobre al campo di lavoro

Il campo si sveglia all'alba, c'è molto rumore, molti lavorano.

Al mattino Josh si fa un giro delle miniere. "Io vi suggerisco di passare almeno questa mezza giornata insieme a me, visto che siete le mie guardie" dice Josh.

Al gruppo viene assegnato il soldato Martin, che spiega un po' l'organizzazione del campo, anche in vista dell'inverno e

delle copiose neviccate prossime venture.

Il sesto piano ospita alcune delle miniere. Josh inizia a studiarsi i vari prigionieri, mentre Colin fa quattro chiacchiere con Martin. Pare ci sia una mescita di birra in questo scalone.

"Ci possiamo venire?"

"Sì, certo. Basta che chiedi e loro ti fanno salire"

La mattinata passa così, tranquillamente. Verso ora di pranzo Josh si va a guardare gli animali e libera le sue guardie, tranne Engelhaft, Sven e Bohemond.

Kailah e Colin restano giù a studiare e osservano il viavai.

Gli altri tre salgono all'ottavo piano a vedere i pastori e le caprette.

Vedono come funziona il campo, ma non trovano indizi.

La taverna

A sera tutti tranne Josh vanno alla mescita.

Ci sono già tre soldati di Ghaan seduti a bere, e una ventina di soldati locali, tra cui una donna che tiene banco.

Il gruppo va a fare bonaria soldataglia vicino ai soldati.

Kailah suggerisce a Bohemond di tirare in ballo un discorso sui soprannomi, cercando di inventarsene un po' per riuscire a farsi dire quelli dei locali. Da bravo animale da taverna, Bohemond riesce facilmente a entrare nella conversazione e a pilotare i discorsi dei presenti sui soprannomi. Ne vengono elencati molti, più o meno pittoreschi. E finalmente...

"Chi dispensa le ultime cure... è il nostro Cul De Sac" dice uno dei soldati.

"Che lavoro di merda" dice Bohemond.

"Il becchino, il decapitatore?" dice. "Fa tutto lui, comunque vanno decapitati"

"Qualcuno lo deve pur fare!" dice Bohemond.

"Prima di lui c'era un altro Cul De Sac, però è morto. Si è preso i geloni alle mani, e poi c'è morto".

"Ma il nuovo Cul De Sac se li mette i guanti?"

"Cammina con le mani, perchè non c'ha una gamba" dice il chiaccheirone. "Ha una stampella... due stampelle..."

"Ma se la fa una bevuta ogni tanto?" chiede Bohemond.

"Glie la devi portare, sennò non riesce a pigliare il montacarichi"

"E chi glie l'ha tagliata sta gamba?"

"Mi sa che è stato un nordro... o gli scontri... alla presa del potere di Trost... non è simpatico, uno stronzo, non è molto intelligente. Sta lassù a aspettare che glie se porti..."

"Na birra..."

"No, un morto da seppellire" dice il tizio ridacchiando.

Dopodichè si parla di altra gente, altri soprannomi, malversazioni e furti di cibo. "Ma quando Cubo li scopre... qui il furto è peggio della morte"

Parlottando, si suggerisce a Bohemond di fare un po' di gioco a dadi con qualcuno, scommettere una birra a Cul de Sac e perdere, trovandosi obbligati a portargliela.

"Con Kailah abbiamo partorito un'idea. Perchè non ti inventi una partitella, una scommessa..."

"Eh magari poi non ti fanno passare..."

"Trova un modo... da bettola... che la renda più credibile".

"Devi offrire da bere a tutti... compreso quel povero zoppo che sta là sopra, e glie la porto io personalmente"

Anche la ragazza si mette a giocare a dadi, non giocano a soldi ma con dei tappi.

Bohemond non se la sente a provare il gioco a dadi. Tutti se ne tornano a dormire e si dice a Josh che l'indomani dobbiamo parlare con becchino.

Notte tranquilla.

14 ottobre al campo

Si va tutti di buon mattino al dodicesimo livello, quello più alto, dove c'è una grossa miniera. Il cimitero è sopra il dodicesimo livello.

Il dodicesimo livello è molto popolato da ottimi braccianti, Josh sembra molto interessato in particolare a un lavoratore.

Pare che la notte il becchino dorma al dodicesimo livello, insieme al suo aiutante Bogda il Ritardato.

A un certo punto si vede passare un tizio con due stampelle, con una gamba amputata e l'altra malconcia. Accanto a lui c'è Bogda il ritardato, un tizio enorme e sbavante.

Martin lo saluta, Cul de Sac guarda il gruppo.

Engelhaft rabbrivisce guardando la scena, molto strana. Bohemond invece coglie nei suoi occhi un barlume di curiosità.

Suona il corno per il pranzo, e c'è la mensa del dodicesimo, molto grande e affollata.

Ci sono da soli a un tavolo Cul de Sac e Bogda il Ritardato.

Kailah suggerisce che uno o due vadano a sedersi al tavolo con il becchino, com se fosse una presa in giro.

Engelhaft comincia a chiedere cose trash su Bogdan, che pare abbia un problema di flautulenze.

"Vabbè famola sta mattata" dice Engelhaft.

"Lui comunque tra poco finisce il turno, mentre Bogdan resta qui, con quei calzoni..."

"Vedete quanto puzzano" dice Colin.
 Josh distrae un po' Martin a chiacchiere.
 Engelhaft e Bohemond vanno a fare gli scemi coi becchini.
 Recitando... a Engelhaft capita un 4-4-4 sul ghiaccio, nei pressi del montacarichi.
 A un certo punto Cubo si avvicina tra i tavoli. Bohemond fa il vago.
 Engelhaft si impanica, gli tremano le gambe, cerca di fare lo sciolto ma le gambe cedono, e scivola con gran fragore in mezzo ai tavoli e alla gente. Piatto di zuppa in testa, si fa anche un po' male.
 Cubo accorre. "Tutto bene?"
 Cubo è gentile. "Non sei abituato a questa aria, sei più un tipo da valle, come i Kreepar..."
 Ovviamente si sono girati tutti, anche Cul de Sac e l'aiutante, divertitissimo.
 Dopo un po' le cose si calmano, ma Engelhaft se ne torna al tavolo mestamente.
 Bohemond va al tavolo del becchino.
 "C'è mancato poco che l'amico mio ti veniva a trovare al piano di sopra"
 "Ci voleva poco che mi pigliava una stampella"
 Bohemond si siede e inizia a parlare.
 "Hai pescato la pagliuzza corta"
 "C'è di peggio. Dare l'ultimo saluto ai morti non è la cosa peggiore che puoi fare".
 Parlano un po' di cimiteri, di rispetto per la vita e per la morte, di speranza e di mancanza di speranza.
 Bohemond descrive a Cul de Sac il pendaglio che conserva Engelhaft.
 "Ha un'aria illegale, da come lo descrivi. E' un devoto, costretto a tenere celata la sua fede?"
 "Sì, e non è il solo"
 "Tieni bene nascosta questa cosa"
 "Preferisco il silenzio dei ghiacci e dei morti al blaterare di alcuni vivi" dice.
 "Forse c'è qualcosa che puoi fare per noi"
 "Addirittura. E sarebbe?"
 "Mansel. Dicci tu come e dove continuare questa conversazione"
 "Mi servirà qualcosa di più di un nome"
 "Cosa?"
 "Mi devi provare che te la meriti. Coraggio Bogdan, che stasera mi faccio una bevuta insieme agli altri soldati".
 Si alza e se ne va.
 Finisce il pranzo e si torna giù.
 Nel pomeriggio Josh va a trattare per comprarsi un paio di persone.
 Kailah studia.

Serata in mescita con Cul de Sac

Prima del tramonto tutti vanno alla mescita.
 Lui sta già lì, da solo.
 Bohemond e Engelhaft vanno al tavolo con Cul de Sac. Gli altri a un tavolo affianco.
 Engelhaft si presenta con il suo nome e come prete. Fa il nome di **Myrna**. "Abbiamo urgente bisogno di recuperare la persona di cui vi parlava il mio confratello. **Myrna** ci ha dato questa". E gli passa la medaglietta.
 Appena Cul vede la medaglietta ha una reazione emotiva, commosso.
 "Pensavo che non avrei più rivisto questo simbolo". Chiede di **Myrna** e **Ireena**.
 "Aimè siete arrivati tardi, Padre Mansel l'hanno preso. Uno dei nostri ha ricevuto una condanna capitale, e lui per salvarsi ha venduto Padre Mansel. L'hanno preso e portato via"
 "E dove l'hanno portato?"
 "Esiste un sotterraneo che collega l'ospedale del quarto livello con il nosocomio del secondo. Tutta l'area è controllata dal maestro del culto, sono le vecchie prigioni della città. Padre Mansel è stato venduto come un alto prelato vicino al Vescovo di Feith. L'hanno preso un mese e mezzo fa. Nessuno chiuso lì ha mai fatto ritorno. Purtroppo è spacciato, aimè".
 "Loro cercavano il vescovo o chiunque potesse dargli informazioni, quindi è probabile che M sia stato torturato per carpirle"
 "Ma se venisse meno il ministro del culto, verrebbero meno anche i suoi segreti..." dice Engelhaft.
 "La vedo dura, non è uno stupido, ha molti nemici, quindi sta all'erta", dice Cul. "Se pensi di scatenare una rivolta non lo fare, sarebbe un massacro. Sono scaltri... hanno il potere di cui hanno bisogno".
 "C'è solo una cosa che vi posso dire... c'è un'entrata, che non sanno in molti, che consente di accedere alle segrete dall'ospedale, meno guardata... ma nota, quindi non accessibile facilmente. E la seconda entrata è al nosocomio, pesantemente sorvegliata. Io sono l'ultima persona, insieme alle sorelle e a un'altra persona che vive nel terzo settore, ma non potete contare su di loro, li mettereste a rischio."
 "Dove ti troviamo a Trost?"
 E Cul dice dove ha casa. Gli lascia la medaglietta.
 Il gruppo torna alla camerata per riposare, e parlare a lungo sul dafarsi, senza riuscire ad elaborare un piano.
 Josh è contento perchè si compra 2 schiavi.

Ritorno a Trost

Il mattino del 15 ottobre si riparte per Trost.

Il gruppo arriva a Trost a sera, in locanda. Si va da Logan a riferire.

Annie confida a Colin che ha la sensazione che Mirai sia vicina. "O si avvicina lei a noi, o noi a lei".

Intanto gli altri cercano un prosciutto da portare alla festa del Principe.

"Voi primi a arrivare, ma altre sorprese io ha" dice il Principe. "io venduto cimelio per buoni soldi e recuperato capitale per pagare festa e un domani per fare nuove attività"

Bohemond dice al principe, che si sta rapidamente riprendendo, che c'è la possibilità di un lavoro insieme.

"Lavoro di mestiere di menare?" chiede il Principe.

"Tendenzialmente sì. Alto rischio alto rendimento"

Kailah chiede se nel gruppo di elsenoriti c'è uno scassinatore.

"Noi abbiamo scassinatrice provetta. Ma noi non fare furto"

"Non si tratta di furto. Liberazione".

"Bene se andiamo insieme, noi dividere giacigli durante il viaggio".

Dopo un po' arrivano tre prostitute e si sollazzano coi compari del Principe.

L'elaborazione di un piano

Ed è il 16 ottobre.

"La prima cosa è raccogliere informazioni" dice Bohemond.

"Andiamo da Wilma e Ireena" dice Colin. "Chi andiamo?"

"Ci devono andare Colin e il prete. Colin fa la pozione per Annie e il prete ciruisce le donne" dice Kailah.

"Dobbiamo coinvolgere la donna che già entra nell'ospedale, è lei che ci può dire tutto e aiutare dall'interno" dice Bohemond.

Visita dalle sorelle

Colin, Engelhaft e Bohemond vanno dalle due sorelle erboriste, alla bottega "Lo stelo di Grandiflora".

La mattina è freddo, c'è poca gente per strada, tutto tranquillo.

"Datemi un buon motivo per cui vi dovrei aprire" dice Myrna. Colin chiede le erbe per fare dei medicinali, gli serve anche l'affitto del laboratorio.

"Non vi dovete spaventare", dice. E poi apre la porta.

E' tutta insanguinata vicino alla bocca.

"Colazione sostanziosa?" chiede Bohemond.

"Stiamo provando delle cose per una festa che ci sarà tra pochi giorni, Samain", spiega. E' truccata.

Osservandola, Engelhaft riconosce l'abito, è un paramento paara-religioso, forse si trovava a Sud, a Dossler quando parlò con la Sorella Custode.

Obtorto collo, Myrna li fa entrare.

"Questo vestito ha una storia lunga, ce l'ho da quando ero piccola, da dove ho studiato"

"Hai studiato a Dossler?" dice Engelhaft. Lei annuisce. Ha studiato presso Padre Seamus e non sa che è morto.

"Purtroppo ti devo dare la notizia che è stato assassinato" dice Engelhaft.

Lei teme una cosa del genere, Engelhaft le racconta quel che è successo.

Esce fuori il discorso della lista, e lei chiede di poterla vedere. Bohemond glie la passa.

"Conoscevo quasi tutte queste persone" commenta Myrna.

Engelhaft poi le porta i saluti di Cul De Sac e le dice che però Padre Mansel non è più lì al campo di lavoro, ma nelle prigioni dello Ierofante.

Myrna cambia voce, molto amareggiata.

"c'è una porta che conduce alle segrete dal Nosocomio" dice Engelhaft.

"Lo so ma... che volete fare?"

"Noi siamo qui per recuperare Padre Mansel e Padre Mansel recupereremo" dice Engelhaft.

"Quelle segrete sono guardate giorno e notte..." dice Myrna.

"Ma sicuramente c'è un modo" insiste Engelhaft.

"E Cul De Sac ha detto che l'accesso dall'ospedale è meno guardato" dice Bohemond.

"Non mi piace la piega che ha preso questo discorso", dice Myrna.

"Descrivici"

"E' una stanza con una porta, una scala che scende e un'altra porta, dove iniziano le segrete. E' il ripostiglio delle segrete del palazzo della Quarantena"

"Quante porte chiuse bisogna superare?"

"Tre. E dentro il ripostiglio c'è sempre qualche guardia, e credo anche almeno una guardia alle segrete. Le guardie delle segrete non dormono mai, perchè sono drogate".

Si affaccia Ireena e dice di avere visto la porta delle segrete aperta. Sta sulla balaustra in penombra, con qualcosa di strano nei capelli.

"La usano innalzati come scorciatoia. C'è un innalzato sotto, si chiama Goden, Sir Goden. E' lui quello che non dorme mai, e sta fermo, apre e chiude. La porta si può aprire dall'interno e non dall'esterno." dice Ireena. "Non credo che la

guardia che sta sopra abbia la chiave. Questo Sir Goden è un soldato di Ghaan, ma è molto fidato del maestro del culto."

Ireena si offre di aiutare a liberare padre Mansel. Myrna sospira. "Quanti guai ci porterà tutta questa storia..."

Ireena scende le scale e si avvicina.

"Ireena è una ragazzina e si entusiasma facilmente. Credetemi se vi dico che è un suicidio tentare. Molti hanno provato e sono morti, vi prego, non fatelo" sussurra Myrna per non farsi sentire da Ireena.

"Ma noi ci dobbiamo comunque provare"

"E' un peccato che Ayza sia fuori città" dice Ireena. Myrna spiega che è una innalzata di Ghaan, forse la più forte. "Lei odia lo Ierofante. Lo considera un tirapiedi di un'entità che lei non sopporta. Ma non so dove si trova nè quando torna"

Dopo un po' Myrna si irrita. "Non venite qua a spiegarci che cos'è il coraggio". Bohemond insiste. "Se vogliamo salvare Mansel ci sarà un prezzo da pagare per tutti, e ci dovremo tutti allontanare con lui".

"Io vorrei solo capire dove cavolo andiamo" dice Myrna.

"Per esempio a Angvard..."

Myrna spiega che Sir Goden è lì anche per tenere il conto di tutti gli innalzati che entrano in città. C'è proprio un registro di Innalzati. Cosa curiosa che quello che ha vinto il torneo non era registrato, chissà come ha fatto.

Tra le varie cose, chiedendo a Myrna possibili punti deboli degli Innalzati, sembra che la vicinanza con Innalzati di tipo diverso possa dare effetti imprevedibili.

Colin chiede se qualche ex secondino delle prigioni possa fare una mappa.

"Uno è un Ierofante incredibile, prende i soldi da chiunque, anche dal direttorio. Splunk. Molto pericoloso, non gli andrei a far capire una cosa simile, ti vende subito se gli conviene. L'altra persona è Jona il Decano. So che ha supervisionato dei lavori per la caserma, probabilmente sa qualcosa".

Dopo una lunga conversazione, i nostri salutano e tornano dai compagni.

I Caster e i Brunnun

Si discute sul dafarsi.

Sembra che la strada più semplice sia fare il favore al nobiletto. Sven è molto scettico, ritiene che siano brave persone quelle da ammazzare.

Sven va a parlare con l'oste per chiedere informazioni sull'omicidio del padre di Mel Caster.

"Una faida che si consuma da anni. Sai come sono le faide familiari, c'è sempre una roscata iniziale, qualcuno reagisce un po' troppo... e allora alla fine ci si scorda pure perchè si è iniziato. L'odio si passa di generazione in generazione, tra Caster e Brundun. Iniziò tutto con un matrimonio, tra Elsa Brunnun e Michail Caster, sono morti entrambi, il matrimonio è stato la goccia che ha fatto traboccare il vaso. I Brunnun accusarono i Caster di avergli inguaiato la figlia, e finì un po' a schifio. Ci fu una battaglia, morirono in parecchi. L'ultimo capitolo si è compiuto qualche settimana fa, quando 4 o 5 misteriosi criminali, probabilmente i due servi di Bob Brundun, attuale capofamiglia, Bob e il cugino, hanno ammazzato il patriarca dei Caster, Sebastian Caster, padre del giovane Mel. Ormai ci sta solo Mel, unico discendente, ha solo una sorella che non vive qui, forse sta a sud, Angvard o anche più a sud. Ci stanno in pochi ormai. Gli altri sono almeno una decina."

