

Terza avventura della **Campagna di Uryen**. Racconta le vicende di **Kailah Morstan**, **Bohemond d'Arlac**, **Sven Herzog** e **Engelhaft Todenehmer**, soldati semplici dell'esercito di Uryen, nella primavera dell'anno 516.

## CRONACA

Periodo: dal 18/12/2012  
al 01/02/2013

Periodo RPG: dal 19 maggio 516  
al 5 giugno 516

Num. sessioni: 6

## 19 maggio, il colloquio di Sven con il Capitano Barun

Sven va a parlare con Barun da solo.

"Quello che ci tenevo a mettere in chiaro, perchè può creare confusione, è che a un certo punto Engelhaft ha parlato di suoi superiori a cui fare rapporti vari..."

"Ha usato proprio questa parola, superiori?"

"Sì, immagino siano superiori ecclesiastici, ma poi ha parlato di una missione importante che sta seguendo, ma che io non conosco, e quindi è uscito fuori il fatto che non poteva essere messo a rischio perchè c'è questa missione di vitale importanza. In quel momento ho dovuto decidere di testa mia, ma è difficile capire quanto è vera questa cosa. Io non ne so niente di questa missione"

"Neanche io, io non gli ho dato nessuna missione particolare. L'errore tuo è stato dargli retta. Lui finchè sta nell'esercito l'unica missione che ha è quella che gli do io, o qualcuno per mio conto. Il resto non conta un ca//o".

"Non gli ho dato retta"

"Bene, allora hai fatto bene, non gli dare mai retta"

"E' importante che si sappia, chi sarà al comando.... lo deve sapere. Secondo me è un ca/a@otto, lo ha detto per non correre rischi..."

"Non c'è nessuna missione importante, il prete semplicemente ... preta. Ma finchè è soldato, è prima soldato e poi prete. Questo lo sa lui per primo, ed è compito di chi è in capo far rispettare questa cosa".

Al termine dell'incontro con Barun, Sven riferisce ai compagni del colloquio.

Discute brevemente con Padre Engelhaft.

"Ti ringrazio per la correttezza... sicuramente non c'è nessuna missione che Barun possa considerare superiore ai suoi ordini. Mi dispiace che tu abbia avuto questa impressione. Tu avevi piena responsabilità militare su di me, non c'è nulla di sovraordinato a te o a Barun"

"Questi aspetti per me sono troppo complicati, io volevo solo capire se c'era una missione di cui non sapevo niente..."

## Riposo alla Rocca di Tramontana

I nostri hanno qualche giorno libero per riposarsi alla Rocca di Tramontana, ne hanno molto bisogno.

Luger alloggia alla Rocca, è libero adesso e spesso esce durante il giorno.

Il giorno seguente, 20 maggio, al mattino Luger si aggira nel giardino, nei pressi degli alberelli sacri a Padre Engelhaft. Ha un libro, che ogni tanto sfoglia distrattamente.

"Che bella che è la primavera", dice Luger.

"Finchè dura..." mormora Engelhaft.

Invita poi i suoi ospiti all'alloggio che gli è stato assegnato. Loro gli raccontano dell'incontro con Dust.

Lo stregone si adombra un po' quando sente che il Secondo dei Sette è morto. "Mi addolora davvero", dice.

Quando si parla di Demoni, Luger fa notare quanto sia una definizione un po' generica.

Luger è abbastanza ben disposto all'idea di poter collaborare con Dust, anche se lo considera persona inaffidabile, interessata e "costosa", e aggiunge che ci sono molti stregoni in quella zona a Nord di Feith: la ricerca magica in quel posto è cruciale e bisognerebbe indagare cosa stiano facendo gli altri stregoni.

"Per voi può voler dire poco ma per un ricercatore di magia è un evento epocale, al quale sarebbe meglio essere presente".

Engelhaft domanda chi siano questi "Sette".

"L'unica cosa che sappiamo di questi Sette è che ora sono sei", commenta Bohemond.

"A parte la loro identità, i Sette rappresentano la generazione attuale della ricerca magica, sono sette maghi molto completi. Nessuno sa dove si trovino, fanno del loro meglio per muoversi senza farsi notare. Sappiamo che ce ne stava almeno uno e probabilmente ne arriveranno altri. Certo anche Benson ora come ora è un grosso polo di attrazione..."

Parlando concretamente dei possibili accordi con Dust, Luger ha qualcosa da dargli. "Un oggetto che custodisco qui. Non ve lo consegno ora perchè non state probabilmente andando al di là del fiume. Quando andrete, vi darò un oggetto assolutamente inoffensivo, che potrete consegnare a Dust e che egli apprezzerà tantissimo. E noi vorremo in cambio da lui qualcosa di più di... demoni che si impossessano di feudatari".

## La liberazione di Cynthia

Bisogna aimè parlare di Cynthia. Luger è molto rattristato e pessimista riguardo la sua sorte.

"Cynthia parla nella notte con qualcuno, quando crede che nessuno la ascolti. Abbiamo giocato a rimpiattino, io ho cercato di farmi gli affari suoi con qualche trucco, ma lei impara presto dal suo nuovo maestro, non si fa origliare. Molto presto sarò costretto a fare qualcosa di veramente orribile, però speravo che voi tornaste in tempo. Prima che arrivi l'inevitabile, perchè ho paura che... insomma, lei impara velocemente, questo è il problema, e io non posso permettermi

di tenere questo rischio qui. Quindi vorrei tentare con voi qualcosa di abbastanza estremo e disperato, puntando tutto sul fatto che l'intuizione di Dust sia giusta. In fondo abbiamo qui un sacerdote di Kayah"

"Un esorcismo, quindi?" domanda Bohemond.

"Ho bisogno di voi, ci sarà bisogno di molta forza fisica, molta davvero. Non si tratta di una ragazza. Ho bisogno di te Kailah, perchè potresti doverci parlare anche tu. Io non posso parlarci, lei mi vede come il suo carnefice. Non potrei far emergere la Cynthia che ancora esiste, lei mi odia quanto e più della creatura che si è impossessata di lei"

"Quale sarebbe l'obiettivo?" domanda Bohemond.

"Cercare di capire cosa le sia successo, in quel corpo non c'è più Cynthia nè so cosa abbia preso il suo posto, ma è qualcosa che conosce la magia e il potere magico. Non so dove sia finita la vera Cynthia. Possiamo tentare di salvarla, a costo di correre qualche rischio. Altrimenti potrei ucciderla in quella cella, attraverso le mie arti magiche, forse ancora non può difendersi".

"Il Capitano Barun che dice di questa possibilità?" chiede Kailah.

Luger ci pensa.

"Il Capitano Barun saprà la verità, anche senza troppi dettagli. Terrà soldati pronti a intervenire..."

"E se ci morde?" domanda Kailah.

"Non ci dobbiamo far mordere. Lei non è fisicamente contaminata, credo, ma non sarebbe semplice convincere Barun"

Descrivendo brutti scenari, Luger dice che se dovesse usare il termine "liberatela", significherebbe che bisognerà usare ogni mezzo per eliminarla.

Padre Engelhaft è preoccupato, perchè sa che è molto difficile praticare un esorcismo, oltre che estremamente pericoloso.

"Poichè non siete sicuro che Cynthia sia ancora presente in quel corpo, è una vostra ipotesi pessimistica o ci sono ancora speranze?" domanda Padre Engelhaft.

"Eh, se c'è... io non la vedo più", risponde lui cupamente. "Cynthia oltretutto non è l'unica persona che parla da sola. Anche quel risvegliato che si era seduto... adesso parla. Anche lui troverà una fine entro pochissimo, non mi sembra che parlino tra loro, ma forse parlano con la stessa entità. Cynthia è più interattiva, parla sembrando proprio lei, questo è come un bambino che sta imparando a parlare, come se fosse rinato, in qualche modo".

Padre Engelhaft chiede se possa chiedere il sostegno della Chiesa locale, tramite il Prevosto, il suo aiutante Padre Alyster.

Luger ci pensa su.

"Prendete il mio assenso come una prova di fiducia ulteriore", dice a malincuore.

Mentre Sven va a chiedere a Barun e Engelhaft al Prevosto, Bohemond e Kailah restano da Luger.

Kailah gli dice che non ha mai conosciuto realmente la Cynthia precedente all'incidente. Luger le dice che dovrà comunque improvvisare sul momento, distrarla mentre il sacerdote fa quel che deve fare.

Andando da Barun, Padre Engelhaft domanda a Sven di chiedere a Barun che i soldati di scorta siano i più devoti tra i suoi.

Sven va a chiedere a Barun alabardieri devoti. Un po' scettico, il capitano acconsente.

"Mi piace poco questa storia. E se ce lo giochiamo?" commenta il Capitano. "Il rischio è che corra troppi rischi. Non glie li far correre, perchè il vecchio ci serve. La tua priorità, Sven, è di tenermi il vecchio vivo. Non lo fare suicidare in 'sta ca//ata che vuole fare. Glie la facciamo fare, ma non lo far suicidare"

"L'altro risvegliato sta già chiuso in una cella, vogliono stare tranquilli"

"Ci stanno le guardie in quel corridoio, ma se ci facciamo rompere il cu@o da una ragazza che sta in una cella e da un risvegliato che sta in un'altra cella, non meritiamo di vincere un ca//o. Ora va, Sven. Avrai gli alabardieri di fede", conclude il Capitano Barun ridendo.

Intanto Padre Engelhaft passa il pomeriggio a cercare il Prevosto, lo trova infine attraverso Alyster.

Il Prevosto sta a letto, Alyster gli sta disinfettando la ferita purulenta. Sta veramente molto molto male.

Padre Engelhaft aggiorna il Prevosto della situazione di Cynthia.

"Non è Luger, non è Luger che vi chiama a fare questa cosa! Lo sapete, vero?"

"Certo, sono gli Dei tramite Luger"

Il Prevosto fa avvicinare Engelhaft, gli traccia il simbolo di Pyros in fronte, lo benedice. Engelhaft avverte calore e sicurezza.

Poi il Prevosto ordina a Alyster di andare con Engelhaft per aiutarlo e assisterlo.

## L'esorcismo

"Avremo degli alabardieri fedeli, non si sa bene a cosa..." saluta Sven quando ritrova i compagni all'ingresso delle segrete.

Padre Engelhaft riconosce tra gli alabardieri un certo **Brian Sturm**, ex Paladino. C'è un Sergente al comando di altri 7 alabardieri. Due saranno dedicati al Risvegliato, gli altri verranno da Cynthia.

Sven si avvicina a Luger. "Non devi rischiartela più di troppo. Non puoi rischiare troppo, se ti rendi conto che il rischio è consistente, lascia perdere".

"Sono ordini del Capitano?"

"Sì. Perchè sennò poi se mi tocca intervenire a me... preferisco contare sul tuo buon senso piuttosto che fare a occhio io".

"Non ti aspettare che sia una cosa tranquilla... ma farò del mio meglio".  
Intanto Padre Engelhaft fa un discorso ai soldati, per incoraggiarli e invitarli ad un atteggiamento religioso.  
Cynthia è incatenata a un braccio e una gamba opposti. Nessuno deve stare nella sua portata, perchè può essere pericolosa, potrebbe graffiare o simile. Potrebbe persino liberarsi in qualche modo, e se lo facesse sarà aggressiva e i soldati dovranno intervenire subito. Luger dà istruzioni un po' a tutti.

## Prima fase, la protezione della stanza

Padre Engelhaft come prima cosa dovrà proteggere la stanza, benedicendola per impedire al demone, eventualmente scacciato dal corpo di Cynthia, di nuocere ad altre persone. Dando disposizioni un po' a tutti, Padre Engelhaft chiede che Brian gli sia accanto, poi si concentra in preghiera.

Una delle guardie schiavarda la cella e apre la porta. Dentro è tutto buio. Ci sono reggitorce, due torce.

Cynthia sta un po' in ombra, incatenata e rannicchiata.

"Buona sera Cynthia, che la pace sia con te", dice Engelhaft, ed entrano tutti. "Abbiamo saputo che la situazione qua è peggiorata e quindi vorremmo veramente liberarti da questa situazione".

"Avete qualcosa da mangiare?" domanda con un filo di voce, "sto morendo di fame, vi prego"

E' smunta adesso, malridotta.

"Presto avrai tutto ciò di cui avrai bisogno, adesso preghiamo gli Dei".

Lei piange senza lacrime, lui prega e fa i suoi segni con l'acquasanta. "Adesso portiamo un po' di pace in questo luogo".

Prova a compiere un rituale di protezione, poi dà la parola ai compagni.

"Ti ricordi quando ci siamo incontrati la prima volta?" domanda Bohemond.

"Sei Bohemond, no? Al villaggio. Siete venuti voi... avevate una missione, delle indagini... sì, mi ricordo"

"Mi ricordo che non ci siamo trovati subito, io e te"

"Già"

"Ti ricordi che è successo?"

"Perchè mi fai queste domande?"

Lei scuote la testa, non se lo ricorda.

Kailah interviene dicendo della morte della Bestia dei mirtilli e di come dopo la sua morte tutte le creature da lei contaminate sono tornati nella pace degli Dei. Cynthia sembra reagire un po' svuotata e prostrata. Kailah gli parla anche del padre, che è morto ma è nella pace degli Dei.

"Evviva", mormora lei con una vena un po' sarcastica e amara.

La conversazione si trascina parlando del bosco, della madre di Cynthia.

"Preferisci essere maschio o femmina?" domanda improvvisamente Padre Engelhaft.

"Nella mia prossima vita? Forse maschio, per cambiare"

"E nella precedente, cos'eri?"

"Non ricordo. C'è una vita precedente?"

"Per chi ha difficoltà a morire", risponde Padre Engelhaft.

Cynthia dice che stanno provando ad ammazzarla per fame, e indica un angolo buio della cella. "Lì sono i resti dell'unica cosa che ho mangiato, guarda tu stesso"

"Topi?" domanda Kailah.

Lei annuisce. "Il primo aveva un sapore terribile, gli altri sono diventati alla fine quasi buoni".

"Cynthia, sei mai stata innamorata?" chiede Padre Engelhaft.

"Sì, credo di sì, era un sacerdote. Mi faceva mangiare tante cose buone, era buono, mi ascoltava".

"E tu cosa gli dicevi?"

"Che era un peccato che fosse un sacerdote, perchè non si poteva sposare".

"Ma di dove sei esattamente tu?" domanda Kailah. Lei esita poi risponde "di Mar".

Padre Engelhaft dice che vuole liberare Cynthia da ciò che la opprime. Lei dice che è Luger ad opprimerla.

"Sapete perchè mi odia? Perchè è innamorato di me. Sa che non avrebbe speranze..."

## Il rituale e la manifestazione del Demone

Padre Engelhaft dice che è opportuno ormai tentare. Si rivolge agli alabardieri e ai suoi. Inizia a pregare, alza le mani e le impone alla ragazza.

"Se tu ancora abiti questo corpo, figura dell'abisso, e stai ingannando la santa fede dei credenti, allontanati ora e per sempre in nome degli Dei".

Improvvisamente Cynthia è come assalita da una scossa, si accascia all'indietro e inizia ad agitarsi.

"Cazzo, prete, questa l'ho sentita". Ha una voce improvvisamente diversa, ansima.

