

Sesta avventura della **Campagna di Uryen**, ambientata dal settembre dell'anno 516 al di là del fiume **Traunne**.  
Master **DarkAngel**.

## CRONACA

Periodo: dal 10/10/2013  
al 25/02/2014

Periodo RPG: dal 28 agosto 516  
al 22 ottobre 516

Num. sessioni: 17

## Prologo

### L'operazione Cimiteri Puliti e il Grand Bulvark

Nell'estate del 516, mentre i suoi compagni sono impegnati nelle **Falesie degli Orchi**, **Kailah** viene assegnata al pattugliamento del **Grand Bulvark**, il baluardo difensivo eretto sulle rive meridionali del **Traunne** grazie agli sforzi di manodopera ed economici del Burgraviato di **Uryen**, del Priorato di **Dossler** e le Signorie di **Amedran**.

Si tratta di un incarico abbastanza tranquillo, la presenza dei Risvegliati è minima: l'incedere dell'estate ha provocato un aumento della portata del fiume, rendendo la corrente più forte. Questo, insieme al pattugliamento dei principali guadi, ha reso molto più difficile per i Risvegliati attraversare il fiume.

L'operato dei soldati di Uryen e di Dossler si è esteso anche ai principali cimiteri, fosse comuni, necropoli e ogni sorta di luogo conosciuto che abbia ospitato defunti a memoria d'uomo.

A capo dell'operazione "cimiteri puliti" è stato messo il Tenente **Ramsey**.

Kailah è sotto il comando del Sergente Maggiore **Radom Ruud**, uomo di fiducia del Capitano Barun.

Nel mentre l'epidemia in atto nei territori di **Feith** è diventata di dominio pubblico, gli infetti vengono dipinti come dei "malati ormai spacciati" che la malattia ha reso aggressivi e incontrollabili: il paragone che è stato fatto è quello della Rabbia degli animali. Anche se non si calca la mano sul discorso morte/non morte, la cosa non viene neanche apertamente smentita.

Sono stati anche diramati degli editti specifici, a firma del Burgravio di Uryen, in cui viene proprio ordinato alla popolazione di segnalare qualsiasi tipo di malattia o contagio o caso riconducibile al contagio.

Molti uomini dalle Signorie più a Sud, coscritti e volontari, sono stati impiegati nella gestione dell'emergenza, al punto che la situazione, al di quà del Grand Bulvark, sembra quasi sotto controllo.

### La situazione al di là del Traunne

Oltre il fiume la situazione è più preoccupante.

C'è una guerra in corso tra la Signoria di **Angvard**, guidata da Lord **David Raleigh** e la Signoria di Ghaan, facente parte dei feudi Sconfitti durante la Guerra delle Lande e a quanto pare risorta (è proprio il caso di dirlo!) a nuova vita.

Barun afferma senza mezzi termini che il **Signore di Ghaan** è un grandissimo bastardo e che arriva al punto di schierare i Rabbiosi sul campo di battaglia, Rabbiosi che, a quanto pare, riesce in qualche modo a manipolare. L'Esercito di Uryen invia periodicamente rifornimenti di vario tipo (uomini, cibo, armi, etc.) ad Angvard: c'è proprio una sorta di rotta protetta, con una testa di ponte dall'altro lato del fiume, una sorta di campo-base, situato dalle parti di quella specie di muro rotto intorno al quale c'era il sobborgo di Bonne, **Alma Mater**.

Sembra che Angvard abbia il "benessere" del Duca di Feith, il che significa che qualsiasi forza palesemente alleata con Angvard può costruire campi e prendere parte a manovre militari all'interno dei suoi confini.

### Il Prevosto sta meglio

Nel frattempo le condizioni di salute del Prevosto di Uryen sono migliorate visibilmente. Ha ordinato che i ruderi della Chiesa di Uryen venissero resi di nuovo praticabili ed ha ricominciato a celebrare saltuariamente funzioni al suo interno, nella cornice suggestiva e spettrale della grande chiesa in rovina. Le sue prediche sono molto energiche e aggressive, quasi "propagandistiche". Si scaglia a favore dell'esercito di Uryen, contro l'empia esistenza del Signore di Ghaan, andando anche oltre, parlando della Resurrezione del Male Ancestrale, della necessità di prepararsi per un conflitto epico che vedrà scontrarsi gli uomini di Fede contro gli uomini resi impuri dal male, vittima dell'operato dei Demoni.

### Kailah parla con Mastro Luger

Nel corso di una sua tappa a Uryen, Kailah ha modo di parlare a lungo con Mastro Luger, per chiedergli consigli su come meglio impiegare i suoi poteri magici.

Lui le suggerisce di usarli il meno possibile, specialmente se sospetta la presenza di altri maghi nei pressi, e la invita a concentrarsi sul controllo del fuoco.

"un mago debole si sconfigge con la magia", le dice, "un mago forte si sconfigge con la spada. o comunque con metodi diversi".

Dice anche che al di là del Traunne un possibile alleato potrà essere **Dust**. Lì la situazione è grave e la contaminazione riguarda sia l'ambiente, che l'aria, che la terra, che l'animo di molte persone.

### Incarico a Holov

A fine luglio Kailah, **Brian Sturm**, **Boar Vann** e **Annie Volvert** vengono assegnati al comando di **Mikhal Savant**, che

insieme al suo uomo di fiducia **Dieter Konig** li conduce al di là del **Traunne**, nel villaggio di **Holov**, per svolgere delle indagini.

La piccola comunità di Holov è riuscita a non farsi travolgere dall'epidemia della **Morte che Cammina** e adesso si è organizzata con una palizzata, stretti turni di sorveglianza e continue vedette. La situazione è comunque precaria, vista la vicinanza con le terre soggette al **Signore di Ghaan**, ma la sopravvivenza di Holov può essere preziosa anche logisticamente contro il terribile nemico.

Il gruppetto di soldati di Uryen viene ricevuto dai due capi villaggio, **Daen** e **Braun**, che concedono la loro ospitalità e la collaborazione nelle ricerche.

## L'oggetto delle ricerche

**Mikhal Savant** spiega sinteticamente ai suoi uomini che le ricerche riguardano alcuni sogni e strane visioni che sono apparsi a due persone del villaggio, e che sono stati riferiti anche da altra gente, altrove. Non si tratta di una questione di poco conto, a giudizio del Capitano Barun, al punto che si sospetta che ci possa essere una correlazione tra questi sogni con la morte di alcuni sacerdoti al di qua e al di là del Traunne. Anche il prete di Holov, **Padre Gamon**, è morto pochi mesi or sono in circostanze poco chiare.

Le due persone che hanno riferito le visioni sono un ragazzino, **Peetah**, e una giovane donna, **Mirai**. I due sono zia e nipote, imparentati con il capo del villaggio, Braun.

## L'incontro con Peetah

Il primo ad essere ascoltato è il giovane Peetah, che riferisce di avere visto due creature di taglia piuttosto minuta e col volto molto strano, che fissavano lui e sua sorella. Solo lui è riuscito a vederle, era come se fossero invisibili a tutti gli altri.

Kailah parla a lungo con il ragazzino, convincendosi del fatto che le creature apparse a Peetah siano collegate a simili visioni avute da lei stessa molti molti anni prima. Peetah appare anche dotato di un certo potenziale magico, anche se probabilmente non ne è ancora consapevole.

Il ragazzino acconsente a guidare Kailah e gli altri sul luogo dell'ultimo avvistamento, un vecchio granaio. Qui Kailah si arrampica fino alla finestra da cui si sarebbe affacciata la strana creatura, e trova una vecchia moneta di Feith, abbandonata in un nido di uccello.

## L'incontro con Mirai

Poco dopo il gruppo si reca a far visita a Mirai, giovane vedova che vive da sola in una casetta nel centro del villaggio. Mirai si dimostra subito una persona difficile con cui interagire, a causa di un atteggiamento sospettoso e scostante. Ammette di aver visto le due strane creature, di cui dichiara di conoscere anche i nomi, ovvero **Vihamel** e **Yshtav**, per averli sentiti in sogno.

Non si sbilancia a dire molto più di questo, ma dai suoi modi si intuisce che nasconde qualcosa. Anche in questo caso Kailah distingue chiaramente che la donna ha un certo potenziale magico.

Uscendo dalla casa, Mikhal dichiara di avere intenzione di interrogare anche una vecchia signora che vive accanto a Mirai, che sembra abbia riferito di strani rumori notturni dalla casa della ragazza. Bussando alla porta della vecchia, tuttavia, nessuno risponde.

"Torniamo domattina", decide Mikhal.

## La morte della vecchia e i problemi al villaggio

Sarà un caso, ma l'indomani la vecchia signora viene ritrovata morta nella sua casa, sembra proprio per cause naturali, anche se la coincidenza risulta un po' inquietante. La giornata finisce per venire sprecata, visto che c'è molta agitazione in giro e non è possibile svolgere ricerche. Allora Mikhal decide che, per la notte seguente, Annie terrà d'occhio la casa di Mirai, dall'esterno, con la protezione a distanza di Boar.

Le cose però non vanno come previsto.

Nel corso della notte Annie sente degli strani rumori dalla casa di Mirai, la voce della donna che parla "da sola" e altri indizi che lasciano sospettare che sia in atto qualcosa di preoccupante. Decide allora di entrare dalla finestra e si ha un breve alterco tra le due donne. Accorre Boar, viene a sua volta fermato da alcuni giovani miliziani del villaggio, c'è una colluttazione. All'alba Mikhal viene svegliato dal capo del villaggio, la situazione è molto compromessa, il clima al villaggio è di sospetto e tensione.

Mikhal parla a lungo con Braun, che capisce che ci dev'essere stato un equivoco e prova a calmare gli animi dei suoi compaesani. Lui conosce sua figlia e sa che è una persona piuttosto difficile, ma nello stesso tempo non può far altro che revocare l'ospitalità ai soldati di Uryen, almeno fino a quando l'equivoco non venga chiarito. Così, dopo una giornata di dubbi e trattative, Annie si offre di restare indietro per potersi giustificare e facilitare il chiarimento, mentre Mikhal e gli altri si allontaneranno per qualche giorno dal villaggio, spostandosi alla vicina fortezza di **Alma Mater**.

## Codice 47

Mikhal e i suoi uomini lasciano Annie a Holov e raggiungono la fortezza di Uryen, la testa di ponte oltre il Traunne: Alma Mater. E' una fortezza poderosa e ben protetta, ospita circa 200 uomini e controlla una posizione strategica sulla zona.

Per alcuni giorni i soldati vengono assegnati a normali compiti di sorveglianza, in attesa che sia possibile tornare a

Holov.

Ma una notte suona l'allarme e si diffonde la notizia che ci siano grossi problemi proprio al vicino villaggio di Holov. Sembra si tratti di un "codice 47", con il quale si identifica la presenza di Risvegliati.

Viene organizzata una squadra per recarsi sul posto a raccogliere notizie, capitanata da Mikhal, che al suo ritorno, l'indomani, deve dare cattive notizie.

Holov è caduta, qualcuno ha manomesso dall'interno le fortificazioni, permettendo che i Risvegliati penetrassero nel villaggio di sorpresa. I Risvegliati hanno aperto la strada agli uomini di Ghaan, che hanno preso con facilità il villaggio e lo hanno dato alle fiamme. Di Annie nessuna notizia, nessun altro superstite è stato salvato. I pochi del villaggio in grado di raccontare l'accaduto erano già stati feriti mortalmente dai Risvegliati, e sono morti poco dopo.

## Il viaggio di ritorno dalle Falesie degli Orchi

Ucciso il **Doktor Viala** e organizzata alla meglio la resistenza delle comunità di **Millsdorf** e **Gshaid**, il gruppo finalmente si mette in viaggio verso **Uryen**.

La compagnia è così composta: Sven, Vodan, Bohemond, Engelhaft, **Kelly**, **Donner Besser** e Messer **Adalbert Cossack** insieme al suo **paggetto**.

Il 28 agosto viene raggiunta la località di **Loom**, dove Donner saluta tutti e torna a casa. Sono recuperati i cavalli ed il viaggio ricomincia in pianura, verso Est.

### Vodan lascia il gruppo

L'indomani, durante il viaggio, si scatena una vera e propria tempesta di sabbia. Il vento violentissimo affatica molto i cavalli e si rende necessario ripararsi dietro una collina, in attesa di poter ripartire.

Il gruppo viene presto avvicinato da un plotone di soldati di **Lagos** che scortano un carro/prigione con due o tre prigionieri dentro. Edmund More, un burocrate piuttosto anziano che si accompagna al plotone, ha una lista di ricercati tra cui compare il nome di **Vodan Thorn**. Il Caporale Manuel ne parla con Sven.

"Devo chiederti di consegnarci uno dei tuoi uomini"

"Si tratterebbe di?"

"Vodan Thorn"

"L'esercito di Uryen è a corto di uomini e siamo stati costretti ad arruolare..."

"Lo capisco, ma quell'uomo appartiene a noi"

"E' stato con noi diverso tempo, sembra un buon soldato"

"Sono certo che ne troverete altri, ma quell'uomo verrà con noi oggi"

Il carro prigioniero contiene diverse persone, un paio già dentro che parlano tra loro.