"Nessuno se l'aspettava questa aggressione a tradimento. I Brundun si sono un po' adeguati alla nuova situazione, le vecchie regole cavalleresche sono andate a farsi benedire" dice l'Oste.

Visita in locanda

Arrivano Slaine e Judoc in locanda.

Judoc vuole parlare in privato con Annie.

Intanto lunga discussione sul dafarsi.

Sven non vuole fare il sicario (se Logan non glielo ordina), Engelhaft vuole portare la pace tra le fazioni, Colin vuole parlare con il Decano, Kailah e Bohemond vogliono prima aiutare il nobiletto o comunque impegnarsi ad aiutarlo per avere crediti presso il Decano.

Vanno tutti al palazzo degli scambi.

Da Jonas il Decano

Alla fine si va a parlare con Jonas il Decano.

Un tizio chiede di lasciare le armi e poi accompagna tutti da Jonas.

E' una guardia in borghese e spiega che nel palazzo degli scambi si parla piano perchè l'alterco è vietato.

Dietro un pesante scranno siede Jonas il Decano.

Saluti cordiali.

"Quindi siete voi coloro che aiuteranno Mel a recuperare l'orgoglio perduto?"

"E' possibile, stiamo valutando la sua offerta"

"Un atteggiamento interlocutorio che apprezzo. Siete venuti da me per capire cosa ci potete guadagnare o per avere un'opinione diversa dal giovane esuberante Mel?"

"La cosa sembra anche a noi spinosa, sia perchè comprendiamo i sentimenti del giovane Mel, e capiamo i rischi, e capiamo anche quanta massa di dolore e di violenza ci stia dietro a tutto questo, da tanti anni..." dice Engelhaft.

"Come si ferma una guerra tra famiglie?" chiede Jonas.

"Non con la violenza", dice Engelhaft.

"La storia insegna di no, infatti, non con la violenza. Io penso che la violenza tra famiglie si possa fermare solo con la giustizia e con la pace. Però la pace ha bisogno di essere negoziata, ed è così che potete aiutare il giovane Mel. Dobbiamo fare in modo che Mel capisca e impari ad essere meglio di suo padre e di suo nonno. Questa è la mia missione, ed è la vostra missione".

Ci sta Mel e Bob Brundun. Bob ha figli ed una moglie, Mel no. Io cercherò di mettere un po' di sale in zucca a Mel, per fargli capire che anche i suoi figli, quando liavrà, sopravviveranno. Deve chiuderla con un duello, possibilmente non all'ultimo sangue. Preservi l'onore di entrambi e salvi le rispettive discendenze. Questa è la soluzione a cui sono addivenuto. Chi perde deve andare via".

Jonas deve convincere Mel, mentre il gruppo deve convincere Bob, e convincerlo davanti ai suoi familiari.

Anche Jonas ha una ferita addosso, di vecchie faide familiari.

Poi chiede cosa voglia il gruppo in cambio per il proprio aiuto.

"Ci piacerebbe entrare dove normalmente non si entra."

"Trost non ha segreti..."

"Non ha segreti ma ha segrete... e ci piacerebbe anche uscirne, da liberi cittadini"

"Di che segrete state parlando?"

"Di segrete private di uno dei membri. Le segrete del Maestro del Culto" dice Engelhaft.

"Un tempo la leggenda narra che i figli di una coppia di fratelli, che gestiva questi luoghi tanti secoli or sono, uscissero malformati, pazzi... e tutti quelli che davano questi segni erano chiusi nelle segrete dell'ospedale"

"Sono ben guardate, ben custodite.... sono una specie di sala degli interrogatori dove vengono prese informazioni da chi le ha. Saebbe utile capire cosa vi spinge. Che dovete fare?"

"L'aspetto cartografico è quello che ci interessa di meno" dice Engelhaft.

Jonas chiede a Sven "ti vedo sveglio" di controllare che nessuno passi per il corridoio.

"Sono porte molto resistenti, costruite per non essere scassinate nè abbattute, e rumorose. Il rumore attira le guardie. Se è vero che ci si riesce ad arrivare senza dare troppo nell'occhio, avere il tempo e la capacità di penetrare una di quelle celle è davvero difficile. Avreste bisogno di aiuti molto particolari e molto costosi"

"Se riusciremo insieme a concludere questa faida e a convincere chi perde ad abbandonare la città, io sarei disposto a fornirvi una mappa di quelle segrete, ocn i punti di accesso, il numero di celle e anche dove si dovrebbero trovare i prigionieri vivi. E poi vi posso dare un consiglio operativo, quel che potrebbe creare problemi a chi vi metterà i bastoni tr le ruote. Serve un grosso diversivo, un evento di massa, nel cimitero degli gnomoni, attorno alle meridiane. Portare molta gente lì, troppa per le guardie. andrebbero bene anche altri tafferugli..."

Jonas racconta di aver fatto una promessa al nonno di Mel che avrebbe fatto del suo meglio per fermare il reiterarsi della faida.

Missione pacificatrice

Bisogna far pace ai Caster e i Brunnun.

Il gruppo discute un po' sul dafarsi, su come convincere Brunnor ad accettare il duello.

Bohemond suggerisce un approccio piuttosto diretto e minaccioso, fargli paura e quasi costringerlo al duello.

Engelhaft propone un atteggiamento più morbido, magari fingendo di avere avuto notizia di un gruppo pagato per colpire.

Kailah suggerisce di tenere gli occhi aperti, cercare di capire che tipo sia Brunnor, se abbia o meno chances contro il biondino e se sia una persona credibile in un duello oppure no, e poi decidere come approcciarlo.

Vengono decisi turni di sorveglianza sotto casa di Brunnor per tenerlo d'occhio.

Il primo gruppo è quello di Bohemond e Engelhaft.

Il secondo gruppo sarà Sven, Kailah e Colin.

Sorveglianza sotto casa di Brunnor

Bohemond e Engelhaft si avvicinano a casa di Brunnor, che sta nel Settore 4.

C'è poca gente in strada ma parecchi operai stanno martellando sui tetti, forse per organizzare qualche decorazione per Samain.

La mendicante

A un certo punto vedono un gruppo 4 di soldati di Ghaan che stanno prendendo a calci una donna, con l'aria da mendicante, piuttosto robusta e stracciona. La deridono e la menano, lei dice "vi prego, ascoltatevi!" e si aggrappa. Dopo un po' lei cede e resta a piangere e disperarsi, e i soldati di Ghaan se ne vanno.

Engelhaft le si avvicina.

"Buona donna, cosa vi è successo?"

"Chi siete voi?" chiede.

"Siamo persone che capitano qui per caso, passanti"

"Non ho fatto nulla, vi prego... sono cattivi... sono senza cuore quelli..."

"State bene comunque?"

"Sì, sì... non starò più bene.... non starò più bene..." e gli si abbraccia piangendo contro la spalla. "Mia sorella è morta,

tutti sono morti... sono rimasta solo io. E anche a me... li sogno la notte che vengono a prendermi..."

"Perchè?"

"Come perchè, stanno lì fuori dalle mura... li sento..."

La vecchia voleva essere innalzata dai ghaanesi. Poi chiede la carità, qualcosa da mangiare.

Quarto Settore, fattoria Brunnor

Arrivano al Quarto Settore, dove c'è un gruppo di persone che sta discutendo con un tizio dall'aria importante. Per un attimo gli pare di vedere Zodd, col colbacco di pelliccia. E' un tizio che assomiglia a Zodd in modo impressionante.

Stanno supervisionando dei carichi.

Chiedono a un tizio che sia il nobile col colbacco. "Quello è Yurgen Koeng, il Quartiermastro, uno dei Sette. Nientemeno che il Mastro Furiere".

Pare che siano cugini primi con Zodd. "Lui però è più forte e più alto".

Engelhaft chiede un po' di informazioni su Brunnor, viene a sapere che è di famiglia un tempo molto importante, adesso un po' più defilato ma amico delle guardie. Lui non era un soldato, i cugini e il padre sì.

Vanno a vedere sotto casa di Brunnor.

A un certo punto gli va davanti un soldato di Trost. "Dove si possono acquistare merci a buon mercato?" chiede Engelhaft. Il soldato dice meglio al centro, dove ci sono le botteghe.

"E poi alla fattoria di Brunnor vendono carne e verdure. Però ne devi comprare tante. Una cosa, vedo che state ben messi... mi raccomando di non creare problemi" dice la guardia.

"Fattoria Brunnor, carne e verdure".

C'è l'insegna e un portone col batacchio baffuto.

Bussano per parlare con Brunnor con la scusa di voler fare rifornimento per un viaggio imminente.

Parlano di provviste, carne e verdure. Saluti amichevoli.

sembra un tipo sveglio, intelligente.

Dopo un po' di incertezze si va tutti all'ostello degli elsenoriti.

"Ce ne stanno solo due, il roscio e il malato" dice il tizio di guardia.

Ci sono Judoc e il Principe. Gli si spiega che serve l'aiuto del suo gruppo per essere sufficientemente minacciosi.

Principe è d'accordo.

"Alle 7 noi venire. Noi usare pitture di guerra per fare più paura?"

"No, forse guardie fermano prima" dice Kailah.

"Va bene. Fare paura con armi" dice il Principe.

Alle 7 ci si incontra con gli Elsenoriti, pittoreschi con armi e armature piuttosto vistosi.

Il gruppo è parecchio minaccioso.

Saluti alla guardia di passaggio. "Tutto a posto?" Si si.

Tutti vicino alla casa di Brunnor.

Engelhaft in missione diplomatica

Vanno avanti Engelhaft e Bohemond. Bussano.

Si apre la finestra, si affaccia una donna. "Madama buonasera, avevamo parlato con messer Robert, siamo per quella partita di zucche..."

"Ci stavamo mettendo a tavola.... è necessario parlarne adesso?"

"ce ne scusiamo".

Lei va a chiamare il marito.

"Perdonateci Messer Robert..."

"Siete un po' rompiscatole..." dice Brunno. "Che volete?"

"Vorremmo concludere questo affare e sinceramente..."

"Vi ascolto. Avete deciso di partire quindi?"

"In parte sì" dice Engelhaft. "Vorremmo vedere queste merci"

"Non vi posso fare entrare a quest'ora"

"Ma sinceramente vi dovrei parlare anche di una cosa importante, delicata, di cui sono stato fatto latore"

"Tagliamo corto. Adesso lascia il tuo equipaggiamento al tuo compare, che fa 10 passi indietro. Ti apro, tu entri e facciamo una bella chiacchierata. Ma veloce perchè mi sto mettendo a tavola".

Engelhaft entra, e poco dopo si assemblano fuori un bel gruppo di persone.

Brunno mette la sbarra alla porta.

"Che è sta stronzata?"

"Perdonateli, sono un po' apprensivi i miei amici".

Si piazzano al piano di sopra, vicino alla finestra. "Quelli sono i tuoi amici? Mi sembrano dei gran pezzi di merda"

"Mediamente, chi di più chi di meno. Messer Robert, non voglio far scuocere la pasta. Questi miei amici sono stati contattati da un vostro nemico, avversario, con cui so che avete vari motivi di scontro da generazioni. Questo signore è piuttosto determinato e facoltoso. Tuttavia c'è varia gradazione di merdaggine al mondo e ci sarebbe anche un'altra opzione, che ci è stata ventilata da una fonte che vuole restare anonima"

"Vuoi dirmi che tutta quella gente è stata pagata da Mel Caster per venirmi a fare il culo"

"Ma mi è stata ventilata un'opzione migliore. Allora. Le faide fanno sempre male. So che in questo momento siete in una posizione di vantaggio. Quell'altro invece si sente in difetto. Se, ce ne scampi, dovesse fare un torto a voi, la faida continuerebbe, come procede da molte generazioni. Ma una fine si potrebbe trovare e voi forse avete più interesse a trovare una fine. Quell'altro non ha nulla da perdere, voi invece, per vostra fortuna, avete una lunga generazione, la vostra famiglia è florida e si spera che continui ad esserlo. La proposta è quella di chiuderla con un duello onorevole tra casate onorevoli. Basta, si dimenticano tutti i torti, si incrociano le spade dei capi delle famiglie, chi vince al primo sangue... siamo in grado di convincere anche l'altra parte, chi vince si prende tutto, diciamo. Se ne sta a casa tranquillo. L'altro vende onorevolmente guadagnandoci, e si trasferisce"

"No, io non me ne vado da nessuna parte"

"Sarebbe la tranquillità totale"

"La tranquillità totale sarebbe se se ne andasse lui..."

"Ma lui non se ne va di certo, è fresco di torto..." dice Engelhaft.

"E' ora che lui faccia le valigie. Io sono disposto a fare un duello per salvargli la faccia. Se perdo gli pago una somma di denaro, gli rendo più facile il viaggio che dovrò fare"

"Ma perchè dovrete perdere questo duello?"

"Io perdo perchè non sono un uomo d'armi, ho poche speranze contro di lui." dice Brunnor.

Poi invita a guardare fuori dalla finestra Engelhaft. "Guarda molto bene quel che sta per succedere".

Intanto Engelhaft invoca su di lui la Concordia degli Dei.

Delegazione intimidatoria allontanata

Intanto giù si sente avvicinarsi un passo di marcia pesante. Tutti si girano.

Escono una decina di soldati, con il tizio col colbacco di marmotta davanti.

Si fermano a una decina di metri.

"Che simpatica combriccola"

"Buona sera"

"Sei tu il capo di questa posse variopinta?" chiede il tizio.

Bohemond si stringe nelle spalle.

"Tutto bene Bob?"

"Eh, ancora non ho mangiato, si perde tempo" dice Bob.

"Quando il nostro amico esce da quella porta, noi prendiamo e ce ne torniamo da dove siamo venuti"

"No. Noi aspettiamo il vostro amico e ve lo riportiamo. Tu comincia ad allontanarti col tuo circo di persone. Va che ho fame pure io".

"Va bene, allora buona sera e buona cena" dice Kailah.

Lui annuisce.

Il gruppo se ne va

Trattative nella fattoria Brunnor

"Nessuno mi manderà mai via da questa città perchè questa è casa mia. Basta con questa faida ma sarò io a decidere le regole. Avrei potuto ammazzare anche il ragazzo e forse anche la sorella, ma ho scelto di non farlo perchè ancora non hanno le mani sporche di sague. Ma dobbiamo dichiarare davanti a testimoni che la faccenda è chiusa. Il duello è fuori discussione, ammesso che lui non voglia sfidare mio cugino Freak. a quel punto mio cugino gli spiegherà come funziona un duello. Combatte con mio cugino, e io su mio cugino posso scommettere questa condizione di esilio. Se invece vuole una compensazione di altro tipo mi sento generoso, posso pagargli il viaggio per raggiungere sua sorella. ma dovrebbe dichiarare davanti a testimoni che si autoesilia e dichiara chiusa la faida. Se è intelligente accetterà questa fine. Altrimenti il duello io lo verrò a vedere, ma mio cugino Freak non lo so se si ferma al primo sangue."

"Mi sembra di aver capito" dice Engelhaft. E riassume.

Saluti e ringraziamenti.

"La prossima volta che venite a celebrare Samain in anticipo sotto casa mia dirò al mio amico Yurgen che vi deve fare il culo. Non mi portare mai più un elsenorita sotto casa".

Poi gli dà una pacca sulla spalla" Qualsiasi cosa succeda nei prossimi minuti prendila con filosofia"

"Io sono filosofo"

Il pestaggio di Engelhaft

Il povero Padre Engelhaft si ritrova davanti 10 soldati, uno lo prende sotto braccio. "Come va a Trost, ti trovi bene?"

"Ottimamente. Fin'ora abbiamo avuto solo belle esperienze..." e gli tira un pugno in pancia.

Un altro gli prova a tirare uno spintone per tirarlo a terra. Lo buttano a terra e lo pestano un bel po'.

Poi lo cacciano.

Ci si vede tutti agli elsenoriti.

Notte tranquilla

Di nuovo da Jonas il Decano

17 ottobre

Tutti da Jonas il decano. Mattina presto.

"Avete già novità? Vedo che qualcosa è successo"

"Ho delle buone notizie" dice Engelhaft.

"Non sembrerebbe a giudicare dalla tua faccia"

Engelhaft riferisce l'incontro con Brudunn. Quando sente parlare di Frik, Jonas scuote il capo: "Frick è un assassino, è un veterano. Mel con lui non avrebbe possibilità. Non possiamo permettere che questo duello accada"

"Vorrà dire che a questo punto ci andrò a parlare io" dice Jonas. "Mi dichiarerò incaricato da Mel a trattare. Poi lo convincerò io. Cercherò di concludere tra oggi e domani. Venite da me domani sera e vi farò vedere cosa ho preparato per voi. Una preghiera, siccome quel che vi darò, se le cose andranno per il meglio, il mio nome non dovrà essere fatto. Io negherò tutto, non vi potrò in alcun modo proteggere".

Si torna in locanda. Riposo.

La barella

In mattinata tutti tornano in locanda. Kailah studia un po' e si dedica a perfezionare la sua barella pieghevole in modo da imbottirla. Per l'imbottitura si fa aiutare dai ragazzi del gruppo.

Esteticamente non è eccezionale ma sembra abbastanza comoda e funzionale.

Accordi con Gudrun

Nel tardo pomeriggio sale l'oste svegliato che dice "C'è credo un vostro compare, il roscio, che vuole parlare con voi. Lo faccio salire?"

"Certamente"

E così sale il roscio, Gudrun.