"Abbandona questo corpo, creatura dell'abisso"

"Anche volendo non si può più"

"Sarai condotto alla soppressione"

"No, morirà solo lei"

"Sarai ricacciato nell'inferno di ghiaccio dove il tuo Dio di punirà"

"Non credo", risponde Cynthia. Poi aggiunge: "Ais Vigaan", in lingua elfica.

Da dietro Alyster suggerisce il significato di simili parole: "il momento è giunto"

"Ais asnau" (il momento è adesso)

"Ais Ahar" (il momento è lei)

Poi tira una botta e strappa una catena con fare disumano, spaccandosi. Si sfonda uno dei ganci del muro.

"Dovete sopprimere questa creatura dell'abisso", dice Engelhaft, che si ritira indietro. Luger ancora tace.

Kailah arretra dietro al Sergente, gli altri attendono ordini.

Bohemond prova a invocare il "richiamo all'ordine" di Dytros.

"Facendo a pezzi lei, tu sarai privato di ciò che ti tiene qui. Davvero ti conviene sfidarci?"

Lei si gira verso Bohemond, lo guarda e dice: "e che alternative mi date, sentiamo"

"Lasciala e vattene"

"Spiacente, non è più possibile. Altro?"

"Allora vattene e basta" insiste Engelhaft.

Lei si guarda intorno, guarda un po' tutti. Fa "Ah!" e perde i sensi, cadendo a terra vistosamente, come morta.

"Pregate!" grida Engelhaft, e intona una litania di Kayah".

Padre Engelhaft ha la netta sensazione che la creatura stia ancora lì, non ci crede allo svenimento.

"Non ci ingannerai ancora", dice allora. "Non sei così intelligente, ti hanno fatto debole, più debole degli Dei, e soccomberai".

Dopo un po' Cynthia si rialza. "Valeva la pena tentare, no?"

"Ho timore che abbia resistito, in parte, all'esorcismo", mormora Padre Engelhaft a Alyster.

"Mi dispiace prete, so che la volevi salvare", dice Cynthia.

Luger chiede una cosa a lei in elfico, la creatura risponde in elfico, c'è una conversazione breve tra loro. Poi Luger scuote la testa e dice "liberatela".

## La liberazione

Nel frattempo Cynthia alza una mano, il braccialetto di Sven inizia a vibrare fortemente, anche Kailah sente che sta per succedere qualcosa di magico.

Lei guarda Luger, preoccupata. Anche lui sembra preoccupato.

VER-OS-GOR

Tutti la attaccano, non ha alcun modo per difendersi, i colpi sono feroci e rapidi, in pochi istanti viene abbattuta, è Bohemond ad infliggerle il colpo fatale e la decapita di netto.

Si disegna qualcosa per terra, un glifo di colore verde scuro che immediatamente si asciuga e diventa nero, fondendosi alle pietre. Lei cade all'indietro senza vita, apparentemente. Sembra non succedere altro.

Luger dice "è fuori di qui, al piano di sopra, correte".

Si corre tutti su. "Ha chiamato qualcosa per aiutarlo, sopra", spiega Luger mentre si precipita su. "Una creatura malvagia".

"Ha evocato qualcuno col glifo?" chiede Engelhaft"

"Sì".

## Demoni nella fortezza

Il Sergente Ruud guida i suoi uomini in fretta su per le scale. Al piano superiore, dove si trovano i dormitori delle truppe, si sente confusione, grida di allarme.

La fortezza è avvolta dall'oscurità, il sole è tramontato da poco e già le poche torce non bastano a rischiarare gli ambienti ombrosi. Spaventata, Kailah lancia l'incantesimo "Luce" ed un magico chiarore si sprigiona dalle sue mani.

Il Sergente Ruud raggiunge alcuni soldati che brandiscono torce, balestre e alabarde.

"Sergente, abbiamo dei problemi all'interno"

"Quanti sono? Cosa sono?"

Il soldato scuote la testa, non sa bene.

"Avanziamo", ordina Ruud, e poi dispone l'ordine di marcia del piccolo gruppo, davanti Brian, lui stesso, Sven e Bohemond, dietro Kailah, Padre Engelhaft e Luger. Padre Alyster rimane indietro.

Avanzando per un corridoio buio si ode uno strano battito d'ali, frenetico e irregolare. Subito accorre un soldato, arretrando, che si sta difendendo con una tavola di legno brandita come scudo, sporca di qualcosa di scuro e viscido.

"Sono almeno due, volano, sono come dei grossi... topi, pipistrelli, ce ne sono altri più avanti. Credo che abbiamo uno dei nostri giù, sempre più avanti, con uno di questi sopra".

"Difendiamo questa diramazione del corridoio", ordina il Sergente.

## Combattimento nel corridoio

Tutti si preparano, in attesa.

Si avvicina qualcosa di volante e molto rapido, che rimbalza tra una parete e l'altra. Sembra un gigantesco pipistrello, anche se il suo movimento veloce e l'oscurità impediscono di distinguerne bene le sembianze.

Kailah fa per rivolgere la luce magica della sua mano verso la creatura, ma Luger la ferma energicamente.

"E' uno dei pochi modi con cui potrebbe vederti", le sussurra.

Intanto l'essere è già pronto a scagliarsi sul Sergente, che è pronto a difendersi con lo scudo, riuscendo a schiacciarlo contro il muro. Subito Bohemond riesce a intervenire, dando un gran colpo allo strano essere che manda un gemito. Dal

suo corpo scivola un liquido scuro che cola sullo scudo di Ruud e a terra.

Il demone ha ali di pipistrello ed un corpo nerastro di fattezze vagamente umanoidi, una faccia rinsecchita su cui si apre una bocca esageratamente larga e piena di denti affilati. La sua pelle è scivolosa, sembra ricoperta di qualcosa di viscoso e lucido.

Il Sergente e Bohemond fanno per colpire nuovamente la creatura, che si gira e svolazza velocemente via, perdendosi nell'oscurità.

Nello stesso tempo si sente un altro sbattito d'ali da un corridoio laterale.

Un piccolo demone volante, simile al precedente, si avventa sull'alabardiere in picchiata, con una velocità inarrestabile. Gli piomba in faccia, affondando gli artigli negli occhi, strappa qualcosa e svolazza oltre, rimbalzando sul soffitto per poi allontanarsi.

L'alabardiere urla e casca a terra, mettendosi le mani in faccia, che subito si colorano di sangue. L'alabarda cade a terra.

"Siamo a posto là dietro?" chiede il Sergente.

"No sergente, è caduto un alabardiere", risponde Engelhaft.

Ruud ordina a Bohemond di tenere il corridoio anteriore mentre lui torna dagli altri.

Intanto Padre Engelhaft riesce a dare una bastonata al demone, anche Sven prova a colpirlo, ma la creatura riesce a schivare. Ma Brian lo riesce a ferire con l'alabarda, facendo schizzare dal suo corpo del liquido viscido e sfrigolante. Il demone squittisce di dolore.

Nel frattempo il primo demone è tornato verso Bohemond, che lo affronta da solo, riuscendo a colpirlo prima al ventre e poi ad abbatterlo con un tremendo colpo in testa.

Kailah sgattaiola tra i combattenti per raggiungere l'alabardiere ferito. Il pover'uomo sanguina dal volto e geme di dolore, la creatura gli ha letteralmente strappato via un occhio. Lei gli si affianca, scrutando il corridoio buio da cui è appena arrivata la creatura e tentando senza grande convinzione a rincuorare il ferito. Il Sergente la raggiunge.

Intanto in tre stanno tenendo all'angolo il demone, Brian lo ferisce ancora ad una zampa, Engelhaft lo colpisce col suo bastone e Sven, con una gran botta, gli sfonda la testa, facendolo rimbalzare per tutto il corridoio in una scia di liquido nerastro.

## Scontro nell'ala Ovest

Da lontano si sente una voce trafelata che urla: "ci serve aiuto, ce n'è un altro qui!"

"Tenete duro, stiamo arrivando!" grida il Sergente di rimando. Poi si volge ai suoi uomini: "Kailah e Brian, portate quest'uomo nella stanza da cui proveniamo, voi altri venite con me a aiutare i nostri ragazzi".

Avanzano quindi fino a una stanza dove c'è un tizio ferito che si tiene un braccio. C'è una porta barricata da alcuni mobili. "Sono riuscito a intrappolarlo nell'ala ovest. Purtroppo Robbie sta dentro, credo sia morto"

"Hai fatto la cosa giusta", dice il Sergente, "lo hai contenuto. Adesso ce ne liberiamo noi".

Bohemond si rende conto, osservando la sua arma, che la sostanza sfrigolante continua a reagire sulla spada. Pulisce la lama su uno straccio, una specie di tovaglia. Anche Sven pulisce la lama.

Engelhaft e Sven aprono la porta. Il soldato ferito riprende la spada e si prepara, il Sergente lo fa stare in coda al gruppo. Oltre la porta, silenzio, buio pesto. "Era uno solo, credo che abbia strappato la faccia a Robbie", spiega il soldato ancora scosso.

Il Sergente illumina con la torcia. Seguono Bohemond, Sven e Engelhaft.

Poco più avanti trovano il povero Robbie con la faccia in una pozza di sangue. Sembra sgozzato, o forse morso alla gola. E' chiaramente morto.

Il Sergente dice comunque: "qualcuno di voi provi a vedere se quest'uomo è ancora vivo". Engelhaft se ne occupa, ma subito scuote il capo. E' morto sicuramente, ha la gola squarciata.

Nel mentre Brian e Kailah portano il ferito nella stanza. Poi lui dice di raggiungere gli altri, e Luger si accoda.

"Sergente, siamo all'intersezione!" grida Brian. Il Sergente non risponde.

Il Sergente Ruud e gli altri arrivano a un vecchio magazzino buio, il piccolo demone può stare ovunque. Bohemond sente uno sbattito d'ali vicinissimo, il Sergente pure alza lo scudo. Sembra che il demone sia invisibile, anche si riesce a scorgere la sua ombra.

Il Sergente avverte che la creatura si sta abbattendo su di lui e fa in tempo ad alzare lo scudo per parare il suo attacco. Purtroppo però è difficilissimo riuscire a colpirlo.

Dopo vari colpi a vuoto, finalmente Bohemond ci riesce, sia pure di striscio. Ma il Demone si volta verso di lui e lo attacca con violenza. Bohemond tenta di invocare lo "scudo di Dytros" sulla sua armatura, ma il mostro lo azzanna alla gamba, penetrando le sue difese.

Sven riesce allora a colpire l'ala della creatura, poi gli stacca di netto una zampa. Il Demone svolazza verso il soffitto, puntando ad una finestra da cui fuggire. Spacca alcune assi di legno e il Sergente ride. Oltre le assi ci sono le grate di un'inferriata.

"Ti è andata male, creatura maledetta!" grida Engelhaft, mentre il demone viene finalmente abbattuto e la sua carcassa torna del tutto visibile.

## Dopo lo scontro

Cadute le tre creature, l'intera fortezza viene meticolosamente ispezionata per essere certi che non ce ne siano altre.

L'attacco è costato un morto e due feriti, di cui uno grave.

Arriva il Capitano Barun, furioso, cercando Mastro Luger.

"Il vecchio è vivo? Meno male, così l'ammazzo io adesso".

Riguardo i feriti, tutti quelli che sono venuti in contatto con i tre demoni vengono messi in quarantena. Il Capitano Barun ordina a Padre Engelhaft di controllarli. "E datemi una buona notizia, una volta tanto".

"Sembrano ferite normali le loro", risponde il sacerdote dopo averli controllati. "Comunque la prudenza è d'obbligo".

I tre demoni vengono bruciati, tranne qualche campione che Luger riesce a mettere da parte. Il cadavere è portato via e Cynthia viene bruciata all'alba.

## 21 maggio 516

Dopo i funerali del povero Robbie e la pira allestita per le spoglie di Cynthia, tutti alla fortezza hanno modo di tirare un po' il fiato.

Kailah va a parlare da Mastro Luger, per cercare di capire un po' meglio quel che è successo.

Lo stregone è molto rammaricato. "Non pensavo che ci sarebbe riuscito, quella creatura ha usato il potere che si trovava nella stanza"

"In che senso?" domanda Kailah.

"Mi ha svuotato di tutto il potere che avevo", risponde Mastro Luger. "E' per questo che non sono riuscito a intervenire"

"E quello strano disegno che è apparso sul pavimento?"

"Era un glifo protettivo che avevo apposto io in precedenza, proprio per evitare che succedesse una cosa di questo genere. Ho sottovalutato le risorse di quell'essere".

"Riuscivo a percepire magicamente quegli esseri volanti", ammette poi Kailah.

"E' per questo che ti ho detto di non mostrar loro la tua luce magica. Erano creature oscure, cieche, ma sensibili al potere. Devi stare più attenta, usare la magia solo quando sai che non possa rappresentare un pericolo, diventare un'arma a doppio taglio"

"Mi spiace, ero preoccupata, e quel buio...." mormora Kailah.

"Lo so, ma ricorda sempre che il potere è pericoloso".

"Che cosa vi ha detto quel demone, quando avete parlato in quella strana lingua?"

"Era elfico. Gli ho chiesto: "chi è lei, immonda creatura?"

"Lo sai benissimo vecchio"

"Qual è il tuo nome, per Illmatar signore dei cieli"

"Vaalafor, ma uccidermi non la salverà, lei è nostra, adesso".

... ed è stato allora che ho ordinato di liberarla", conclude lo stregone.

"Si riferiva a Cynthia?"

Lui scuote il capo. "No, parlava di una persona che ho sognato, la stessa persona a cui si riferiva prima". Non vuole aggiungere altro, Kailah non insiste.

"L'altro Risvegliato dev'essere ucciso oggi stesso", conclude Luger. "Anche se ritengo che il demone che si era impossessato di Cynthia sia stato scacciato, è troppo pericoloso continuare a tenerlo qui.

Kailah chiede poi di poter leggere le trascrizioni del libro di suo nonno e Luger acconsente, anche se sarà una cosa da fare alla fortezza, sarebbe imprudente portare un testo simile in giro.

"Si intitola "i principi dell'ascendenza", probabilmente proviene da qualche scuola. Spiega le basi di una branca della ricerca magica che studia l'utilizzo diretto del Potere Magico incanalato in modo semplice, una sorta di magia per autodidatti. Alcuni le chiamano stregonerie", spiega Mastro Luger.

## Nuove leve

Il giorno seguente, 22 maggio, Sven, Bohemond, Padre Engelhaft e Kailah vengono convocati dal Capitano Barun. C'è un ospite nella sua stanza, il Tenente di Vascello **Quorton Kraven**.

I due stanno seduti al tavolo davanti a una bottiglia di vino, che stanno allegramente bevendo.

"Tenente di Vascello!" lo saluta Bohemond.

"Mi puoi chiamare Capitano", dice Quorton, informale.

"Visto che farà a breve un viaggio con voi, tenetelo bene" dice Barun. "Andrete a reclutare soldati, a Quorton serve una nuova ciurma per la sua nave, a noi servono delle nuove leve, in generale ci servono nuovi effettivi, anche se sarebbe più corretto parlare di vecchi effettivi, in questo caso: siete mai stati a Lagos? Sarà una bella gita di piacere"

Alle domande di Sven, il Capitano risponde: "Quelli che non andranno bene a Quorton ce li prenderemo noi. Alcuni sono delle vecchie conoscenze che hanno sbagliato, ed avranno la possibilità di redimersi, altri saranno in prova, diciamo così, come voi siete stati".