"Ve lo consegnamo sicuramente, ma abbiamo bisogno di una ricevuta. E la seconda cosa... non so che pena lo aspetti, ma prima di arrivare alle estreme conseguenze dovrete dare il tempo al nostro capitano di avere notizia"

"Ti tranquillizzo, la macchina burocratica di Lagos è ferma da mesi. Io semplicemente li riporto a casa".

Sven a malincuore va a parlare con Vodan.

"Sei sulla lista"

"Che ho vinto?"

"Ti riportano momentaneamente spero in galera. Ci facciamo dare una ricevuta, andremo dal capitano e proveremo a smuoverlo. Ma a parte quello non possiamo fare altro"

"Hanno detto per caso chi organizza la baracca?"

"La firma del documento è di Gadman Scherer".

Vodan non oppone resistenze, lascia i suoi pochi averi ai compagni, in particolare il boccale di Skarf e la collana tribale di Skeldon alle cure di Sven.

"Lasciaci anche gli spicci prima che te li levano..." suggerisce Bohemond.

Su richiesta di Bohemond, Messer **Adalbert Cossack** prova insistentemente a convincere Edmund More, facendo valere la sua presunta influenza politica e arrivando persino ad azzardare un tentativo di corruzione, ma inutilmente.

Vodan mestamente entra nel carro prigioniero e lascia i suoi compagni.

### Alla fattoria di Mastro Pitt

A sera il gruppo arriva nei pressi del villaggio semidistrutto di **Skert**.

"Alloggeremo da Mastro Pitt", dichiara Sven guidando i compagni alla fattoria già nota. Da fuori si nota che sono stati fatti dei miglioramenti alla stalla, seppure rudimentali.

Un giovanotto si fa incontro al gruppo, si presenta come Podor.

"Mastro Pitt sta riposando", dichiara. "Per i soldati è a disposizione la stalla".

"Preferirei dormire in un letto come si deve", si intromette Messer Adalbert. "Sono disposto a pagare, ma il mio paggio e io preferiamo venire in casa"

"Non... è il caso" insiste il giovane Podor. "Mastro Pitt ha detto che gli ospiti devono stare nella stalla..."

"Parliamo con Mastro Pitt", dice Bohemond.

"Sta riposando..."

"Ma che, noi soldati prendiamo ordini da questo ragazzino?" sussurra Engelhaft. "Tutti ci danno ordini, persino i ragazzini di paese?"

Il fare del giovane è in effetti un po' strano, un po' sospetto, al punto che Bohemond e Sven iniziano ad insistere con più decisione a voler vedere Mastro Pitt. Ben presto il ragazzo cede.

"E' stata un'idea di Laura, non mia. E' successa una disgrazia. Mastro Pitt non è stato bene, ha contratto una malattia, tossiva sempre... non siamo stati noi! Mastro Pitt ha fatto un annuncio al villaggio, che quelli in grado di lavorare avrebbero potuto risistemare il fienile in cambio di cibo. Noi quando lavoravamo, lo sentivamo tossire"

"Quindi sta sotto terra Mastro Pitt..."

".... non è che è successo moltissimo tempo fa"

"E' ancora in quel letto, a marcire??" Bohemond non riesce quasi a crederci.

"E' stata un'idea di Laura. Lei pensava, siccome abbiamo sentito delle storie sui morti che poi resuscitano, non l'ha voluto seppellire, la sua camera aveva la serratura funzionante, l'abbiamo legato al letto e chiuso dentro. Nessuno è più entrato lì. Ma Laura dice che devono passare 3-4 settimane..."

"Ma Laura è una consulente preziosa", commenta Sven.

"Ho un'idea, adesso tu e Laura prendete una pala, scavate una fossa... poi tu e Laura prendete Mastro Pitt, lo mettete dentro quella fossa, e poi ve ne andate a dormire da un'altra parte"

"Noi dormiamo nella stalla?"

"No, perchè nella stalla ci dormono i cavalli nostri."

Nel mentre si scorgono alcune sagome che escono alla chetichella goffamente da una finestra della fattoria di Pitt e si danno alla fuga. Podor è l'unico che rimane.

"I tuoi amici si stanno dando. Tu purtroppo dovrai lavorare da solo, devi scavare"

Podor mestamente va a prendere una pala e si mette al lavoro.

## Nella casa di Mastro Pitt

Arriva lo spiacevole momento di aprire la porta di casa di Mastro Pitt e vedere in che stato sia.

Il tanfo all'interno è disgustoso, oltre al sentore di decomposizione che arriva dall'unica porta chiusa, ci sono segni di bivacco, persino di escrementi umani.

Podor si trova in imbarazzo a tentare di giustificare i suoi compagni, insiste a dire che le scelte sono state tutte di Laura.

"Lo vedi cosa succede a dare le responsabilità di comando a una donna", commenta Padre Engelhaft. "Adesso tu e i tuoi amici vi organizzate diversamente, tu sarai il capo, l'unico che non è scappato, e li rimetti in riga, eh. Sennò la prossima volta che ripasso saranno guai grossi per voi"

La porta di Mastro Pitt è robusta e, in assenza delle chiavi, dev'essere abbattuta. All'interno la situazione è terribile, insetti, mosche, scarafaggi e un odore di decomposizione ormai avanzata. Podor non riesce a trattenere il vomito.

Impossibile sollevare Pitt dal letto, talmente corrotto è il suo corpo. Bisogna faticosamente trascinarlo con tutto il letto fuori dalla finestra e dentro la fossa.

Finalmente il gruppo si può riposare nel granaio, e la notte passa tranquilla. Inizia anche a piovere.

## Tappa a Brinn

Cavalcare sotto la pioggia è faticoso e l'indomani il paggetto di Messer Adalbert inizia a non sentirsi bene. Impossibile proseguire oltre, bisogna fermarsi nel villaggio di **Brinn**.

Qui il gruppo trova ospitalità presso un contadino, tal Sander, che mette a disposizione stanze, cibo preparato dalla moglie e anche una tinozza d'acqua riscaldata, su richiesta di Cossack, per fare il bagno.

La tinozza non è proprio fatta apposta per lavarsi, ma con un po' di olio di gomito diventa quasi decente e il nobile se ne serve con piacere nella stanza principale della casa, davanti agli occhi un po' a disagio dei compagni. Solo Kelly, per decenza, se ne va per un'oretta fuori a strigliare Rarity.

Dopo Messer Adalbert si lava il suo paggio, e poi anche Bohemond approfitta. Adalbert se lo guarda serenamente compiaciuto vicino al fuoco con la sua vestaglia.

A cena i contadini parlano del loro figlio morto in guerra, e la loro semplice devozione commuove Padre Engelhaft, che si offre di intagliare un simbolo sacro sulla sedia preferita dal giovane. Anche Bohemond lo aiuta, e lo stesso Messer Cossack si offre. "Ho studiato molti anni dai preti", spiega.

"Domani partite col sole", dichiara Sander il contadino.

## Notte da Trent

Sander il contadino aveva ragione, il 30 agosto c'è il sole e il viaggio è tranquillo.

A metà giornata si incontra un gruppo di soldati di Uryen capitanati da **Mikhal Savant** di ritorno dal villaggio di **Mar**, dove era stato a portare le cattive notizie sul soldato **Annie Volvert**, dispersa a **Holov**, ai suoi familiari. Mikhal ha però appena scoperto che la giovane aveva perso tutti i familiari qualche mese prima, per colpa della **Bestia dei Mirtilli**.

Dopo i saluti, il gruppo prosegue fino all'abitato di **Trent**, dove trova una calorosa ospitalità.

## Alla Rocca di Tramontana

Il primo settembre 516 il gruppo raggiunge la **Rocca di Tramontana**, dove già da qualche giorno è tornata Kailah.

A Uryen ci sono meno soldati del solito, perchè molti sono stati trasferiti oltre il **Traunne**, nell'avamposto di **Alma Mater**.

A sera il gruppo viene ricevuto dal Capitano Barun, che ascolta con attenzione il rapporto sulla missione sulle **Falesie degli Orchi**. E' molto contrariato per l'assenza di Vodan, in particolare lo urta sapere che è stato **Gadman Scherer** a

firmare l'autorizzazione ai soldati di **Lagos** di recuperare uomini dell'esercito di Uryen.

"Ci penso io a farlo tornare", conclude bruscamente. Dopodichè passa a presentare la situazione attuale.

## Il resoconto del Capitano Barun

"Se voi foste un pò più curiosi, o diciamo pure meno rincoglioniti, avreste potuto riflettere un pò su alcuni eventi che si sono verificati nelle varie zone che voi stessi avete frequentato. Rivediamoli insieme."

- Nel villaggio di **Dalian**, nel priorato di **Dossler**. Se non sbaglio avete avuto il piacere di conoscere Lady **Juliet Dossler**, Kailah soprattutto se l'è scarrozzata un paio di volte in giro ultimamente... Beh, lei come vi ricorderete è arrivata verso metà aprile scorso a rimpiazzare **Malcor Forchen**, il prete che è stato ucciso da un colpo di freccia nella sacrestia della chiesa. Inutile che vi ricordi cosa è successo a ridosso della sua morte: il casino a **Soter**, i Risvegliati... Il Sergente **Deben Bonne** che fece una finaccia... ecco.
- Nel villaggio di **Mar**, poco dopo la morte di Padre **Bremen Faran** e poco prima dell'arrivo dei Risvegliati e degli efferati eventi del **Bosco dei Mirtilli**. Nel villaggio di Mar era attivo padre Bremen Faran, Sacerdote di Kayah che si occupava del mantenimento della cappella del vicino villaggio di Torn. E' stato trovato morto in un vicolo vicino alla sua abitazione, presumibilmente avvelenato. Il decesso è avvenuto nella notte tra il 24 e il 25 marzo.
- Nella città di **Dossler**, a seguito della morte di Padre **Seamus Maranost**. Padre Seamus Maranost, ucciso nella notte tra il 13 e il 14 febbraio da una serie di coltellate. Del delitto è stato immediatamente accusato un brigante della zona, un certo Pàtor, che è stato trovato in possesso di alcuni effetti personali del Sacerdote e per questo interrogato e incarcerato. Successivamente i Soldati di Dossler hanno stabilito che, molto probabilmente, Pàtor non ha a che vedere con l'omicidio ed è intervenuto sulla scena del delitto in un secondo tempo.
- Nel villaggio di **Mainan**, sempre nel Priorato di **Dossler**, a seguito della morte di Padre **Agenor Ruulen**. Stando a quello che ho capito, Padre Agenor era un Sacerdote un pò particolare: vecchissimo, esagerava con l'alcol e con il cibo, e non era esattamente un prete modello e non ci stava da tempo più con la testa. Fatto sta che, quando l'hanno ripescato da una specie di torrente ghiacciato dove era caduto, nessuno ha pensato a un omicidio. A quanto sembra ci dev'essere caduto all'inizio di febbraio, nella notte tra l'1 e il 2 febbraio.
- Infine c'è un caso di un sacerdote morto in una zona abbastanza sfigata di **Dossler**, vicino al Cariceto di **Amedran**, che a quanto ho capito è stato ritrovato in fondo a una scarpata. Su questo ci sono poche notizie perché il corpo è stato ritrovato diverse settimane dopo il fattaccio, semi congelato. La cosa curiosa è che era completamente nudo, la spiegazione che si sono dati è che col freddo che faceva in quel periodo qualcuno deve avergli rubato i vestiti. Anche qui si è pensato a un incidente. Roba di metà gennaio circa. Non ho idea se qualcuno da quelle parti ha avuto sogni o visioni, però. Quel che è certo è che qualcosa di strano è accaduto pure lì... ma di questo parleremo un'altra volta.
- A tutti questi casi possiamo aggiungere quello di padre **Gamòn Lorenz**, sacerdote che orbitava nei villaggi a sud di **Ghaan** e che si era stabilito a **Holov** dopo la guerra delle Lande. Muore nella notte tra il 30 aprile e il 1o maggio, la testa fracassata si pensa da un'arma contundente, probabilmente una mazza. Da quel momento in poi a Holov iniziano le visioni e le apparizioni.

Di questi villaggi Mar e Torn, la zona di Amedran, Dalian e Holov hanno subito un "Codice 47", un attacco di Risvegliati. Per quanto riguarda il villaggio di Mainan, voi probabilmente non lo sapete ma sorge a non molta distanza dalle rovine di Cantor, verso sud. L'anziano Padre Agenor Ruulen, che molti decenni orsono era un giovane sacerdote di Dalian, aveva ricevuto dal Prevosto di Lagos Bargaen Feorn il solenne incarico di vigilare presso le rovine di quel villaggio.

In estrema sintesi, Dossler è l'unica città in cui è stato ucciso un prete quest'anno a non aver subito un Codice 47. Ovviamente la Sorella Custode è informata da tempo di questi fatti, ed è improbabile che succeda qualcosa lì: è poi non è la nostra giurisdizione. Quello su cui ci dobbiamo concentrare si trova al di là del Traunne e ha una voglia matta di attraversare il fiume. Sto parlando del Signore di Ghaan e del suo esercito misto di uomini e Risvegliati.

Come Kailah già sa, abbiamo costruito un avamposto in terra di Feith. E' stato un bello sforzo, che ha tolto molti uomini... come forse avrete visto... dai presidi a Ovest, nella zona dei Nordri. Al momento lì siamo un pò scoperti, diciamo il minimo indispensabile. Attualmente oltre un terzo delle forze di Uryen è impegnato al di là del Traunne. Perché vi sto dicendo tutto questo? Perché voglio farvi coraggio, visto che vi sto mandando lì.