"Il mio signore Mel ha saputo per vie traverse l'accordo che siamo riusciti a stringere, anche col vostro aiuto, con Bob... Robert Brundun, in base al quale lui ha nominato un campione. Freak Brundun, che combatterà per lui contro Mel. Ora... abbiamo un problema"

"Immagino che se mi dici che c'è un problema poi mi dici anche qual è il problema" dice Bohemond.

"A me non mi frega nulla" commenta sven.

"Il problema è che Freak Brundun è un soldato molto forte, esperto, un veterano. Il mio signore Mel non è certo che potrebbe sconfiggerlo. Mi sono permesso di consultare degli allibratori esperti, che hanno dato delle quote vicine al 15:1"

"E' il tempo di scommettere" commenta Bohemond.

"Non ti consigliano di scommettere su Mel. Io vengo qui per capire come possiamo migliorare queste probabilità"

Kailah propone il viaggio pagato.

"Mel dice che sarebbe disonorevole"

"C'è un modo per abbassare le quote, basta scommettere tantissimi soldi su quello svantaggiato, è una legge di mercato" dice Sven.

"Ma non migliorerebbe le possibilità di Mel" dice Gudrun, serissimo. "Sono venuto qui a farvi un'offerta. Ci sono due possibilità. Una è farina del mio sacco, non ufficiale. La seconda è una proposta ufficiale del mio signore. La prima è che si potrebbe fare qualcosa a Freak..."

"Rientra nel barare" dice Colin.

"No perchè lo faremmo prima del duello".

Colin dice che ha del veleno

"In realtà è una merdata, non si può fare" dice bohemond.

"Non è mortale, lo abbiocca un po'..." dice Colin.

"Sentiamo l'altra opzione"

"Il mio signore Mel, siccome ha compreso che siete veterani, è anch'egli alla ricerca di un campione"

"ma secondo te... Bob Brundun, non si sentirebbe defraudato?"

"Lui ha selezionato un campione, non può permettersi di sindacare..."

Gudrun prende delle carte con varie leggi su chi può essere nominato campione in situazioni di faida familiare.

Deve essere un familiare, ma secondo il Kanun l'accezione è piuttosto ampia, ci sono varie categorie, vari casi. Poi tira fuori un altro pergamene con varie regole materiali.

A quanto pare esiste la possibilità che possa essere definito familiare di Mel una persona che firma un accordo matrimoniale con sua sorella. Il contratto va depositato a Trost con varie pratiche burocratiche.

"A quel punto te la devi sposare" dice Kailah.

"Sì" dice Gudrun. "Ma non c'è un limite temporale, anche tra molti anni"

"Povera sorella però" dice Kailah.

Bohemond interviene. "Dalle parti mie prima di qualsiasi impegno un pittore di fiducia del futuro marito va dove si trova la sposa, la ritrae, e porta il quadro al futuro marito, che vede il ritratto e valuta se il matrimonio si può fare" dice Bohemond.

"E ci serve assicurazione che non siano state fatte altre precedenti promesse di matrimonio" dice Engelhaft. "Non è che esce fuori che era già promessa dopo il duello.

"Credo di poter produrre, con l'aiuto di Jona il decato, un certificato che certifichi che non ci sono promesse precedenti e

qualora ve ne fossero sarebbero annullate"

"Il problema è che uno di noi... dovrebbe sottoscrivere l'accordo solo se avrà la certezza che l'accordo sarà invalidato a accordo terminato"

"Non tutti, lei (e indica Kailah) no"

"Io potrei sposare Mel" scherza lei. Ma Gudrum serissimo dice che ci sarebbero problemi.

Kailah chiede informazioni sulla sorella di Mel. "Ha 16 anni, per questo l'abbiamo messa al sicuro. E' un tipo mascolino, ma indubbiamente avvenente. Si chiama **Matilde**."

Scende sotto mentre il gruppo decide.

Ritorna subito perchè ha dimenticato di dire una cosa, cioè che c'è anche un possedimento, una spada familiare pregiata che rappresenta la titolarità della casata, che verrebbe consegnata al campione in quanto promesso sposo della sorella.

Torna il roscio poco dopo. "C'è una cosa utile..."

"L'unica cosa utile sarebbe un ritratto..." dice Sven.

"Esiste un ritratto di questa pulzella quando aveva 11 anni, custodito in quella che fu la casa patronale dei Casper, che è da 21 mesi nelle mani di un altro personaggio importante della città, Yugo Von Linen, maestro delle trattative"

"Chi se la sposa?" dice Kailah una volta che Brunnor si è allontanato.

"O Bohemond o Sven?" chied Engelhaft.

"Io lo sapete, ho le mani che mi prudono..." dice Bohemond

Dopo un po' si decide prima di parlare con Jonas il Decano e poi prendere una decisione.

Viene detto a Jonas che deve aspettare. "Tornerò domani a pranzo".

Se ne va e poco dopo l'oste dice che il roscio ha messo sul conto del gruppo la sua zuppa.

Accordi prematrimoniali da Jonas il decano

Passando tra i vicoli, a un certo punto Bohemond si sente attirato da una voce femminile che sta cantilenando una filastrocca.

*Come il contadino si alza per il grano
Attraverso i luoghi i giorni e le stagioni
I rossi frutti tra le ossa di una mano
E nell'altra nere nubi lampi e tuoni*

Poi si va da Jonas il Decano. Ormai è sera, c'è solo una guardia che fa accompagnare il gruppo.

Jonas riceve il gruppo. "Non ho buone notizie, Mel non ha intenzione di andarsene, Bob pretende che lui se ne vada". Poi dice qualcosa su Frik. "Ha il dente avvelenato contro i Caster. Il suo nome significa "aborto vivente" nella lingua degli elfi. La mamma fu aggredita mentre era incinta ed è morta, lui fu tirato fuori da un medico elfo, consigliere di Lort Raul Amigdalas Terzo. E' un omone, anche se molto brutto. Raul Amigdalas Terzo era detto il Calzomanno"

"Cosa significa?"

"E' una lunga storia, per un'altra volta. Ora è tardi. Questo medico si chiamava Moron Lavis, medico elfo ed alchimista. Freak l'ha avuto un po' come secondo padre, perchè la sua famiglia fu sterminata dai Caster. Mel non sopravviverebbe a un duello del genere. Un suo campione forse sì, ma sarebbe ridotto male. Nel duello ci saranno degli arbitri, anche se le regole sono piuttosto vaghe qui a Trost. quindi che dire... Mel rischia di morire, e se muore il nostro accordo non è buono. Avete idee? so che vi è venuto a trovare Gundrun".

Bohemond riferisce delle proposte di Gudrum e dichiara pure che in fondo è abbastanza possibilista riguardo il contratto matrimoniale.

"Basterebbe dichiararvi dispersi e dopo un ragionevole tempo la ragazza si potrebbe risposare anche prima di avere 18 anni" dice Jonas. "Le circostanze sono tali per cui le promesse di matrimonio hanno un valore relativo".

Kailah chiede se il duello può essere organizzato in modo che sia parte della distrazione durante la missione. Lui acconsente a dare le carte al momento dell'impegno di matrimonio, e non aspettare che sia concluso il duello.

"Il duello però dev'essere più spettacolare del normale, deve succedere qualcosa di grosso, qualche grosso casino sugli spalti, ma dopo la fine del duello, perchè il duello deve finire perfettamente, e solo al termine del duello può succedere."

"Voi domani venite con mel e fate una deposizione formale." dice Jonas.

"Per quel che può valere mi state molto simpatici", aggiunge poi.

Uscendo Sven dice a Bohemondo: "non so quanto sei ingenuo ma te la stanno mettendo in quel posto, è tutta una messa in scena, ti stanno manovrando"

"Non la vedo così. Non mi si chiede niente che non farei volentieri"

"Vabe' contento te... però ti stanno manovrando. Seconda cosa... adesso quando parleremo con Gudrum e con Mel, porca miseria, dobbiamo fare il nostro prezzo. Perchè stiamo facendo questa cosa con Mel? Tocca dare un motivo, abbiamo tutto il diritto di spremerlo, questo Mel"

"Vediamo la spada di famiglia..." dice Bohemond.

Poi si avvicina Engelhaft.

"Bohemond, mi concedi 5 minuti in privato?" .

"Certo..."

"Chiaramente non ti debbo ricordare... il matrimonio è una istituzione consacrata da Pyros, e il luogo delle promesse si esprime la parola data, che è in grande cura a Pyros. Sai anche che tu sei un paladino consacrato e coloro che ti osservano e vedono quel che dici e che fai, sanno che sei un Paladino.

Pertanto le tue parole e i tuoi gesti hanno un forte significato simbolico, apostolico. Pertanto, poichè siamo tutti consapevoli che questi sacrifici li stiamo compiendo per Padre Mansell, tuttavia questo non significa che dobbiamo calpestare i dettami della nostra fede. E se oggi Dytros ti chiede di sposare questa fanciulla affinché sia possibile liberare padre Mansell, tu devi sposare la fanciulla, mettere il tuo spirito a disposizione. Non ti avvicinare alla promessa con lo spirito di chi la tradirà. Forse questo matrimonio è un dono degli dei, o una prova. Comunque qualcosa che devi accogliere"

"Ma quanto ci godi a dirmi questo? E quindi?" chiede Bohemond.

"Tu dovresti appena possibile tenere fede alla promessa che stai per fare"

"Questa ragazza si merita almeno una lettera che spiega perchè non posso affrettarmi da lei a convolare. Engelhaft credo che tu te ne renda conto, il nostro rischia di essere un viaggio di sola andata"

"Questo è nelle mani degli Dei" dice Engelhaft. "Io parlo dello spirito"

"Non sono spaventato all'idea di legarmi ad una donna il resto della vita perchè non credo che vivrò abbastanza a lungo" dice Bohemond.

"Benedico te e il tuo matrimonio" dice Engelhaft.

Si torna in locanda e si dorme. Logan prima si fa raccontare. E' perplesso. "Voi dite che vi manca l'abilità di quello che mette il veleno... ma vi fate intortare troppo facilmente"

I sogni di Bohemond

Durante la notte Bohemond fa sogni agitati. Si ritrova sull'uscio di un luogo che conosce bene, uno dei posti che frequentava nella sua infanzia, la **Casa del Sole Nascente**, ameno luogo di perdizione della sua giovinezza. Viene accolto da una certa Laura, che ricorda molto bene, Laura lo accoglie amichevolmente, e dietro di lei vede una serie di ritratti di donne, tutte le donne con cui si è immaginato nella sua vita, e dietro a lei c'è Kalina e Yara.

"Bohemond lo so perchè stai disperatamente cercando una moglie. Il tuo io lo sa bene, dentro di te."

"Probabilmente fraintendi le mie intenzioni"

"Ne sei certo? Guardati bene dentro, rifletti" dice Laura. "Tu ti trovi ancora in una zona molto particolare di incertezza e paura. Magari questa occasione serve per scappare da una domanda a cui un giorno temi di dover rispondere? E' un bell'alibi... un contratto di matrimonio può durare in eterno"

"Io invece credo che al di là dell'avventatezza potrebbe essere il giusto sprone a tenere la barra dritta verso l'uomo che voglio essere"

"L'equidistanza quindi"

"No. A me piace di più Kalina, ma non sceglierei altri che Yara come parte per cui combattere. Yara ha bisogno di una mano. La mia scelta è già fatta e in ogni caso non avrò la possibilità di scegliere l'una o l'altra nel modo che immagini tu. Io sono un soldato"

"Chissà se lo conosci il tuo destino. Sai, noi morti possiamo vedere sprazzi di futuro e io prevedo che per te non sarà poi così semplice mantenere questa barra dritta."

"Motivo in più per tenere saldo il timone tra le mani" dice Bohemond.

"Mi sembra che ti ci stia divertendo molto a fare questa cosa"

"E' un diversivo romanzesco che non mi dispiace ed è esattamente quel che mi piace.

"Sei rimasto il Bohemond che conoscevo e che mi piaceva. In bocca al lupo".

Myrna e Ireena da Annie

19 ottobre 517

Di buon mattino **Myrna** e **Ireena** vengono a trovare Annie.

Annie è molto contenta di vederle.

Dopo loro dicono che servirebbe per Annie un maestro, non un innalzato ma una persona che li consoca bene.

Parlano poi dell'artemisia nera. "Si trova a nord di qui, sotto la neve. Ghaan ci va ma servono spedizioni apposta. A Caron stavano facendo ricerche ma credo si siano fermati..."

"Quanto costerebbe tipo da Splunk?"

"Diverse monete d'oro"

"Sapete che altro ci mettono nella Garmonbozia?"

"Penso di sapere parte degli ingredienti" dice **Myrna**, "ma sei sicuro che li vuoi sapere? Potrebbe arrivare un momento in cui sarà necessario dargliela, per salvarle la vita. In quel momento non vorrai sapere quel che c'è dentro".

Poi **Ireena** dice che Annie potrebbe stare da loro per un po'.

Logan è un po' scettico. "Perchè dovremmo mettere a rischio la nostra arma migliore?"

Colin prova a convincerlo.

"Ok mi hai convinto, sono però 3 donne da sole in una casa in un quartiere pericoloso. Come evitiamo che succeda un casino?"

"Se tu andassi con loro a proteggerle?" chiede Kailah.

Logan va dai due vecchi parenti di Mag, che abitano vicino alla bottega delle erboriste.

Annie è molto contenta di muoversi e vuole partecipare alla spedizione.

Pratiche matrimoniali

A ora di pranzo arriva Gudrum, affamato. Gli offriamo il pranzo.

Gudrum è contento per l'ospitalità ricevuta.

Si va tutti insieme da Jonas il decano.

"Ma farai anche il duello o è solo per amore?" chiede Gudrum, emozionato.

Si va da Jonas dopo aver recuperato anche Mel, che gira sotto un mantello.

Ci sono un po' di carte da firmare.

Una promessa di matrimonio formale. Kailah abbraccia Bohemond e si complimenta tantissimo.

Poi Jonas, Bohemond e Sven vanno a sbrigare altre pratiche burocratiche.

Sven torna a sera con le notizie: l'arbitro è stato trovato e ha accettato. È un funzionario del Quartiermastro (il cugino di Zodd), il che è buono perché sarà propenso a chiamare i soldati se ci sono problemi.

Come movimentare il duello?

La sera Kailah parla coi compagni del dafarsi. Suggerisce di comprare un paio di botti belle alcoliche da tirare fuori dopo il duello. Con gli Elsenoriti che scatenano la rissa.

Bohemond propone casini con gli allibratori e soldi per terra.

Sven propone esplosioni magiche. "Ho dei chiodi esplosivi, se credete sia il caso posso tirare giù un obelisco o due..." dice Kailah.

Engelhaft propone di coinvolgere Josh tra gli allibratori. Lui così senza fare fatica ci guadagna, sa quando finisce tutto, e ci aiuta a fare il casino da dentro la zona degli allibratori.

Kailah spinge a fare una cosa molto coatta, con donnine, birra gratis etc.

Engelhaft propone di sguinzagliare cani rabbiosi in mezzo alla folla.

Si parla di chiedere a Josh per avere un aiuto verso gli allibratori.

Accordi con Josh per attirare gli scommettitori

20 ottobre 517

Al mattino si va da Josh a chiedergli supporto con gli allibratori.

Josh si fa spiegare la faccenda.

"Ci sarà probabilmente un allibratore con il suo banchetto, al massimo due... ma probabilmente uno. Ci sarà una ventina di persone, più i tuoi... arriverete a 30 - 40 persone..."

Poi Josh spiega tutta una strategia per far alzare le poste.

Josh dice non vuole prendere rischi ma che manipolerà le scommesse. Lui si prende il 20%. Josh dice che minimo servono 4 monete d'oro.

Ora di pranzo Bohemond va a prendere i documenti, tutto regolare. Prende i documenti da Jonas il Decano.

Il plico "scotta", se venisse beccato in mano del gruppo la pena sarebbe immediata esecuzione sulla pubblica piazza.

Bohemond si informa con Jonas del valore della spada. Pare sia tra 5 e 10 corone. "Vogliamo fare molto scalpore. Abbiamo trovato una soluzione per portare parecchia gente".

"Mi stai chiedendo di tenere la spada e darti soldi in cambio? Ti posso dare 3 monete d'oro".

Tutti d'accordo. Gli dà subito 3 monete d'oro.

Poi si va ad aggiornare Logan, che dice che ci si mettono sopra altre 3 corone: il gruzzoletto necessario per attirare gente sembra che sia stato tirato su.

Preparativi per l'assalto al dungeon

Si raccoglie il gruzzoletto per darlo a Josh, che ammonta a 7 monete d'oro.

Josh si informa su quando sarà previsto il duello. "Rivediamoci tra 24 ore così mi informo sul tuo avversario"

"So che è grosso, brutto e molto cattivo" dice Bohemond.

"È una ex guardia", aggiunge Engelhaft. Tornati alla locanda, si studiano le carte di Jonas il Decano. Ci sono varie mappe e appunti, che vengono studiati: sia l'ospedale che la curia che le entrate del dungeon. Sul ponte che unisce in alto i due palazzi Colin riconosce lo stemma del Rebis, astrazione del Magnus Opus, un processo alchemico di grande difficoltà legato alla creazione dell'oro o alla restituzione della vita ai morti. Si parla del dafarsi. Sven suggerisce l'ipotesi di liberare tutti quanti i prigionieri.

"Ti immagini lì sotto i bei maschioni" dice Bohemond, "ma ci saranno rachitici morti di fame, mutilati...".

Colin suggerisce di usare la botola sul vicolo per creare un disturbo all'interno.

Visita alle sorelle erboriste

Dopo un po' di riflessioni, si va a casa delle sorelle erboriste nel primo pomeriggio per sottoporle le mappe e chiedere un po' di chiarimenti.

Myrna saluta Colon e i suoi amici.

"Come sta Annie?" chiede Colin.

"Le fa bene stare lontana da te, si rilassa"

Si mostrano le carte a Myrna.