Fornisce poi i dettagli della spedizione: "Andrete a prendere e a portarmi questi uomini, li testerete insieme al bravo Quorton, quelli che non ci servono li lascerete là, gli altri me li portate. Non tornate a mani vuote ma non mi portate neanche i mentecatti"

"Di quanta gente stiamo parlando?"

"Dipende, diciamo tra le 10 e le 30 persone".

Il Capitano Quorton Kraven è di buon umore, spiega che Lagos si trova in una situazione di grave crisi, di confusione, il nuovo Burgravio è appena arrivato e ancora non si sa come se la caverà nel difficile tentativo di riportare l'ordine e

rimettere in piedi la città.

"Partiremo domani".

"Con voi verranno altri due uomini", dice poi Barun. "Boar, soldato scelto, e Brian, soldato semplice".

## La partenza per Lagos

La mattina del 23 maggio il gruppo, capitanato da Quorton Kraven, si mette in marcia. Il Capitano ha un atteggiamento molto informale, chiacchiera tranquillamente e dà per scontato che i suoi uomini sappiano da soli cosa devono fare.

Parla della sua nave, che si chiama "La Disperata", racconta di aver conosciuto Gebedia e anche sua nonna.

Le tappe del viaggio prevedono prima la **Torre Nove**, poi la **Torre Otto**, conosciuta come **La Chela**, e da **Mar** in poi la strada si fa malridotta, difficile da percorrere, e i tempi si allungheranno.

A sera il gruppo sosta a Mar, nella locanda già conosciuta. Tutti salutano l'oste e restano a fare un po' di chiacchiere, tranne Brian che tende a stare sulle sue e si ritira presto in stanza a riposare.

Ora che la situazione in paese è tranquilla, il Caporale Brad si occupa della gestione degli affari dell'esercito a Mar. Anche lui sta in locanda, naturalmente. Quando vede Sven lo saluta, gli dice che ha da dargli una lettera e dei soldi per la figlia, ed una piccola mancia per lui.

"Ma la lettera e i soldi le devono arrivare, eh, mi raccomando. Per questo do qualcosa anche a te, per mantenere rapporti... proficui per entrambi, e quindi corretti".

Sven assicura che svolgerà l'incarico il prima possibile e nel modo migliore. Poi tutti vanno a dormire.

## Il carro bruciato

L'indomani mattina, 24 maggio, Quorton "inferno" Kraven compra una grande quantità di provviste nella locanda di Mar, che faticosamente vengono caricate sui vari cavalli.

"Passeremo a non molta distanza dalla Torre Otto, la strada non è dritta. Una volta una strada c'era ma è stata distrutta in più punti durante la guerra e ormai sono più sicuri i percorsi alternativi", spiega Quorton.

La strada in effetti è scoscesa e fangosa, molto faticosa da percorrere. D'un tratto, dopo l'ennesimo saliscendi, si intravede in basso qualcosa.

"Andate a vedere che roba è" dice il Capitano a Sven e Bohemond. Gli altri restano sulla strada.

Si tratta di un carro rovesciato sul fianco e parzialmente bruciato, un po' fuori dal sentiero. Sembra vuoto, intorno ci sono tracce di scalpiccio, molti passi. Bohemond trova anche qualche schizzo di sangue rappreso.

Esaminando un po' la zona, da un lato Kailah trova un lembo di stoffa bruciacchiata di colore blu intenso, dall'altro Bohemond individua della terra smossa che nasconde i cadaveri di due persone. Sono morti da un paio di giorni, non di più, e spogliati dei loro averi.

"Dobbiamo decapitarli per sicurezza?" domanda Padre ENGelaft.

"Conviene farlo, a scanso di equivoci", dice il Capitano, "me ne occupo io".

Padre ENGelhaft fa una breve preghiera e poi i due vengono risepelliti.

"Ci tocca tornare indietro, alla Chela", dice poi cupamente il Capitano.

## Rapporto alla Chela

La Torre Otto, nota come la Chela, è stata risistemata dopo la battaglia. Stendardi azzurri con una chela disegnata sopra sventolano dalla sommità.

Presto si ode un corno e tre uomini a cavallo vengono incontro al gruppo. Anche loro hanno lo stendardo di Sir Madsen.

"Toh, è lo stesso azzurro del frammento che abbiamo trovato", commenta Bohemond mentre i cavalieri si avvicinano.

"Dobbiamo parlare con Madsen" dice il Capitano.

"Non c'è, è in viaggio" risponde il soldato.

"Chi comanda qui?"

"Dite a me".

"Mi sa che questo vi appartiene", dice Kraven mostrando il frammento di stoffa.

Il soldato aggrotta la fronte, si consulta coi suoi uomini e poi chiede di essere accompagnato sul luogo del ritrovamento.

Il gruppo si mette quindi nuovamente in marcia, per raggiungere il carro distrutto al calar della sera.

La mattina successiva, 25 maggio, i soldati della Chela esaminano i resti.

"Il carro è vostro no?" chiede il Capitano. Annuiscono.

"Se non ho capito male veniva da nord?"

"Sì".

Il Capitano Kraven parla brevemente coi tre soldati, viene a sapere che il carro veniva da Lagos e trasportava sacchi di sale pregiato. Saluti, i tre tornano alla Chela e il Capitano e i suoi uomini si rimettono in marcia alla volta di Lagos.

"Questi ragazzi sono nella me

1. rda, aspettavano un bel carico da Lagos, a quanto pare se lo sono fatto fregare da sotto al naso. C'è poco da fare... ma se vediamo qualcosa di particolare...."

## Al villaggio di Skert

Nel primo pomeriggio il gruppo si avvicina al villaggio di **Skert**.

"Questo era un villaggio che è stato distrutto e abbandonato durante la guerra, non più ripopolato, almeno ufficialmente", spiega Quorton Kraven.

Il villaggio distrutto accoglie i viaggiatori con la sua atmosfera tetra, le case diroccate, detriti e disordine. Tra le rovine si scorge del movimento, e in breve alcuni ragazzini coperti di stracci si avvicinano titubanti a chiedere la carità.

Il Capitano non si fa cogliere impreparato, prende alcuni dei sacchi di provviste che aveva portato ed inizia a distribuirli. In breve altri sbandati di tutte le età si avvicinano a mendicare.

D'un tratto una bambina piccola si avvicina a Sven.

"Ma voi siete soldati? Per favore signore, ci sono i briganti qui, li potete arrestare?"

Sven osserva la bambina. "Ma qui cosa intendi?"

Lei continua, mentre un altro ragazzino le fa invano cenno di tacere. "Qui, sono venuti al villaggio", spiega.

Sven lo dice a Boar. "I briganti sono qui nel villaggio".

Dopo un po' di esitazioni, la bambina dà i dettagli: "sono sicura che siano dei briganti, ieri sono andati a casa del Signor Pitt, ieri. Non so se sia ancora vivo".

"Non ditegli che ve l'abbiamo detto noi", si raccomanda il ragazzino.

Informato il Capitano, tutti si muovono alla volta della casa di Pitt.

"Cerchiamo tre sacchi di sale", dice Quorton lungo la strada.

La casa di Pitt è più grande e meglio messa delle altre, un po' separata dal centro abitato.

Il Capitano bussa.

"Chi è?" risponde una voce anziana.

"Cerchiamo il signor Pitt, ci hanno detto che può vendere da mangiare e da bere".

Aprire un tizio sui 55 anni. "Il signor Pitt sono io, ma è tanto tempo che non vendo più niente".

Il capitano insiste per entrare, nella casa non c'è nessun altro.

"Purtroppo non ho molto da offrirvi... Una volta avevo una locanda bellissima, si chiamava "il Pan dell'Orco"... è stata distrutta dalle fiamme durante la guerra."

Quando Sven gli chiede dei briganti, Pitt si intimidisce molto.

"C'erano delle persone che volevano dormire, mangiare... non hanno pagato, ma hanno parlato, tra di loro e con me. Volevano vendermi del sale, armi e armature. Ma io non ero interessato e non avevo i soldi... loro se ne sono andati alle prime luci dell'alba".

"Verso Nord o verso Sud?"

"Voi che intenzioni avete? Perché io non voglio fare la figura di quello che ha parlato. Che ci posso fare io? Sono quattro uomini. Almeno uno ha una spada. Poi ci sta quello che parlava, che aveva un coltellaccio. Poi almeno uno con una mazza... avevano in tutto 2 cavalli e un altro animale, un bue rinsecchito. Non so dove sono andati, ma avevano gli stivali tutti infangati, e puzzavano di saltafango affumicato, un pesciolino che si trova da queste parti. C'è una torbiera a Ovest di qui, non ci va nessuno perché ci sono molti resti di persone morte lasciati a mollo e marciti. Secondo me venivano da lì ed è probabile che lì siano andati"

"Beh, sei stato un bravo cittadino", dice il Capitano, "il tuo Dominus sarebbe fiero di te"

"Mi raccomando, adesso prendeteli, che sennò quelli tornano. Se vincono loro... quelli lo sanno chi ve l'ha detto... mica sono stupidi. Non vi fate ammazzare, ne va della mia vita" dice il vecchio.

## Alla torbiera

Il gruppo si incammina verso la torbiera, che viene raggiunta dopo un paio d'ore di cammino. In zona a terra c'è molto fango pesante e appiccicoso, l'avanzata è faticosa.

In lontananza si scorge una baracca di assi, che viene usata per una breve sosta.

L'atmosfera è cupa, molte mosche, tafani, libellule. In lontananza si scorge un'altra capanna apparentemente messa meglio.

Scende il sole, diventa necessario accendere qualche torcia per poter avanzare.

D'un tratto Padre Engelhaft nota una luce di una torcia, molto in lontananza, oltre la capanna.

La indica al Capitano. "Bene, ci vedi bene", commenta lui, che ordina poi di spegnere tutte le torce tranne una.

"Facciamo uno sforzo, acceleriamo il passo", dice il Capitano.

Avanti vanno il Capitano, Kailah, Sven, Engelhaft. Dietro Bohemond, Brian e Boar, a breve distanza.

Anche gli altri sconosciuti accelerano il passo. Si possono scorgere due cavalli e 4 uomini in allontanamento.

Il Capitano d'un tratto chiama "ehh.. voi lì davanti!"

Ma loro non rispondono e cercano di allontanarsi più in fretta possibile, la marcia forzata dura tantissimo.

Kailah prova a scattare in avanti per avvicinarsi e lanciare l'incantesimo "crampo" (5-5-5). Le entrano moscerini in bocca, perde l'equilibrio, il potere fluisce ma le cede una gamba lei cade malamente nel fango.

I compagni la raggiungono. "Proseguite proseguite", dice Kailah rialzandosi faticosamente.

"Mi fermo io con lei", dice Brian. Lei lo ringrazia zoppicando appoggiata a lui tutta infangata.

Intanto i fuggiaschi, raggiunto il campo aperto, hanno difficoltà a risalire a cavallo. Le loro cavalcature sono spossate.

Questo permette ai nostri di raggiungerli e circondarli in fretta.

"Che succede, che succede, siete soldati?" chiede uno dei tizi con un dialettaccio marcato della zona.

"Scendete da cavallo e mettetevi faccia a terra", ordina Bohemond.

"E' tutto a posto, colonnello, veramente!" dice il tizio. "Siamo viandanti, non si facesse strane idee"



"C'è il coprifuoco, non lo sapete?" chiede Sven.

"Ma noi ci abbiamo il permesso", dice il tizio.

Padre Engelhaft requisisce i cavalli. Buttano via le armi. Non ci sono nè permessi nè sale, sui cavalli.

"Marescià, ci dev'essere cascato nella torbiera...."

Hanno l'equivalente di 4 monete d'argento in vario taglio. Millantano una missione segreta, di dover arrivare a Lagos per conto di una persona importante.

Alla fine il "capo", che si presenta come Rosco, dice che qualcosa da dire ce l'avrebbe, ma richiede una conversazione a 4 occhi con il "colonnello" Bohemond.

Gli altri tre compari rumoreggiano.

"Finisce che il vostro compare parla prima di voi..." dice Sven con fare intimidatorio.

"E che ci possiamo fa"

"Dite la verità" insiste Sven.

"E non ci conviene"

"Se lui la sta dicendo... morite sicuro" insiste Sven.

Uno dei tre vuole parlare con l'appuntato, anche l'altro, Uron e Petrov, tutti vogliono parlare con l'appuntato Sven. Solo l'altro, Barbo, rimane sulle sue, cupamente.

## La confessione di Rosco

"Ascolti bene, Colonnello, quello che devo dire è un po' grave, mi sono trovato invischiato in questa compagnia quasi per costrizione e ho dovuto risolvere un problema... i miei compagni sono venuti in possesso recentemente di alcuni oggetti che appartengono ad alcuni soldati, e credo che abbiano fatto brutte cose a questi soldati. Io non c'ero, ma credo che li abbiano presi con le cattive. Ma vorrei salvarli, mi dispiacerebbe se gli faceste qualcosa. Ma la legge è legge... se per forza devono pagare loro, vabè, ma io vorrei intercedere se possibile. Per quanto li ho conosciuti, molto poco, mi sembravano brava gente".

Bohemond: "sono solo quei tre o ce ne sono altri?"

"Ci sono altre 2 persone, amici loro"

"Dove sta la refurtiva dell'esercito di Uryen?"

"Quello che lei chiama refurtiva, io lo apprendo adesso, si trova in una cava abbandonata di mia conoscenza, io vi ci posso portare, da persona esterna ai fatti, vorrei avere delle garanzie".

"Questo te lo puoi scordare", dice Bohemond. "Una possibilità è che ti ammazziamo così"

"Ma perchè? Niente ho fatto, colonnè!"

"Non abbiamo intenzione di giudicarti, sei già stato ritenuto colpevole. O tu collabori e allora io mi posso sforzare per indurre i miei superiori per tradurti a Lagos, dove sconterai..."

"E' una pessima idea!" dice lui.

"L'altra possibilità secondo me ti piace ancora meno. Dimmi tu cosa dobbiamo fare, cosa preferisci?"

"Sono confuso, ci devo pensare"

## I tre compari

Mentre Rosco parla con il "colonnello", gli altri 2 parlano con Sven, dicono che è tutta un'idea di Rosco, che li ha quasi costretti lui.

"Quello ci ha detto non si farà male nessuno, neanche li ammazziamo..." farfugliano.

"Doveva essere una cosa semplice semplice... un suo amico dalle parti di Lagos, un certo Burt, gli ha detto che c'era questo carico di sale pregiato. E lui lo voleva recuperare. Doveva essere un lavoro facile, una botta in testa e via... invece quelli hanno reagito e siamo passati alle armi, e lui li ha uccisi, tutti e due".

"E dove sta la refurtiva?"

"Questa è un'informazione che vale qualcosa", dice Petrov. "Io vi faccio recuperare il sale e voi in cambio ci aiutate, ci aiutate davvero..."

Engelhaft si avvicina all'unico taciturno dei quattro, Barbo, cercando di farlo parlare. "SONO un ladro ma non sono un traditore", risponde lui. "Non si deve fare la carogna coi propri compari"

"Infatti devi dire la verità"

"La verità è ovvia", dice Barbo.

"Dicci dov'è la refurtiva"

"No, non faccio la carogna"

"Lì avete altre persone?"