Il Capitano Barun incoraggia poi Kailah a raccontare le sue recenti esperienze ad Holov, così la ragazza riferisce l'accaduto e descrive anche le visioni che alcuni del villaggio hanno segnalato prima dell'attacco dei Risvegliati, visioni che lei stessa aveva avuto, piuttosto simili, da bambina.

"Sembra una vecchia leggenda di Feith..." commenta Padre Engelhaft, interessato.

## La predica del Prevosto di Uryen

Proprio in questo momento si sente un forte scampanare fuori dalla finestra.

"Oggi inizia prima del previsto." dice Barun e si affaccia. "Engelhaft, vatti a sentire il predicazzo del prevosto, che si è alzato dal letto qualche settimana fa e non lo tiene più nessuno".

Il gruppo raggiunge il Prevosto e un capannello di soldati fuori dalle mura della Rocca di Tramontana. Insieme, in corteo, raggiungono i ruderi della Chiesa di Uryen, ancora diroccati e spettrali ma di nuovo in uso. Il Prevosto sta molto meglio, è energico, sembra rinato. Indossa le vesti talari una volta alla Chiesa, cinge al fianco una poderosa mazza da guerra ed inizia a predicare.

"SONO MORTI, fine - della - storia! Non possono essere salvati, non possono essere recuperati. Se camminano, non è... per volere... di Kayah! non è... per volere... degli Dei! L'unica cura è il FUOCO DI PYROS!"

Valon Treize, con la barba, sta predicando in mezzo alla gente, con la sua pesante mazza da guerra alla cintola. Sembra che gli debba venire un infarto da un momento all'altro.

La predica è decisa, aggressiva, potente. I soldati ascoltano l'anziano sacerdote rapiti dalle sue parole. Tutti tranne uno, Sven.

Annoiato, il soldato di Gulas fa qualche passo indietro, si appoggia ad un tratto di muro perimetrale ancora in piedi e socchiude per un istante gli occhi. Improvvisamente le vecchie pietre si sbilanciano e cadono all'indietro, franando rumorosamente. Si solleva un polverone fitto, Valon Treize tace, tutti guardano verso il crollo.

Sven emerge, tossendo, sporco di calcinacci. Fortunatamente non si è fatto male nessuno, ma ormai la predica è interrotta, la funzione termina di lì a breve e tutti tornano alla Rocca.

## Riunione serale con il Prevosto

In tarda sera è prevista una riunione alla Rocca di Tramontana con Valon Treize.

All'incontro è presente anche [Alister](#).

Il Prevosto saluta cordialmente, ma mentre durante il giorno sembrava animato da un'energia smisurata, adesso appare solo vecchio, malato e stanco. Parla poco e lo fa con toni pacati ma seri.

"Si sta diffondendo la voce che a Feith c'è chi riesce a sconfiggere la morte. Che questi Risvegli non siano un male ma un dono, una benedizione. C'è chi addirittura sostiene di averli visti parlare. Dobbiamo spezzare sul nascere questa credenza o saremo tutti morti in men che non si dica".

Consegna poi a Bohemond e a Padre Engelhaft vari incartamenti. Al sacerdote dà anche una specie di tubolare, contenente qualcosa di importante.

"Avete già parlato con Luger?"

Tutti scuotono il capo, solo Kailah annuisce.

"Ancora non riesco a fidarmi del tutto di quell'uomo. E' animato da un interesse profondo verso queste creature immonde, ma credo che ne sia anche affascinato. In passato quell'uomo aveva molti meno scrupoli di quanti non dica di averne ora. Durante la Guerra delle Lande ho assistito alla tortura dello stregone che ci ha consentito di catturarlo... Non posso rivelarvi ciò che ho sentito, ma vi assicuro che spinge a una certa diffidenza. L'esperienza mi insegna a dubitare delle Conversioni che si manifestano durante una prigionia. Una parte di me vorrebbe credere a tutto quello che dice, l'altra mi intima di avere molta cautela. Abbiatela anche voi".

## Gli ordini di Barun

Il prevosto è stanco e Alister lo accompagna a riposare.

Nel mentre entra il Capitano Barun, insieme a Mikhal Savant, Dieter e a Luger.

"Sven, sono sicuro che ci hai rosicato che loro hanno ricevuto lettere dalle loro fidanzate, quindi ti ho scritto qualcosa io", dice Barun canzonatorio porgendogli un foglio di carta pieno di cancellature.

"Questi sono i vostri ordini. Andrete ad [Alma Mater](#) con il comando del Tenente Mikhal, lì vi metterete al servizio del Tenente [Vonner Baumann](#), che già conoscete dai tempi della battaglia alla [Chela](#). E poi, nei ritagli di tempo..." e guarda Mastro Luger, che prende la parola.

## Gli incarichi per conto di Mastro Luger

"Gli eventi recenti ci costringono a fidarci di quella persona che avete incontrato, [Dust](#). Come vi ho già spiegato, si tratta di uno stregone dai metodi poco ortodossi e di un'attitudine alla ricerca che, per usare un eufemismo, definirò poco rigorosa. Fidatevi, ma fino a un certo punto. Se penserà di poterci guadagnare qualcosa, è molto probabile che non vi porterà a morire. La prima cosa che dovete capire è se effettivamente è una guida capace, se può portarvi verso Nord. Ho pensato a un incarico da affidargli che ci consentirà di metterlo alla prova".

Così dicendo, Luger porge a Kailah un foglio, una lettera da consegnare a Dust.

- A **Skogen** dovrete cercare il Vecchio **Agenor**... nell'ipotesi che sia ancora vivo. Se fosse morto, o disperso, dovrete fare in modo di entrare a casa sua. Al suo interno dovrebbe esserci un baule contenente alcune cose che gli ho lasciato: una lanterna ad olio, un paletto di legno, un pò di denaro, una chiave e una mappa. La lanterna è ciò che dovrete dare a Dust. Dovrebbe bastare a farvelo amico per un bel pò di tempo. E' assolutamente fondamentale che non lo facciate parlare con Agenor e che non lo facciate entrare in quella casa: soprattutto, evitate categoricamente di mostrargli il paletto di legno e la chiave. Gli mostrerete invece la mappa, chiedendogli di portarvi là. Si tratta di una tomba isolata risalente all'Età Ancestrale, nella quale secondo la leggenda venne sepolto un Profeta, **Vladmar**. I **Popoli Antichi** erano soliti seppellire i loro morti illustri con molti onori, e soprattutto con i loro oggetti più cari. E' possibile che troverete un bel pò di cose interessanti, poiché quello che vi chiedo è di aprire la cripta e scoperchiare il sarcofago. Prima che padre Engelhaft possa storcere il naso, vi rassicuro su una cosa. Anzitutto non si tratta di un Profeta riconosciuto dal **Sacro Collegio**, quindi non può essere considerato sacrilegio. Al contrario, quello che faremo sarà proprio tentare di impedire un sacrilegio. Dovrete bruciare il corpo del Profeta, e quello degli eventuali discepoli o dignitari con cui è stato sepolto. Kailah già conosce queste", e le porge alcune boccette di liquido infiammabile, "diciamo che... sono molto efficaci".
- Vi dico anche un'altra cosa. C'è la possibilità che qualcuno ci abbia anticipati, e che la cripta e il sarcofago siano già stati violati. In quel caso, è molto improbabile che troverete quello che stiamo cercando: vi limiterete quindi a fare l'inventario di ciò che trovate, osservare eventuali tracce e riferirmi tutto quello che noterete. Quello che, se saremo fortunati, troverete in quella cripta è uno scrigno a forma di libro o qualcosa del genere. Non apritelo, non forzate, non cedetelo a Dust nè a nessun altro: fate in modo di portarlo qui. Il contenuto potrebbe essere molto fragile, quindi vi chiedo di maneggiarlo con estrema cura".

## Giornata libera

Visto che la partenza è prevista per il giorno seguente, 3 settembre, il gruppo ha una giornata libera di cui disporre, ciascuno secondo i propri interessi.

Kailah passa parecchio tempo con Mastro Luger, dedicandosi allo studio e al perfezionamento dei propri trucchi di magia.

Bohemond parla un po' con Alister e con Padre Engelhaft, al quale confida il timore che i compagni possano iniziare a sospettare qualcosa sulla sua identità segreta.

"Penso che la mia copertura stia cigolando", ammette.

"Finchè non fanno domande dirette non c'è da preoccuparsi", lo tranquillizza il sacerdote.

Nel pomeriggio Bohemond va a parlare un po' con Brian, per cercare di incoraggiarlo a riprendere la veste da Paladino. Ma il giovane sembra inamovibile e, anche se non scende nei dettagli, afferma di aver subito un grave torto dai suoi confratelli superiori, tale da incrinare irrimediabilmente la sua vocazione all'Obbedienza.

"Il mio dovere comunque lo faccio, domani attraverseremo il fiume insieme, mica mi tiro indietro"

Bohemond, amareggiato, non può far altro che prendere atto della determinazione dell'ex confratello.

Sven a sua volta si reca al **Porto di Uryen**.

Qui il giovane soldato chiede di poter incontrare **Quorton Kraven**, che alloggia in una casa vicina alla Capasanta.

Il Capitano riconosce e accoglie con piacere Sven, che si presenta con una frittata appena fatta dall'oste della locanda, e i due possono chiacchierare un po'.

Sven gli mostra la copia che ha fatto della **Mappa nordra** che ha trovato. Quorton la studia con attenzione e sembra riconoscere il tratto di costa che raffigura, tra le **Falesie degli Orchi**.

"C'erano altri segni, da dove l'hai copiata? Qualcosa che ci aiuti a capire di cosa si tratti..."

Sven annuisce, afferma di non avere ricopiato tutto ma di poterlo fare con più precisione in futuro.

"Riportamela completa allora", dichiara il Capitano, "chissà che non sia qualcosa di interessante".

Dopodichè Sven si fa un giro alle **Casa della Gioia**, dove chiede e ottiene di parlare con **Kalina la Divina**.

"Ho una domanda da farti"

"Ti risponderò, ovviamente non gratis"

Sven chiede alla donna informazioni sulla prigioniera elsenorita scortata lì da Lagos.

"Possibile che non abbiano paura che si tratti di una spia? Che non la considerino pericolosa? Se dovesse scappare, potrebbe riferire informazioni preziose ai suoi elsenoriti"

Kalina spiega che la giovane non c'è pericolo che scappi, e che è comunque tenuta al sicuro. Sven se ne va via soddisfatto.

## Il viaggio

E' la mattina del 3 settembre quando il gruppo si mette in viaggio verso **Alma Mater**. A capo della spedizione c'è Mikhal, con indosso una brigantina, Dieter, Boar, Brian, Kailah, Sven, Engelhaft e Bohemond. Dieter è alla guida di un carretto con equipaggiamento da portare alla Maison.

Soffia un vento forte e sabbioso dal mare, si avanza faticosamente e a velocità ridotta.

## Tappa alla Torre Sei

A sera il gruppo raggiunge la **Torre Sei**, dove si trovano **Loden** e **Robb**, ex mercenari di **Guy Ashley** ora coscritti nell'esercito.

"Chi comanda qui?" domanda il Tenente Mikhal.

"Stiamo facendo un pò di gavetta... Siamo agli ordini del Caporal Maggiore **Brad Robnoff**, lo conoscete?", dice Loden.

"Fa le veci del sottufficiale che coordina le attività di pattugliamento della torre 6: però non è qui... non gli piace dormire qui, sostiene che è troppo umido. Va a dormire al mulino della famiglia di un tizio, Mastro Tober mi pare, che è crepato qualche mese fa. Si fa cucinare la cena e dorme lì. Penso che si sia un pò incapricciato della vedova, Dana Weinor mi pare che si chiami", aggiunge Robb.

Il Tenente Mikhal non è per niente contento del comportamento del Caporale Bradd, e si ripromette di passare al mulino di Mastro Tober l'indomani all'alba.

"Conosco il Caporale Brad", interviene Sven, "non è una cattiva persona, avrei piacere di parlare con lui".

"D'accordo, verrai con me domattina, gli andiamo a dare il buon giorno".

## Dal Caporale Brad

All'alba del 4 settembre Mikhal e Sven si presentano alla porta del mulino.

"Parlaci prima tu", dice Mikhal, "me lo lasci con il sorriso sulle labbra".

Sven bussa, apre una figlia di Mastro Tober, che subito va a chiamare Brad. Lui capisce subito che è il caso di trovare una buona scusa per il fatto di trovarsi lì, e racconta di essere andato a assicurare le persone nel mulino, spaventate.

"Poi si è fatto tardi e sono rimasto a dormire..."

Sven non chiede nulla, ma gli consegna la lettera della giovane **Maddie**. Brad è molto contento di riceverla.

"Caro Sven, tu mi sembri una persona sveglia. Come avrai capito, io ho molto a cuore questa ragazza. Potresti pensare che abbia qualche mira nei suoi confronti, ma sappi che non è così. In realtà l'ho vista crescere, e sono un pò stato il suo secondo padre. Da molti mesi, ormai... sto facendo le veci anche del primo. C'è una cosa che tu e i tuoi amici, che siete arrivati mi pare verso febbraio o marzo, non sapete. Ricordi la prima spedizione di Barun, quella oltre il Traunne? In realtà ce n'era già stata una a gennaio, di dimensioni molto più ridotte e che fece molto meno scalpore perché venne fatto un certo muro di silenzio. Questa spedizione era capitanata dal padre di Maddie, un ufficiale dell'esercito di Uryen... un uomo cazzuto, Sven. Non un coglione come me".