Myrna dice che le mappe sono buone. Nella stanza dove dovrebbe esserci l'accesso in forse, c'è qualcosa, un muro con una porticina di metallo molto robusta.

Myrna non lavora più all'ospedale. Kailah le chiede il motivo e lei dice a malincuore di aver ricevuto avances dal Maestro della Curia, e di essersene andata. "Ha un atteggiamento viscido, fa regali, promesse e poi vuole qualcosa in cambio"

"E Ireena non ha problemi?"

"Anche lei inizia ad avere problemi simili, penso che presto se ne dovrà andare. A me ha promesso che non avrebbe infastidito mia sorella, perchè ha una dote particolare per parlare con determinate tipologie di malato... lui in lei vede una sorta di persona di talento, con un dono, e mi aveva detto che mai si sarebbe permesso... e invece ha iniziato a farle gli stessi discorsi che faceva a me le prime volte. Non è una persona che ti costringe, vuole che sia tu a offrirti, alla fine. Vuole convincerti.... pericoloso ma non violento".

"Altre ragazze hanno ceduto alle sue avances?" chiede Engelhaft.

"Ovviamente. E' un poligamo convinto, e l'ospedale è uno dei suoi vivai".

"Ma questo comunque ha la debolezza delle donne" dice Kailah. Myrna annuisce. "Se le porta nei suoi alloggi della curia". Kailah chiede su come entrare o far ricoverare qualcuno, uno del gruppo.

Forse è possibile ricoverare uno del gruppo: la corda si trova all'interno, Ireena ha modo di averla. Intanto proprio Ireena scende dal piano di sopra per andare a lavorare alla Quarantena. Saluta molto affettuosamente Annie, con cui sta costruendo un legame di fiducia, forse in un'ottica di training. Ireena è molto dotata. Ireena si allontana. Engelhaft dice a Myrna: "hai consigliato a tua sorella di applicare un po' le arti della dissimulazione?"

"In che senso? Spiegami"

"Le sue qualità, anche relazionali, le sue doti sono particolarmente evidenti"

"Ma lei è un libro aperto, è così" dice Myrna. "Io sono tutto il contrario. Che strano che uno come te mi dia questo consiglio. Ma non è facile, lei tira molto dritto".

"Io sono un artista della dissimulazione" dice Engelhaft. "Sennò qua non sopravviverei"

"Lei purtroppo no. O impara o dovrà pagarne le conseguenze... ma non è facile"

"Tu dille che il sole e la notte si proteggono a vicenda"

"Ma lei mi dice che io sono la sua notte, che io la proteggo" dice Myrna.

"In ogni caso dopo il nostro tentativo... Ireena non potrà continuare a lavorare lì. Prima o poi si capirà che siamo stati noi e i collegamenti..." dice Bohemond.

"Quella persona di cui vi ho parlato.... posso convincerlo che io e mia sorella siamo innocenti. Persone potrebbero testimoniare che vi ho mandato via urlando... ho delle frecce al mio arco. Ovviamente non possiamo essere viste mentre vi aiutiamo" dice Myrna.

Engelhaft si informa sul Maestro degli Esploratori e dei suoi rapporti con lo Ierofante.

"E' possibile che voglia visionare chi sta per partire..."

"No, voi portate un cadavere, lo mettiamo in una bara, in una teca di legno... il Maestro degli Esploratori già l'ha fatto... l'ideale sarebbe se riusciste a fare tutto prima che lo Ierofante se ne accorga" dice Myrna. "A lui basta pagarlo, un paio di corone d'argento a testa. Per una decina di persone lui si muove, non di meno".

"Myrna come è messo il castello?" chiede Colin.

"So che anche il castello ha un dungeon. Al castello sta l'esercito, sono alloggiati lì i soldati di Trost e di Ghaan e gli ospiti di riguardo".

"Anche la Mantide alloggia lì?"

"No, credo che alloggi alla Curia quando viene. Ha un rapporto un po' strano con Ghaan, ha una fazione lì che le è ostile". dice Myrna. Myrna propone di far venire una diarrea a qualcuno, o urina di colori strani, per favorire il ricovero. "Serve onestà intellettuale, Padre Mansel non si può salvare, andiamo a Caron" dice Colin. "Lo sapete cosa non mi convince del piano vostro? Che lo fate di giorno. Con la gente che cammina, che urla... perchè c'è questa cosa del duello tuo" dice Myrna.

"Ma se lo fai di notte poi come te ne vai?" dice Bohemond.

"Le carovane partono all'alba." dice Myrna. "La vedo dura da tutti i punti di vista. Ma tu questo duello lo vinci? Se lo vinci potresti organizzare una festa, offri da bere, tutti vengono, e il casino lo potresti fare così, di sera" dice Myrna.

"Ma c'è il coprifuoco" dice Bohemond.

Myrna scuote la testa. "Non si può fare, vero"

Kailah dice che a Samain non c'è il coprifuoco.

"Sennò la festa si fa in un luogo chiuso, tipo una locanda. Succede un brutto casino, la locanda butta tutti fuori... e a quel punto la gente sta per strada e arrivano le guardie" dice Engelhaft.

"E' una buona idea" dice Myrna. "Una volta è anche successo all'edificio della mezza luna, che è ufficialmente una locanda, anche se fatiscente. Una volta c'è stato un principio di incendio, la gente è uscita fuori, ed è stato un casino" dice Myrna.

"Sai questa festa dove la organizziamo?" dice Sven. "Al troiaio".

"E' lontano, a noi serve una locanda vicina al nosocomio" dice Bohemond.

"Con addio al nubilato del paladino" aggiunge Colin.

"Vinci il duello e fai la festa nella locanda vicino alla zona"

"E la mattina dopo partiamo".

"Io vi posso mettere in contatto con una persona che è in buoni rapporti col maestro esploratore che può farvi avere un buon prezzo" dice Myrna. Kailah dice di andare a chiedere a Josh di disinvestire un po' dei tantissimi soldi che gli sono stati dati. Bohemond non vuole. Sven insiste e anche Engelhaft. A malincuore Bohemond acconsente a provarci, insieme a Engelhaft.

Trattative con Josh

"Josh, un paio di investitori si stanno un po' cacando sotto, mi hanno chiesto di verificare se hai già piazzato tutte le quote..." dice Bohemond.

"Quindi che vorresti da me?"

"Mi hanno chiesto se non avevi già mobilizzato tutto il capitale, per rimodulare l'investimento in senso più conservativo"

"Il problema è la mia credibilità, ho già dato input importanti... mi sono scoperto... oddio, una cosa si può fare, però non è indolore. Mi hai dato 7. Io ne investo 7 che poi diventano 5 perchè l'ultimo si è ritirato perchè è arrivata la notizia che tu sei perdente. Posso usarlo come gancio, due te li posso recuperare".

"Ci sto" dice Bohemond. Josh gli dà indietro 2 corone.

Accordi con gli Elsenoriti

Kailah e Sven vanno a parlare con gli elsenoriti.

Prima spiegano il piano a Slaine e poi al principe, che era triste per avere dovuto vendere alcuni suoi oggetti preziosi.

Kailah gli spiega il piano.

"No problema, noi casino, noi fa casino".

"Poi noi festeggiare insieme, io e te insieme da soli"

"Va bene" dice kailah, "volentieri".

La data del duello

La mattina successiva, 21 ottobre, Bohemond si presenta ad avere notizie del duello e incontra Freak, insieme a Bob.

"E così saresti tu il parente segreto, scritto nell'albero genealogico in fretta e furia... non capirò mai come si è ridotta questa città... ma ci penseremo noi..." dice Bob.

Freak è alto più di due metri, sproporzionato, ha qualcosa che non va, bruttissimo. Ha un'armatura coriacea, sembra estremamente imponente.

"Ah, tu sei", e scuote il capo.

L'incontro sarà dopodomani all'alba, 23 ottobre, alla Piazza dell'Alba, che si trova vicino alla Curia.

"Ricordatevi di venire coi vostri testimoni" dice, e ripassa le regole.

Il duello termina quando uno dei testimoni getta la spugna. Ovviamente se un colpo è caricato viene portato a termine.

"Cercate di non uccidervi", dice il tizio rivolgendosi a Freak.

"Comunque ti facevo più brutto" dice Bohemond.

"L'errore che fanno tutti è pensare che io sia stupido"

"Io pensavo che tu fossi più brutto, non stupido" dice Bohemond.

"Vedremo quando ti avrò ridotto come so chi sarà il più brutto dei due".

Da Myrna

Tornando, sorpresa: c'è Myrna che sta parlando con l'oste. Poi esce e viene seguita di lì a breve alla bottega. Atmosfera seria.

Ci sono Annie, Ireena e Myrna. "E' successa una cosa, dovevamo avvisarvi subito. Il Camerlengo ha espresso a Ireena il desiderio di vedere nuovamente Annie".

"Con quali finalità?" chiede Engelhaft.

"Il Camerlengo è molto attratto dagli innalzati e tende a cercare di stringerci un rapporto. Mi tiene in considerazione perchè ha capito che ho un ascendente particolare su di loro. Credo che voglia parlare con Annie perchè temo che abbia capito qualcosa sull'origine della sua infezione. Il Camerlengo come sapete è molto legato alla Mantide, e anche Annie lo è."

"Che orizzonte temporale ha in mente?" chiede Bohemond.

"E' una cosa che vuole condurre a porte chiuse, dopo la chiusura dell'orario di lavoro dell'ospedale. E' una richiesta pericolosa che dovremmo rifiutare"

"In concreto che cosa potrebbe succedere?" chiede Engelhaft.

"Diciamo che è una richiesta rifiutabile, e per questo se viene accettata poi può farsi strane idee, ha espresso questo desiderio" dice Ireena.

"Non stasera, in un futuro prossimo, giusto?" chiede Bohemond. "Potremmo tirarla un po' per le lunghe... noi dovremmo partire il 24, paghiamo il viaggio, temporeggiamo e il 24 si parte"

Myrna è d'accordo. "Ireena potrebbe dire che il rapporto con Annie è complicato, può cercare di prendere tempo, e poi possiamo dire che ha attaccato Ireena... aiutandoci a prendere le distanze"

"Ireena può dire che sta cercando di creare le condizioni" dice Bohemond. "E poi ce ne andiamo".

Myrna ha un contatto presso gli esploratori e un inserviente per la corda nell'ospedale.

"Per la bara chiediamo ai miei amici familiari, i parenti di Mad" dice Kailah. Alcuni vanno dagli Elsenoriti, altri da Josh.

Annie chiede il permesso di andare dagli Elsenoriti. **Myrna** non ha obiezioni. Annie va con Kailah e Sven. Appena si esce da casa di **Myrna**, Annie parla al gruppo. "C'è una cosa che questa sera **Ireena** proverà a dire a **Myrna**. Ci abbiamo pensato, io e lei, relativamente alla cosa del Camerlengo, io le ho fatto un po' di domande e quell'innalzato sarebbe presente. **Ireena** ne è sicura... e significa che ce lo leveremmo dai piedi e nella peggiore delle ipotesi io potrei impedirgli di dare l'allarme.

"Ma voi sareste ostaggi, tu e **Ireena**..." dice Bohemond.

Annie è molto concentrata. "se scoppia il casino nelle segrete non esce nessuno, nè io nè voi."

"Purtroppo ha ragione Annie. E' rischiosissimo... ma va fatto"

"Non è più pericoloso di quello che dovete fare voi" dice Annie, "ed è l'unico modo in cui posso esservi utile".

"Io ho in mente di giocarmi una carta con il Camerlengo, gli voglio fare domande sulla Mantide" dice Annie. "E' una linea di dialogo che non si aspetta forse da me e lo allontana da voi... certo è ovviamente rischioso, ma io penso di essere abbastanza sincera e di potermela cavare".

"Per me è buono" dice Bohemond.

"C'è una cosa che mi ha chiesto **Ireena**, la sorella non lo deve sapere, se non a cose fatte" dice Annie. 21 ottobre

Dagli elsenoriti

In tarda mattinata il gruppo arriva dagli Elsenoriti ma non c'è nessuno a controllare l'ingresso.

C'è un'atmosfera strana, insolito silenzio.

Kailah bussa alla porta.

Aprire una guardia di Trost.

"Chi cercate?"

"Una simpatica compagnia di buontemponi elsenoriti" risponde Kailah.

"Sembra che abbiano lasciato tutto quanto in fretta e furia, volevamo fare qualche domanda... e sono stranamente scappati, come se qualcuno li avesse avvertiti" dice la guardia. "Se li vedete dite loro che l'esercito di Trost è venuto a cercarli e ritorneremo nel pomeriggio verso le 4"

"Glielo faremo presente" dice Bohemond.

I 4 soldati se ne vanno impettiti.

Dopo un po' riapre il tizio della finestrella.

acquisti dal vecchietto=

Il gruppo se ne torna perplesso dai vecchi amici di Mag e Logan. Logan gli sta riparando il tetto.

Kailah chiede una scala di corda.

"Uno strano utensile, Kailah"

"Reggite per il secondo" dice Bohemond, "ci servirebbe una bara"

L'amico di Mag chiede chi sia morto, chiede se sia quello morto, quello alto... o quello basso...

"Ci serve una bara possibilmente comoda", dice Kailah. "Dentro dovrebbe essere confortevole"

"Ma perchè il morto dovrebbe stare comodo?" chiede lui.

"Negli anni in cui viviamo è meglio che i morti stiano comodi e non gli venga in mente di rialzarsi" spiega Bohemond.

"La bara ci serve il 23" dice Kailah.

"Mi dispiace tanto..." dice il vecchietto.

"La scala di corda invece sarà pronta domattina"

Accordi con Logan

Intanto Logan ha finito il lavoro.

"Abbiamo un piano" gli viene detto tutto.

"Mi sembra complicato" commenta Logan. "La parte del duello mi pare molto appesa a un filo. Tanti se"

"Quella è la parte che mi crea meno preoccupazioni" dice Bohemond.

"Ma gli dei sono dalla parte nostra" dice Colin.

"Ma perchè?"

"Per esclusione"

"Gli dei non aiutano gli stupidi e non accettano errori" dice Logan. E sospira.

"Bisogna trovare una alternativa se il duello lo perdi. Dovrai offrire la festa al vincitore. Perderemo un sacco di soldi.

Magari scappiamo con padre Mansel, ma poi dovremo fare cassa. Se facciamo un crimine... tanto vale farne due. Senza soldi dove andiamo rischia di essere la nostra tomba. E' per questo che è un problema, non possiamo finire i soldi"

Poi aggiunge, "dovrete chiedere a questa Irina dove tengono i soldi all'ospedale. Ce ne andiamo se possibile coi soldi dell'ospedale"

"E' perfetto", disse il Paladino, "perchè ti dà anche un alibi. Così la metà delle persone penserà che sono entrati i ladri a rubare""Non ci dobbiamo far vedere in faccia, bisogna mascherarsi. Se qualcuno dovesse riconoscerci... non possiamo permetterci di lasciarlo vivo" dice Logan.

"E quello che entra come malato?" chiede Engelhaft.

"Questo pezzo me l'ero perso... il malato viene visto e poi sparisce... lo sapete cosa succede se entri come malato? Ti chiedono la pietra e con quella risaliscono al nome... e quando scompari sarai il primo sospettato. Ci avete pensato?"

"No."

"Dobbiamo pensarci. Meno tracce lasciamo e meglio è" dice Logan.

"Non potremmo prendere la pietra di qualcun altro?" chiede Sven.

"Rischioso... e costoso".

Kailah propone di far entrare dentro Cul De Sac al posto di uno dei compagni, così resta lì.

L'idea piace.

"Speriamo che vada bene... ci sono tanti interrogativi" dice Logan. "Mi aspetto che se farete un casino poi metterete a posto. Molte probabilità ci sono che vada male, alcune che vada bene. La priorità assoluta è recuperare il sacerdote o le informazioni. La priorità numero due sono i soldi".

Poi Logan chiede quale sarà il suo ruolo.

"Ci servirà una forza di combattimento" dice Bohemond.

"Chi di voi sa uccidere un uomo senza fargli emettere rumore?" chiede Logan.

"Nessuno di noi"

"Allora io mi occuperò delle guardie all'esterno, poi se riesco entro"

Silenzio carico di tensione.

"Va bene" dice poi Engelhaft.

Poi Logan parla con Annie: "Seicomunque una risorsa importante, è importante che tu lasci questo incontro sulle tue gambe, senza commettere intemperanze. Quello che vedrai potrebbe non piacerti, ma il tuo futuro è con noi e non in una merdosa prigione di Trost. Non riusciremo a tirare fuori un altro personaggio fuori da Trost"

Annie annuisce. Dopo un po' di riflessioni Logan suggerisce di eliminare alcune parti del piano: "eliminiamo la parte del cagotto e anche la parte di quello che stende la scala. Mi paiono due cagate".

"Da dentro ci apre Sac" dice Bohemond.

"Ma se nemmeno sappiamo se Sac è in città...." dice Colin.

"Piano piano, sfrondando, arriveremo all'attacco frontale" dice Engelhaft. "Abbiamo sempre fatto così". "Adesso dico una cazzata... vi apriamo la porta e poi entriamo" dice Annie.

"Però vi accompagneranno, magari non siete le ultime a chiudere la porta" dice Kailah.

"Se Irina conosce qualcuno... parliamo con lei" dice Annie.

"Cul de Sac ci può fare da basista", dice Bohemond. Il gruppo si divide per svolgere varie mansioni in contemporanea.

Incarichi mattutini

"Io torno in locanda, casomai passassero gli Elsenoriti" dice Kailah, "e nel frattempo studio".

Annie va da Mirna per dirle di muoversi per la carovana il 24 ottobre di mattina. Colin l'accompagna insieme a Engelhaft anche per ottenere informazioni sull'edificio dell'ospedale, turni delle guardie, accessi, porte e contatti all'interno. Bohemond e Sven vanno da Cul De Sac.