Barbo annuisce.

"La fame ti fa rubare", spiega Barbo. "Ti dico la verità se ti dico che non volevo che quei soldati morissero. Purtroppo i miei compagni sono molto stupidi".

## La morte di Rosco

Sven va a parlare dal Capitano. "A occhio e croce io ammazzerei Rosco e prenderei gli altri tre come reclute".

Il Capitano ascolta e ci pensa, poi chiede a Padre Engelhaft. "Almeno uno, Barbo, probabilmente ci possiamo investire".

Il Capitano va da Rosco. "Io so' il brigadiere, facciamoci una passeggiata perchè voglio fare due chiacchiere..."

Se lo porta verso la palude e l'ammazza senza tanti complimenti.

Barbo non fa una piega. Gli altri due si spaventano tantissimo.

Torna il Capitano.

"C'è qualche altro che sa qualche informazione utile?" domanda.

Pedrus dice che non è un problema, dice tutto. "Non distante da qua ci sta una grotta, che un tempo era una cava. Lì si trovano gli altri due dei nostri insieme col bottino".

"Molto bene, andiamo".

## Alla cava

I prigionieri guidano il gruppo alla cava, ubbidienti.

"La cosa migliore è che voi disarmati chiamate i vostri amici, e poi andiamo tutti", dice il Capitano una volta in zona.

Uron e Pedrus non se lo fanno pregare, si avvicinano all'entrata.

"Chi va là?"

Uron: "siamo noi"

Ma entrano tutti, armi in pugno. Nella grotta ci sono due tizi con un fuocherello, a mangiare un modesto pasto. Le armi sono appoggiate in fondo.

"La cena è finita" dice Bohemond.

"Ci arrendiamo"

La refurtiva c'è, ci sono sacchi, armi, armature. I due, Maten e Daru, vengono fatti prigionieri.

"Ho bisogno di sapere in modo inequivocabile chi è stato ad uccidere quei soldati, perchè sicuramente Sir Madsen li vorrà. Fatevi un bell'esame di coscienza e fate uscire due nomi", dice il Capitano. "Siete stati almeno in due. E vediamo che fare di tutti voi".

I prigionieri vengono lasciati parlare tra loro nella grotta, da soli. Da fuori si sente un'accesa discussione, nella quale vola anche qualche cazzotto. Dopo un po' esce Uron da solo e dice: "per chi confessa cosa è previsto?"

"Beh, sir Madsen lo vorrebbe vivo", risponde il Capitano, "sicuramente vorrebbe avere lui il piacere. Ma visto e considerato che è Sir Madsen... gli potrei sempre dire che è morto mentre lo portavamo. Si può semplificare la cosa qui e subito".

"Uno l'hai già ammazzato, l'altro so' io" dice Uron con una botta di orgoglio. "Barbo guardava i cavalli e gli altri due si sono occupati di fare un piccolo diversivo. Non volevamo fare morti, è andata male perchè i soldati non hanno voluto abbandonare il carico. Abbiamo combattuto materialmente io, Rosco, Petrus, e Maten. Uno l'ho colpito io, forte, l'altro si è arreso ma Rosco ha preferito non lasciare testimoni e l'ha ammazzato lostesso".

Il Capitano Quorton Kraven annuisce, poi ordina che i prigionieri vengano legati e portati a Lagos. Il carico sarà fatto tornare alla Chela con calma.

## Al villaggio di Loom

L'indomani, 26 mattina, il gruppo riparte per Lagos, trascinandosi dietro i molti prigionieri. La tappa successiva del viaggio è il villaggio di **Loom** che, benchè gravemente colpito dalla guerra, è stato comunque un po' risistemato e ripopolato. Ci sono anzi parecchie persone in divisa che dirigono un gran fervore di attività.

Chiedendo in giro, il Capitano viene a sapere che il neo Burgravio di Lagos verrà presto in visita a Loom, ed è per questo che i lavori per la ricostruzione sono così intensi.

Un tizio si presenta a Boar dichiarandosi l'oste dell'unica locanda del villaggio, offre stanze in un edificio da poco ricostruito, che ancora profuma di legno tagliato.

## Arrivo a Lagos

La strada verso Lagos è stata da qui parzialmente risistemata, anche se è un po' paludosa per via di un grande fiume che proviene dalle **Falesie degli Orchi** e qui si impantana. E' pomeriggio del 27 maggio quando finalmente il gruppo, capitanato da Quorton Kraven, arriva in vista della città.

Lagos sta su un bassopiano nell'ansa del fiume che dà sull'oceano.

Il panorama è bellissimo, ma si può scorgere intorno alla città un enorme "campo di sventura", un mare di baracche affollate e miserabili.

Per entrare a Lagos l'unica strada passa in mezzo all'Ongelkamp, e non è una traversata piacevole.

Molta gente arriva subito a circondare il gruppo: mendicanti, poveracci. E' difficile camminare, tocca avere molti occhi in giro. C'è gente di tutti i tipi, molti minacciosi.

Il Capitano dice di andare avanti e non parlare con nessuno.

Qualcuno spintona Engelhaft a un certo punto, che rischia persino di cascare. Intanto uno dei lacci del suo zaino cede, o è forse stato tagliato, e lo zaino si rovescia a terra. Engelhaft ci sale sopra e difende il contenuto. Manca qualcosa, gli hanno rubato martellino, chiodini e acciarino.

Kailah si sente più leggera, le hanno rubato la borraccia.

Più avanti tra le baracche si iniziano a vedere molte bancarelle caotiche. C'è una folla di poveracci, mendicanti e mutilati di guerra, tante prostitute, poche guardie che tentano di fare un minimo di servizio d'ordine.

Un tale si avvicina a Bohemond e con insistenza gli offre i servizi di donne alle sue dipendenze, si presenta come Astor

"l'architetto".

Quorton Kraven porta il gruppo ad una locanda che conosce, sperando che sia ancora in attività.

Si raggiunge il muro perimetrale della città, che è stato ampiamente sfasciato durante la guerra, è tutto aperto e non ci sono controlli. Ma tra dentro e fuori c'è grande differenza. Dentro c'è poca gente.

Ci sono parecchie rovine vicino alle mura, e la base di un grosso edificio crollato, dove c'è una piccola folla di persone con un palco di legno e un imbonitore che vende qualcosa o urla alla folla.

La città è sporca e malridotta. Poche guardie in giro.

A un certo punto il gruppo viene fermato da tre soldati.

Il Capitano ci parla e spiega la situazione, mostrando i prigionieri.

"Siete un po' fuori zona, che ci venite a fare qua?"

Il Capitano dice il minimo indispensabile e mostra le malleverie. Si fa indicare una caserma per portare i prigionieri e i soldati fanno da scorta.

Si procede fino a questa caserma, dove il Capitano riconosce una delle persone alla porta, ci parla.

"Bene, abbiamo trovato dove parcheggiare i nostri prigionieri, se tutto va bene ce li verremo anche a riprendere". Il Capitano elargisce mance a destra e sinistra.

## In locanda

"Andremo al Vecchio Maniscalco", dichiara Quorton Kraven.

La locanda è lì vicino. Effettivamente è grande, ma poco frequentata.

L'oste è il figlio del vecchio maniscalco. "Sarà contento che ci siano clienti in grado di pagare".

Kailah vuole lavare i vestiti dal fango. Il Capitano parla con il Vecchio Maniscalco, si fa spiegare un po' di cose e torna soddisfatto. L'indomani si comincerà a cercare la gente da reclutare.

## Primo incarico

Il 28 maggio la sveglia è prestissimo, prima dell'alba.

"Oggi ci divideremo" dice il Capitano, "così avrete subito modo di mostrarmi quanto valete. Avrete un incarico di responsabilità sul quale verrete valutati. Ti dico subito poi Engelhaft che mi servirai per un componente importante della mia ciurma, dovrai convincere una persona che voglio imbarcare a tutti i costi. Comunque io Brian e Boar andremo al porto dove ho alcuni vecchi marinai da salutare. Voi altri andrete in quella che è nota come Piazza del Miracolo, la piazza dove siamo entrati. Dovete parlare con un certo Josh il Mercante e convincerlo a liberare tre persone che possiede. Schiavi"

"Come lo convinciamo?"

"Offerte, minacce... gli farete un prezzo che possiamo pagare, che gli pagheremo quando ci darà queste persone. Dovremo trovare un accordo, in un modo o nell'altro. Pagheremo 3 monete d'argento a persona, 9 in totale. Massimo una moneta d'oro per tutti e tre".

"Come mai sono schiavi?" chiede Kailah.

"Sono schiavi per debiti. Si chiamano Ramon, Peter, Franz. Due sono stati soldati dell'esercito di Uryen. Franz era l'aiutante di un fabbro, non è mai stato soldato, ma è una persona di Uryen. Si può dire che è stato soldato di Uryen anche lui", spiega il Capitano.

Kailah, Bohemond, Sven e Padre Engelhaft vanno subito alla piazza per svolgere il loro primo incarico di reclutatori.

## Sulla Piazza dei Miracoli

Lungo la strada Kailah chiede consiglio riguardo la possibilità di esercitarsi con l'incantesimo "crampo".

"Forse qui posso trovare qualcuno che, in cambio di qualche soldo, sia disposto a farsi venire un crampo... non è pericoloso, fa molto male ma passa presto"

"Sicuro che non ci siano rischi di conseguenze più serie?" si informa Sven.

"Sicurissimo"

Bohemond interviene criticando severamente l'idea, ma quando Sven si offre volontario per l'esperimento, scrolla le spalle. "Fate come vi pare".

Nel frattempo il gruppetto raggiunge la Piazza dei Miracoli, dove si sta allestendo il mercato.

Sven chiede un po' in giro e si fa indicare **Josh il mercante**.

E' un uomo coi capelli brizzolati ma l'aspetto giovanile, è impegnato ad assistere ad una contrattazione tra due persone del posto. Appena il gruppo si avvicina, lui sorride cordialmente.

"Siete qui per ascoltare la parola" domanda al gruppo. "Non siete di qui? Vedo di no. Ogni contrattazione viene sancita dalla parola d'onore. Servono testimoni... sicuramente li farete contenti se assisterete alla loro parola".

## Josh il mercante

E così, su suggerimento di Josh, il gruppo si mette ad assistere alla contrattazione. Si capisce poco, perchè i due discutono in un dialetto molto stretto. Alla fine si abbracciano e si scambiano la parola.

"Tutto è bene quel che finisce bene", commenta Padre Engelhaft.

"Siete qui per vendere qualcosa?" domanda Josh.

"Per comprare", risponde Sven.

"Ramon, Peter e Franz", spiega Kailah.

"Vi prego di seguirmi al mio carro", fa strada Josh. "Venite da Treiz.. da Uryen?" domanda poi.

"Sì, siamo venuti a riscattare quei tre uomini per conto dell'Esercito di Uryen", spiega Sven.

"Molto bene, allora lasciate che vi legga i documenti di ciascuno di loro, in modo da essere sicuri che stiamo parlando delle stesse persone. Ciascuno di loro ha una storia interessante, che io ho

ricostruito poiché, quando si comprano dei debiti, in questo caso dei debitori, è bene svolgere qualche piccola ricerca sul loro conto onde evitare brutte sorprese.

## Ramòn l'Operoso

**Ramòn l'Operoso**: un tempo aiutante di Ector Manneman, fabbro di Uryen fino al giorno della sua morte, che gli Dei lo tengano da conto. Viene chiamato a combattere per il Duca nell'estate del 515, e in quella circostanza risponde non facendosi trovare. Cosa più che comprensibile, sia ben chiaro, poiché ha due fratelli piccoli di cui occuparsi.

Viene trovato a Lagos e processato per renitenza alla leva, quindi assolto: contrae però nell'occasione un debito di ingente entità con Mastro Bugar, prestasoldi di Lagos, che non riesce a saldare nei tempi e modi stabiliti perdendo quindi diritto alla propria libertà. I fratelli, dunque... uno muore, non è scritto come però, l'altra, anzi l'altra, Gertrude, viene mandata a Feidelm in cerca di fortuna. Il suo debito, da me acquistato in data quindici dicembre cinquecentoquindici, ricordo ancora il freddo che faceva, ammonta a corone d'oro una virgola duecentoquarantasei, interessi compresi.

## Peter Damonoss

**Peter Damonoss**: soldato di Uryen, combatte nella **Guerra delle Lande** rispondendo alla chiamata del suo Barone - bravo soldato! - e incrocia le armi contro le truppe del Conte di Lagos. Catturato (ouch!) durante la Guerra, deportato a Lagos, passa l'estate del 516 nelle **miniére di sale di Monte Lamn**. Gran brutto posto, se mi consentite dirlo. In conseguenza del Grande Tributo riceve l'amnistia "Ahvale Kavà Khan", che credo significhi qualcosa tipo "liberi nel nome del Duca", o almeno di questo era convinto l'ufficiale che ha così pensato di chiamarla. In molti pensano che dietro questo nome suggestivo sia stato nascosto un pratico e semplice modo per vendere i prigionieri di guerra, ma fortunatamente questi nemici del feudo sono stati uccisi e la loro lingua non è più in grado di spargere questi veleni. Fatto sta che il nostro Peter viene acquistato per la sbalorditiva somma di due corone e trecentocinquanta da Mastro Bugar e quindi girato, per una somma estremamente più contenuta ma comunque ben superiore al singolo smeriglione aureo, al sottoscritto.

## Franz Ulster

E veniamo infine al nostro **Franz Ulster**, detto il castigamatti.

Il suo pittoresco epiteto trae le sue radici nei bassifondi del porto di Uryen, dove svolge il doppio incarico di soldato semplice addetto al pattugliamento dei moli e di buttafuori presso una locanda nota come La Capasanta fino a quando non litiga con l'oste, un pezzo grosso della fauna locale nonché pesantemente ammanicato con l'esercito di Treize.

Dal litigio al congedo il passo è breve: talmente breve che precede di una mesata buona lo scoppio della Guerra delle Lande, salvando con tutta probabilità la vita al nostro. Sfuggito a una leva che tentò invano di rimmettergli in pugno la spada testé sfilata, lo ritroviamo a vagabondare tra le campagne di Dossler, dove chiede e ottiene asilo presso una inconsolabile vedova di Minar, che riesce a consolare al punto di metterla incinta. Tutto bene, se non ché un bel giorno la guerra finisce e, sorpresa, la vedova scopre di non essere più vedova: quest'ultima cercò in tutti i modi di consolare il marito che si mostrò, però, inconsolabile. Bandito da Dossler, renitente a Uryen, al nostro Franz non restò che scappare verso Lagos, dove finì ben presto i soldi.

Coinvolto in una serie di piccoli furti venne condannato a diciotto mesi di prigionia, poi commutati in dodici mesi presso le miniere di sale di **Monte Lamn**. Questo sconto di pena, chiamiamolo così, consentì anche a lui di usufruire del roboante "**Ahvale Kavà Khan**". Mastro **Bugar**, che non poteva certo farsi mancare questo infaticabile lavoratore, dichiarò di averlo acquisito per una somma pari a due corone d'oro e novecentododici pinoli di rame. Una cifra per la quale vi aspettereste che il castigamatti sia capace di pisciare vino e cagare pepite d'oro, ma avendolo con me ormai da qualche mese posso assicurarvi, con mio sommo disappunto, che non è così.