Il Caporale fa una pausa, lascia correre lo sguardo sul fiume.

"Ora... ho sentito che tu e i tuoi amici ogni tanto ve ne andate oltre il Traunne. A giudicare dalla persona con cui vi accompagnate, quel damerino cazzuto dell'Heirilig, immagino che siate diretti ad Alma Mater. E' così?"

Sven annuisce.

"Bene. Sono contento che ti fidi di me. Stai facendo la scelta giusta, ragazzo. Io con la spada ho qualche problema, ed è il motivo per cui tanta strada coi gradi e coi titoli non la potrò fare. Ma quello che non so fare con la spada, come avrai visto e capito, lo recupero con l'organizzazione. Ho amici di qua, e amici di là. A te interessa farti degli amici, Sven?"

"Tu fammi questo favore: a me, e a Maddie. Trova qualcosa su suo padre. Qualsiasi cosa: ovviamente non mi aspetto che me lo riporti... senza offesa, penso che se non ce l'ha fatta lui a tornare a casa, non ce lo riporterai certo tu. Però magari, al di là del fiume, potrai capire che fine ha fatto, come è morto... Qualcosa che gli apparteneva, la spada, lo scudo... Penso che per Maddie sarebbe davvero molto importante. Lei ancora lo aspetta, in fondo. Se poi non troverai niente, amen. Allora, me lo farai questo favore?"

"Ci proverò, d'accordo. Hai qualche nome, qualche informazione precisa da cui partire?"

"Lui era il Tenente **Ludwig Gennar**. Ha passato il Traunne a metà Gennaio del 516 insieme a un plotone di 12 uomini, tutti abbastanza cazzuti. Ti faccio qualche nome degli altri: **Edmund Kharte**, **Okton Beer**, **Manuel Von Murmack**... gli altri non me li ricordo".

Sven appunta i nomi e promette di tentare, dopodichè saluta Brad e lascia il posto a Mikhal e alla sua tirata d'orecchi.

## Alla Maison

Il gruppo arriva alla Maison intorno a mezzogiorno. Mikhal va a riferire al Caporal Maggiore **Heinrich Koch**, consegnandogli il carretto con l'equipaggiamento.

"Molto di questo materiale va ad **Alma Mater**" spiega Heinrich. "Se andate oltre al fiume", dice poi rivolgendosi ai membri della spedizione, "forse qualcuno di voi vorrà cambiare armatura, indossando queste che sono state modificate per resistere meglio agli attacchi dei Risvegliati".

Sven è molto indeciso, gli dispiace rinunciare alla sua vecchia armatura, ma chiede e ottiene di lasciarla momentaneamente a Bert, vecchio compagno di plotone di Gideon, che si trova lì ferito e acconsente a tenergliela, per quanto possibile.

Ma è il momento di traversare il Traunne. L'orario, secondo il vecchio Jebediah, è pessimo: c'è molta visibilità, è possibile che nemici e "briganti" sull'altra sponda del fiume decidano di tirare delle frecce contro la barca.

La traversata avviene in due gruppi, prima Mikhal, Boar, Brian e l'equipaggiamento, poi gli altri.

Durante l'attesa, Kailah prova a vedere se riesce a mettere in pratica l'incantesimo che recentemente le ha insegnato Mastro Luger, **aura magica**. Per la prima volta ottiene di far brillare per pochi istanti la lama del suo pugnale. Solo Sven se ne accorge, anche grazie ad una vaga vibrazione del suo **braccialetto** e chiede spiegazioni alla ragazza.

## L'attraversamento del Traunne

"Kailah, se continuerai a fare su e giù dalla mia barca mi convincerò che mi vuoi sposare!"

Jebediah fa accomodare i suoi passeggeri sulla bagnarola, e inizia a chiacchierare.

"E voi altri, come ve la passate?" ma non aspetta una risposta e continua a parlare.

"Qui non è più sicuro. L'altra riva è diventata molto più trafficata. Per un certo periodo ci so' perfino stati i mortacci loro. Nascosti tra gli alberi, fermi, che aspettavano che m'avvicinassi co la barca pe scenne in mezzo a loro. TIE! Cor cazzo, mica so' cieco. Che te pare che non li vedo i loro occhi infami gialli dietro a le frasche... Per fortuna se la so' presa ner culo perché la corrente a agosto è bella pesante... non ce nuoti bene nel Traunne a agosto... specie si sei morto. Comunque, poi se ne so' andati. E mo ce stanno i banditi. Ce sparano con l'arco, dall'altra riva. Per questo sto a andà un pò de sponda, sul lato nostro. Ce stanno alcuni punti dove ce so le pietre e devo andà al centro, e lì ce possono pià. Quando ve lo dico, statevene giù. Comunque sta cosa durerà poco: stiamo per inaugurare una bella cosa che ve piacerà. Magari pe quando tornate... quant'è che state via? EEEH er segreto de mi nonnaaaa... Fatte imparà una cosa da Jebediah: nel momento in cui un segreto lo dici a una donna, non è più un segreto. Senza offesa eh, Kailah... Però è così. Comunque non me volevo fa i cavoli vostri, semplicemente volevo dì che magari pe quando tornate sta cosa è pronta e non ve devo venì a prende io. EEEHH E' UN SEGRETOOOO...."

Una freccia improvvisa si pianta nella fiancata della barca e Jebediah inizia a imprecare:

"MANNAGGIA AGLI DEI 'MBRIACONI!!! NON M'HAI PRESO, STRONZO!!!! TIE!!!! KAILAH, PASSAME LA BALESTRA!!! SVEN, TIENI ER REMO! ACCHIAPPA ER REMO, SVEN!!!!"

Una seconda freccia finisce sullo scudo di Bohemond.

"AHAHAHAHAHAH!!!! A CECATOOOO!! AMMERDAAA!!! FATTE VEDE! FATTE VEDE' CHE T'AMMAZZO!! FATTE VEDE! ... fanculo. Mannaggia agli Dei 'mbriaconi."

A questa affermazione Padre Engelhaft un po' si secca, al punto che Jebediah deve precisare: "No, gli Dei 'mbriaconi so quelli puzzoni, quelli daa notte. Yon Chiscotte, Chubbe Negro, Cazzotorto... quelli demmerda. Mi nonna me la raccontava sempre la storia di Cazzotorto. Che faceva casino, se 'mbriacava... So' vecchio, non me la ricordo più."

## Oltre il Traunne

Infine la barchetta raggiunge l'altra sponda del fiume Traunne, dove Mikhal e gli altri stanno aspettando.

"Tutto tranquillo, qui. Quando siamo arrivati un soldato di Uryen mi ha fatto un cenno e ho risposto. Sanno che stiamo arrivando. Se ci fossero problemi, penso che ce l'avrebbero detto".

"Noi abbiamo avuto qualche problema, ci hanno tirato alcune frecce..."

Mikhal si fa spiegare da dove partivano le frecce. "Probabilmente una vedetta di Ghaan. La zona del fiume è piena di sterpi e arbusti, è difficile da controllare, però non possono mettercisi in tanti. Credo che l'Avamposto sia riuscito a riprendere Holog... o quel che ne resta. C'era poco e niente. Non era poi così difendibile, quindi l'avranno abbandonato loro una volta spolpato delle provviste. Sta arrivando l'inverno, e a quanto pare al Signore di Ghaan serve ancora mangiare."

## Arrivo ad Alma Mater

Il gruppo saluta Jebediah e si mette in marcia verso **Alma Mater**. A capo dell'avamposto c'è il Tenente Comandante Vonner, che il gruppo ha già conosciuto ai tempi dell'assedio della Chela.

Dopo una breve attesa, il Comandante riceve Mikhal e il suo gruppo. Non perde tempo in convenevoli.

"Capitate a fagiolo. C'è un casino di cui dovrete occuparvi domani all'alba."

Mikhal fa per porgergli le carte di Barun. Lui le prende e le butta per terra, da un lato. "Io sto parlando, ragazzo. Tu mi stai ascoltando?" Mikhal annuisce.

"Abbiamo degli uomini bloccati su un crinale a nord di qui, su un paio di colline a ovest di Angvard. Quelli di Ghaan gli hanno ammazzato i cavalli e costretti a riparare verso l'alto, tra le rocce. Hanno almeno due feriti gravi. Quel soldato lì, con cui parlavo prima prima è l'unico che è riuscito a tenere in piedi il cavallo ed è corso ad avvertirci. Andare subito non sarebbe una buona idea. Di notte quella gente ha dei gran bei vantaggi, al punto che potrebbe anche essere una trappola. Loro qui intorno sono meno di noi, per il momento. Le cose che fanno sono attaccare le nostre avanguardie, le nostre vedette... Quei ragazzi fanno il fatto loro e si sono messi nel posto giusto: riusciranno a resistere fino a domani. Poi però tocca a noi".

"D'accordo".

In serata Kailah, Boar e Brian si informano su Holog e chiedono notizie di **Annie**, ma non si sa nulla, la giovane è dispersa.

## Il Crinale di Osterch

Prima che sorga il sole del 5 settembre il gruppo parte per il **Crinale di Osterch**, con 6 cavalli e un carro. La pianura brulica di grossi insetti, che si agitano per i primi chiarori dell'aurora.

## Kailah e il Kreepar

D'un tratto uno di questi strani animali fa imbizzarrire il cavallo di Kailah, che finisce per terra con la schiena (6-6-6 individuare).

E' questione di un attimo, Kailah si spaventa molto a vedere una grossa creatura simile ad un gambero mostruoso che si avvicina al suo viso, e senza quasi pensarci riesce a pronunciare le rune dell'incantesimo **Aura magica**. Il Potere si sprigiona da lei e l'essere inizia a splendere di un'aura violacea e malsana. Si allontana crepitando verso un buco nel terreno.

Subito Mikhal va ad aiutarla a risalire a cavallo e il gruppo riprende il cammino.

"Sono **Kreepar**..." spiega poi indicando le creature che si rintanano nei buchi ai primi raggi del sole, "gli insetti degli Altipiani. Nelle leggende ci sono sempre stati, ma erano secoli che non se ne vedevano. Sono rispuntati fuori durante la **Guerra delle Lande**, e da allora crescono di numero e di dimensioni ogni giorno che passa. Gli Elfi li considerano un cattivo presagio. Il pregio, se così si può dire, è che divorano qualsiasi cosa, comprese le carcasse dei Risvegliati. Ne hanno portati un paio a Luger, il mese scorso, particolarmente grossi. Dice che sono simili alle vespe di Mar. Risvegliati, Mutati. Comunque durante il giorno spariscono, si rintanano nei buchi nel terreno. Di notte escono, ed è il motivo per cui è molto meglio non girare dopo il calar del sole. Fortunatamente più si sale e meno ce ne sono: si radunano nelle vallate, forse soffrono il freddo.]]

## Lungo il fianco della collina

Il crinale non tarda a comparire all'orizzonte, il gruppo inizia a salire e nasconde il carro nella prima macchia di alberi. Mikhal ordina che ne venga staccata una ruota, che viene nascosta poco distante. Poi si prosegue a cavallo lungo il sentiero.

D'improvviso viene scagliata una freccia su Mikhal, senza colpire il bersaglio. Altre due frecce seguono a breve, poi si sente un grido, "arrivano!".

"Il Barone di Treize vive ancora?" grida una voce sconosciuta.

"Lunga vita al burgravio di Uryen" risponde Mikhal.

"Sono in sei, 3 archi e una balestra. andiamoci a prendere queste armi".

Il gruppo sale velocemente verso il punto in cui probabilmente si erano appostati i nemici, che ora sono saliti più in alto. Poco dopo, da un altro crinale superiore, arrivano altre frecce e una balestrata, ma nessun colpo va a bersaglio.

Il sentiero da questo punto in avanti diventa troppo pericoloso per essere percorso a cavallo e tutti, chi prima chi dopo, iniziano a smontare e a cercare un albero dove legare la propria cavalcatura.

## La frana

Improvvisamente, proprio mentre il gruppo è un po' allungato sul sentiero e alle prese coi cavalli da sistemare, Kailah viene investita da una vampata di Potere Magico. Una voce maschile dall'alto pronuncia le rune **Bes Xot Ter** e si sprigiona una grossa crepa al centro della parete rocciosa soprastante, che inizia a franare sul sentiero.

Fortunatamente i danni diretti provocati dalla frana sono contenuti, alcuni vengono colpiti da qualche pietra ma solo il cavallo di Dieter finisce centrato dai massi e viene spinto di sotto. Il problema è che adesso la stradina è impraticabile, il gruppo è diviso e dall'alto iniziano a scendere i nemici.

## Il combattimento

Il combattimento è duro e difficile, i nemici sono bravi a sfruttare il vantaggio dato loro dalla posizione superiore sul crinale. Dieter si trova subito in difficoltà, da solo contro due avversari, costretto a tenere un fianco praticamente da solo.

Dall'altra parte invece Mikhal se la cava piuttosto bene, portando a segno vari colpi. Mentre Bohemond accorre in aiuto di Dieter, Kailah nota un altro individuo sul crinale, rimasto in alto: pronuncia nuove rune, "Fer Os Syr Kor", è lui il mago.