Kailah in locanda

Kailah trova Gudrum.

"Ci sono novità?"

Gudrum annuisce.

"Di che si tratta?" chiede Kailah.

Lui nicchia, dice che è personale, ma Kailah non insiste. Lei torna su, prende carte da studiare e scende, mettendosi a studiare in un angolo della sala comune. Dopo 3/4 d'ora arriva un ometto basso da Kailah che sta studiando.

Si siede e saluta sorridendo.

Ha un modo di fare cordile e un po' viscido, dice che un tempo serviva un grande e potente mago e offre a Kailah di darle qualcosa che possa interessarle. Kailah al contrario è molto taciturna e chiusa, dichiara di non essere curiosa.

"Strano, una maga poco curiosa! Molto insolito!"

Si presenta come Giulius e dice di lavorare alla piazza del mercato degli scambi. E se ne va.

Colin chiede a Myrna

Colin accompagna Annie dalle sorelle e chiede a Myrna indicazioni sul cortile dell'ospedale, su come funzionino le porte.

"Le porte sono robuste, ci vorrebbe qualcuno all'interno che te le apre"

"Ci sarebbe un inserviente che possa lasciare la porta aperta?" chiede Engelhaft.

"Non è facile, ci vorrebbe una persona molto fidata. Conosco un inserviente... ma potrebbe tradirci, rischia molto se ci apre".

L'assenza di Irina impedisce che vengano formulate molte altre domande.

Mentre escono dal quartiere, Colin vede chiaramente un'ombra incappucciata che segue lui ed Engelhaft, in modo estremamente furtivo.

"Attento dietro" dice Colin a Engelhaft e resta pronto. Il prete impugna il bastone.

"Sono Slaine, continuate a camminare. Parliamo un po'".

Camminano parlando.

"Abbiamo dovuto cambiare aria, li abbiamo visti che venivano a prenderci, forse per la cosa del quartiere degli scambi due giorni fa" spiega Slaine. "Abbiamo valutato che è meglio non parlare con le guardie"

"Come possiamo metterci in contatto?" chiede Colin.

"Eccoci, ci siamo sparpagliati un po', per non farci beccare" dice Slaine. "Ditemi voi la punta, così noi saremo lì. In questo momento non abbiamo una casa".

"Vediamoci al duello" dice Engelhaft.

Si separano e Slaine se ne va rapidamente.

Poi vanno in locanda e raggiungono Kailah.

Visita a Cul De Sac

Bohemond e Sven visitano il Quartiere della Forgia, dove dovrebbe trovarsi Cul De Sac. Non è facile orientarsi con le indicazioni di Sac, fino a quando finalmente forse individuano il vicolo giusto.

Toc toc

"Chi Bussa?" dice la voce stolido dell'amico flautulento di Sac, Bogda il Ritardato.

Apri la porta. "Amici!!!"

Poi va a chiamare Sac.

Si siedono.

"Che vi serve?" chiede Sac.

"Dal momento in cui avremo fatto quel che dobbiamo fare al momento in cui alzeremo le tende passerà qualche ora" dice Bohemond. "Abbiamo un problema logistico per riempire questo buco... "

Lui raggiunge una cassapanca. Prende uno scrigno da aprire. Ci sono una decina di chiavi.

"Sai cosa sono? Sono le chiavi di una serie di edifici di persone che sono morte mentre lavoravano alle fattorie, che io ho seppellito. Ho raccolto queste chiavi in attesa che servissero"

Gli dà un paio di chiavi: "sono magazzini nell'area degli scambi che in teoria dovrebbero essere ancora deserti. Prendili e fanne buon uso".

Bohemond ringrazia.

Tutti in locanda

Tutti si ritrovano in locanda e si scambiano informazioni sull'accaduto.

In serata torna Gudrum e si siede a un tavolo da due.

Engelhaft gli si chiede accanto.

"Come va?"

"Mica tanto bene" dice Gudrum.

"Come mai, che è successo?" chiede Engelhaft.

"E' personale" dice Gudrum.

"A me potete dirlo..."

"No"

"Se volete confidarvi..." dice Engelhaft.

"Il problema è che mi è stato raccomandato che è una cosa personale..."

"Non è quindi una cosa personale tua? "

"No, e non posso dirlo a nessun altro. Io non c'entro nulla"

"E vabbè"

"E niente..." dice Engelhaft. "Per il duello tutto bene?"

"Io penso di sì... il vostro campione è bravo..."

"Sì"

"Speriamo che si risolva tutto..." dice Gudrum.

Ha proprio una faccia triste.

"Mi è stato detto di rivelarlo... alla persona..."

"E' un problema di una persona a cui devo dirlo, per questo devo dirlo"

"E' uno di noi?" chiede Engelhaft. "Chi devo chiamare?"

"Non credo di potertelo dire" dice Gudrum.

"Allora dico a tutti di venirti a salutare" dice Engelhaft.

Gudrum sembra sollevato.

Gudrum parla

Va da Gudrum Bohemond.

"Bohemond, devo dirti una cosa. E' un bene che tu sia passato"

"Guarda tu le combinazioni"

"Il mio signore è andato a scrivere alla Signorina Matilda, noi usiamo una persona che ci porta la posta e la invia. Lui ci ha consegnato una missiva di Matilda, che è ammalata, ha una sorta di... raffreddore, e questa cosa le prova molto... parla male. E allora il mio signore mi ha detto che però guarirà. E' una cosa slegata dalle altre malattie gravi. Non è nulla di grave"

"Sì ma la signora..."

"Signorina"

"Sì, signora tra un po'... non si trova qui a Trost. Aiutami a seguire il tuo ragionamento. Io non ho modo in questo momento di fare i conti con il cimurro di Lady Matilda"

"Il mio signore ci tiene a dirti che non sarai vedovo e che guarirà"

"Quindi lui immagina che io terminato il duello vada a fare una visita a Lady Matilda..." dice Bohemond.

"Io penso che lui volesse informarvi delle condizioni di salute della vostra futura sposa".

"E' un raffreddore banale" dice Bohemond.

"Sì, se la caverà bene".

22 ottobre: il giorno prima del duello

Engelhaft e Bohemond vanno a casa delle sorelle. Ci sono Ireena ed Annie, mentre Myrna non c'è.

"Per la porta aperta facciamo così: io comunque ho il turno, posso fermarmi, io tanto mi devo fermare per la notte, l'incontro si terrà di notte. Io sarò in ospedale e quindi a una certa ora dovrò fare entrare Annie, che avrà bisogno di una visita, quindi la farò entrare. Tra il momento in cui Annie entra e il momento in cui andremo, potremo lasciarvi una porta lasciata aperta al primo piano." dice Ireena. "Il primo piano dopo una cert'ora non lo controlla più nessuno. Voi dovrete salire dalle colonne e poi scendere liberamente. Se ci sincronizziamo bene con gli orari, vi dovrei liberare tutto l'accesso"

Ireena organizza un segnale per dare il via.

"A un certo punto io porterò Annie in una certa stanza, vi faccio vedere quale" dice Ireena. Vi accendo una luce sulla finestra esattamente quando io partirò. Vi apro la porta, torno a spegnere la luce e poi andiamo. Quando la luce si spegne vuol dire che la porta è aperta e stiamo andando dal Camerlengoo. Poi contate fino a 500 / 1000 e poi entrate".

Poi Bohemond, sospirando, chiede a Irina dei soldi, della cassa dell'ospedale.

Ireena conosce la cassa della Quarantena, che si trova in un sottoscala, una porta nascosta con dei forzieri. "Serve scassarla, è una cella di ferro. Due forzieri, uno con le gemme e uno con gli ori. Portatevi dei sacchi, i forzieri sono inchiodati nel pavimento. Però... vi chiedo di prendere quel che vi serve e non tutto, quelle casse sono state riempite con le offerte di molte persone oneste".

"Vedremo di non essere avidi" dice Bohemond.

"Un'altra cosa. Io sono certa che se tutto andrà bene lui non sospetterà di me e di Myrna. Si sentirà raggirato forse, ma voi vi farete un nemico molto potente, ma lui sa poco di voi. Annie si farà un nemico potente"

"Mi immagino che il suo potere sia grande a Trost, ma non fuori" dice Bohemond.

Saluti e ringraziamenti.

Tornati in locanda, Sven lamenta il fatto che non venga avvertita Myrna riguardo le intenzioni di sua sorella.

"Non è giusto...."

Sopralluogo ai magazzini abbandonati

Nel corso del 22 ottobre pomeriggio viene fatto un breve sopralluogo ai possibili nascondigli le cui chiavi erano custodite da Cul De Sac.

Kailah chiede chi sia disposto ad accompagnarla. Engelhaft e Sven la accompagnano.

I due edifici sono vicini tra loro. Soldati pattugliano l'area: un paio di guardie, si riescono a superare con cautela.

In un momento tranquillo si avvicina Mangusta per chiedere il dafarsi. Kailah le spiega grossomodo dove si terrà il duello la mattina seguente, davanti alla locanda "La terza gamba". Engelhaft prova a spiegarsi in lingua elfica, ma Mangusta non parla l'elfico.

- Il Magazzino A è decente. Molto materiale in disuso, corde, tavoli, mobili. Una finestra alta è buona come spioncino. La finestra bassa è chiusa con delle assi.

- Il Magazzino B è messo peggio. Ci sono scorte alimentari marcite, non è adatto ad un ferito perchè poco salubre.

Si torna al Magazzino A. Kailah manomette la finestra in modo che sia possibile aprirla dall'esterno, dal vicolo laterale.

Dopodichè i tre tornano alla locanda dai compagni, e riposano per la notte.

La filastrocca

Bohemond sogna una bambina che gioca lungo le strade di una Trost deserta. La bambina è vestita a festa, canticchia una filastrocca che Bohemond ha già sentito. Forse è il Samain.

Memorizza un altro verso:

Entro in casa senza annuncio e senza invito

Quel che prendo non lo posso più ridare

Mi paleso nel momento stabilito

Nessun regno che mi può fermare

Nel momento in cui lui la annota, pensa di averla già sentita in passato.

Il grande giorno

E' il 23 ottobre, la mattina del duello.

Tutti si svegliano prima dell'alba, per prepararsi e andare all'appuntamento davanti alla locanda "La Terza Gamba".

Prima di muoversi Engelhaft si avvicina a Bohemond. "Vieni nella mia stanza, facciamo una preghiera rituale".

Bohemond racconta ad Engelhaft il sogno che ha appena fatto.

"Sembra una di quelle filastrocche che si insegnano ai bambini per avvicinarli al concetto della morte. La morte esiste, fa parte della nostra esperienza vitale, e per questo la nostra esistenza deve avere un grande rilievo. I nostri gesti sono importanti".

Engelhaft ricorda anche al Paladino l'importanza dell'impegno matrimoniale che ha assunto.

"Intanto arriviamoci vivi alla grande prova del matrimonio" dice Bohemond.

"Questo significa che puoi e devi richiedere aiuto degli Dei, mentre starai combattendo in questo duello".

Il gruppo va all'appuntamento.

Prima del duello

"Non ti vedo preoccupato, quindi vinci" dice Gudrum.

"L'idea è questa" dice Bohemond.

"Sono in imbarazzo in questa situazione perchè vorrei essere al tuo posto, ma mi è stato di fatto impedito" dice Caster.

"Qualora tu dovessi perdere malauguratamente la vita, io ti vendicherò"

"Questa non è una buona idea, si combatte questo duello per porre fine alla faida tra le vostre famiglie. Che tu ci creda o no, questa faida mi ha rotto il cazzo. Se io muoio questa faida muore con me. Se il mio avversario viene sconfitto, allora la faida morirà col suo disonore. Posso concederti solo una cosa, se sei d'accordo. Se io ho la meglio su Frick, potrei fare un'offerta in extremis a Brundum, gli dico di raccogliere la spada, io do la mia a Mel e il duello continua tra di voi, e come finisce finisce. Ma devi essere d'accordo"

"Va bene ma sicuramente lui rifiuterà... comunque è una buona idea"

"Se lo fai, non ammazzarlo intenzionalmente" dice Bohemond. Caster annuisce.

Preparativi per il duello

C'è un bel crocchio di persone. L'avversario si trova già lì. Lo spiazzo è stato transennato.

Prima di arrivare sul luogo del duello Mangusta viene fermata da Slaine, che le spiega che è tutto organizzato. "Se Bohemond vince o sopravvive è tutto confermato. Se lui muore cerco di capire che cosa intendono fare. Non credo che faranno la festa... ti farò sapere dove ti devi far trovare e a che ora"

I ruoli del duello sono: un arbitro, i due testimoni (Colin e un altro).

L'arbitro spiega le regole.

C'è un recinto. Le armi vengono collocate al centro del recinto. Ognuno può prendere solo la propria. Al via dell'arbitro bisogna correre verso la propria arma e prenderla, chi fa prima può cercare di impedire all'avversario di raggiungere la sua arma. Non si può utilizzare lo scudo.

Vengono bagnate le pezze.

Scambio bonario tra i contendenti

"Ti presento balzello" dice Frick a Bohemond, mostrandogli la sua mazza ferrata chiodata. "Ti incuriosisce la mia arma? Tra poco te la presento"

"Io invece ti presenterò Annie, la mia spada. Non vede l'ora di baciarti, sembri il suo tipo" risponde Bohemond.

"Ma c'è un'altra donna che mi piacerebbe baciare, Matilde, me la ricordo che era alta così. Adesso sarà diventato proprio un bel bocconcino..." dice Frick

"Fortunato me. Mi sa che passerai un lungo inverno in pellegrinaggio a farti le seghe pensando alla mia promessa sposa" dice Bohemond.

"Nulla di nuovo allora" dice Frick. "O magari riuscirò a coronare il mio sogno".

Padre Engelhaft alza gli occhi al cielo, sconsolato.

Parte il giro di scommesse, c'è molta ressa intorno all'allibratore. Josh fa cenno che è tutto a posto.

Il duello tra Bohemond e Frick

Bohemond scatta velocemente per prendere la sua arma, ed arriva per primo. Afferra la sua spada. Frick va lento, cammina.

Bohemond attacca Frick e colpisce al braccio destro di striscio l'avversario. Frick non sembra scomporsi, prende l'arma e para un paio di colpi. Dopodichè contrattacca con un colpo formidabile, colpisce Bohemond al braccio destro con grande violenza.

Bohemond riesce a invocare Dytros, grazie al cui sostegno riesce a limitare i danni, che sono tuttavia tali da rendere impossibile al paladino di proseguire nel combattimento.

Frick alza la sua arma: "Io non sono ancora soddisfatto" e poggia l'arma, mette il braccio destro dietro la schiena e alza il sinistro. Aspetta.

Bohemond butta l'arma. "Non puoi avere altra soddisfazione da questo scontro se non vincerlo, e hai appena vinto"

"Sei veloce" dice Frick annuendo.

"Non abbastanza" dice Bohemond.

Applausi, Bohemond se ne torna mesto dai suoi.

Gundrun ringrazia comunque Bohemond per averci provato. Gli allibratori pagano, i soldi spariscono.

I membri delle due famiglie si incontrano e parlano, l'atmosfera è strana, apparentemente sembra che l'odio tra le parti si sia leggermente stemperato: forse lo svolgimento del duello, tutto sommato poco feroce, ha contribuito a calmare gli animi.

L'invito per la festa

"C'è un matrimonio da festeggiare!" grida Colin. Nessuno lo sente.

"Signori un attimo della vostra attenzione" dice Bohemond. E Frick fa star zitti tutti.

"Okkei, non è andata come speravo ma posso dire di essere sopravvissuto a un duello con Frick Brundun e non è cosa da poco. In secondo luogo mi ritrovo comunque maritato, in modo ancora abbastanza vantaggioso, e allora dico.... per ringraziare la fortuna di entrambe queste benedizioni, per così dire, vorrei invitare tutit quelli che ci hanno visto combattere a una bevuta in onode di Frick, stasera, alla locanda della Terza Gamba!

"E noi verremo tutti a bere alla mia salute e a tue spese!" grida Frick contentissimo.

Arriva Aiden col cappuccio, un po' mal mascherato.

"Io capire come tu sentire, nessuno meglio di me può capire, fa molto chiappe... chiappe salate. Però noi giovani, noi migliorare ancora. Noi vivi e domani noi essere meglio"

Brevi accordi per l'orario della festa e via.

Dopo il duello

Colin e Engelhaft si preoccupano di curare la ferita di Bohemond. Il danno è una grossa contusione, ma non è stato versato sangue, quindi non ci sono rischi eccessivi di infezioni. Bohemond ha il braccio fasciato e non deve muoverlo.

Arriva Logan.

"La buona notizia è che sei sopravvissuto, la cattiva è che siamo al verde" dice Logan.

"I soldi ripresi per via di Kailah li spendiamo per la festa..." dice Bohemond.

Logan viene da Sven. "Ti ricordi il discorso sui soldi? Quelli che vanno presi nell'ospedale... conto su di te, su tutti. Va fatto".

Viene Slaine per gli ultimi accordi.

Si decide che entreranno nell'ospedale Engelhaft, Mangusta, Kailah, col supporto di Sven.

"Fuori a ammazzare le eventuali guardie stiamo io e te, Colin, te la senti?" chiede Logan.

"Io non sono un assassino" dice Colin.

"No, io sono l'assassino, tu sei quello che li distrae" dice Logan.

Colin non se la sente e quindi si decide che resterà in locanda con Bohemond alla festa. Sarà Sven a dare il supporto a Logan all'esterno dell'ospedale, e poi si deciderà sul momento.

Annie e Irina vanno per conto loro dallo Ierofante.

Attività della giornata

Kailah va a studiare in locanda.

Logan accompagna Colin per parlare con Myrna, Annie e Ireena.

Annie è molto seria e motivata.

Colin dà a Annie la fiaschetta di sonnifero.