## Difficile trattativa

"Attualmente come vengono utilizzati questi?" domanda Sven.

"Facchini e trasportatori, occasionalmente guardie della carovana"

"Il discorso è semplice, tu immagina le ragioni per cui vogliamo questi tre", dice Bohemond. "Non hanno avuto la spada in mano quando serviva, ma avranno presto un'altra occasione. Ma quanto sono in condizione questi di servire il Burgravio in tempi brevi, con la sbobba che gli dai?"

"Li vedo recuperabili", risponde Josh, "anche se chiaramente li troverai un po' fuori forma. Per farla semplice, io mi aspetto di recuperarci 3 corone d'oro. Però mi rendo conto che sono soldi in parte buttati, quindi la vedo già come un modo per rientrarci in modo parziale, ma non posso scendere sotto il valore che loro mi fanno. Mi dovrete sganciare un paio di corone, di meno proprio non posso perché non mi conviene. Vi offro però la possibilità di svincolare il solo Franz, il Castigamatti, a una corona d'oro. E' quello che vale di più, ma ha il grande problema che ha una faccenda in sospeso giù a Dossler, quindi... per uno come me che viaggia molto, è un po' un problema. Magari mi fanno qualche screzio, mi bruciano il carro e così via... tutti e tre 2 corone. Solo lui 1 corona".

"Intanto vediamoli", suggerisce Bohemond.  
I tre sono smunti, ma non sembrano troppo malconci.  
"Come vedete non è che siano dei cadaveri" dice Josh.  
"Però c'è molto da lavorare" risponde Engelhaft.  
"Li abbiamo visti", dice Bohemond.  
"Questi non ci arrivano a un'altra stagione" commenta Sven.  
Ricomincia la trattativa.  
"Noi abbiamo la possibilità di investire solo una corona d'oro, e li vogliamo tutti e tre", spiega Bohemond. "Se ci venite incontro, vi do la mia parola che l'esercito di Uryen vi sarà riconoscente".  
"La vostra parola, messero Bohemond, vale 3 corone d'argento", risponde Josh.  
"Ci mancano ancora 7 corone", commenta Bohemond".  
"Non è che magari c'è qualcosa che possiamo fare per voi," chiede Kailah, "che possa servire a colmare questa differenza?"  
"Abbiamo contatti a Uryen, alla fortezza, al porto..." annuisce Sven.  
Josh, sentendo parlare del **Porto di Uryen**, ha come un'illuminazione.  
"Ho qualcosa che vale 5 corone d'argento che potete fare per me. Devo fare una consegna proprio al porto di Uryen, che mi tocca ritardare e questa cosa mi infastidisce molto. Non posso farla perchè non ho il lasciapassare, che invece voi avete e potete muovervi con il coprifuoco. E' assolutamente regolare, potete farlo alla luce del sole, ma, se volete accettare, è la vostra Parola che, semmai dovesse capitare qualcosa alla merce, ve ne assumete la responsabilità nei riguardi del compratore. Io la consegno a voi e voi la consegnate al compratore"  
"Di cosa si tratta?"  
"Una persona. Dovete portarla a un soldato di Uryen. E' un prigioniero, tecnicamente".  
Kailah chiede se sia una donna.  
"Sì. Una indubbia e indiscutibile prigioniera di guerra".  
"Diamoci un po' di tempo per valutare la proposta".

## Divergenze nel gruppo

Una volta rimasti soli, i nostri iniziano a discutere animatamente.  
"Secondo me alla fine non è male", dice Kailah, "possiamo fare il lavoro che chiede Josh e stiamo a posto così"  
"Non proprio, ci mancano ancora 2 pezzi d'argento", fa Sven.  
"Lo so, ma al dunque, se accettiamo, secondo me ce lo fa un altro sconto"  
"Ma si tratta di fare da schiavisti!" esclama Bohemond sdegnato. "Non possiamo fare una cosa simile!"  
"Tanto la poveretta è già in catene, non è che possa peggiorare poi tanto la situazione. E in compenso potremo riuscire a liberare tre persone..." risponde Kailah.  
"Non mi parlare di morale te che vuoi fare i crampi ai barboni", sbotta Bohemond.  
"Ma parliamone almeno con **Quorton Kraven**", insiste Kailah, se è una cosa possibile la facciamo, se ci dice di no vabe', amen".  
Anche Padre Engelhaft è possibilista, davanti alla prospettiva comunque di riuscire a liberare tre persone adesso in catene. "Parliamone con Kraven", concorda. Il suo parere fa pendere l'ago della bilancia.

## Rapporto a Quorton Kraven

Il gruppo torna in locanda, ancora discutendo riguardo il problema del trasporto della prigioniera di guerra. Tornano nel tardo pomeriggio anche Quorton, Boar e Brian: quest'ultimo appare malconco, sembra tremendamente ubriaco. Anche gli altri sono chiaramente alticci.  
"Grande successo, ne abbiamo trovati diversi, e uno in particolare ha detto che sarebbe venuto con noi solo se Brian l'avesse battuto a una gara di bevute. E Brian ce l'ha fatta! E' stato di un bravo..." commenta Quorton divertito. "Lo sapevo che potevo contare su di lui, quando l'ho indicato come avversario della sfida! E a voi come è andata?"  
Sven riferisce in poche parole della trattativa con Josh. Quorton non si scompone, sembra molto possibilista. "Non c'è problema: la prigioniera non deve scappare? Non scapperà. Sta con noi, non c'è pericolo".  
Poi si rivolge a Padre Engelhaft: "padre, mi devi dare una mano a convincere una persona a salire a bordo della mia nave. Tu che sei prete sei la persona adatta"  
"Va bene, capitano"  
"A cena ti racconterò un po' di bastardate che fanno gli elsenoriti, così da darti un po' di elementi"  
In serata Kailah si esercita con Sven a lanciare crampi, ma non ci riesce. Sven intanto può avvertire un vago formicolio nel bracciale che segretamente per l'occasione ha indossato.  
"Riproviamo domani, va bene?" domanda Kailah un po' stanca.  
"Va bene", acconsente Sven.

## Accordi formali

L'indomani, 29 maggio, di buon mattino, il gruppo si reca da Josh, in Piazza dei Miracoli.  
"E' fatta", dice subito Padre Engelhaft, "abbiamo un accordo".  
"Magnifico!", il mercante è contento. Riguardo le 2 corone d'argento mancanti, la promessa di un contatto con Luger,

nella **Rocca di Tramontana**, è sufficiente a fare conto pari.

"Avremmo bisogno di sapere un po' di informazioni sulla ragazza" insiste il sacerdote.

"Prigioniera di guerra", specifica Josh, "è bene che lo teniate sempre a mente. E' una elsenorita. Si tratta di un personaggio di umili origini, non famoso, che è stato catturato mentre si trovava nel territorio di Greyhaven da invasore" "E' una guerriera?" chiede Engelhaft.

"A Elsenor sono tutti guerrieri, quando si è chiamati. Uomini, donne e anche ragazzi", spiega Josh. "Un guerriero che si fa catturare, per la loro cultura, subisce comunque un'onta indiretta nella loro società".

"A chi andrà consegnata?"

"Al Sergente Maggiore **Hador Varchmann**, o in sua vece a **Kalina la Divina**"

Bohemond non è soddisfatto, non gli piace l'idea. "Praticamente la mandiamo a fare la pu//ana!"

Viene stipulato l'accordo formale secondo le regole del **Khanùn** di Lord Maynard Feorn, che si conclude con una solenne stretta di mano.

La prigioniera si chiama **Alyn Dochar**, del Clan dei Briganti (Gaenlain), del Sud di Elsenor.

Al termine della transazione Josh si offre di custodire ancora per un paio di giorni i tre soldati e la prigioniera di guerra.

"Grazie, è senz'altro più comodo", risponde Sven.

## Nuovi incarichi

"Il più è fatto", dice Quorton, una volta che il gruppo è tornato in locanda. "Adesso ci restano 4 luoghi a cui far visita, dove andremo nei prossimi giorni, i 4 luoghi di detenzione, dove sono trattenuti vari prigionieri di questa città.

### Visita al palazzo della Guardia

In realtà la guardia civica a Lagos non c'è mai stata: il Palazzo della Guardia era di proprietà del Conte e ci vivevano i suoi soldati personali. Adesso l'edificio, caduto in disuso, è interamente adibito a prigione. Al suo interno vengono "ospitati" anche prigionieri illustri, come nobili e aristocratici in

attesa di giudizio o "ingiudicabili" (sarebbe meglio dire, in attesa di riscatto). nelle segrete del palazzo, molto capienti, vengono ospitati prigionieri di ogni tipo. Nella maggior parte dei casi, i prigionieri di cui si conosce l'identità vengono portati qui (fino a esaurimento posti) o alle Vecchie Prigioni. Il Palazzo della Guardia è il più controllato, è praticamente impossibile "liberare" prigionieri con beni o denaro. I Soldati che si occupano del Palazzo della Guardia fanno parte di un presidio dell'esercito di Leisburg e, in attesa del Burgravio, rispondono direttamente al Margravio di Feidelm o al Duca di Feith.

Qui dovremmo cercare di recuperare tal **Mikhal Savant** e la sua guardia del corpo. Figlio illegittimo di un Dominus dell'Heirlig che è stato destituito qualche anno fa. Deportato a Lagos, si è fatto la guerra delle Lande in prigione, ma adesso che l'equilibrio del territorio è cambiato le sue rivendicazioni hanno poco senso. Può essere un buon elemento, e ci servono uomini esperti della zona dell'Heirlig anche perché ha sicuramente qualche vecchia amicizia che ci può tornare utile. Non è originario di Uryen, quindi non ci deve nulla: cercate di portarlo alla Rocca di Tramontana in modo che il Capitano Barun e/o il Sir Cavaliere Gadman Scherer possano fargli una buona offerta.

Kailah comunica a Quorton Kraven di conoscere bene i signori della Rocca di **Bronne** e in generale alcune zone poco più a sud.

"Buono a sapersi, potrà forse esserci utile".

### Visita alle Vecchie Prigioni

Edificio in pietra piuttosto malridotto che ospita un gran numero di prigionieri, molti dei quali privi di nome o di identità. La maggior parte dei soldati che si occupano delle Vecchie Prigioni sono in gran parte soldati del posto o delle campagne circostanti, reclutati dagli uomini di Zeigh Faulkner tra coloro che avevano aderito alla campagna contro Paul Sullivan e il Conte Elfo. E' possibile fare qualche affare. C'è un registro molto confuso e in gran parte affidato alla memoria del vecchio Uri Binzor, uno dei pochi

soldati di Lagos ad essere sopravvissuto alla massiccia epurazione effettuata durante e dopo la guerra. Quando morirà Uri, si calcola che oltre trecento prigionieri perderanno per sempre la loro identità.

Qui dovremo cercare di recuperare:



- **Vodan il Lupo**, o Vodan il Cannibale. La sua famiglia è originaria di Treize ma lui dovrebbe essere nato a Nuova Lagos: la maggior parte della sua famiglia è morta durante l'assedio di Nuova Lagos, lui e pochi altri superstiti sono riusciti a salire su una nave... e qui viene il bello. La nave si schianta su un'isola in mezzo al mare, e ovviamente nel casino che succede negli anni successivi vengono dati tutti per morti. Verso la fine della Guerra delle Lande, mentre cerco un posto dove fare scalo per riparare un danno alla Disperata, mi imbatto in quel relitto e in quell'isola... e chi ti trovo? Questo povero stronzo che se ne stava nascosto dentro la nave distrutta, che blatera di creature mostruose, cadaveri ambulanti che girano per l'isola. Ordino una perlustrazione e di creature neanche l'ombra, di cadaveri ambulanti neanche l'ombra... in compenso troviamo i cadaveri veri, scarnificati e bruciati, di un sacco di quei poveracci. Non sapendo che fare l'ho portato a Lagos. Nel frattempo le persone serie avevano vinto la guerra, quindi io stesso ho avuto i miei problemi e non ne ho più saputo nulla. A quanto ho capito è stato condannato per essersi mangiato lui quelle persone e sbattuto in prigione. Adesso abbiamo gli elementi per capire che forse non è stato lui, tutto sommato... Ho raccontato la storia a Barun, a lui stanno simpatici i sopravvissuti. L'idea è quella di tirarlo fuori, portarlo a Uryen, mettergli una spada in mano e vedere di farlo morire in un modo più utile fuori di prigione.
- **Jarod Goon**: è un ladro di polli di Treize, molto abile: scassinava qualsiasi serratura e conosceva benissimo la città, il porto, le segrete... Anni fa, molto prima della guerra, è stato catturato ma è riuscito a fuggire dalla Rocca di Tramontana. L'hanno arrestato a Lagos qualche mese dopo e gli abbiamo detto di tenerselo, visto che al Barone non faceva piacere che si sapesse che era fuggito. Poi è scoppiata la guerra, bla bla bla. Siccome ci serve uno scassinatore con i controcazzi, Barun vuole parlargli. Anche a lui possiamo offrire una spada, uno stipendio e qualche buona prospettiva per crepare. Ah, questo non è più di primo pelo, avrà una quarantina d'anni almeno... forse pure di più. Prima di portarlo via, bisogna vedere se è ancora buono o se è marcito.

## Visita al Campo di Lavoro di Lagos

Si tratta di un campo di prigionia all'aperto, inizialmente nato per ospitare i prigionieri che per un motivo o per l'altro non trovavano posto nelle Vecchie Prigioni: deportati, mendicanti troppo aggressivi, prigionieri del Nord. E' una sorta di Ongelkamp di forma grossomodo semicircolare, schiacciato contro un frammento del poderoso muro cittadino e ulteriormente delimitato da tre file di palizzate (analoghe a quelle che delimitano in qualche modo l'Ongelkamp) e dalle macerie di alcuni edifici distrutti in quella zona della città. Il campo è guardato a vista da un ristretto numero di soldati che si occupano anche di fornire le materie prime e ricevere i prodotti semilavorati (in massima parte carri di pietre da spaccare e legna da tagliare). Vi sono stati già diversi tentativi di evasione in pochi mesi, uno dei quali è praticamente riuscito (sono fuggiti circa trenta prigionieri).

Qui dobbiamo trovare:

- **Anita Deesh, Anton Baumann, Dag Bente**: tre soldati di Uryen, prigionieri di guerra, che non sono stati liberati al termine della Guerra delle Lande per motivi vari. Anita non l'aveva data a un Sergente che adesso è crepato per mano dei Nordri quindi ce la possiamo riprendere senza rompere i coglioni a nessuno, Anton credo che purtroppo non abbia un piede ma prima di perderlo era considerato uno cazzuto, Barun lo conosceva quindi lo vuole recuperare. Non so perché non lo abbiano liberato, penso che abbia avuto problemi con l'esercito di Zeigh Faulkner.
- **Dag Bente** invece lo conosco io, è un figlio di puttana che s'è fregato un pò di roba durante la guerra. A una certa s'è fatto beccare e l'hanno messo agli arresti, poi quando la guerra è finita l'hanno messo "provvisoriamente" nelle Vecchie Prigioni e poi, visto che sapeva lavorare bene, al Campo di Lavoro. Non vede l'ora di tornare a rubare in mezzo all'esercito quindi sarà facile tirarlo fuori.