La ragazza prende l'arco e inizia a mirare. Riesce a colpirlo con una freccia.

"Puttana!" le grida lui. Kailah gli spara ancora.

"Ti ammazzo, troia!"

"Screanzato!" grida lei di rimando, e prende spada e daga.

Boar accorre in difesa della ragazza, ma viene investito da una nube violacea maleodorante. Boar si strofina gli occhi arrossiti con la mano, Kailah inizia a lacrimare e si trova in difficoltà.

Il mago attacca ripetutamente Kailah, che cerca di difendersi senza grossi risultati, viene colpita un paio di volte di striscio e poi subisce un gran colpo alla gamba. Boar però è lì ad aiutarla e ferisce a sua volta gravemente il mago.

Sven nel frattempo raggiunge Brian, solo contro due avversari, ma becca una brutta ferita al braccio destro.

Mikhal poco a poco sta mettendo sotto il suo nemico, un colpo alla volta, e con l'impegno di tutti sembra proprio che il combattimento stia volgendo a favore del gruppo.

## La fuga dei nemici

Messi alle strette, i nemici ancora in grado di muoversi e disingaggiarsi tentano di fuggire saltando giù dal crinale, ma è una mossa rischiosa, di tre che provano soltanto uno riesce a non ferirsi.

Kailah prende l'arco e inizia a mirare sul mago ferito più in basso. Ma l'unico fuggiasco sano si avvicina a lui e lo ammazza con la spada. Gli sottrae qualcosa da una tasca e scappa.

Padre Engelhaft lo ferisce di striscio con una balestrata dall'alto ma non riesce ad evitare che il fuggiasco gli rubi il cavallo e si dia alla fuga.

## Il salvataggio dei commilitoni

Purtroppo non c'è modo ormai di fermare il fuggiasco.

"Lasciamolo andare", dice Mikhal. E chiama i commilitoni bloccati sulla cima della collina. Loro gridano in risposta, e dicono che hanno tra loro dei feriti gravi.

"Resistete, stiamo arrivando".

Per quanto riguarda i nemici superstiti, vengono uccisi tutti tranne uno, tal Grim, che viene legato e fatto prigioniero.

Sulla cima della collina ci sono quattro soldati, **Kungen**, **Marcus**, **Archibald**, ferito gravemente, febbricitante, e **Runolf**, più morto che vivo.

Padre Engelhaft prova a curare i feriti, ma subito capisce che per Runolf non c'è niente da fare, prega per lui e lo benedice poco prima che spiri.

Dopodiché il gruppo riparte alla volta di **Alma Mater**.

Il viaggio di ritorno è tranquillo, anche se molti sono feriti e il prigioniero fa resistenza. Il carretto sta ancora dov'era stato lasciato.

Nel tardo pomeriggio il gruppo raggiunge Alma Mater.

## Giorno di riposo

L'indomani, 6 settembre, il gruppo resta ad Alma Mater a riprendersi dalle ferite.

Vonner si dimostra soddisfatto, visita i soldati e ci parla un po'. E' interessato a capire ciascuno cosa sappia fare, oltre che combattere. Quando Kailah gli dice di avere qualche capacità magica lui si dimostra interessato e le dice che al campo c'è un altro soldato con lo stesso dono.

"Si chiama **William**, ti ci faccio parlare. Magari avrete qualcosa da dirvi".

## Vita da campo

Viste le ferite, il gruppo fa conoscenza con i medici da campo, una squadra di 5 persone con a capo **Malia Baruk**, detta **Alma**, che si prende cura dei soldati in condizioni più gravi. La aiutano **Otto** e **Vanjar**, insieme ad **Astor Wake**, già conosciuta a **Lagos**.

Riconosciuta Astor, è l'occasione di scambiare qualche chiacchiera insieme a lei.

"Presto tornerò ad Uryen", spiega la ragazza, "ma qui c'era bisogno di gente capace di prendersi cura dei feriti"

Nel mentre il Caporale **Tarmin Durr** spiega ai nuovi arrivati le regole del campo.

"Ci sono tre regole da rispettare, qui ad **Alma Mater**: la prima è che non si parla mai coi prigionieri di guerra e coi soldati nemici. La seconda è... non dormite per terra, nè qui nè fuori. Anzi, soprattutto fuori: c'è il pericolo dei Kreepar, non sottovalutatelo. La terza regola forse già la sapete... i cadaveri vanno sempre bruciati, le teste sfondate o decapitate".

Un giro per Alma Mater è utile a vedere il cosiddetto "Ovile", la palizzata coi prigionieri, strettamente sorvegliata.

Appena Kailah è in grado di alzarsi dal letto, parla con il carpentiere **Friedrich**, già conosciuto alla Chela. "Nei prossimi giorni ci darai una mano a proteggere la palizzata dai Kreepar", spiega lui.

Anche Sven si mette a disposizione come aiuto fabbro, e Padre Engelhaft può dare una mano in infermeria.

## Le indagini di Sven

In particolare Sven ha modo di chiacchierare un po' di più con Tarmin Dur, il quale gli mostra orgoglioso il carapace di un enorme Kreepar che ha ucciso con la sua ascia.

"Sto cercando notizie su alcuni soldati di Uryen dispersi, forse mi puoi aiutare", gli chiede Sven.

"Di chi si tratta?"

Sven fa i nomi citati dal Caporale Brad.

"Ah, gente grossa, erano in gamba", commenta Tarmin Dur. "Ma non ho buone notizie per te, due di loro certamente sono stati trovati morti, e uno camminava pure. Erano Octor Beer e Manor Von Murmar. Edmur Kharte è sparito, ma probabilmente avrà fatto la fine degli altri... era all'inizio di questo schifo, ancora tante cose non si sapevano".

"Ti viene in mente qualcun altro a cui chiedere?"

"Guarda Sven, ci sono alcuni soldati di Uryen ancora ad Angvard, probabilmente se c'è qualcosa da sapere lo sapranno loro. Puoi chiedere di un certo **Osten**" aggiunge, "lui sa tutto... perchè è un fottuto disertore".

## Kailah e la "cavia"

E il giorno successivo, 7 settembre, che Kailah si riprende abbastanza da alzarsi dalla branda. Prima va a cercare **Friedrich** per parlare con lui delle trappole per i Kreepar, dopodiché va a cercare il soldato William, che le è stato indicato come un praticante di arti magiche.

Individuata la tenda, la ragazza si introduce all'interno, suscitando la curiosità dei soldati presenti.

"Cerco William, è qui?" chiede lei un po' bruscamente, per mascherare l'imbarazzo. Tra le risate generali uno dei soldati si alza in piedi.

"Sono io, e tu chi sei?"

"Mi chiamo Kailah. Dobbiamo parlare. Non qui, da soli".

Il giovane soldato segue Kailah fuori, seguito dallo sghignazzare dei suoi commilitoni.

Kailah gli spiega subito il motivo del suo interesse e gli propone di esercitarsi insieme nell'uso della Magia. William è ben

contento di acconsentire.

Parlano un po' dei loro "maestri" e William accenna al fatto che il suo si trova in prigione. Kailah pensa inizialmente che si tratti di Mastro Luger, ma l'equivoco è presto chiarito: il Maestro di William è in prigione a Greyhaven e anche il giovane soldato è ricercato, da quelle parti.

"Per fortuna qui non ci sono preti", commenta il giovane.

"Devo correggerti", scuote il capo Kailah. "C'è un prete, un mio amico, si chiama Engelhaft. Ma non dice niente quando faccio i miei incantesimi... forse perchè ho il permesso del Capitano Barun!"

"Sarà per quello..."

Kailah propone a William di esercitarsi insieme e dice che vorrebbe chiedere al Tenente il permesso di prendere come cavia uno dei prigionieri di guerra rinchiusi nell'Ovile.

"Prova a chiederglielo, magari a te darà ascolto!"

Così è, al punto che l'indomani all'alba un prigioniero gonfio di botte e col corpo pieno di segni di torture viene trascinato di peso da Tarmin Dur per essere sottoposto agli esperimenti magici di Kailah e William.

Il Tenente Donner in persona vuole assistere, e anche Tarmin Dur ottiene il permesso di restare a guardare.

"Prima le signore", dice William con galanteria.

Kailah si avvicina al prigioniero, lo contempla un po' turbata e un po' disgustata per qualche istante, poi si concentra. L'uomo prova a biasciare qualcosa e a sputarle addosso. Lei pronuncia le rune e un'Aura Magica si colora intorno a lui per qualche istante.

Tarmin Dur batte le mani. "Bella roba", commenta.

E' il momento di William, che si avvicina al prigioniero. Tocca una bisaccia che ha alla cintura, si concentra.

"Grezelda Bes!" scandisce. Ma nulla accade.

"Non viene sempre", dice poi, quasi per scusarsi.

E' di nuovo il turno di Kailah, che nuovamente genera l'Aura Magica intorno al prigioniero.

"Questo può venire comodo di notte, per le frecce", spiega Tarmin Dur.

Ancora tocca a William, e di nuovo fallisce.

"Non funziona! Non funziona!" sbotta Tarmin Dur, "qualsiasi diavoleria sia, non funziona!!" Poi si volta verso William, a deriderlo: "Hai visto William, altro che bezelda le cazz...te..."

Dopodichè Vonner gli dà il permesso, e il caporale decapita il prigioniero, ponendo fine alle sue sofferenze.

Tornando verso la tenda, William è un po' dispiaciuto.

"Forse ero emozionato... mi avrai emozionato tu!"

"Non so, magari il Tenente Vonner!" risponde Kailah senza capire niente.

## Missioni all'approdo

Nei due giorni in cui Sven e Kailah sono bloccati ad Alma Mater per riprendersi dalle ferite, Bohemon, Sven, Boar e gli altri sono impiegati in missioni di scorta ad alcuni carichi che venogno sbarcati all'approdo dalla barca di Jebediah e da un'altra barca che si è unita nell'incarico.

Si tratta per lo più di derrate alimentari, materiale molto prezioso per via dell'inverno che si sta avvicinando.

Il primo giorno ci sono degli arcieri, che fuggono all'avvicinarsi dei soldati di Uryen, il secondo giorno nessuno appostato. L'incarico viene svolto da un nutrito gruppo di uomini, perchè i carichi di cibo sono estremamente ambiti anche dai soldati di Ghaan. "Pure loro devono mangiare", commentano i soldati con disprezzo.

## Spedizione a Bonneberg

Il 9 settembre viene organizzata una nutrita spedizione a Bonneberg, con un ricco carico di vettovaglie, capitanata dal Sergente Konig.

Durante il giorno piove un po', il giorno è scuro e presto calano le tenebre e inizia a diluviare. Il cielo è viola.

Finalmente viene raggiunto il muro di Bonne e tutti sono accolti nella Casa Ottogonale.

Qui la serata trascorre facendo conversazione con la gente del posto, in particolare con due dei Reietti rimasti in paese, Lucien e Teddy.

Dai loro discorsi trapela una forte animosità nei confronti degli uomini dell'**Armata del Corno**, che sembra spadroneggino esageratamente ad Angvard. In particolare Lucien è furioso per l'atteggiamento lascivo dei soldati di Acab, che seducono continuamente le donne del posto.

La notte passa tranquilla, a un certo punto smette di piovere e da Bonneberg si notano le luci lontane di Angvard.

## Il risvegliato "particolare"

L'indomani il gruppo torna ad Alma Mater, dove c'è una certa agitazione.

"una pattuglia di sentinelle si è imbattuta in alcuni risvegliati, ce ne sta uno al campo, uno particolare"

Incuriositi, i nostri si avvicinano e vedono che si tratta della carcassa di un Risvegliato che indossa i colori di Ghaan, l'ascia bianca sul fondo rosso.

"Lo chiamano l'armigero", spiega uno dei soldati che si era trovato a fronteggiarlo. "La cosa curiosa è che brandiva una spada, sia pure alla cieca. Come se conservasse ancora una qualche memoria del passato... non provava ad azzannarci, ma menava fendenti a destra e sinistra"

Gli altri soldati rumoreggiano.

"Non sono poi così immuni, questi stronzi!"

"Portiamolo all'Ovile: facciamoglielo vedere, a quelle merde!"

Il Tenente Vonner scuote il capo, ordina che venga bruciato.

"Ha ragione il Comandante! ... lasciamoceli credere, AHAHAH! Così poi vedranno la sorpresa! Bruciamolo, sì, non ne vale la pena."

## Missione ad Holov

Il giorno seguente il gruppo capitanato da Mikhal viene inviato ad Holov, a rilevare la pattuglia del Caporale Lowell.

"Resterete un paio di giorni, poi invierete due uomini qui e vi manderemo il cambio. I vostri incarichi sono i seguenti:

- Cercare ed eliminare Risvegliati. Non dovrebbe essere difficile, ma non sarà piacevole perché se ne incontrerete è molto probabile che si tratterà della gente di Holov che è rimasta contagiata.
- Cercare eventuali superstiti, anche se... Non contiamoci troppo. Se ne trovate, controllateli. Mikhal e Engelhaft dovrebbero sapere come fare. Nella peggiore delle ipotesi, dovrete avere pietà di loro. Avete capito cosa significa avere pietà di loro? Significa che gli risparmierete la sofferenza di morire e di risvegliarsi dopo."

Il gruppo si incammina di buon mattino.