Annie gli dà in privato le ultime informazioni: "Ireena mi ha detto di dirvi due cose: al momento ci sono 2 innalzati nell'ospedale, uno è Gant, il braccio destro di Hans Vale. L'altro è un soldato di Ghaan, in quarantena. Al duello poi ho avvertito la presenza di un innalzato da quelle parti, non sono riuscita a capire dove fosse ma mi faceva lo stesso effetto della persona nell'arena, quel Keynes, probabilmente era lui"

Myrna poi, interpellata sulla carovana, dice "domani all'alba davanti al palazzo degli esploratori c'è la chiamata per la carovana. Ci saranno due chiamate, dovete presentarvi già coi soldi".

"Voi restate qui?"

"Dove dovremmo andare?"

"Potreste venire con noi" suggerisce Colin.

"Per padre Mansel era molto importante che noi fornissimo un presidio in questa città. Se andassimo via qui non resterebbe nessuno..."

"Quindi questa è l'ultima volta che ci vediamo??"

"Non sarei così drastica, Colin" dice Myrna. "Potresti sempre tornare. Pensi che ti accoglieranno coi forconi la prossima volta? Pensi che non tornerai più qui?"

"Non lo so, tutto può essere" dice Colin. "Intanto ci salutiamo qua"

"Avevi in mente un saluto più romantico?"

"Era solo per informazioni"

Myrna lo prende un po' in giro e si salutano.

Logan va a parlare con Sven. Pare che le guardie si muovano una alla volta. "Sono due tre persone, che dovremo fare fuori, dopo che sarà scoppiato il casino"

"Nell'ipotesi in cui vada tutto bene, avremo dei corpi da gestire. Ci sono varie strade con roba ammonticchiata, li nascondiamo là".

Engelhaft si avvicina a Kailah e le dice che sarà lei la capo squadriglia, gettando la ragazza nel panico.

La notte dell'attacco all'ospedale

Festa in locanda

Nel tardo pomeriggio il gruppo si reca alla locanda della festa.

Mangusta arriva presto anche lei.

L'Oste fa due chiacchiere con Bohemond, e poi chiede un pagamento anticipato, almeno parziale. Bohemond gli dà quel che è rimasto.

"Mi raccomando, non fate casino" dice l'oste.

"Cercheremo di mantenere un festeggiamento sobrio..." dice Bohemond.

L'oste un po' si preoccupa degli elsenoriti, ma Bohemond lo tranquillizza.

Dopo un po' arriva la compagnia di Frick. Ci stanno pure un po' di soldati in servizio e ex soldati.

"Prega per due cose, la prima è che riusciamo a liberare padre Mansel, la seconda prega per i nostri peccati, perchè stanotte ne commetteremo tanti" dice Engelhaft a Bohemond.

Frick fa due chiacchiere con Mangusta, brindano. Intanto arriva altra gente, e dopo un po' anche gli elsenoriti.

L'atmosfera è allegra e festaiola, Mangusta attira l'attenzione, Frick e i suoi amici la corteggiano un po', ma con rispetto.

Arriva il momento del coprifuoco e parecchia gente si alza per andarsene. Se ne va anche il gruppo di azione, compresa Mangusta.

In locanda restano una decina di soldati o ex soldati, mediamente anziani, una ventina di scrocconi generici, tra cui Josh, che giocano a carte, poi gli elsenoriti.

Josh si è prenotato una stanza al piano di sopra. "Sbaglio o avrò qualche problema a dormire questa notte?"

"Ce l'hai i tappi di cera?" dice Bohemond.

Saluti e chiacchiere.

Colin è molto preoccupato, la festa è estremamente ordinata. Bohemond è ancora più preoccupato, perchè non sarà facile far scattare il bordello. L'unica cosa a vantaggio è che c'è veramente molta gente, ci si muove male. Allegria generale, bevute, salsicce.

Gli elsenoriti tranquilli stanno giocando a carte senza soldi.

A un certo punto Bohemond si siede con gli Elsenoriti e parla con Slaine.

"Avete in mente qualcosa?"

"Certo, tu dicci quando e noi facciamo il nostro lavoro" dice Slaine.

"Quel tavolo è pieno di soldati..."

"Dobbiamo fare confusione"

"Insomma avete tutto sotto controllo?" dice Bohemond.

"Stiamo lavorando, stiamo costruendo" dice Slaine.

Nel vicolo

Il gruppo di azione esce nel vicolo, unendosi a Mangusta.

Bisogna cercare dei nascondigli nei vicoli per far passare un paio d'ore, fino al momento di entrare in azione.

Ci si divide in due gruppi, uno da due (Sven e Logan), e uno da tre (Mangusta, Kailah e Engelhaft), in vicoli oscuri.

Mangusta si allontana di pochi metri dagli altri per nascondersi altrove.

Il tempo passa. Le guardie si aggirano per le strade.

A un tratto una guardia si ferma davanti al vicolo di Kailah e Engelhaft. Poi riparte, ma resta sempre lì vicino, gira in torno. Si sente un rumore e poi si accende una torcia.

Kailah affievolisce magicamente la torcia, il fuoco si scompagna e si affievolisce moltissimo, distraendo la guardia. Poi fa cenno a Engelhaft, che si avvicina a dare la tortorata alla guardia. Anche Mangusta interviene, dall'altro lato.

Engelhaft tira una zaccagnata violentissima alla guardia. Mangusta attacca subito dopo con la sua lancia, mirando alla testa. Passa poco danno. Lui manda un gemito e prova a scappare.

Mangusta e Engelhaft provano a colpirlo, Engelhaft lo prende al braccio destro e lo sfiora. Da dietro Mangusta, sempre al braccio, gli amministra un buon colpo grave.

Lui prova a correre, Kailah gli tira un crampo, il poveraccio cade in mezzo alle botti, in un pertugio stretto, dove entra una persona sola. Engelhaft fa cenno a Mangusta di pensarci lei. Il poveraccio intanto urla mentre Mangusta lo massacrava a colpi di lancia. Kailah raccoglie la torcia e la ravviva per avvicinarsi e illuminare Mangusta. Mangusta intanto insiste a colpirgli le braccia.

"Vi prego, vi prego basta, pietà" grida.

Mangusta colpisce ancora, stavolta al torace, e lo trafigge.

Engelhaft sente da sopra una voce "che succede"

"Scappiamo" dice Logan. "Dobbiamo cambiare completamente zona". E fa strada al gruppo, in una fuga.

Per fortuna non appare nessuna guardia.

A casa di uno

Poi Logan chiede a Kailah di fare luce, e lei illumina due usci magicamente. Logan chiede a Mangusta di aprire una porta a caso, lei la apre con grande facilità. Logan entra, ci sono delle scale che salgono. Lui sale. Tutti dietro.

Kailah lo illumina. Logan sfonda una porta con un calcio. Dentro c'è una stanza con un letto e una persona che si sta

sollevando, mezza addormentata.

Kailah la illumina. E' un uomo sui 50 anni.

Logan gli tira qualche pugno e lo fa svenire.

"Adesso bisogna aspettare che si calmino le acque" dice Logan, che prende le lenzuola e lega e imbavaglia il tizio. Viene bendato così non vede nessuno in faccia e nascosto nel cortiletto.

Mangusta sente passi concitati a qualche isolato di distanza.

Il tempo passa. Fuori sta succedendo qualcosa.

"Vi hanno addestrato da soldati, non da assassini... questo è il problema" spiega Logan. "Avete avuto paura, vi ha fatto forse pure un po' pena... gli dovevate zompare addosso. Adesso che andiamo all'ospedale, nessuno deve gridare, altrimenti siamo morti. Chiaro? Uno gli salta addosso, l'altro lo ammazza, senza tante storie".

In locanda

Intanto in locanda è tutto tranquillo.

Bohemond va da Frick a farsi raccontare la sua storia. Frick è ben contento di raccontare perchè ha deciso di lasciare l'esercito: non gli è piaciuto il vento che è cambiato, non ha stima dell'ordine costituito attuale. Non gli piacciono le rivalità tra i Sette. Ha avuto a che ridere col cugino di Zodd, e col modo di riorganizzare i soldati, critica l'assetto militare e gli accordi troppo stretti con Ghaan.

Abbandonato rifugio sicuro

Logan dice che è ora di uscire fuori.

"Al prossimo mi raccomando, gli salto addosso io, voi ammazzatelo".

Si esce. "Via gli elmi, ci si nota troppo altrimenti" dice Logan.

Si sbuca da un vicolo e c'è una guardia. Scambio di sguardi.

La guardia ha una torcia. Logan gli salta addosso.

La guardia non se l'aspettava, si sbilancia e cade. Logan lo tiene immobilizzato con il braccio. Sven arriva dietro e gli tira una coltellata alla gola.

Il poveraccio viene sgozzato silenziosamente. E viene nascosto dietro una staccionata mezza rotta, su consiglio di Kailah.

La guardia del Nosocomio

Finalmente si arriva in una zona conosciuta, vicino al nosocomio. Nei pressi c'è sicuramente una guardia, che deve essere eliminata silenziosamente.

Si sentono dei rumori in una casa adiacente. Si apre una finestra. Si sporge una donna e chiama "guardia! guardia"

Il gruppo si sposta, per allontanarsi un po'.

Una persona con la torcia va verso la casa della vecchia.

"Che succede?"

"Ci sono dei rumori, ho sentito dei rumori, forse è qualcuno che sta violando il coprifuoco" dice la vecchia alla finestra.

"Torni a dormire signora" dice la guardia.

La guardia avanza, pericolosamente in direzione del gruppo che si sta nascondendo nell'oscurità. La vecchia tuttavia rimane in finestra e scruta. La sua sagoma è ben delineata a causa di una luce nella stanza.

Kailah prende l'arco e guarda Logan, incerta.

"Mira in testa a quella vecchia" dice Logan.

Kailah ubbidisce. E al via di Logan spara una freccia in testa alla vecchia, ammazzandola sul colpo.

Piccolo tonfo, la signora muore senza emettere un lamento.

Sven subito dopo salta addosso alla guardia e la immobilizza. Logan e Mangusta lo uccidono con le armi, senza problemi.

Logan fa cenno di tacere e indica il pozzo. Il cadavere viene buttato nel pozzo.

Kailah, turbata, continua a guardare la finestra. Logan le dà una pacca sulla spalla. "Coraggio".

Poi chiede a Kailah di abbassare la fiamma di un braciere per non spegnerlo ma mantenerlo tipo una brace, in modo da rendere più facile nascondersi.

"Cerca di non arrivare stanca in ospedale" dice Engelhaft a Kailah. E tutti si piazzano sotto la finestra di Irina, in attesa del segnale.

Casino in locanda

"E' il momento", dice finalmente Bohemond agli elsenoriti.

Slaine si alza, prende 3 boccali di latta e se li piazza davanti. Tasso prende un sacchetto carico, tutti quanti hanno dei sacchetti che sembrano di denaro. Cominciano a fare un gioco, il gioco delle tre carte coi barattoli.

Slaine è molto bravo nel gioco, i suoi compagni puntano.

La cosa va avanti per un po', rumorosamente.

Al tavolo delle guardie alcuni si incuriosiscono e vanno a vedere, poco a poco si interessano sempre di più e si crea un capannello.

A un certo punto una guardia piglia un paio di monete di bronzo e scommette. Altri soldati pure. Un bel po' di puntate su tutti e tre i bicchieri. C'è chi vince e c'è chi perde.

Poco a poco gli elsenoriti puntano di meno e si defilano, mentre si appassionano al gioco gli altri. Slaine è bravissimo a tramestare.

Le puntate diventano più grosse, iniziano a girare soldi veri.

Un paio di guardie stanno iniziando a capire il gioco e vincono soldi, mentre altri perdono e rosicano. A un certo punto le due guardie sbagliano e iniziano a seccarsi. Alcuni si ingarellano sempre di più, gli elsenoriti ridacchiano e prendono in giro la guardia che più sta perdendo.

"Scusa gli puoi dire ai tuoi amici che cazzo hanno da ridere?" dice la guardia. Bohemond fa un po' il paciere. Gli elsenoriti fanno faccette buffe.

La guardia chiede a Slaine se sa fare anche altri giochi.

"Tanti", risponde Slaine, e mette a posto i boccali, e tira fuori le carte. Spiega un gioco semplice simile al rialzo. Iniziano a giocare.

Le carte si comportano in modo strano, forse Slaine sta mischiando in modo strano. Slaine fa il banco, inizia a suscitare un po' di sospetti.

Aiden prende la parola e parla a Bohemond seccato in lingua elsenorita. La guardia che ha perso dice a Bohemond: "che ti ha detto l'amico tuo?"

Bohemond scuote il capo: " non credo che vorresti che io ripeta... m'è sembrato di sentire MADRE, poi LEBBRA e BUCO DEL CULO, ma non riesco a collegare bene, non sono un esperto e non so se parlasse di tua madre".

"Lascerò correre perchè in fondo ci stiamo divertendo" dice la guardia, tesa.

I toni si alzano, ma ancora la situazione non sembra degenerare. L'atmosfera si è rovinata ma nessuno se ne può andare a causa del coprifuoco.

Aiden parla al tizio, in lingua elsenorita. Lui chiede a Bohemond una traduzione.

"Per quel che ho capito io non ha detto nessuna delle cose di prima"

Aiden dice "TU CHIAMATO BARO MIO FRATELLO. IO NO CONTENTO. LUI NO BARO, TU PICCOLA TESTA, TU BRUTTI CATTIVI OCCHI."

La guardia guarda Aiden, e prova a tirargli un pugno. In men che non si dica si alza un po' di gente in piedi, scatendandosi una scazzottata.

Dopo un po' di scambi, il Principe tira un cazzotto fortissimo in faccia alla guardia, e lo spinge via.

"Hai firmato la tua condanna a morte, ti dichiaro in arresto".

Le altre guardie intervengono in vario modo, grande confusione.

Gli elsenoriti fanno quadrato, volano spintoni, si crea molta confusione. Tasso si mette a menare vicino alle scale, per tenere tutti lì.

Colin si avvicina a un gruppetto di abitanti di Trost spauriti, e gli dice "non è il caso di chiamare le guardie fuori?"

"Ci stanno le guardie, ci pensano loro..." dicono i cittadini.

A un certo punto un paio di guardie, per evitare che la faccenda degeneri troppo, pigliano e escano, poco dopo suona un corno.

Bohemond va da Frick.

"Frick mi dispiace che è successo sto casino..." dice Bohemond. Anche Frick vuole sedare gli animi.

Bohemond si fa strada verso Aiden, ma non lo vede più. E' sparito. Allora va dagli altri, in particolare da Slaine. Lo spintonano pure a Bohemond.

L'oste va da Bohemond. "Fa' fini' sta merda. Tu ce li hai portati, falli stare buoni". Anche Frick tira via i più facinorosi tra le guardie.

I due schieramenti si separano.

"Adesso ci sediamo, Bohemond ci offre un altro giro, questi ci chiedono scusa... d'accordo?" dice Frick.

A un certo punto uno dei tizi di Trost inizia a chiamare "Al fuoco!"

Si sente un forte odore di bruciato.

L'oste corre a capire, apre la porta della stanza dell'oste e c'è tutto fuoco, le fiamme sono già abbastanza fuori controllo.

L'attenzione di tutti si focalizza sull'incendio.

All'interno dall'ospedale

Improvvisamente si sente un corno. Passi in rapido allontanamento.

Si sentono anche passi in avvicinamento, una guardia viene driblata elegantemente.

E' il momento, via libera alla segnalazione a Irina.

Poco dopo si accende la luce sulla finestra.

Il gruppo aspetta che la luce si spenga. Rumori in lontananza.

Dopo alcuni minuti si sporge Ireena, si fa veere e indica il segno con un dito e indica la zona del ballatoio, poi spegne la luce.

"Vai anche tu dentro, Sven, io rimango fuori a prendermi cura dei curiosi" dice Logan.

C'è un muro e ad una certa altezza gli archi del porticato.

Sven tira su Kailah, che si riesce a issare e osserva se c'è la guardia: la guardia c'è, sta aggirandosi con la lanterna sull'altro lato del ballatoio. Nel giro di poco arriverà comunque a vista degli intrusi. Fissa in fretta la scala per far salire i compagni, e cerca di distrarre un pochino la guardia muovendo magicamente un ramo dal lato opposto del ballatoio. Ciò guadagna quel po' di tempo necessario per far salire almeno Sven.

La guardia intanto riprende il cammino.

Sven si prepara, Kailah estrae la daga.

Sven salta addosso alla guardia, ma non riesce a buttarlo a terra, c'è una colluttazione. Kailah corre addosso alla guardia per tappargli la bocca, non può urlare. La lanterna cade per terra.

Si affrettano a salire anche Mangusta ed Engelhaft, ma avviene tutto molto rapidamente.

Sven prova a prendere il controllo del combattimento. Riesce a sostituirsi a Kailah, tappando la bocca alla guardia. Kailah allora con la daga cerca di uccidere la guardia, trafiggendola sul collo. La scena è molto cruenta, la ragazza non ha abbastanza forza per conficcare in una botta sola la daga nel collo del malcapitato, quindi spinge e scava a lungo, finché con un orrido gorgoglio il poveraccio muore.

"Che gli dei ci perdonino di tutto questo " mormora Engelhaft, appena salito, vedendo lo scempio.

Ma non c'è tempo da perdere. Sven prende la lanterna e un mazzo di chiavi, e apre la fila verso l'interno dell'edificio, direzione stanza del tesoro.

Si sente in lontananza delle grida "al fuoco, al fuoco"

Sven socchiude una porta e sente un uomo e una donna che stanno parlando. Stanno nella stanza adiacente.

"Se peggiora lo dobbiamo dire per forza, altrimenti buon per lui" dice il tipo alla tipa. La stanza è dell'edificio della Quarantena.