## Visita alle Miniere di Sale

Quarto campo di prigionia della città. Le Miniere di Sale sono in realtà un vasto complesso minerario situato nella zona dove inizia l'Heirilig: tra i numerosi materiali che sono stati estratti nel corso dei secoli vi sono pietra, argilla, e ovviamente salgemma. I lavoratori sono suddivisi in:

- **PERFORATORI**: hanno il compito di fare dei buchi alle pareti di salgemma e quindi di preparare il lavoro dei carichini. E' un compito abbastanza qualificato e viene pertanto effettuato da minatori di professione, solitamente armati di piccone e strumenti da lavoro.
- **CARICHINI**: minatori che hanno il compito di ultimare il lavoro dei perforatori sistemando i legni e staccando i grandi pezzi di sale con il piccone. Anche questo incarico, relativamente qualificato, vede

impiegati minatori di professione.

- **PONTEGGIATORI**: minatori che si occupano di costruire, sotto la direzione di uno o più supervisori, i ponteggi necessari ai **PERFORATORI** e ai
- **CARICHINI** per compiere il proprio lavoro. Questo incarico vede impiegati moltissimi prigionieri.
- **DISGAGGIATORI**: minatori che hanno il compito di frantumare i blocchi di sale e preparare il materiale per il carico. Questo incarico vede impiegati moltissimi prigionieri ed è forse il più duro insieme a quello dei **PALISTI** e dei **TRASPORTATORI**.
- **PALISTI**: minatori che hanno il compito di caricare il sale sui carri adibiti al trasporto verso la superficie. Questo incarico vede impiegati moltissimi prigionieri ed è forse il più duro insieme a quello dei **DISGAGGIATORI** e dei **TRASPORTATORI**.
- **TRASPORTATORI**: minatori che hanno il compito di trasportare il sale in superficie, facendo uso di carri trainati a braccia, con corde o da animali da fatica. Questo incarico vede impiegati moltissimi prigionieri ed è forse il più duro insieme a quello dei **DISGAGGIATORI** e dei **TRASPORTATORI**.
- **GUARDIANI**: hanno il compito di supervisionare l'attività dei minatori e di impedire che essa venga compromessa da situazioni interne o esterne.

Qui i nostri obiettivi sono:

- **Albert il beccamorto**: Viene da Amer. Ha un passato da soldato di ventura, è venuto su con quelli di Surok, ha combattuto anche contro i Nordri un paio d'anni fa... E' stato a lungo tra Treize e Lagos, faceva la guardia alle carovane, tutti lo chiamavano così perché non c'era una volta che la sua carovana non venisse assalita dai briganti. Poi è venuto fuori che non era la sfiga che lo seguiva, era proprio lui che faceva stecca coi briganti. Quando l'hanno beccato si è difeso dicendo che lo faceva perché gli stava sul cazzo il Conte Elfo. Praticamente un patriota. Eppure... questo è un foglio di liberazione che proviene da Feidelm. A quanto pare faceva davvero il guastatore o l'informatore in preparazione della guerra imminente. Potrebbe spiegare anche come mai sia finito nelle Miniere di Sale, che è il posto peggiore di tutti e quattro.
- **Jorg Veekens**: questo è un energumeno che ha ammazzato tre persone da solo... a mani nude. Per legittima Vendetta, dice che avevano violentato e ucciso la sua ragazza... ma in realtà non c'erano testimoni che potessero confermare quanto accaduto e la poveretta da morta non poteva certo testimoniare in suo favore. L'hanno arrestato a Lagos poco prima della guerra, è stato condannato per averli uccisi tutti e quattro visto che lui era di Uryen e le tre vittime di Lagos. Siccome erano i mesi in cui il Conte era impazzito, Barun è convinto che sia innocente... Ma in realtà secondo me gli piace l'idea di reclutare uno che è riuscito a ammazzare tre soldati di Lagos a mani nude da solo. Del resto perché ammazzare la propria donna e tre persone di un'altra città?

## Reclutamento speciale per Padre Engelhaft

"Mi servirebbe che tu, prete, mi dessi una mano per un altro reclutamento. C'è una certa lunis, che aveva una bottega a Lagos, tipo erborista. Era un medico molto bravo. Adesso probabilmente non ha più l'età per andare per mare, ma dovrebbe avere un paio di figlie che hanno continuato l'attività della madre. Ne vorrei imbarcare una, ci sarebbe veramente utile. Sono persone molto devote, per questo tu, prete, sei l'uomo giusto"

"Come comandate, comandante", risponde Padre Engelhaft.

Durante la cena Padre Engelhaft chiede informazioni a Kraven riguardo la missione che sta organizzando.

"Si tratta di una missione non di guerra, bensì di ricerca, esplorazione e recupero"

"Persone o cose?"

"Tutto quanto, c'è tanto da recuperare in quelle terre di Feith", spiega Quorton.

## Visita al Campo di Lavoro

E' la mattina del 30 giugno. Mentre Quorton e Kailah provano a recarsi al Palazzo della Guardia, gli altri si recano al **Campo di Lavoro**.

"Noi dobbiamo spendere il meno possibile per avere il più possibile", ricorda loro il Capitano prima di salutarli: "2-3 monete d'argento a testa è buono. Fate attenzione e aspettate a tirare fuori la mazzetta, perché altrimenti rischiate di finirvi voi ai ceppi!"

Boar conosce la strada per raggiungere il campo di lavoro e guida gli altri.

"Voi parlate, io mi atteggo a quello che ha i cordoni della borsa. Non sono molto bravo con le contrattazioni, ma mi dimostrerò restio a pagare", spiega Boar, "come se voi mi doveste convincere".

Anche Brian è col gruppo, parla pochissimo e sembra di cattivo umore.

La passeggiata è piuttosto lunga perché il campo sta ai margini esterni del muro di cinta della città.

Si vedono tende, palizzate, edifici di legno recenti.

Una pattuglia di tre soldati intima l'alt.

"Commilitoni?"

"Sì, siamo soldati di Uryen", dice Sven.

"Che ci fate qui?"

"Siamo venuti a fare una visita se possibile a chiedere un favore tra commilitoni... per vedere come stanno alcuni nostri vecchi compagni..."

"Lavorano nell'esercito di Feidelm?"



"No, lavorano nel campo di lavoro", dice Engelhaft.  
 Il soldato ride, "e mica è una locanda, che gli fate visita! Sapete se sono ancora vivi?"  
 "Non sappiamo, lo speriamo".  
 Il soldato si rivolge a Bohemond. "Da dove vieni?"  
 "Da molto lontano"  
 "Hai una faccia conosciuta, il fratello di una persona che conoscevo ti somigliava... vabe', comunque... sapete i loro nomi immagino. Li farete a **Gordon Kohl**, executor del Campo di Lavoro".  
 Indica un tavolaccio e dice: "mettetevi lì a sedere, vedo che posso fare".  
 I nostri aspettano un'ora, poi si siede un tizio, tira fuori una borraccia con dell'acqua.  
 "Mbe'? che state a fa'?"  
 "Aspettiamo Gordon Kohl"  
 "Eccolo vedo, sta per arrivare".  
 Si alza, si mette sull'attenti. Arriva Gordon Kohl, accompagnato dal primo soldato.  
 "Uryen... allora Uryen, ditemi sta storia degli amici vostri incarcerati", e si siede, iniziando a bere.  
 "SONo soldati di Uryen come noi, e vorremmo capire..." Sven.  
 "Cosa li tiene qui. Ditemi i loro nomi".  
 "Anita..."  
 "Anita, certo, chi non la conoscel!" e ride.  
 "Anton e Dag"  
 "Ah, sisi, stanno tutti bene, stanno là, non sono nè scappati nè morti cercando di scappare", dice Gordon Kohl.  
 "Eh, che a Est siamo un po' alle strette", dice Sven.  
 "Avete un sacco di problemi, vi serve gente..."  
 "C'è sempre qualche posto che si libera", spiega Bohemond.  
 Gordon manda via tutti i presenti.  
 "Voi volete i vostri amici, io in fondo ve li voglio dare. Vi faccio fare una visita nel campo, così li salutate e io mi vedo questa commovente scena.... insomma vedete che stanno bene. A quel punto ne parliamo, perchè io sono autorizzato da Feidelm a gestire la liberazione dei prigionieri, ovviamente è necessario che, come noi contribuiamo alla rimessa in forze dell'esercito di Uryen, che voi collaboriate al sostentamento del presidio di Feidelm. Dopo pranzo ci metteremo d'accordo sui dettagli".  
 Poco prima di entrare nel campo di lavoro, visto che l'appuntamento con Quorton è per ora di pranzo, Brian si offre di tornare in locanda e avvisare.  
 "Sta lontano dall'osteria" scherza Bohemond, ma Brian non risponde e Engelhaft lo guarda un po' male.

## Il giro guidato del Campo

Dopo 20 minuti torna Gordon Kohl. "Siamo pronti per la visita guidata?"  
 "Prontissimi".  
 "Venite, venite".  
 Gordon ci tiene a far vedere come funziona bene tutto, quasi volesse giustificarsi, mostrare che l'organizzazione non è così terribile. Mostra il materiale grezzo di lavoro, legname, pietre, per creare pietre da costruzione e assi di legno e spiega il funzionamento della struttura.  
 Racconta pure del tentativo di evasione di un paio di mesi fa, nel quale Akab è riuscito a organizzare la fuga di alcuni detenuti: ha organizzato la fuga da fuori, ha liberato degli amici suoi. Altri sono periti nel tentativo.  
 Molti prigionieri osservano il gruppo che passa, sono incuriositi e sembrano abbastanza in salute. Ci sono sia uomini che donne.  
 Padre Engelhaft, discretamente, distribuisce benedizioni. Certo, nessuno se ne accorge, nessuno capisce.  
 "Anita, Anita, vieni qua".  
 Arriva una tizia piuttosto grossa, castana chiara.  
 "Anita, ma come, non li riconosci?" ridacchia Gordon, "questi sono i tuoi amici che sono venuti a prenderti!"  
 "Non li ho mai visti", dice lei e saluta.  
 "Soldati di Uryen", dice Engelhaft.  
 Lei si tranquillizza.  
 "Te la faresti un'altra ferma?" chiede Bohemond.  
 "Tutto quello che chiede il Capitano".  
 Gordon la congeda subito.  
 Più avanti Gordon vede un tizio seduto su una sedia, sembra non avere un piede.  
 "Anton Bauman", dice Gordon, "Anton..."  
 "Signore..."  
 "Purtroppo un'asciata... un colpo di ascia e non c'è più un piede" spiega Gordon. "Ha avuto i suoi problemini, ha fatto arrabbiare un po' di persone perchè aveva un debole per gli Elfi... e così, ha creato un po' di problemi, e per questo sta qua. D'altra parte... non c'ha un piede, quindi può lavorare poco, fa un lavoro...di concetto"  
 Bohemond rivolge la parola a Anton. "Saresti interessato a rientrare in servizio nell'esercito di Uryen, piede o non piede"  
 "Non sono la persona giusta per guardare dalla finestra i compagni che vanno a combattere"

"Non ci serve gente che guarda dalla finestra, tranquillo"

"Al di là che qualsiasi posto è meglio di questo, la rivedrei con piacere la Rocca di Tramontana"

E si prosegue, sospirando.

Poi va a pigliare Dag, allontanandosi.

Intanto si avvicina uno, un po' macilento e zoppicante. "Oh, c'hai due spicci?"

"Caschi male, ciccio", risponde Engelhaft.

"Come ti chiami, sei Dag per caso?" chiede Sven.

"No, Matt. Che ci fate qua? Siete soldati?"

"Come mai cammini male" chiede Bohemond.

"Sono cascato dalle scale"

"Allora allontanati, sennò capace che ci ricaschi, dalle scale" Bohemond.

Sven gli chiede la sua storia.

"Ma... lui mi ha detto di stare zitto", e indica Bohemond.

"Parla preoccupato, allora", dice Bohemond.

Matt dice che ha sempre desiderato fare il soldato, aveva una bottegaucchia, durante la guerra ha fatto le scelte sbagliate ed è finito agli arresti. Racconta di avere nascosto delle persone importanti anche a Uryen, e niente, nessuno gli crede. Viene liquidato con disdoro. Bohemond gli dà un po' di cibo e il tizio se ne va.

Torna Gordon Kohl fregandosi le mani, scuote la testa.

"Purtroppo Dag non può venire, non può venire a Uryen... non mi sta bene, lo tengo qua. Però in compenso... visto che ho capito che siete di bocca buona e di manica larga, ho un sostituto"

"Un certo Matt?"

"No, ma quello lascialo perdere!" ride Gordon, "quello domani muore. No, ci sta uno che faceva lo scaricatore al porto, che è di buona famiglia, gente che mena. Buona per menare. Che... l'hanno un po' messo in mezzo, è finito dentro a una cosa grossa, questo secondo me vi può andar bene"

"Ma è di Lagos?" chiede Sven.

"E che problema c'è, gli metti l'armatura e è uguale a te, tu sei di Uryen?"

"Sì" dice Sven, suscitando una certa perplessità.

"Se lo volete... si chiama Ago. Venite e vi ci porto".

C'è questo, piuttosto piazzato, che sta trasportando una carriola di pietre.

Arriva e saluta.

"Ti andrebbe di arruolarti nell'esercito di Uryen?"

"Non so' un soldato. Perché io?"

"Perché sei meno str.. di tanti altri, potresti fare il soldato..." spiega Sven.

Gordon annuisce.

"Io se il dovere mi chiama... Ago risponde, io rispondo".

"Va bene, hai risposto" dice Bohemond.

"Rispondo sì" insiste Ago.

## Trattative economiche

Al termine del giro del campo, Gordon e i soldati di Uryen vanno a parlare in un posticino tranquillo.

"Eccoci qua. Da un punto di vista... giuridico, non ho problemi particolari per Anita e per Ago, per Anton c'è il problema, ma visto che voi siete amici fraterni da tanti anni si può vedere cosa fare"

"Alla fine quelli di Anton sono più che altro reati di opinione", dice Sven.

"Noi abbiamo bisogno di fare cassa in questo momento. Ma non è che state comprando la loro libertà. Funziona così, voi prendete l'impegno scritto, e serve un ufficiale, ce l'avete un ufficiale per firmare? Firma un foglio di via in cui l'esercito di Uryen si impegna a far lavorare questi buoni a nulla come deportati per l'esercito di Uryen. Perfetto. Però... dev'essere chiara una cosa, a Lagos questi non ce li voglio più vedere. Perché se poi si viene a sapere, qui mi si creano casini nel campo. Mi portate il vostro ufficiale, 2 monete d'oro, e bene così"

"Non ci sono 2 monete d'oro in tutta Lagos" commenta Sven.

"Una moneta d'oro e mezza, non si scende"

"Siamo veramente desolati"

Boar scuote la testa, non si può.

"Mi voglio rovinare, quanto avete?"

Trattativa sul singolo argento, Gordon insiste sui 12 pezzi d'argento prendere o lasciare.

"Dovremo parlarne con il nostro ufficiale, torneremo domani".

## La visita al Palazzo della Guardia

Lungo la strada per il Palazzo della Guardia, Kailah racconta a **Quorton Kraven** della sua famiglia.