C'è una pioggerella spiacevole, tanto che Kailah inizia a non sentirsi bene, anche a causa delle ferite riportate al Crinale di Osterch, ancora non del tutto guarite. E' Padre Engelhaft però soprattutto a star male, d'improvviso è assalito da una nausea violenta ed è costretto a scendere da cavallo e cedere ai conati.

"Dobbiamo trovare un riparo", osserva Mikhal, "Bohemond, Sven, andate a fare una perlustrazione rapida verso le colline, se c'è qualcosa di adatto".

## I Paladini di Dossler

Bohemond e Sven si avvicinano alla collina indicata da Mikhal e presto scorgono un fuocherello con due sagome che ci si scaldano vicino, sotto una parete di roccia che offre un piccolo riparo.

Si tratta di due giovani donne, che indossano mantelli pesanti sotto cui si scorgono armature e colori sgargianti. Hanno uno stendardo che raffigura lo scoiattolo, stemma di Dossler. Accanto a loro c'è un grosso animale abbattuto, forse un alce.

I due soldati si avvicinano, una delle donne saluta, l'altra sembra più sospettosa.

"Forse qualcuno di voi sa cucinare?" chiede la più amichevole.

"Non io", risponde Bohemond

"Non noi, ma non siamo da soli, siamo in viaggio e uno dei nostri si sente poco bene, siamo in cerca di un riparo" dice Sven.

"Che ci fate da questa parte del Traunne"? chiede Bohemond avvicinandosi e notando, con sorpresa, che le due giovani indossano le fratine dei Paladini dell'Ordine di Pyros.

"In missione"

"siete solo voi due?"

"No"

"Avete un ufficiale? Una di voi due?"

"No"

Vengono fatte le presentazioni, le due giovani Paladine si chiamano **June** e **May**.

"Per quel che vale non avete da temere da noi" dice Bohemond

"Per quel che vale".

Sven e Bo tornano a chiamare i compagni e il gruppo si raduna presso il fianco della collina.

Compare una terza figura, un uomo dall'aria massiccia, armato di balestra, che scruta i presenti. Sembra riconoscere Mikhal e le insegne di Uryen e depone l'arma.

Anche Bohemond e Padre Engelhaft lo riconoscono: è il Paladino di Pyros che si occupava della protezione di Lady **Juliet Dossler**, **Ruben**. Bohemond ha anche una lettera per lui, da consegnargli.

"Siamo stati inviati dal Priorato", spiega il Paladino, siamo andati a dare un'occhiata a Holov".

"Avete incontrato il gruppo del Caporale Lowell?" domanda Mikhal.

"Non c'era nessuno a Holov. C'erano tracce, alcune tende, ma nessuno. A quanto pare i vostri a Holov hanno disertato, o peggio. Ci dirigiamo a Nord, sulla cima di quella collina c'è una bella vista ed è pulita dagli scarafaggi. Abbiamo scovato una baracca che fa al caso nostro, e le ragazze qui non vedono l'ora di fare i turni di guardia. Se incontriamo i vostri ve li mandiamo. Prima, però, permetteteci di offrirvi questo pasto."

L'alce viene ripulito e cucinato, i due gruppi mangiano insieme e si apprestano a salutarsi.

Prima Bohemond gli consegna la lettera, Ruben la legge e appare preoccupato.

"E' una brutta situazione. Noi abbiamo chiesto dei Paladini, e questo è ciò che ci hanno mandato", e indica le due ragazze. "Le hanno mandate a morire e io faccio loro da balia finchè non succederà".

## Ad Holov

La pioggia si placa e il gruppo riparte per Holov.

La cittadina è in rovina, gli edifici in parte bruciati e in parte crollati, solo poche case sono rimaste in piedi. Sembra che

non ci sia nessuno, ma c'è molta confusione.

Kailah cerca alcune delle case che ha visitato prima della caduta di Holov, quella di Braun è del tutto impraticabile mentre la casa di Mirai ha qualcosa di strano. Nella stanza l piano di sotto c'è stato allestito chiaramente un grosso fuoco dove sono stati bruciati parecchi cadaveri. La scala è pericolante ma Kailah sale ugualmente di sopra a dare un'occhiata. La stanza di Mirai è stata perquisita accuratamente, c'è una chiazza di sangue all'altezza del letto, come se una persona fosse stata uccisa e poi trascinata per i piedi fino alla porta e buttata di sotto.

La sensazione generale è di un profondo disagio, Kailah si affretta ad uscire.

Non distante c'è un'altra casa praticabile, un po' rialzata, dove ci sono tende e altri segni di un accampamento.

"Probabilmente Lowell e gli altri si sono sistemati qui per evitare i Kreepar", commenta Mikhal. "Mi pare un buon posto, ci accampiamo qui anche noi".

Prima che scenda la notte viene fatta una perquisizione ad alcune fattorie che circondano il villaggio. In una vengono trovate molte tracce, anche se ben coperte. All'interno, dentro delle coperte avvoltole, sono rinvenuti due corpi.

"Questo è il Caporale Lowell, credo. L'altro non lo so... mai visto." dice Mikhal scuotendo la testa. I due non hanno armature, nessun morso.

## Perlustrazione al campo nemico

Il gruppo si accampa nella casa più solida e svolge turni di guardia fino al mattino.

Bohemond poco prima dell'alba scorge un sottile filo di fumo nella direzione del fiume, verso un boschetto lontano.

"Dobbiamo andare a vedere, attenzione a non farci scoprire"

Il gruppo segue delle tracce in allontanamento dal villaggio. Sembra che si tratti di due gruppi distinti, forse c'è anche un carro in direzione sud.

Arrivati al limitare della macchia boscosa, Mikhal e Bohemond vanno in avanscoperta. Presto si inizia a sentire il rumore del fiume.

Il sentiero sale un po', fino a dare a Bohemond un colpo d'occhio, tra gli alberi, di un accampamento nemico sulla sponda del fiume. Si scorgono le insegne di Ghaan e c'è parecchia gente che lavora alla costruzione di qualcosa, forse di un molo.

Si scorge un carro e forse, vicino, due persone legate. Prigionieri?

I due tornano dai compagni e riferiscono.

"Sono parecchi uomini, dobbiamo prima essere sicuri che non ce ne siano altri dal versante Est", decide Mikhal. Proviamo a fare un giro da quel lato e vediamo anche se c'è una via migliore per avvicinarci."

## Le baracche ai piedi della collina

Il gruppo si muove verso Est, per aggirare il campo nemico e cercare una possibile via d'accesso. Ci sono delle baracche ai piedi di una collina boscosa, quel che resta probabilmente di una fattoria diroccata.

Tra due edifici si scorgono un paio di lente sagome che barcollano.

"Risvegliati, cerchiamo di eliminarli", ordina Mikhal.

Il gruppo si prepara al combattimento, con Padre Engelhaft e Kailah alle armi da lancio e gli altri che avanzano per ingaggiare in corpo a corpo le creature. Oltre ai due Risvegliati già visti, presto ne appare un terzo, ma vengono tutti facilmente eliminati.

"Da questa parte non ce ne sono più altri!" dice Kailah a voce forse un po' troppo alta. Intorno sembra tutto tranquillo.

Le casupole dell'abitato vengono perlustrate: tutte devastate, tranne un capanno più piccolo dove vengono rinvenute un po' di provviste alimentari.

"Da queste parti dovrebbe starci un vecchio Ongelkamp abbandonato, e il cimitero di Holov, che dovrebbe essere stato bonificato dai soldati", spiega Mikhal a Padre Engelhaft.

## Il cimitero di Holov

Costeggiata la collina alberata, si raggiunge il vecchio cimitero, piuttosto piccolo. Le lapidi sono state divelte, le tombe scavate, ci sono tracce di una grossa pira dove devono essere stati bruciati parecchi cadaveri.

Kailah si sofferma a leggere un po' di nomi sulle tombe, riconoscendo alcune delle famiglie più importanti di Holov, la famiglia di Mirai, i Deuze, Arold Deuze e familiari.

C'è anche una cappelletta votiva, che sembra essere stata scarabocchiata con del carboncino da una mano blasfema, che si è soffermata proprio a deturpare i simboli sacri e le iscrizioni devozionali.

"Bisognerebbe ripulire la cappella da questi simboli osceni", dice il sacerdote a Mikhal.

"Sarebbe giusto, ma ora non è possibile, prima ci dobbiamo preoccupare della dozzina di soldati di Ghaan qui vicino. Intanto puoi recitare una preghiera, semmai"

Padre Engelhaft annuisce e si concentra a pregare, e nel frattempo prova a dare una pulita sommaria agli scarabocchi più oltraggiosi.

Durante la preghiera il sacerdote è investito dal sospetto che questo non sia l'unico cimitero di Holov: per quanto il villaggio fosse piccolo, le dimensioni di questo camposanto sono decisamente troppo ridotte, forse continua altrove.

## La collina dei Risvegliati

La mattina inizia a volgere nel pomeriggio, Mikhal decide di ascoltare il suggerimento di Padre Engelhaft e di allargare un

po' il giro per vedere se c'è davvero un altro cimitero adiacente.

Si fiancheggia la collina boscosa, tenendola d'occhio.

D'un tratto Sven nota un movimento sul fianco della collina, in un breve tratto brullo tra gli alberi. Engelhaft inizia a sentirsi via via più inquieto.

"Quella collina nasconde qualche orrore", mormora. "Forse dovremmo tentare di provvedere..."

"D'accordo, proviamo a salire un po' e vediamo", acconsente Mikhal.

La salita su per il fianco della collina è difficoltosa, bisogna arrampicarsi e non tutti ci riescono.

Alcuni, Brian ed Engelhaft, sono costretti subito a desistere, Mikhal prova a salire ma presto si aggrappa ad un sostegno instabile e cade di qualche metro, dando una gran botta.

Sven è il primo ad accorgersi che, a pochi passi da Bohemond, c'è un movimento tra le boscaglie, ed un Risvegliato esce fuori dal cespuglio.

"Bohemond, alle tue spalle!" fa in tempo Sven ad avvertire. Bohemond volge lo sguardo e capisce subito che ci sono parecchi Risvegliati, tutti in avvicinamento.

"Veloci, scendiamo!"

Tutti si precipitano di sotto, oltre il clivio, anche a costo, come Kailah e Boar, di farsi un po' male.

Stranamente i Risvegliati non seguono il gruppo che si allontana, ma si assestano sul crinale, come fermati da un invisibile confine.

Mikhal propone di costeggiare il fianco della collina alla ricerca di un accesso più agevole.

"Se li hanno messi lì", ipotizza Engelhaft, "significa che su quella collina c'è qualcosa per loro importante da proteggere!".

Purtroppo non si vedono sentieri accessibili.

Avanzando ancora di qualche centinaio di metri, ecco che si apre una stretta gola nel fianco della collina, un canyon che sale con due pareti di roccia alle spalle.

Bohemond e Engelhaft indicano il possibile accesso, sul quale si possono scorgere segni di passaggio. Kailah è molto preoccupata, teme che possa essere rischioso avventurarsi per un passaggio così angusto, e anche Mikhal sembra indeciso.

"D'accordo, entriamo a dare un'occhiata, ma appena dico ritirata ci si ritira!" decide poi il Tenente.

## Combattimento nella gola

Il gruppo avanza cautamente tra le due pareti di roccia, ma percorsi pochi metri ecco che proviene dall'alto un ringhio forte e minaccioso, innaturale, e subito dall'alto si lasciano cadere numerosi Risvegliati.

La situazione si fa immediatamente convulsa, è difficile combattere in un passaggio tanto stretto, tutti ammassati. Il più in difficoltà è da subito Boar, che cade a terra sotto il peso di un Risvegliato. Accanto a lui c'è Kailah, incapace di aiutarlo granchè. Il primo della fila, Mikhal, riesce a tenere, così pure gli altri, sia pure con qualche difficoltà.

Bohemond invoca l'aiuto di Dytros sui compagni, indebolendo così gli attacchi nemici. Ma non basta. Dieter riesce ad abbattere uno dei Risvegliati con un gran colpo alla testa, Padre Engelhaft a sua volta riesce a spaccare qualche testa.

Brian vede Boar in grave difficoltà e, una volta abbattuto il suo opponente diretto, corre ad aiutarlo. Anche Bohemond si concentra ed invoca Dytros per evitare che l'armatura di Boar venga perforata dalle zanne infette del Risvegliato. Purtroppo non è sufficiente, e mentre Bohemond stesso viene sbilanciato a terra e scivola sotto l'orrida creatura non morta con cui sta combattendo, Brian grida di dolore: è stato morso alla gamba.

"Usciamo, tutti fuori!" grida Mikhal vedendo che nel frattempo altri Risvegliati, forse 3 o 4, avanzano uno dietro l'altro lungo il passaggio. Lui si frappone con lo scudo a coprire la ritirata dei compagni, cercando di resistere il più possibile.

La ritirata è rallentata da un altro Risvegliato che si lascia cadere dall'alto proprio all'imboccatura della strettoia, mettendo in difficoltà Kailah. La giovane riesce a colpirlo alla testa, senza tuttavia ferirlo gravemente, e viene a sua volta ghermita. Il mostro affonda i denti nella sua armatura, ma non riesce a bucarla. E presto Brian lo colpisce e libera la compagna.

Tutti escono dalla gola, stranamente i Risvegliati si fermano sul limitare, senza oltrepassarlo.