Sven fa un passo indietro e aspetta. Poi la donna saluta e si incammina, mentre il tizio fa un paio di passi e probabilmente resta lì.

"E' inutile che andiamo tutti" dice Sven. "Vado avanti io e dietro per ora statemi dietro, vediamo un po'".

Aprire la porta. Lanterna in una mano e pugnale nell'altra.

Engelhaft suggerisce di mettere la bandana, Sven se la mette un po' al collo, pugnale dietro la spalla e apre.

Scrivania, c'è un tizio che sta scrivendo una cosa, continua a scrivere.

Sven fa un velocissimo passo e gli tira una pomellata in fronte, e lo riacchiappa al volo per non farlo cadere troppo rumorosamente. Il poveretto sviene. Sven lo solleva e lo porta nella stanzetta, lo mettono nel letto della guardia, dove viene legato e imbavagliato.

Si riparte, verso le scale. Va avanti Sven. Mentre sta scendendo le scale, si accorge che sta salendo qualcuno. Sven sale di sopra nuovamente e si nasconde dietro la porta, in attesa che arrivi.

Il passo è leggero, forse è la donna di prima. Poggia il piede su uno degli ultimi gradini e parla, pensando di rivolgersi al tizio.

"Matt, giù è finita l'acqua..."

Sven scatta e tira una botta in testa pure a lei. Lei fa un verso strano, e si accascia. Sven la sorregge. La ragazza viene legata insieme all'altro tizio, nella stanzetta. Mentre la si lega, si vede che non è del tutto svenuta, ma molto intontita.

Sven le tira un'altra botta in testa, per sicurezza.

La stanza del tesoro

Si riparte verso le scale, in direzione della stanza dove si trovano i forzieri. Mangusta riesce a scassinare il portoncino blindato, all'interno ci sono tre forzieri.

Non è semplice aprirli, Mangusta riesce a scassarne solo uno dei tre, che contiene parecchie gemme, che vengono confiscate.

I nostri tornano al piano di sopra, per proseguire il giro stavolta in direzione dell'ingresso al sotterraneo. Ma a un tratto, mentre stanno percorrendo un corridoio, si apre una porta e qualcuno intravede Engelhaft e Kailah. La ragazza gli rivolge un cenno di saluto e prosegue.

Il tizio chiama Matt.

"Sì" dice Sven, cercando di imitare la sua voce.

"Tutto a posto?"

"Certo".

Il tizio chiude la porta, sembra essere cascato nell'inganno. I nostri tirano un sospiro di sollievo e proseguono verso la porta lasciata aperta da Annie e Ireena, che dà nella direzione del passaggio verso le segrete.

Le prigioni

Scesi al piano di sotto, c'è la porta da scassinare, da cui si dovrebbe accedere alle scalette che portano alle prigioni.

Mangusta utilizza i suoi attrezzi da scasso e la porta si apre.

Ma proprio davanti c'è una guardia, in allerta, che attacca mangusta. Lei riesce a schivare e fa passare avanti Engelhaft, che prova a colpirlo ma non riesce. Il tizio impreca ad alta voce. Sven pressa dentro i combattenti e chiude la porta alle loro spalle.

Combattono, la guardia sta sulle difensive.

"Abbiamo un problema" dice forte la guardia. La guardia para e basta, arretrando.

"Ci sono almeno tre persone armate" continua a dire, a voce alta.

Appena possibile Kailah e Mangusta entrano nella stanza e chiudono di nuovo la porta alle loro spalle, in modo da isolare per quanto possibile i rumori.

La guardia si chiude in difesa e grida: "Aiuto servono rinforzi!", non sembra tanto rivolta all'esterno, quanto a qualcuno che dovrebbe trovarsi in basso, oltre le scale che conducono al sotterraneo.

Kailah dice ai compagni: "abbassatevi!" e lancia l'incantesimo **Forza Magica** sulla guardia, che sta vicino alle scale: questi viene investito dall'impatto, perde l'arma e cade all'indietro, di sotto. Sven lo raggiunge velocemente in fondo alla rampa, mira in testa, lo piglia in pieno. In due colpi lo ammazza.

Davanti c'è un lungo corridoio, che prosegue a destra e sinistra con passi in avvicinamento da entrambe le direzioni.

Kailah mira con l'arco e ferisce la prima guardia che arriva. Subito Sven gli si butta contro.

"Chiudi la porta!" grida Sven. Kailah la sbatte, ma non ci sono chiavi per chiuderla bene. Lancia una freccia ad una delle guardie che arrivano dall'altra direzione, e lo schieramento si decide da solo:

Sven e Engelhaft stanno da un lato, Kailah e Mangusta stanno sull'altro ramo del corridoio. Ci sono due guardie da ciascuna direzione, i combattenti si affrontano e cercano di tenere le posizioni.

Sven riesce a ferire ripetutamente il suo avversario, anche Engelhaft e Mangusta vanno a segno. Kailah si chiude in difesa, ma viene ferita ad una gamba, per fortuna in modo non grave.

Anche Engelhaft viene ferito, subisce un grave colpo al braccio destro. Sven riesce a mandare al tappeto uno dei due avversari e, dopo un po', anche l'altro.

Mentre Mangusta continua a tenere impegnato il suo opponente, l'avversario di Kailah approfitta che la ragazza è ferita e sulle difensive, e si sgancia per allontanarsi velocemente, forse a chiamare rinforzi.

Kailah lo vede correre via, non può inseguirlo.

"Devi abbatte! O siamo nei guai!" le grida Sven, ancora troppo lontano per intervenire.

Allora Kailah prende l'arco ed utilizza una delle due frecce cave di Mastro Luger, dotata di un potente acido. Scaglia la freccia, che colpisce la guardia in fuga alla schiena. L'armatura viene perforata, ma la guardia continua a correre per qualche passo. Improvvisamente inizia a gridare, dalla schiena si scorge un sottile fumo. Kailah gli tira un'altra freccia, normale. Lui fa due passi e cade a terra in preda a sofferenze atroci: la sua schiena si sta squagliando letteralmente, lui grida come un pazzo. Kailah gli arriva sopra e lo finisce con la spada.

Sven abbatte l'avversario di Engelhaft, Mangusta viene ferita di striscio ad una gamba ma continua a combattere finché, con l'aiuto di Sven, anche l'ultima delle guardie cade a terra sconfitta.

Silenzio nel corridoio

Si sentono gemiti dalle varie celle, le cui porte sembrano tutt'altro che facili da scassinare. Porte interamente di ferro.

I cadaveri non sembrano avere chiavi utili.

Engelhaft inizia a recitare una preghiera responsoriale, non una delle più comuni, ma certamente nota a Padre Mansel. Recita la preghiera davanti a ciascuna porta, sperando di sentire Padre Mansel rispondere.

Dopo alcune porte da cui giungono lamenti generici, flebile Padre Engelhaft sente una risposta: la risposta è corretta, un filo di voce minimo, una persona all'interno si trascina, lo sferragliare di una catena.

Sente piangere.

"Che gli dei siano con te" dice Engelhaft.

"Lo sapevo... lo sapevo... lo sapevo..." e il prigioniero piange.

"Sono un inviato della Santa Inquisizione, siamo venuti per recuperarvi."

"Lo sapevo che ne sarebbe valsa la pena, di resistere, di non arrendermi"

"Possiamo cercare di liberarvi" dice Engelhaft.

Mangusta prova a aprire la porta, non è facile, ci vorrà del tempo.

Gli altri cercano invano le chiavi. Mangusta spacca il grimaldello e riesce ad aprire la porta, che finalmente si apre.

Padre Mansel

Sporco, malandato, un occhio vitreo, una gamba amputata all'altezza del ginocchio. Padre Mansel è un uomo in fin di vita, denutrito.

Padre Mansel scoppia in lacrime, riconosce Engelhaft per quello che rappresenta, sebbene sembra che i suoi occhi siano ormai quasi ciechi.

"Lo sapevo che la vita avrebbe trionfato sulla morte, che la resistenza non sarebbe stata vana". Parla a voce flebile, ha lo sguardo di un cieco.

"Sia benedetta la Luce di Kayah, sia benedetto il fuoco di Pyros. Perdona **Hadàsh** questo peccatore." dice Padre Mansel. (Hadàsh, termine desueto che indica un erede, un successore).

"Il mio aspetto non è degno di un uomo di chiesa" dice Mansel.

"La condizione dello spirito onora il tuo ruolo nella chiesa, ed è lo spirito che conta, più della veste" dice Engelhaft.

Padre Mansel prende a raccolta le sue forze.

"Lo sapevo, lo sapevo. Lo sapevo, lo sapevo, lo sapevo..."

(Piange di gioia)

Lo sapevo... che ne sarebbe valsa la pena. Che la vita avrebbe trionfato sulla morte, che la resistenza che ho messo in atto per tutto questo tempo non sarebbe stata vana. Lo sapevo, sia benedetta la luce di Kayah, sia lodato il fuoco di Pyros... Perdona, Hadàsh, l'aspetto indecoroso di questo umile peccatore. Il mio aspetto non è degno di un emissario della Chiesa, la mia lacrimevole condizione disonora le tue vesti...

Ci hanno provato, Hadàsh... con i loro fumi e le loro nebbie, i loro ricatti e le loro promesse, le loro torture le loro donnacce oscene, le loro.. le loro unghie, che mi entravano nella testa... impedendomi di pensare. Ma io, aah, io non ho bisogno di pensare per trovare la luce di Pyros... perché Engelhaft, loro possono accecarmi, possono... umiliarmi, ma lui è dentro di me.

Ho dovuto mentire, Hadash. Mentire e negare, al solo fine di preservare queste informazioni che hanno pazientemente aspettato il tuo arrivo.

Ascoltami bene, Hadàsh, perché il tempo a tua disposizione è poco, è grande ancora è il cammino che devi fare.

Il Khal-Valàn, Hadash.... La chiave di tutto è nel **Khal-Valàn**. Gli antilegòmena ... Gli antilegòmena del quarantacinquesimo Runo... Devi trovarli, devi leggerli. E' lì che ho capito dove dovevo andare, la meta della mia ricerca... la città funeraria, Hadàsh: il sepolcro di **Ilyana Galathil**. E' lì che sono custoditi i nomi che dovremo pronunciare per liberare gli uomini dalla maledizione che li opprime. E' lì che sarei dovuto andare. Si guarda la gamba. E' lì che devi andare.

(guarda il suo interlocutore)

Ma tu non mi comprendi, Hadash... non capisci quello che dico... (si afferra la testa). Devo... devo ripartire dall'inizio.

Raggiungi Sorella Magdalene e parla con lei. Lei può aiutarti. Lei non si è mai arresa: ha assistito centinaia di infetti e altrettanti ne ha visti morire. Ma alla fine ce l'ha fatta: ce l'ha fatta, Engelhaft! E' riuscita a sconfiggere la morte. Devi parlarle... devi portarla in salvo. Lei non può farcela da sola: devi convincerla a venire con te, dovete andare insieme.

I tuoi nemici sono esseri umani, Hadàsh. Uomini, come me e te. Uomini condannati da una maledizione che è più antica di tutta la nostra razza; il desiderio di potere, di rivalsa, di immortalità. Uomini contaminati da una malattia più pericolosa di quella dei Risvegliati, perché è una malattia con cui ciascuno di noi nasce.

Uomini ancora più pericolosi dei Risvegliati, e lo sai perché, Hadash?

Perché sono vivi. Perché il loro cervello non è diventato il nido di un parassita. Il loro parassita è dentro di loro... sono loro stessi.

Esseri umani che bramano il tocco di un potere che non possono comprendere, senza rendersi conto che, così come sono diventati schiavi di quella brama, lo saranno di quello stesso potere, nell'istante in cui riusciranno ad ottenerlo. Il tuo compito è quello di liberarli, Hadash... con ogni mezzo necessario. Il loro corpo ospita il sangue e i ricordi di creature ancestrali, bandite da questo Continente dai tempi della Prima delle Estati. Devi liberarli... ad ogni costo.

(tossisce sangue - sta davvero male)

Vaalafor, **Kraalor** e **Shaalaren**. Questi sono i nomi delle entità primordiali i cui resti sono tornati a nuova vita. Il primo, **Vaalafor**, è entrato in contatto con il sangue di una donna di nome **Mirai**, che adesso si fa chiamare **Mantide** e che estende il suo dominio da Trost alla città funeraria. Il secondo, **Kraalor**, giaceva nel fondo degli abissi dei Mari del Nord: uno stregone di nome **Aghvan** ne ha recuperato i resti e li sta utilizzando per cercare di compiere l'ultimo abominio, ovvero la resurrezione terrena della carne. Il terzo, **Shaalaren**... le informazioni che ho recuperato mi portano a credere che abbia avuto il suo risveglio nel sangue e nel corpo di una ragazza chiamata **Claire Hymn**, figlia di un potente stregone che visse a Greyhaven molti anni fa, e che ora dovrebbe trovarsi a Feith. E' lei che tiene prigioniero il Vescovo... così come Mirai, per mezzo del suo servitore qui a Trost, ha deciso di tenere prigioniero me.

Entra in quella tomba, Hadàsh... entra in quella tomba."

Engelhaft inizia a pregare con Padre Mansel, ed invoca su di lui la **Pace di Kayah**, per aiutarlo a spegnersi.

Padre Mansel spira finalmente raggiungendo la pace. Engelhaft si sente infuso della sua energia.

"Che ne facciamo?" chiede Sven. Il povero Padre Mansel è incatenato per una gamba alla parete, la catena gli è stata saldata addosso.

Engelhaft è incerto se lasciarlo lì o tranciarli una caviglia per poterlo portare via.

"Io ho una fialetta di Planem. Fuoco di Pyros e via" propone Kailah. Engelhaft, turbato, acconsente.

Kailah spande bene bene il Planem su Padre Mansel. Poi Potere Igneo, e Kailah dà fuoco a Padre Mansel.

"E adesso tocca andarsene di corsa" dice Kailah.

Viene rifatto il percorso a ritroso. Incredibilmente il percorso non presta difficoltà e si raggiunge la scala di corda.

Si raccolgono un paio di monete tra i soldati e poi si prosegue di sotto, velocemente, per ritrovare Logan, che dice che ne ha dovuto ammazzare un altro, e l'ha tirato nel pozzo. Ci si scambiano un po' di informazioni.

Logan dice che bisognerebbe scambiare le gemme con qualcuno.

"Josh sta alla locanda..." dice Kailah.

"Domani all'alba ci andiamo a parlare. La locanda credo in parte sia andato a fuoco... speriamo che Josh non sia morto"

dice Logan.

Il gruppo va ai magazzini, in piccoli gruppi per non farsi notare.

Per fortuna non si incontrano guardie ed è possibile rinchiudersi nel magazzino dove le ferite vengono medicate, se ne occupa Logan.

Alla locanda in fiamme

Alla Locanda "La Terza Gamba" è scoppiato un incendio, e anche un edificio limitrofo va a fuoco. Gli abitanti escono, c'è un discreto finimondo. Per gran parte della notte un buon numero di guardie viene impegnato nello spegnimento dell'incendio. Il tafferuglio viene dimenticato, il gruppo può muoversi liberamente e vanno tutti al magazzino. Poco dopo arrivano pure gli elsenoriti al magazzino.

Aiden chiede come è andata la missione. "Bene."

"Voi però no recuperato nessuno"

"E' riuscito a darci il suo testamento spirituale" spiega Engelhaft.

"Voi recuperato suo spirito, lui morto tra visi amici. Miglior modo di morire" dice Aiden.

Poi Mangusta va a parlare del Principe, e lui la ringrazia per l'aiuto che ha dato a queste persone.

Poi Mangusta gli chiede di Klarol, una delle poche parole che ha riconosciuto di quel che ha detto Padre Mansel. Aiden chiama Judoc, che va a parlare direttamente con Engelhaft, con l'aiuto di Slaine che traduce.

"E' un antico Varngiar, nome impronunciabile per definire delle creature mostruose dalla forma di insetto che popolavano l'arcipelago 3000 anni fa. Ancora oggi ci sono le discendenze di questi abominevoli mostri, molto simili ai Kreepar" spiega Slaine, traducendo quel che dice Judoc.

Engelhaft racconta a Judoc cosa ha appreso su Klarlor e Anghvar.

"In fondo i nemici più atavici sia delle genti di Ilsanora che di quelle del continente sono gli stessi, combattiamo la stessa battaglia".

Terminata la conversazione tra Engelhaft e Slaine, a cui assiste anche Aiden, Kailah si rivolge al Principe e gli propone di andare in altro magazzino.

"Io felice che tu scegli me per festeggiare tuo trionfo. Tuo trionfo sarà anche mio trionfo, questa sera".

Saluti e ringraziamenti, poi il Principe si apparta con Kailah nell'altro magazzino, senza curarsi eccessivamente di muoversi in segreto.

- **Kailah e il Principe si appartano**

Partenza da Trost

Poco prima dell'alba del 24 ottobre tutti si ritrovano fuori dal magazzino. La città è ancora in piedi, con una vaga nuvola di fumo all'orizzonte, l'incendio sembra spento.

Poche guardie in giro. Bisogna passare alla locanda per ritrovare Josh da una parte, dall'altra si va alla locanda.

Da Josh ci vanno Logan e Bohemond.

Josh ridacchia: "quando ieri mi dicevi di mettere i tappi mi hai quasi condannato a morte!"

"Ci sono improvvisazioni... che sfuggono" dice Bohemond.

"Avete sulla coscienza almeno una decina di persone che non hanno più una casa" ridacchia Josh.

"Sai com'è la cosa delle frittate e dell'uovo.... abbiamo un ultimissimo favore da chiederti. Ci serve un lavoro di cambio.... abbiamo delle gemme che dobbiamo monetizzare..."

Josh ridacchia, "ti sono cadute dal cielo...." le guarda. "Qualcosa mi dice che queste gemme è meglio che non si spendano a Trost... devi pagare la carovana che sta per partire. Ti posso dare 5 monete d'oro..."