Entrare nel palazzo è piuttosto complicato perché è in corso il passaggio di consegne tra i soldati del presidio di **Feidelm** e quelli del Burgravio neo eletto. La situazione è un po' tesa, Quorton riesce comunque a parlare brevemente con alcune persone che conosce e riesce a fissare un appuntamento per l'indomani con tal **Vagnar Krud**, un cavaliere di **Surok** che gestisce i prigionieri per conto del Burgravio.

## In locanda

Al ritorno in locanda, Quorton Kraven e Kailah trovano Brian che riferisce che i suoi compagni resteranno a pranzo al campo di lavoro. Viene smentito dai fatti, loro tornano di lì a breve.

Bohemond riferisce.

"Se so' molto in gamba o se so' molto stupidi va bene uguale", risponde Kraven.

Tutto ok, anche se più di 10 argenti non è disposto a versarli.

"Vuole vede' l'ufficiale? L'ufficiale costa 2 monete. Se lo fa lui lo str... perchè non lo posso fa' io?"

## Alle vecchie prigioni

"Per non buttare il pomeriggio, voi andrete... alle antiche prigioni, io mi riposo. Mi faccio un giro al porto, devo beccare un paio di amici, e mi porto Boar e Brian", ordina il capitano. "State in campana. Chiedete di parlare con Uri Binzor, gli dite che vi manda Inferno. Siete amici di Inferno. Lui capirà e vi tratterà meno di mer.. come tratta di solito i giovani. E' uno della vecchissima scuola, sono tutti troppo giovani per lui... io ci rientro di poco.... ma siamo in buoni rapporti".

Kailah si orienta insolitamente bene, nel dedalo di stradine di Lagos.

"Tu sei di qui?" domanda Engelhaft.

"No, mai stata!" risponde lei.

Poco prima di raggiungere le vecchie prigioni, Sven suggerisce di comprare del vino da offrire al vecchio. Si fermano a un chiosco non distante.

"Vuoi il vino degli elfi o il vino di Lagos?"

Sven chiede il prezzo, quello degli elfi costa il doppio dell'altro. "Posso avere un assaggio?" domanda Sven. Quello degli Elfi è superiore, a gusto suo.

"Ma per chi è questo vino?"

"Uri Binzor, lo conosci?"

"Ah, allora vi do io quel che preferisce Uri", dice il mercante, e si riprende le bottiglie, tornando poco dopo con una latta.

"Questo è il preferito di Uri".

"Quanto sfoga?"

"4 bronzi".

Si offende a una battuta di Sven che chiede se veramente è quello preferito di Uri, che non sia uno scherzaccio.

Ed ecco le vecchie prigioni. E' un edificio fatiscente ma solido, dall'aria molto antica. C'è un tale seduto davanti alla porta, su una sedia. Non sembra una guardia.

"Siamo soldati di Uryen e vorremmo parlare con Uri Binzor"

"Uri, Uryen..." e ride. "Ma chi vi manda?"

"L'esercito di Uryen"

Bussa, entra, esce un altro tizio. Un soldato.

"Voi siete quelli che volete parlare con Uri. Chi vi manda?"

"Inferno, uno che conosce Uri."

La guardia entra, chiude, poi esce poco dopo e accompagna i visitatori all'interno, nella stanza di Uri.

Uri Binzor ha un bel barbone bianco, capelli bianchi, elmo sul tavolo. Armatura di maglia.

Fa cenno di sedersi. Ci sono due sedie, si siedono Sven e Bohemond.

"Te siedì te, e lei la lasci in piedi? Fa' sedere la signora. Si fa sedere il vecchio e la signorina"

Sven e Bohemond, un po' a disagio, si alzano e fanno sedere gli altri.

"Quanti anni hai?" chiede poi Uri a Engelhaft.

"Vado per i 40"

"Por... ca//o me li porto meglio io" e ride.

Fa accendere le torce.

Sven tira fuori la latta. "Per un vecchio soldato..."

Uri annusa. "Questo è il grog di Greg! Chi ve l'ha detto? Greg? Beviamo!"

Prende bicchieracci, li pulisce malamente addosso sull'armatura di maglia, e versa.

"Provatelo, e dite se non è la bevanda più disgustosa che avete mai provato".

Poi si fa raccontare come sta Quorton Kraven, incuriosito del fatto che stia ancora per mare.

"Ma voi non siete qua per rivangare i vecchi tempi, che tra l'altro non conoscete. Voi volete qualcosa..."

"Una mano per l'esercito di Uryen" dice Sven.

"E pure due glie ne darei. Venite a cercà qualcuno?"

"Cerchiamo 2 persone", dice il Prete. E spiega di chi si tratti. "Vodan il Cannibale, l'altro è un ladro di polli... Jarod Goon..."

"Un ladro di polli... un ladro, di tante cose. Gli puoi taglia' le mani... e ruberebbe coi piedi"

Stanno al piano di sotto.

"E questo è un male?" domanda Kailah. Lui le dice che non deve fare domande stupide, altrimenti sembrerebbe una ragazzetta un po' svampita. Lei si offende un po', ma lui la prende in giro bonariamente.

Parlando seriamente dei prigionieri, Uri spiega che per gli ordini sui prigionieri bisogna parlare con Gamal Shuss il Kahn, la guardia più importante di questa prigione. "E' una persona di tutto rispetto, ma vi dico per facilitarvi il dialogo, che potete chiedere la deportazione a Uryen, visto che uno dei due è nato a Uryen, il condannato. Il cannibale non è ancora

stato condannato, è probabile che potrete trovare un terreno d'intesa".

Si alza e fa cenno di seguirlo ad una scala che scende verso il basso, scende moltissimo ed è bella larga. I gradini in pietra sono consumati per l'uso di innumerevoli anni.

Guardie, catenacci, Uri saluta e resta qui. Una guardia accompagna il gruppo oltre le sbarre.

## Nei sotterranei delle vecchie prigioni

I sotterranei sono una labirintica struttura sotterranea che si spande ben oltre il palazzo delle vecchie prigioni, sotto le strade e le piazze di Lagos. Alcuni pozzi, muniti di grata, forniscono aria e luce all'interno.

La maggior parte dei prigionieri sta a piede libero, separati uomini e donne. Solo alcuni prigionieri sono in celle vere e proprie, molti sono liberi nel sotterraneo.

"Oh, **cannibale**, sei sveglio? Hai visite" dice la guardia davanti a una cella.

Bussa, chiude dentro il gruppo. "Qualsiasi cosa urlate, e entro io con la spada".

## Il racconto di Vodan

"Era la fine del 514, dicembre, io facevo... la guardia al muro insieme ad altri. A Nuova Lagos, e c'è stato questo attacco, sono suonati dei corni... ma non sapevamo che sarebbe degenerata la cosa. Il Sergente l'ha presa sotto gamba, siamo stati travolti. Alcuni sono morti subito, raggiunti da frecce e giavellotti, gli altri sono arretrati.

Il muro l'hanno preso subito, io sono stato colpito e sono caduto. Mi trascinarono lungo le strade, un altro soldato stava con me. Poi ho ricordi confusi, devo aver perso molto sangue. Ricordo che stavamo al porto, grande confusione. Sono salito su una barca, io chiedevo della mia famiglia ma non mi rispondevano.

La barca è partita e ho ripreso conoscenza. La colonia era stata attaccata e erano morti praticamente tutti. Poi c'è stata la tempesta. Problemi a mantenere la rotta e a quanto ho capito ci siamo schiantati contro uno scoglio molto vicino a un'isola.

La nave si è adagiata sulla riva, io ancora non mi potevo muovere. Eravamo molti feriti, oltre che l'equipaggio. Molti sono scesi per cercare provviste, aiuti e cos' via. Poi... è successo che non sono tornati quelli che erano scesi. Siamo rimasti solo noi feriti. Chi più poteva muoversi è sceso per cercare gli altri, avevamo fame, il carico era perduto. Nessuno è tornato. Poi abbiamo incominciato a vederli, di notte, intorno alla nave.

Erano come dei mostri, delle... persone fuori di senno che brancolavano nel buio con gli occhi gialli, in attesa. Non potevano forse toccare l'acqua, non si sono avvicinati alla nave".

"E poi?"

"Poi, con il giorno è cambiato qualcosa nel mare, si è abbassato, con la marea, abbiamo capito che la notte sarebbe stata molto pericolosa. Abbiamo cercato di recuperare un po' di armi, quando sono arrivati abbiamo combattuto alla bell'e meglio. Alcuni di noi sono rimasti feriti, altri li abbiamo abbattuti, poi si sono allontanati. I feriti di quella notte sono morti nel corso della giornata successiva. Li abbiamo sepolti in fosse lì lungo la spiaggia. Non ci aspettavamo che da quelle fosse si sarebbero rialzati. Quel terzo assalto è stato il peggiore di tutti, io sono stato tra i pochi a rimanere in piedi quando finalmente se ne sono andati. Lì li ho visti veramente per quello che erano, erano... morti, cadaveri che camminavano e che mangiavano le persone.

Dopo quella notte siamo rimasti in 4, abbiamo dovuto fare turni per cercare cibo e acqua, 2 turni da 2, io ero ancora debole a camminare. Gli altri due sono stati feriti e se ne sono andati a morire verso il centro dell'isola. Noi due ci siamo barricati con le poche provviste che ci hanno portato. Avremmo retto più o meno una settimana. Io sono poco a poco guarito, il mio compagno si è ammalato, ma era una malattia normale, febbre... quelli non venivano più, io andavo a caccia di cibo. L'ho curato fino a quando non è morto, poi sono rimasto là per molto tempo, 3 settimane, un mese... e questa è la mia storia".

"Perché sei rinchiuso?"

"Ho avuto problemi con altri prigionieri, ne ho colpiti due di loro"

"Che ti avevano fatto?"

"Creavano molti problemi, hanno attentato alla vita di un altro prigioniero. Qui dentro devi sapere come difenderti. Ho... restituito pan per focaccia, diciamo così".

Bohemond gli fa la proposta di entrare nell'esercito.

Kailah mette le mani avanti e spiega che se accetta la proposta rischierà di trovarsi davanti nuovamente quella creatura.

"Io qua dentro sono un uomo morto, mi sono già fatto molti nemici, quindi qualsiasi posto per me è meglio di questo"

## Nella cella di Jarod Goon

Seconda cella, si va da **Jarod Goon**.

"Questo lo teniamo sotto chiave perchè si è reso protagonista... dovete sapere questo, da questa prigione non è mai fuggito nessuno, a memoria d'uomo. Da che c'è **Uri Binzor** non è fuggito mai nessuno. Questo c'è andato vicino, è quasi riuscito a segare una delle grate dei pozzi, ci si è arrampicato e stava segando una di quelle grate. Non c'è riuscito ma ci ha provato e da quel giorno il Kahn ha adottato misure apposite più restrittive"

Apri tre porte chiuse a chiave.

Tizio rannicchiato, gracilino, anzianotto.

"Jarod, hai visite"

Lo fa mettere schiena contro al muro, e stessa situazione. Controlla che nessuno gli porti roba o niente.

Saluti.

"Soldati di Uryen che ti parlano".

"Io direi Treize, se fossi in voi", dice lui.

"E io direi Uryen se fossi in te" dice Engelhaft.

"Spiegami perché?"

"Hai la speranza di uscire da questa situazione, se dirai Uryen, Uryen, Uryen..."

"Mi chiedi tanto, mio padre era di Treize, mio nonno era di Treize..."

Bohemond spiega che ha la speranza di uscire come soldato di Uryen, se si comporterà bene.

"Non ho alternative, va bene".

Kailah insiste che qui la parola conta qualcosa, e che lui dovrà dare la sua parola.

Lui ci pensa su.

"GUardia! Guardia! Guardia!" chiama. "Ascolta questo. Io Jarod Goon, mi impegno, se questi tre soldati riescono a ottenere il mio trasferimento a Uryen, a scontare il resto della mia pena nel fermo nell'esercito di Uryen senza squagliarmela."

La guarda fa una battutaccia, ma intanto Jarod Goon ha dato la parola, sembra molto serio.

Saluti, poi il gruppo chiede udienza al Kahn **Gamal Schuss**.

## Incontro con il Kahn Gamal Schuss

Dopo un po' di passaggi burocratici, il gruppo viene ricevuto dal Kahn. E' un uomo massiccio, dall'aria soddisfatta e sicura di sé. Si chiude in una cella con tutti, parla con grande convinzione. Indossa un vecchio simbolo di Lagos.

"Stupitemi"

Bohemond spiega la situazione.

"Se l'esercito di Lagos ha modo di profittare da questi errori dell'esercito di Uryen, noi siamo sicuramente contenti, non c'è dubbio. Per quanto riguarda Jarod la cosa si può fare. Dovrò discutere i termini della liberazione col vostro ufficiale. Quell'altro... voglio vederci chiaro, voglio capire che fine gli farete fare. Ha nemici sia dentro che fuori, posso darvi qualche consiglio... beh, ci sono persone anche vendicative a Lagos. Per quanto mi riguarda posso firmare pure per la deportazione di quest'altro. C'è un giudizio pendente che dovrà aspettare ancora. La pratica potrebbe restare appesa, o anche non appesa. In fondo... cannibale. Sconterà la sua condanna servendo nell'esercito di Uryen. Bene. Allora aspetto il vostro ufficiale di riferimento".

"Grazie"

"Parliamo di voi" dice poi. "Voi... tornate a Uryen, avete compiuto la vostra bella missione, sarete ricompensati... non con dei soldi, ma avrete compiuto una missione e il vostro superiore sarà soddisfatto", dice. "Voglio che vi ricordiate di questo favore che vi faccio, ascoltandovi. Non è una cosa che faccio con tutti, mi piace l'idea di avere delle persone a Uryen che mi devono un favore. Ci potrò contare, quando mi servirà, o non ci potrò contare?"

"Non ci dimenticheremo che ci state facendo un favore" dice Bohemond.

"Anche se siamo persone semplici mentre voi siete un ufficiale", aggiunge Engelhaft.

"Non temere, mi fa piacere sapere di avere tre nuovi amici a Uryen", poi guarda Kailah e si corregge, "quattro nuovi amici".

## Rapporto a Quorton Kraven

A sera in locanda il gruppo fa rapporto al Capitano, riferendo degli incontri della giornata.

"Il fatto che sia sopravvissuto è un punto a suo favore..." dice Engelhaft, riguardo Vodan. Quorton ride. "Ah beh!"

"E Goon?"

"Ha giurato", dice Kailah.

Quorton sembra soddisfatto, la parola da queste parti conta qualcosa.

"Stasera verrete pagati per il mese appena passato, abbiamo anche buone notizie, sto reclutando gente... MI serve solo il medico, domattina devi andare a colpire, prete".

Il gruppo l'indomani si dividerà perché ci sono varie cose da fare.

## 1 giugno, incontro con luni

Quorton va alle prigioni vecchie e al campo di lavoro.

Engelhaft all'erboristeria.

Kailah, Sven e Bohemond vanno a ritirare i prigionieri e la schiava.

Padre Engelhaft trova la bottega, aspetta che la bottegaia finisca con una cliente.

Lei si rivolge a Padre Engelhaft. Starebbe chiudendo, per andare all'ospedale, ma appena lui si presenta come sacerdote lei si ferma, molto rispettosa. Dice che luni è sua madre ed è malata. La ragazza si chiama **Meera Wake**. E' rispettosa e gentile.

Dice che la sorella è in città ma vive da un'altra parte, ha preso una strada diversa.