Boar è pallido: anche se la ferita alla gamba sembra superficiale, il soldato è consapevole di essere condannato.

"Aiutatemi!" grida Kailah ai compagni frugandosi frettolosamente tra le bisacce, "voglio fare un tentativo per salvarlo!"

## Tentativo disperato di cauterizzazione

Ottenuto frettolosamente il consenso del Tenente Mikhal e di Boar stesso, Kailah tenta di cauterizzare magicamente i morsi del Risvegliato subito del giovane.

Ci vogliono due uomini per reggere Boar, che contiene i gemiti di dolore quando il liquido della fialetta di Mastro Luger gli viene rovesciato sulle ferite aperte.

Kailah si concentra: "BES VAS!" e una fiamma caldissima si sprigiona dalla gamba del ferito.

Padre Engelhaft, accanto a lei, invoca la Pace di Kayah sul povero Boar, che perde i sensi scivolando in un sonno profondo.

Kailah fatica molto a trattenere le fiamme, spaventata lei stessa dalla voracità del fuoco e dall'odore nauseabondo di carne bruciata. Infine riesce a spegnere il fuoco e Padre Engelhaft benda accuratamente le piaghe.

Dopodiché il gruppo si sposta faticosamente, con Boar a spalla, fino alle baracche vicino al fiume da poco liberate dai Risvegliati, in attesa di decidere il da farsi.

"E' un bene che abbia perso i sensi subito... rischiavano di ascoltarci quelli dal campo nemico... bisognerà tornare a

Holov prima possibile", dichiara Mikhal.

Poco a poco Boar si risveglia, il dolore alla gamba è molto forte ed il ritorno ad Holov è estremamente penoso. Sven deve caricarsi in spalla il ferito, fino a raggiungere il villaggio distrutto.

## Ritorno a Holov

Solo a sera il gruppo riesce a raggiungere Holov. In lontananza un cavaliere, probabilmente nemico, osserva le loro mosse, ma nessuno attacca.

Lungo la strada Bohemond parla un po' con Brian, sottolineando insistentemente quando non basti essere buoni soldati per sostenere gli attacchi di simili creature. Brian risponde a monosillabi, è molto depresso per l'accaduto e sembra anche sentirsi un po' responsabile.

Ad Holov ci si rende conto che c'è del movimento alla casa dove il gruppo si era accampato la notte precedente.

"Qualcuno ci ha sfrattati, pare" dice Bohemond.

Mikhal dice: "tanto Boar non possiamo né spostarlo velocemente né abbandonarlo, quindi tocca andare a vedere chi c'è lì dentro, e speriamo di essere di più di loro".

Sven resta indietro con Boar, mentre gli altri avanzano.

Per fortuna nella casa hanno trovato riparo Sir Ruben e le due Paladine di Greyhaven, e non soldati nemici.

"Com'era il fiume?" domanda.

"Brutto", dice Bohemond.

"Ci avete fatto prendere una paura, pensavamo foste soldati di Ghaan", commenta May.

"Pure voi" risponde Padre Engelhaft.

"Siamo stati sulle colline, più a nord, ma sono piene di soldati. Ci hanno visto e seguito per un po', e poi ci hanno mollati", spiega il Paladino. "Abbiamo dovuto accamparci qui".

## La lunga notte di Boar

I due gruppi si organizzano per passare la notte ad Holov.

Boar digrigna i denti ma chiaramente soffre molto per le bruciature. May gli offre del sidro di Sir Ruben, e poi prova a fargli degli impacchi con delle erbe lenitive che si è portata dalla Capitale, che sembrano sortire buoni effetti. Padre Engelhaft si informa sulle origini e gli studi delle due giovani, che spiegano di provenire dal Ducato di Greyhaven e di essersi formate presso i [Tre Monasteri](#), a [Talos](#).

Col passare delle ore Boar sembra stare un po' meglio, ha appetito e chiacchiera vivacemente coi compagni.

Fuori inizia a piovere.

Boar chiede a Mikhal un favore: "Ricordati di registrare i Risvegliati dell'ultimo scontro"

"Anche tu con questa storia? Va bene", risponde Mikhal.

Poi Boar si volta a Padre Engelhaft. "Devi decidere tu, visto che gli hai dato l'ultimo colpo. E' tuo o mio?"

"Naturalmente è tuo", dice Padre Engelhaft. Boar è soddisfatto.

Brian spiega che è un "gioco" inventato da [Tarmin Dur](#), apprezzato dal Tenente Vonner.

"Lo chiamiamo [SKAR](#), dove S sta per Soldato di Ghaan, K sta per Kreepar, A non si sa... e R sta per Risvegliati".

"E come funziona?"

"Per i Kreepar devi portare il carapace a Tarmin Dur, che decide se è valido. Quasi tutti i soldati hanno il loro punteggio, è una cosa abbastanza regolarizzata".

"Tu lo conoscevi, Brian?" domanda Sven.

"Sì, ma non partecipo alla classifica".

Cala la sera, poco a poco avanza la notte.

Boar sembra ancora stare discretamente, le ore passano e la pioggia aumenta.

Boar ha appetito, mangia molto, chiacchiera con le Paladine. Ride e scherza.

Con il procedere delle ore Boar sembra accalorarsi sempre più, suda, sembra febbricitante ma si ostina a scherzare e a sdrammatizzare. In particolare prende in giro Brian, tirando fuori una strana storia sul Porto di Uryen e sulle Case della Gioia.

"Insomma Boar, e tu a che punteggio stai?" chiede Bohemond.

"Di soldati solo quelli incontrati insieme, Kreepar zero, Risvegliati 9 e "A" zero".

"Ma che si vince?"

"Il Tenente è favorevole al gioco e magari viene considerato quando c'è da ... nominare un soldato scelto, un caporale..."

Boar inizia a perdere qualche colpo, gli diventa faticoso seguire il filo del discorso.

"Io... sono un po' stanco" dice Boar. "Non lo so... mi faccio una passeggiata..."

Mikhal lo accompagna e vanno a farsi un giro insieme, anche con Dieter. Vanno a prendere una boccata d'aria.

Una volta allontanatosi, May sospira: "in fondo è una cosa normale che si senta debole, anche le ferite normali possono dare la febbre..."

Dopo un po' tornano Mikhal, Dieter e Boar, bagnati di pioggia. Boar si siede, fatica molto a parlare, ma rifiuta di andare a coricarsi come gli suggerirebbe Padre Engelhaft.

"Il mio più grande rimpianto è di aver trattato troppo male il mio vecchio caporale, il [Mangiaerba](#), alla fine l'ho rivalutato... mi dispiace che se ne sia andato. Magari... avrò occasione di scusarmi di persona"

Boar chiude gli occhi, ansima. Il tempo passa lentamente.

"Accompagnami fuori a prendere un po' d'aria", chiede poi con voce strozzata a Mikhal, che si alza in piedi per dargli il braccio.

"Recitiamo prima una preghiera", suggerisce Padre Engelhaft, mentre May stenta a trattenere le lacrime. La preghiera è breve e molto sentita, e ancora Kailah si avvicina a Boar per scusarsi.

"Scusarsi di cosa? Grazie, mi hai salvato la vita", le risponde lui con un sorriso.

"Boar, ci vedremo in giorni più felici di questi" lo saluta Bohemond.

Boar esce nella pioggia, insieme a Mikhal e Dieter.

Dopo qualche minuto Mikhal e Dieter tornano.

"Organizziamo i turni di guardia", dichiara il Tenente.

## Trattative

All'alba del giorno seguente, 13 settembre, si palesa un drappello di Soldati di Ghaan.

"Uryen! Parliamo!!" grida l'uomo a capo del drappello.

Mikhal scambia qualche parola a distanza con lo sconosciuto, dopodiché i due si avvicinano per parlamentare. Al suo ritorno Mikhal riferisce: "dicono che gli sembra inutile scontrarsi e hanno una richiesta da portare ad Alma Mater, vogliono organizzare uno scambio di prigionieri, ne hanno di nostri e ne vogliono di loro"

I soldati di Ghaan hanno indicato 5 nomi, di cui uno obbligatorio, tal **Sam Wilmor**: se non c'è lui, vivo, lo scambio non si fa.

Mikhal manda Bohemond e Sven ad Alma Mater a fare rapporto e a presentare la richiesta di scambio. Scrive due righe per il Tenente Vonner.

"Partite subito e non fermatevi per nessun motivo: potrebbe benissimo essere tutta una trappola", si raccomanda il Tenente.

## Sven e Bohemond fanno rapporto ad Alma Mater

I due soldati cavalcano tutta la giornata verso Alma Mater senza incontrare ostacoli. Nel tardo pomeriggio vengono intercettati da 4 cavalieri di Uryen che chiedono loro le generalità e si sincerano che si tratti di alleati.

"Se siete soldati di Uryen non avete niente da temere"

"siamo soldati di Uryen"

"Provatelo, chi è il vostro comandante?"

"Il tenente Mikhal".

"Il barone di Treize vive ancora?"

"Lunga vita al Burgravio di Uryen" risponde Bohemond.

Sven e Bohemond vengono scortati ad Alma Mater, dove chiedono di parlare con Vonner e sono subito ricevuti.

Fanno un rapporto breve ma preciso e consegnano la lettera. Vonner si dichiara disposto a effettuare lo scambio.

"Bene, facciamo questo scambio. Il tizio che dicono di volere so chi è, è vivo. Gli altri si dovranno accontentare di quello che rimane. Gli diamo quello e due a scelta mia, prendere o lasciare".

Per quanto riguarda le modalità dello scambio, è Vonner stesso a dettare le regole: "Lo scambio lo faremo a 2 giorni di oggi al Crinale di Osterch. E sarete voi con Mikhal a occuparvi di questo scambio. Ora tornate, sbaraccate da Holog, e ci torneremo in forze quando saremo pronti".

Sentendo della situazione al molo, Vonner si sincera che i soldati di Ghaan non si siano accorti di essere stati scoperti.

"Non sanno che avete visto il molo, giusto? Continuiamo a lasciarglielo credere"

## Sven e Bohemond tornano a Holog

I due soldati tornano al galoppo verso Holog, ma vengono sorpresi dal calare delle tenebre.

Mentre parlano tra loro delle classifiche SKAR, simultaneamente i loro due cavalli si imbroccano, spaventati da alcuni Kreepar in avvicinamento. Sven riesce a mantenere il controllo dell'animale e a scartare, Bohemond si trova fermo e circondato, e solo dopo avere un po' sudato freddo può spronare il cavallo e allontanarsi in fretta.

Appare evidente che muoversi da queste parti dopo il tramonto può essere molto pericoloso.

I due riescono infine ad arrivare a tarda sera a Holog con gli ordini del Tenente Vonner.

La notte trascorre tranquilla, coi soldati di Ghaan accampati in un'altra casa del villaggio, a breve distanza.

L'indomani Mikhal torna a parlare con il capitano del drappello nemico, che ora si presenta come **Manuel Raven**. Vengono date le condizioni per lo scambio, poi il gruppo torna ad Alma Mater, insieme ai tre Paladini. I tre corpi, tra cui quello di Boar, sono tristemente caricati sui cavalli, il viaggio è tranquillo.

## Sera ad Alma Mater

La sera ad Alma Mater si tiene il funerale di Boar e degli altri due soldati ritrovati ad Holog. La cerimonia è laica, alla luce delle fiaccole, è il Tenente Vonner a parlare. I soldati brindano alla memoria dei defunti. Anche Padre Engelhaft chiede e ottiene di poter benedire i morti. In memoria di Boar Brian prende la parola, è molto addolorato.

I tre paladini parlano con il Tenente Vonner e vengono alloggiati momentaneamente ai margini del campo.

## Conversazione di Bohemond con Ruben Block

Dopo le esequie, Bohemond si reca a parlare con **Ruben Block**, il Paladino.

Gli spiega che il Prevosto vorrebbe recuperare Brian alla causa e che ha chiesto a lui di occuparsene. Ruben conosce

bene Brian e racconta a Bohemond la sua versione dei fatti di Alden.

"A un certo punto ci siamo trovati a stare dalla stessa parte della gente che odiavamo e combattevamo, ed è stato traumatico per quelli che erano già coinvolti. Brian ha dovuto sottostare a una serie di ordini a dir poco contraddittori. Poi c'è stata una missione, di cui ti parlerà lui magari, il cui epilogo non l'ha preso bene... Sono ferite che un po' a fatica si potranno pure rimarginare. D'altra parte se se l'è presa così tanto vuol dire che ci crede parecchio".

"Come devo comportarmi con lui?" domanda Bohemond.

"Insultalo pure un po', prendilo a calci... si deve risvegliare" dice Ruben

"Fa più un calcio in culo di tante parole" concorda Bohemond.

## I preparativi per lo scambio

Il mattino seguente, 15 settembre, i tre Paladini devono lasciare Alma Mater, ma prima Ruben va a parlare con Brian.

I due discutono accesamente, Ruben strapazza con vigore Brian, quasi come un padre che fa una severa lavata di capo al figlio.

Kailah, che assiste alla scena, è stupita, al punto che va a domandare a Bohemond il perché.

"Eh, Kailah, devi sapere che un tempo Brian era Paladino. Ora non vuole che se ne parli, che si sappia..."

"Era un Paladino... ma pensa te!" commenta Kailah.