Trattano un po'.

"6 monete d'oro e mi dovete un favore, ultima offerta".

"Affare fatto".

Si va alla partenza della carovana, tutti insieme.

Davanti al palazzo degli Esploratori c'è Annie, che ha dei lividi in faccia, un occhio nero. Ha una faccia molto cupa.

"Hanno chiamato pochi minuti fa la prima chiamata, tra poco si parte", dice Annie, che appare strana.

"Ci dirai strada facendo che cosa è successo", dice Colin.

Partenza da Trost

mattina del 24 ottobre 517

Il gruppo aspetta che parta la carovana via da Trost.

Vengono radunati alcuni cavalli da guerra massicci: hanno delle strane cicatrici alle narici, grosso paraocchi ed un atteggiamento piuttosto passivo.

Ci sono alcuni soldati di Trost, ciascuno ha il suo cavallo.

C'è anche un carro coperto, con delle ruote molto robuste, rinforzate. A guidare il carretto c'è un elfo, forse Mitilarro Ellar in persona. La carovana è composta dal gruppo, dagli elsenoriti e da 4 soldati di Ghaan che faranno il viaggio col gruppo.

Poi ci sono una decina di soldati e una quindicina di cavalli. I carri in tutto sono 3, uno dei quali carico di merci. Mitilarro prima parla e si accorda con i soldati di Ghaan, poi si avvicina al gruppo dei soldati di Uryen, dove momentaneamente

svolge Bohemond il ruolo di portavoce (anche perchè Logan ci tiene a restare in disparte). "Bella combriccola! Elsenoriti? Sotto la tua guida?" chiede Mitilarro. "Mi hanno detto che c'è stato un po' di casino ieri, in città"

"Eh" dice Bohemond.

"E' per questo che ve ne andate? La città è diventata poco vivibile?"

"Abbiamo affari da sbrigare fuori di qui."

"Quello me lo ricordo" indica il Principe. "L'ho visto combattere... bella delusione, ma in fondo gli è andata bene. Trost è un po' così, ti fa credere di essere quasi arrivato a vincere, poi vedi sfumare l'obiettivo... e magari poi è meglio così. Che volete ottenere da questo viaggio? A parte arrivare a Caron vivi e incolumi?"

"Proprio questo. Poi quali saranno i frutti che raccoglieremo lì... sta a noi".

Mitilarro chiede come sia arrivato il gruppo a Trost.

"Con le nostre forze, sì"

"Avete perso qualcuno, lungo la strada per Trost?"

"Sì".

Mitilarro spiega le procedure da seguire lungo il viaggio, "perchè là fuori io ho il potere assoluto su questa carovana e su questi uomini. Questa carovana è una piccola Trost semovente, e io sono il giudice assoluto di quello che avviene".

Poi Bohemond paga.

"Sono giusti, sono tutti" dice Mitilarro. "Quando dovrete andare via da Caron, vi darò qualche dritta. A differenza di Trost, con le dovute precauzioni potrete pure provare di muovervi autonomamente"

"Una domanda, voi assemblerete anche il viaggio di ritorno?"

"Conto di lasciare Caron il giorno dopo che vi avrò lasciato" dice Mitilarro. Mitilarro osserva le armi del gruppo.

"Voi tenete le vostre armi perchè potreste essere chiamati a usarle. Speriamo non serva, ma in caso succedesse dovrete ubbidirmi". Aiden, Tasso e Istrice vanno sul carro coi Ghaanesi, il Principe a cassetta.

Slaine e Sven a cavallo.

Gli altri tutti sul carretto, con Judoc e Mangusta. Mangusta e Mitilarro a cassetta. I tre carri partono, con la scorta dei cavalli. Alle porte vengono restituiti i sassi.

Fuori da Trost

I carri vengono lanciati a galoppo. Mitilarro è un pilota veramente esperto e va davvero più veloce di quel che ci si potrebbe aspettare.

I carri corrono su un sentiero battuto. Il panorama è desolato: case annerite e devastate, campagna brulla.

Il cielo è grigio. Fa freddo e il vento è veramente fastidioso.

Si scorge nebbia sull'altra sponda del fiume.

Ci sono vedette a cavallo che si allontanano e poi tornano, danno segnali che influiscono sul percorso. Dopo qualche ora suona un corno e torna l'avanguardia del lato sinistro. Mitilarro fa un cenno e nel giro di poco i cavalli puntano verso una zona collinare, un piccolo altopiano. Rallenta, il percorso è meno battuto. Il carro accusa parecchio gli scossoni. "Anticiperemo la sosta di un paio d'ore" dice Mitilarro. "Non vi fermate".

Verso mezzogiorno si raggiunge il punto più alto dell'altopiano. Tutti scendono e fanno un controllo delle ruote. A ogni carro viene smontata una ruota. Kailah osserva il procedimento, molto interessata.

Kailah identifica uno dei falegnami con cui eventualmente fare qualche chiacchiera e farsi spiegare un po' di cose. Si chiama Brett. Intanto pare che tra 20 e 30 Risvegliati si stanno affastellando ai piedi dell'altopiano. Il gruppo parla di cosa fare della lettera trovata nello sfagneto. Bohemond vuole vendere la lettera a Mitilarro, mentre Engelhaft crede che sia una cosa rischiosa, che attiri troppo l'attenzione.

Mentre il gruppo discute, Aiden arriva, braccio sulle spalle di Kailah e dice che facce scure no buono per avventura.

"Anche Ghaanesi molto chiappe cucite" dice Aiden.

"Elfo guidare carro come io guidare nave" dice poi Aiden. "Mio guidacarro meno capace ma bravo" Poi Mitilarro si avvicina. "Ho bisogno di parlare con l'innalzata". E chiama Annie, che ci va a parlare. La porta sul ciglio del crinale e usa Annie come vedetta.

"Abbiamo un problema, un po' di gente alle nostre calcagna, che sta per circondare la collina. Ma i cavalli sono stanchi, quando ripartiremo saranno una sessantina, che sono troppi. Dovremo organizzare un diversivo e uno sfoltimento. Per lo sfoltimento mi serve l'innalzata. Per il diversivo..."

chiama tutti, anche i Ghaanesi.

"Dovete sapere che le orde sviluppano una certa intelligenza istintiva: tra le cose che hanno imparato a capire, è che una persona a cavallo è meglio se non la seguono. Non sono molto rapidi e grazie al nostro aiuto (e indica Annie), vedremo se qualcuno corre più del normale. Gli altri corrono meno di un essere umano. Adesso estrarrò a sorte 6 di voi, tra tutti, manderemo un'esca di 6 persone che faranno un po' di corsetta, sfilacciamo la colonna di risvegliati sotto di noi, poi arriveranno i cavalieri, poi caricheranno le persone che hanno corso e ripartiremo di corsa."

"Noi abbiamo dei feriti" dice Bohemond.

Il principe alza la mano. "Io corre".

Bohemond, Kailah e Engelhaft vanno tra i feriti.

Mitilarro conta i presenti, poi prende dei dadi. Slaine, un Ghaanese, un altro Ghaanese, un altro Ghaanese, Tasso. Il quarto Ghaanese si mette a ridere, gli altri un pochino rosciano.

Si consigliano armi e armature. Poi Annie scende da sola per il pendio. Colin nota che Annie si muove in modo un po'

strano. Anche secondo Engelhaft, sembrava un po' indolenzita.

Dopo un'oretta Annie torna e dice che non ci sono abnormis da nessuna parte. I 6 corridori scendono, per svolgere il ruolo di diversivo, con i cavalieri che fanno supporto. Tutti gli altri sui carri, che vengono ribilanciati. Da sotto suona un corno di segnalazione e i carri scendono il pendio.

In lontananza si vedono i corridori e i Risvegliati che li inseguono. I cavalieri falciano i Risvegliati rimasti indietro, e poi i cavalieri attaccano quando le fila si stanno un po' sfilacciando. Tutto procede con grande professionalità, alla fine i 6 corridori vengono caricati sui cavalli e si va via. La carovana riparte di buon grado verso Caron. Per il pomeriggio le cose vanno bene, senza problemi particolari. Inizia a scendere la sera. Vengono accese delle torce e viene fatta una deviazione verso un altopiano con rocce affioranti.

Il vento è forte e freddo.

"Questa è una delle prime notti veramente fredde", commenta Mitilarro.

Accampamento per la notte

Viene rapidamente organizzato un accampamento con delle pelli e dei bracieri. Molto materiale era stato lasciato sul posto.

Ci sono rocce e pelli che deflettono il vento.

Viene formata una mezzaluna di protezione dal vento, con i bracieri. Vengono fatti turni di guardia a cui i passeggeri non partecipano. In serata si riesce a parlare un minimo con Annie.

"Ho delle cose da dirvi" dice Annie, seria. "Ireena mi ha spiegato che gli Innalzati hanno bisogno di mantenere un certo collegamento con la loro umanità e quindi è meglio se hanno amici, compagni. Ireena sa le cose che credono a Ghaan, dopo aver parlato con questa Ayza, che Ireena stima molto. E' fondamentale avere un compagno per non cadere nell'abbandono (o la fioritura, come diceva l'angelo nero), che avviene quando il sangue cattivo prende il sopravvento sull'umanità e la estruette per sempre, senza ritorno. E' come se dentro di me ci fosse un indicatore che può andare verso l'umanità e verso il mostro, e questo ago può ballare, finché non tocca un limite oltre il quale può andare solo in una direzione: e quello è il punto dell'abbandono. Ireena è convinta che anche la malattia dei Risvegliati sia una sorta di abbandono, ma la creatura intanto uccide l'essere umano e l'abbandono avviene non per una questione di volontà ma per un parassitismo ostile, non simbiotico.

Poi mi ha anche detto che ci sono situazioni che rendono le fioriture molto più probabili e più funeste, come quando l'infettato è dotato di potere magico, è impossibile sottrarsene, ma anche quando la persona ha delle origini particolari... non ho capito bene in che senso.

Il compagno dev'essere... (Annie è imbarazzata), se non c'è un certo tipo di attrazione verso il compagno è meglio, altrimenti si rischiano raptus di attrazione, pericolosi. L'innalzato potrebbe decidere di aggredire questo compagno, in vari modi... per questo è stato scelto di ridurre il rischio, assegnando compagni dello stesso genere, maschi con maschi e femmine con femmine. Però questo non risolve alcune necessità che diventano molto forti, alcuni istinti molto intensi che si provano in questa condizione. Io non ho riflettuto su questo fino a quando non mi sono trovata... negli alloggi del Camerlengo, in cui ho capito un po' di cose. Ho dei forti sospetti di avere ragione. Il primo è che in qualche modo esiste la possibilità che le persone importanti che Giada avrebbe potuto intercettare al castello di seta siano Innalzati che hanno bisogno ciclicamente di godere di quel tipo di servizi. ""Tipo Berthold?" chiede Bohemond.

Annie annuisce. "E' così. Si sente molto il bisogno di aggredire delle persone in vari modi. Serve un certo autocontrollo..." Bohemond le fa tante domande.

"E' possibile che il Camerlengo serva la Mantide e i suoi Innalzati in quel modo. Non si tratta di un bordello, ci sono vari tipi di necessità diverse. Però tendenzialmente si tratta di abusare di persone che non sono innalzate, che siano dotate di un certo calore umano".

Annie tocca Bohemond sul braccio ed è effettivamente freddissima, gelida. "Questa sensazione è molto importante sentirla, più ne senti e più ne vuoi" dice Annie. "Questa cosa serve per tenere sotto controllo l'asticella. La repressione rischia di portare l'innalzato verso l'abbandono. E' uno scarico di tensione che serve a evitare rischi peggiori". "E un'altra cosa che serve per disinnescare è la Garmonbozia, che ti mette in uno stato di estasi e benessere..." dice Annie.

"Ireena ti ha dato consigli su come gestire queste situazioni?" chiede Engelhaft.

"Lei ritiene che mi faccia molto bene stare con voi, perchè è come se avessi molti compagni. Sta funzionando, è una situazione ideale". dice Annie. "E' molto importante la tisana di Colin ed è importante non esagerare, e col tempo devo capire cosa voglio fare. Lei dice che con questa cosa bisogna imparare a convivere. Non basta il semplice contenimento" Bohemond e Engelhaft la incoraggiano.

Colin chiede a Annie se Ireena sta bene e se le sorelle corrono rischi. "E' molto probabile di no perchè non abbiamo dovuto far nulla per tenerli impegnati, hanno fatto tutto loro... non possono aver avuto la sensazione che li volessimo distrarre".

Interrotta sui segni, Annie spiega che c'è stata una colluttazione. "il Camerlengo voleva usare Ireena per dare soddisfazione al suo Innalzato Gant. Io ho cercato di evitare che questo accadesse."

"Voglio capire cosa è successo" insiste Bohemond.

"Sono stata costretta a ingerire della Garmonbozia ed è stato difficile tenere il controllo e se ne sono approfittati in vario modo. Quella persona è un pazzo, è chiaramente un pazzo che cerca di sperimentare su di sé qualsiasi empietà. Si capisce che lo cerca apposta, cerca... sperimenta su di sé..." Annie non sa come spiegarlo. "Lui lo voleva proprio... voleva fare... credo che abbia un'attrazione sessuale per la Mantide e ha cercato di soddisfarla nel modo più simile

possibile." "Questa cosa non la dovete assolutamente raccontare a Myrna, Ireena me l'ha fatto giurare" dice Annie. "Io credo che lui non sia un vero alleato della Mantide, quello che ha fatto è stato... non lo so... ho avuto la sensazione che fosse una violazione di qualcosa, di dettami della Mantide. Ho avuto la sensazione che si sia spinto troppo in là. Lui dice che secondo lui la Mantide sta in viaggio per una necropoli che si trova a sud est di qui" "Guarda te la combinazione" dice Bohemond. "Sicuramente sarà lì a Samain, c'è qualcosa che deve fare" dice Annie. Notte. Turni di guardia, tisana per i feriti più gravi. In continuazione ci sono allarmi e corni, si riposa male. Fa molto molto freddo.

Seconda giornata di viaggio

25 ottobre alba

Mitilarro ricolloca tutti sui carri. "Se tutto va bene stasera sarete a Caron. Caron, a differenza di Trost, a Caron c'è una conformazione naturale per cui l'accesso alla città è governato da 3 ponti, per fortuna il primo è il più scosceso, ha una serie di robuste palizzate e riescono a difendersi bene dai Risvegliati. Però in città c'è una situazione unpo' particolare, che dovrete imparare a gestire. C'è un po' di frizioni tra l'esercito di Trost e quel che resta della milizia locale. Il villaggio è spaccato in due. Gli uomini di Trost controllano l'accesso" Una parte è legata a Trost e alle leggi di Trost, l'altra è una comunità di santoni, "figli della natura". La seconda giornata è più tranquilla, non si incrociano delle mandrie. Annie aiuta molto a evitare i problemi.

Caron

Al tramonto in lontananza si vede una strana cittadina.

Ci sono 3 promontori che si sporgono e Caron sta sullo spartiacque di 3 profondi fiordi, dentro il fiume. E' necessario fare le ultime centinaia di metri a piedi. La carovana prosegue.

"E cosa c'è oltre Caron?" chiede Kailah.

"Altri insediamenti" dice Mitilarro. Congeda i Ghaanesi, che si allontanano a piedi. Dopodichè Mitilarro chiama i suoi uomini e dice: "per quanto riguarda voi, ho cambiato il nostro accordo. Visto quel che avete fatto a Trost... perchè io mi sono fatto un'idea e mi atterrò a quella, vi chiedo un pagamento aggiuntivo. Non vi chiederò soldi perchè so che non ne avete. Vi chiedo una cosa diversa"

"Sentiamo"

"Deponete a terra tutte le armi che avete, e poi andate a Caron. Le armi vengono via con me".

Engelhaft prova a invocare il potere della Concordia su Mitilarro.

Prova a convincerlo a lasciare le armi.

"Non posso permettere che queste armi siano usate a Caron, non posso correre rischi e non posso fidarmi di voi".

"Voi avete timore che possiamo fare cose... disordinate a Caron?"

"Io ho intenzione di portare le vostre armi con me a Trost" dice Mitilarro. "Sai perfettamente che lasciarci senza armi in un territorio come questo significa condannarci a morte"

"Ti condanno all'inazione"

"E' una condanna che non possiamo scontare. Non esiste modo che ci consenta di acconsentire a questa tua richiesta senza compromettere le vere ragioni per cui siamo qui." Kailah si rivolge a Bohemond dicendogli che forse l'unico modo è far capire a Mitilarro l'importanza della missione che stiamo svolgendo. "Se pensa che siamo dei perdigiorno in cerca di fortuna ha pure ragione a volerci togliere le armi. Facciamogli capire chi siamo, e lui stesso vorrà farci tenere le armi" dice Kailah. Bohemond parla a Mitilarro, gli spiega del bisogno di recuperare le informazioni e l'obiettivo. "Abbiamo bisogno di tutto l'acciaio che gli dei ci possono mettere nel pugno. Non ti consentiremo a toglierci quel poco che abbiamo".

Bohemond fa il potere "richiamo all'ordine".

Mitilarro guarda Bohemond e Engelhaft. Poi prende il sacchettino. E tira una cosa, un dado. Poi prende l'arco, lo tende e anche i suoi si mettono in assetto di guerra. "Ora succede questo, puoi fare due cose. Puoi tirare quel dado di fronte a me. Io leggerò il risultato. Il numero che esclamerò saranno le armi che puoi mantenere. Oppure le lascerete tutte per terra insieme ai vostri corpi".

Cronache collegate

- [Il Canto della Sirena - prima parte](#)
- [Il Canto della Sirena - seconda parte](#)
- [Il Canto della Sirena - terza parte](#)
- [Il Canto della Sirena - quarta parte](#)