"Ora devo andare all'ospedale, dovete perdonarmi... nel pomeriggio forse mia madre scenderà in bottega..."

"Avrei bisogno di parlarci con urgenza..."

La fanciulla esita, poi annuisce. "D'accordo, perdonatemi, non avevo capito l'importanza della vostra missione, vi ci

accompagnano subito".

Così dicendo lei accompagna il sacerdote a casa della madre, che è una signora non molto anziana, ma molto debole, incapace di alzarsi dal letto. Luni si dimostra rispettosissima.

Padre Engelhaft fa un quadro abbastanza terribile della situazione al di là del Traunne, per introdurre il suo discorso.

Cita **Quorton Kraven**, lei si ricorda qualcosa ed annuisce.

Lui spiega che il Capitano avrà una missione importante a nord, in terra di Feith.

"Ha un bisogno estremo di una persona che sappia dell'arte di Harkel, e delle cure. Mi ha detto che l'unica persona a cui poteva rivolgersi, per fede provata, siete voi."

"Io... come vedete, non sono certo in grado di potermi muovere da qui... Mi ricordo di questo soldato che voi dite, credo che lui anche si ricordi di me e mi sopravvaluta perché una volta ebbi cura di una sua ferita, ma non fui io a curarlo, ma la benevolenza degli Dei".

"Neanche lui sperava che voi poteste accettare direttamente questo incarico. Tuttavia si ricordava delle vostre figlie"

Lei fa una faccia molto addolorata. "Oh, no, vi prego padre, non chiedeteci questo, non mia figlia, è lei che si prende cura di me, della bottega, dell'ospedale..."

"So che ne avete due"

"**Astor** è da molti mesi che non viene più a farmi visita, ha perso la strada..."

"Ma voi le avete insegnato l'arte, prima che perdesse la strada?"

"Sì, ma non era la sua strada, non era la sua vocazione. Ha fatto delle scelte che non approvavo, ci siamo allontanate"

"Pensate che Astor non potrebbe accettare questa mia richiesta?"

"Non so, non credo, non lo so"

"Vorrei provare a parlare con lei"

L'altra figlia dice che lavora in una locanda, è fidanzata con l'oste e vive lì.

"Non c'è dubbio che gli Dei vogliono che parta verso questa missione" dice Engelhaft.

"Se gli dei vorranno, io non mi opporrò, ma ha già rifiutato in più occasioni il cammino che gli dei le avevano offerto"

Se Astor accetterà, la vecchia signora vuole che il Capitano venga a trovarla a chiedere la sua benedizione.

Poi Mera accompagna Engelhaft alla locanda dove lavora Astor.

L'oste si chiama Marino, della taverna "il pozzo e il cassone".

"Non ci andate da solo, è un posto pericoloso!"

La locanda ora è chiusa, il sacerdote si ripromette di tornarci più tardi. Ringrazia Meera e torna alla locanda.

## L'incontro con Josh Trevor e con la schiava elsenorita

Il resto del gruppo va da Josh Trevor, molto presto al mattino. Le sue guardie conducono la ragazza, trascinandola bruscamente. E' sporca e malridotta, indossa un grosso saio ed è scalza, legata mani e piedi. E' bella però, ha occhi grandi e molti vivaci.

"Ecco qua". Gli altri tre non sono legati.

"Se tornate da queste parti fatevi vivi", e ridacchia.

Il gruppo scorta la ragazza e i tre soldati al capannone, ma lei è recalcitrante.

"Non rendiamola più penosa di quello che", dice Bohemond.

"Dove andare?"

"Posto coperto"

"Io freddo"

"Posto coperto meno freddo"

"Andiamo".

Al capannone la parola d'ordine per entrare è "inferno".

"Questa è la famosa di Elsenor, benvenuta. Ti abbiamo preparato un posticino apposta per te" dice una delle guardie, e la prende. Bohemond controlla che sia trattata dignitosamente.

"Io freddo" insiste lei.

Le viene data una stuoia.

Bohemond vuole andare al mercato a cercare una coperta per la ragazza. Trova un buon mantello, il venditore l'assicura che "quello che ce l'aveva non è morto di freddo". Era un mantello dell'esercito di Lagos.

Kailah torna in locanda da Quorton.

## Prima spedizione alla locanda di Marino

Engelhaft trova Sven e Bohemond e chiede loro di accompagnarlo al porto. "Mi hanno detto che è un postaccio..."

Spiega le problematiche dell'incarico.

"E' impossibile, lo so..." sospira Engelhaft.

"Lo sai che il rischio che finisca a coltellate è altissimo?" domanda Bohemond ridacchiando. "Una di quelle storiacce..."

"E' sicuramente più facile strappare una figlia sicuramente buona alla vecchia madre, che non strappare la figlia probabilmente cattiva all'oste marino!" dice Sven.

"Eh, è vero... ma povera madre. Mentre invece questa figlia sta in cattive compagnie, pensa che questo Marino ha dieci anni più di lei..."

"Ah ca//o dieci anni più di lei..." lo prende in giro Sven con aria divertita.



Vanno al porto.

La locanda è chiusa, ci sono molti tizi con aria curiosa e un po' truce. Alla locanda è tutto sbarrato. Bussano.

Non risponde nessuno. In compenso da fuori cominciano ad avvicinarsi un gruppetto di persone.

Uno di loro, avanti a tutti: "Beh? E' chiuso, che non si vede?"

"Sì, ma non volevo bere, volevo parlare col proprietario" Engelhaft.

"E dorme! All'alba venite a disturbare?"

"A che ora devo tornare?"

"Tra tre o quattro ore, o meglio se non torni proprio".

"Non vedo l'ora che passino queste 3-4 ore per godermi lo spettacolo" dice Sven.

## Quorton e Kailah al palazzo della guardia

Arriva Quorton in locanda, con lui ci sono Brian e Boar. Parlano con Jarod Goon, ormai libero, ridono e scherzano.

Si siedono al tavolo.

"Ho scoperto che abbiamo un sacco di amicizie in comune, io e Jarod", dice Quorton.

Dopo mangiato Quorton e Kailah si recano al palazzo della guardia, poi Quorton parla con **Vanjar Krud**, cavaliere di surok.

Quorton spiega che vuole proporre un lavoro al prigioniero **Michail Savan**. Si parla di scambio di favori, Sir Vanjar si mostra interessato che la sua gentilezza arrivi alle orecchie di **Gadman Sherer**.

Dopo la lunga trattativa, il gruppo viene scortato alla stanza del prigioniero.

Sir Michail si alza dal letto, ha un aspetto distinto e curato.

"A cosa devo l'onore della vostra visita?" Quorton risponde e spiega la situazione, ma il cavaliere sembra poco interessato alla proposta.

"Parliamoci chiaro, tu non ha i un futuro nell'Heirilig, tu hai avuto la fortuna di non morire, sei finito dentro prima dell'inizio della guerra", insiste Quorton, poi passa la parola a Kailah.

Kailah gli fa un bel discorsetto, pur essendo inizialmente a disagio. Lei si appella al senso dell'onore del giovane, invitandolo a combattere contro i pericoli che incombono sul Corno del Tramonto.

"Tutti quelli che sanno fare qualcosa, che hanno qualche talento, dovrebbero impegnarsi contro le minacce che incombono da nord"

"E tu che cosa sapresti fare?"

"Sono una praticante di arti magiche, sebbene alle prime armi", risponde lei.

Lui le chiede con chi stia, col Duca nuovo o col Duca vecchio.

"Per ragioni familiari senza dubbio mi trovo legata al Duca nuovo. Tuttavia non stiamo parlando di un Duca o dell'altro, non parliamo di politica. Parliamo di minacce ben più universali, morti che camminano..."

"Non vedo l'ora di vederli"

"Allora unitevi a noi, e ne vedrete a bizzeffe"

"Chi è tuo padre?"

"Il Signore della Rocca di Bronne. Non sono tuttavia in buoni rapporti con lui, è per questo che ho lasciato la mia famiglia e sono qui".

"Ci devo pensare, parliamone domani", dichiara Michail.

Andando via, Kailah e Quorton commentano l'incontro.

"Secondo me accetta", dice Kailah

"Penso pure io, sennò che deve fa'", risponde il Capitano.

## In locanda da Marino

Nel pomeriggio Sven e Bohemond accompagnano Padre Engelhaft al porto, a parlare con Marino.

L'oste ha una faccia patibolare e l'orecchino, li scruta con aria truce. Ci sono già alcuni avventori che sghignazzano, mezzi ubriachi.

"Parla"

Engelhaft prova a formulare la domanda. "Il mio comandante vuole che io parli con tua moglie, la tua fidanzata... Astor, la figlia di lunis, e siccome so che lavora qua, che è anche legata a te, ho pensato di chiedere a te"

"E' giusto. E che gli vuoi dire, alla mia donna? La tua missione è di parlare con la mia donna? In tre vi ha mandato? Che glie dovete di?"

"Le dobbiamo..."

"Ti vedo preoccupato, sei teso? vuoi un'altra birra?"

Un sacco di gente intorno, tutti a sentire, gli amici di Marino.

"Le devo proporre un lavoro. Nell'esercito"

"Nell'esercito?? Ma l'hai vista? Non è una cosa... quella sta con me, deve stare qua alla locanda..."

"E' un lavoro che... adesso si deve anche definire, deve valutare lei..."

"Mi sembra onestamente una stro//ata incredibile"

"La tua donna sa fare cose che..." interviene Bohemond.

Tutti sbottano a ridere.



"Ammazza, vedo che s'è data da fa' co tutti" dice. Smettono di ridere. "Sa rattoppare la gente, lo sai? E' una qualità rara e ben pagata"

"Se lo voleva fare stava ancora all'ospedale"

Nel frattempo arriva la voce di una ragazza, che scende dalle scale.

"Ma ci stanno problemi?"

E' una ragazza carina, somiglia alla sorella, ha i capelli più chiari ma per metà è rasata, ha una strana pettinatura. Potrebbe essere un look "provocatorio" o mutuato da popolazioni un po' blasfeme o pagane. Dà un po' fastidio, ma è carina.

"Ci stanno sti tre soggetti che volevano parlare con te, offrirti un lavoro nell'esercito"

Lei è molto stupita, ride e dice che ce l'ha un lavoro, in locanda.

Si siede e ascolta, comunque.

"Fatemi ridere"

Engelhaft spiega che la madre e la sorella non possono prendere questo incarico.

"E' un segno, dobbiamo andare da Astor, mi sono detto. Il nostro esercito sogna una grande Rinascita"

"Continuate a sognare..."

"La sta già mettendo in pratica. Abbiamo pensato che poteva stimolare la vostra curiosità, questa impresa, di accompagnare questa rinascita utilizzando le arti che vostra madre vi ha insegnato, nell'esercito"

"Ah ho capito, siete a corto di medici. Io quel che sapevo in buona parte l'ho dimenticato. Hai chiesto alla sorella sbagliata".

"No, tu sei forte, hai fatto scelte... coraggiose"

"C'è una faccenda più pratica" interviene Bohemond. "A noi ci servi, o te o tua sorella. Se ci dici no, ci dobbiamo prendere tua sorella, e tua madre resta da sola. Noi lo facciamo. Tua sorella è abbastanza papabile di suo. Lo scrupolo che ci stiamo facendo è di evitare di lasciare tua madre nei guai, ed è per questo che ci siamo presi la briga di venire a dirtelo. Quindi al di là di tante prediche sul bene e sul male, pensa un po' a questo".

"Pensa se adesso invece mi metto a urlare che mi hai toccato il cu/o, non ci esci nemmeno da quella porta. Non mi piace essere minacciata. Mia sorella la devi lasciare stare, a prescindere da quello che ti dirò io"

"Tua sorella non verrà arruolata a forza, verrà spontaneamente" insiste Bohemond.

La ragazza ci pensa su.

Intanto Engelhaft invoca segretamente gli Dei che con la loro "concordia" illuminino la ragazza.

Lei dopo poco ritrae le mani, si scuote. "Non mi sento tanto bene, tornate un altro giorno"

"Non ce l'abbiamo un altro giorno... il nostro capitano partirà con noi"

"Oggi non va bene, dovete tornare"

"Domattina", dice Bohemond. "Dicci tu dove ti troveremo"

"Sempre qui sto", e se ne va, quasi scappando su.

Marino è un po' intimidatorio. "Che le avete detto?"

"L'abbiamo commossa".

Li manda via.

"Non tornate più" e chiude la porta.

## Al capannone

Bohemond torna al mercato, ritira il mantello e poi lo porta al capannone per darlo alla schiava elsenorita.

Lei inizialmente lo prende, poi scorge lo stemma di Lagos e lo allontana. "Canì!" dice.

"Allora non hai abbastanza freddo. Te lo lascio, hai la possibilità di cambiare idea", le dice Bohemond. E se ne va.

A sera in locanda si fa un riepilogo finale.

Quorton ascolta tutto. Ci sta Jarod Goon al tavolo, promosso ad amico di Quorton.

"Dopo che faremo questa cosa ce ne dovremo andare da Lagos, il ritardo delle miniere ci rompe le uova nel paniere, forse varrà la pena fare un altro viaggio, non vorrei che la situazione diventasse troppo calda. Ma il medico è più importante ancora. Alla miniera ci sono tre persone..." ci pensa un po', poi decide. "Andiamo a prendere questa, se butta male miniere, e poi si torna di corsa".

Solleva il boccale e tira una sorsata.

"Bene bene, domani sarà una lunga giornata, ma divertente".

## Appuntamento con Astor Wake

Al mattino seguente, 2 giugno, il gruppo si presenta al porto per provare a reclutare **Astor Wake**. In teoria Padre Engelhaft si sarebbe dovuto presentare da solo, ma per prudenza Quorton Kraven decide che il gruppo si muova compatto.

"Astor mi ha detto di andare io..." ricorda il sacerdote.

"Eccoci, eccoti."

"Andiamo tutti insieme?"

"Sempre meglio. Non avremo problemi", taglia corto Quorton.

Intorno alla locanda di Marino non c'è nessuno, tutti dormono fino a tardi. Quando ecco la ragazza che esce dall'edificio con un piccolo bagaglio in spalla.

"Per lo meno hai avuto il buon gusto di metterci la faccia", dice Astor.

"E' tutta lì la tua roba?"

"Il resto me lo comprerai tu. Marino di solito dorme fino a ora di pranzo, ma magari qualcuno lo sveglia".

Quorton è soddisfatto.

"Adesso allontaniamoci da Lagos, prima però proviamo a fare una tappa alle miniere di sale"

"Marino ha molti amici anche da quelle parti", si intromette Astor. "Forse potrà creare problemi"

"Sì ma siamo la metà di mille, ci deve solo provà" risponde Quorton.

Lungo la via del ritorno Padre Engelhaft prova a scambiare due chiacchiere con la ragazza. "Conoscevi Padre Damien?" chiede Engelhaft

"Conoscevo un prete che si chiamava così. Era uno bravo, il sacerdote di Lagos. Era una brava persona" dice Astor

"Adesso non c'è più qua?" chiede Enghelhaft

"E' partito, è andato a Nord, più o meno quando a Feith era brutta, con l'esercito del Duca Blanco davanti, lui è andato via, non si ha più avuto sua notizia, molti pensano che ci sia rimasto, morto. Ma era una persona in gamba, magari s'è salvato".

Engelhaft ci resta un po' male e non dice altro.

Alla chiesa di Lagos