Ruben, May e June salutano il gruppo, in particolare Padre Engelhaft. Prima di andarsene May offre al sacerdote degli impacchi di erbe medicinali già pronti che si era portata dietro da Greyhaven. "Potranno esservi utili!". Engelhaft la ringrazia sentitamente.

In serata Vonner chiama gli uomini per organizzare lo scambio di prigionieri.

"Andrete a Osterch coi prigionieri, a cavallo. Dieter guiderà un carro. I prigionieri sono un po' malconci, difficilmente potranno combattere ancora, ma a un'occhiata superficiale sembrano in uno stato passabile".

Poi il Tenente si fa serio. "Date una bella occhiata approfondita a quello che vi danno, tipo anche morsi... mi potrebbe anche dare fastidio... Pensate a quel che ci danno, soldati vivi, nostri e non morsi".

Visto che Padre Engelhaft solleva il dubbio che uno dei tre prigionieri di Ghaan da liberare possa essere uno stregone, Kailah e William vengono portati al suo cospetto, per esaminarlo.

Entrambi concordano nel giudicarlo una persona dotata di potenziale magico, ed avvertono Vonner, che promette di occuparsi del problema.

"So che usano la lingua e le mani..." dice vonner.

## Scambio di prigionieri

All'alba del 16 settembre il gruppo parte. Vonner dice che la sera prima i prigionieri sembra abbiano alzato un po' il gomito. In effetti sembrano ubriachi, mezzi tramortiti dall'alcol. Vengono caricati malamente sul carretto: quello messo peggio è il mago, sta al tappeto.

La giornata è ventosa, non piove ma il cielo è plumbeo.

"Questi stanno ancora pisti, eh", commenta Dieter dopo un po'.

Si procede preparandosi al peggio. "Non so manco cosa sperare, per la verità", dice Mikhal scrutando l'orizzonte.

I soldati di Ghaan sono già sul crinale, al momento dello scambio, si fanno subito veere.

"Vediamo la merce!" gridano dall'alto. Mikhal ordina di scoperchiare il carro.

"Adesso vediamo la vostra", risponde di rimando.

Il capitano di Ghaan, **Manuel Raven**, mostra tre sagome in piedi, sembrerebbero due uomini e una donna.

"I vostri camminano tutti, quelli invece mi sembrano morti: non vedo niente che si muove in quel carro. Com'è questo fatto? Che cosa ci state dando?"

"Hanno esagerato un po' con l'alcol, ieri sera" risponde Mikhal.

"Beh, svegliateli, li voglio vedere che camminano"

Ai tre viene tirata addosso una secchiata d'acqua, sono stravolti, biascicano qualcosa, vengono fatti alzare e muovere.

"Non reggono l'alcol" dice Mikhal.

"Vedete di svegliarli in dieci minuti, sennò buttiamo di sotto i vostri"

A suon di schiaffoni i tre prigionieri vengono risvegliati a forza. Puzzano di alcol, vomitano. Il mago specialmente ha un'espressione vacua, confusa. Sembra stupido, forse è stato drogato.

Bohemond, Sven e Mikhal salgono sul sentiero coi tre prigionieri ed avviene lo scambio.

I soldati di Uryen liberati sono due uomini e una donna, tutti e tre molto picchiati, uno zoppica un po' ma per il resto sembrano ancora in grado di muoversi, hanno ferite superficiali.

Entrambi gli schieramenti fanno un controllo accurato dei prigionieri, per sincerarsi che non siano stati morsi da Risvegliati. Del controllo sui soldati di Uryen si occupa Padre Engelhaft, che non nasconde un certo imbarazzo nel dover anche verificare le condizioni del soldato donna, che Kailah riconosce: si tratta di **Annie Volvert**, scomparsa durante l'attacco a **Holov** un mese prima.

## Scambio di parole con il capitano nemico

Mentre Padre Engelhaft controlla le condizioni dei prigionieri liberati, il Capitano di Ghaan prova a scambiare qualche parola con il Tenente Mikhal, che però si rifiuta di parlargli.

E' Sven al contrario a scambiare due parole con lui: "Avete altri prigionieri oltre a questi? Conosci i loro nomi?"

"Prova la fortuna, hai visto mai..." dice Manuel.

Sven fa i nomi indicatigli dal Caporale Brad, il padre della figliastra e i suoi compagni. Manuel ci pensa su.

"Se ci ricontriamo ti farò sapere. Ora non posso dirti nulla, ma non dimentico i nomi" e poi aggiunge: "tu non sei di Uryen, vieni da lontano a fare questa guerra"

"Vengo da est"

"Proprio non sapevi dove combattere"

"sono le guerre che si combattono meglio quelle in cui non si è coinvolti" dice Sven.

Anche Bohemond rivolge la parola a Manuel, che subito riconosce un accento del sud. Ma Mikhal scuote il capo e taglia corto, impedendo la conversazione.

"Rifletti un attimo, cavaliere di surok, dove è cominciata l'epidemia? chi c'era a feith quando è cominciata? sono stati i risvegliati a vincere la guerra..."

Mikhal interrompe la conversazione. "Non ci dobbiamo parlare con questi!"

I due gruppi si separano e i nostri ritornano in fretta ad Alma Mater.

## Ritorno ad Alma Mater

Il Tenente Vonner è soddisfatto, parla con i tre soldati liberati, che poi vengono assegnati a nuovi alloggi, dove saranno curati.

Nonostante Kailah desiderasse parlare un po' con Annie in privato, non le è possibile: gli impegni ad Alma Mater sono fitti e di notte viene assegnata ai turni di guardia sul perimetro.

Col buio d'un tratto la ragazza nota una strana luminescenza violacea in lontananza. Si avvicina, e Kailah resta stupefatta nel riconoscere il "suo" Kreepar, quello che aveva stregato qualche giorno prima, nei pressi del Crinale di Osterch. Lo indica a Sven, ma lui non riesce a vederlo e in effetti la creatura scompare di lì a breve.

## Magistrati per Mavan

Il giorno seguente, 17 settembre, il gruppo viene assegnato ad un nuovo incarico, il tenente Vonner spiega la situazione. "Serve fare una cosa in un villaggio qua vicino, un incarico informale per il quale mi servono facce poco note a Feith. Andate bene voi che ancora non vi conoscono. Il villaggio dove vi mando sta vicino ad Angvard: era una signoria prima della guerra, poi è andata in malora. Si chiama la Rocca di **Mavan**. Il Domnus è morto durante la guerra, ora il villaggio è gestito dagli anziani rimasti. Un ottuagenario e l'oste dell'unica locanda, **Buck Tacher**. Hanno avuto qualche problemino coi risvegliati e qualcuno in più coi kreepar, ma sono rimasti in piedi. Hanno una milizia del villaggio, stanno facendo del loro mglio. Ufficialmente sono neutrali, ma di fatto alcuni di loro militano ad Angvard. Buck ci dà una mano a raccogliere informazioni su quel che accade a nord-est, nella contea di **Leduras**: hadegli amici che a volte riescono a fargli arrivare informazioni, che a noi sono preziose. Ha bisogno di un aiuto. Ha chiesto un magistrato per risolvere una questione nel villaggio."

Poi Vonner fa una pausa e si rivolge a Padre Engelhaft.

"Engelhaft, tempo fa conoscevo un sacerdote che non poteva dire bugie. Tu segui questa regola?"

"Tendo a non dirle le bugie, ma la regola di Kayah consente una valutazione del..."

"si o no, le dici o non le dici?"

"Se servono per ottenere il bene della Chiesa e degli Dei le posso dire"

"Ma un po' ti scoccia, ho capito... Sven, tu farai il magistrato".

Sven annuisce.

"Buck sa che non potrà arrivare un vero magistrato, arriverete voi e farete le veci del magistrato, dovete dirimere una questione che si è creata lì. Ci sono stati un paio di morti e bisogna attribuirne la colpa. C'è un circo che è rimasto lì in paese, bloccato per via della guerra, ci stanno il Nano, la donna cicciona, l'elsenorita... i dettagli ve li spiegherò Buck sul posto. Manderò con voi un'altra persona, un altro Magistrato."

Usciti dalla tenda, Kailah sente una pacca dietro la schiena. Si gira.

"Bezelda, hai visto? Pare che faremo una bella missione insieme".

L'altro Magistrato è **Tarmin Durr**.

## Il viaggio verso Mavan

Il gruppo si mette in viaggio da **Alma Mater**, dopo che **Tarmin Durr** ha rimediato un vestito "da magistrato" anche per Sven, con tanto di casacca e giubba. Un po' vecchiotto, ma accettabile.

"Noi quindi interpretiamo la scorta di voi due?" domanda Kailah a Tarmin indicando lui e Sven, l'altro magistrato. Tarmin annuisce.

"Certo fa ridere, te che fai la scorta a lui" commenta Bohemond.

In ogni caso Tarmin sembra soddisfatto del suo gruppo: "avete tutti un accento strano... è perfetto. Meno capiscono e meglio è"

Il viaggio è tranquillo e l'argomento di conversazione verte sulla classifica SKAR, perchè Bohemond e gli altri vorrebbero regolarizzare i loro punteggi.

"Per cosa sta la A?" chiede Kailah.

"Risvegliati un po' particolari, più veloci, più svegli, più capaci... quelli contano come A. Sta per Anomali".

A metà giornata il gruppo si ferma per mangiare un boccone e Tarmin ne approfitta per spiegare un po' di cose riguardo

il villaggio di Mavan, che conosceva da prima della guerra.

"Era un posto tranquillo, prima. Ma il Doinus ha deciso di allearsi col Duca di Feith ed è morto male durante la guerra. A quel punto le cose hanno iniziato ad andare molto male, gli uomini sono quasi tutti morti.... poi è arrivato l'inverno ed è stato un disastro, infine sono arrivati i Risvegliati, i Kreepar... a Mavan sono rimasti in piedi solo due anziani: uno è Buck, quello che ci ha chiamato, quello "giovane". L'altro è vecchio e malconcio ma è l'unico superstite della famiglia più importante. E' quello che conta più di tutti... ma ormai non ci capisce più niente, a quanto pare. In più c'è la situazione di questi del circo che sono arrivati prima della guerra.. e ormai stanno là".

## L'arrivo a Mavan dei "magistrati"

Nel tardo pomeriggio il gruppo raggiunge il villaggio di Mavan. E' un villaggio dalla pianta irregolare, che sorge lungo il corso dell'unica strada principale. Anche se non è protetto da una palizzata continua, attorno alle case più periferiche sono state issate alcune barriere protettive.

Molte delle case sembrano in rovina, disabitate.

Nella piazza principale del villaggio c'è un pozzo, e lì vicino un lungo palo piantato nel terreno. Vicino al palo c'è un carro contadino di quelli molto grossi, a quattro ruote, forse da fieno.

Arrivano due persone armate, poco prima che il gruppo raggiunga la piazza.

"Altolà"

Bohemond avanza e dice: "largo a messer Sven e messer Tarmin, Magistrati per conto di sua grazia il Margravio di Feidelm"

"Voi sareste la loro scorta, immagino."

"Immagini bene"

"Bene, bene, vi stavamo aspettando", dice il tizio.

"Avete bisogno di riposarvi, immagino", aggiunge poi, e indica la locanda. "Questa è la locanda del Carro d'Oro, è la migliore di **Mavan**. L'oste sarà lieto di ospitarvi a sue spese".

Il gruppo viene accolto dal garzone, il giovane Tob, che si prende cura dei cavalli. Dopodiché l'oste **Buck Tacher** fa accomodare gli ospiti nella locanda, che gestisce insieme a sua cugina Petra.

Allontanato un ubriaccone perditempo, l'unico avventore della sala, Buck spiega la situazione.

Racconta la situazione difficile del villaggio, rimasto privo di guida nel corso della guerra, della presenza di bande di predoni nelle vicinanze e nell'aiuto fornito da un circo itinerante che si era stabilito al momento dello scoppio delle ostilità a Mavan, e che è rimasto bloccato fino a stanziarsi.

"Uno dei circensi, un Nano, tal **Dur Dur**, ha preso in mano la gestione..."

"Un Nano nano?" domanda subito Sven, curioso. "Oppure un uomo basso, tipo un nano umano?"

"Un Nano Nano, di razza nanica", spiega Buck. "Nel circo faceva il ventriloquo, ha preso in mano la gestione della Milizia. E' molto autorevole, si sa far rispettare".

"Pensa te..." commenta Bohemond.

"Insomma i circensi ci hanno aiutato a proteggere il villaggio, ma in seguito hanno litigato tra loro. Prima la milizia la gestiva un lanciatore di coltelli elsenorita"

"Pensa te..." commenta Kailah.

"E' stato istituito un coprifuoco", continua Buck, "al calare del sole nessuno deve circolare. L'elsenorita, **Slaine**, è stato beccato dalle guardie dopo il tramonto ed è scappato. L'hanno inseguito, ha dato una coltellata a **Dumbar**, una delle guardie. Poi ha tirato il coltello su un altro, **Lorenz**, e ha provato a scappare. Lì per lì c'è anche riuscito, ha fatto perdere le sue tracce. Ma poi l'indomani, a sera, **Vance** il Cacciatore di Taglie l'ha beccato con la sua vecchia balestra e l'ha consegnato al Nano".

"Dove sta ora?"

"Prigioniero nella **Casa del Sergente**, qui di fronte. Dur Dur lo vorrebbe impiccare, ma a decidere dev'essere il Consiglio degli Anziani. E' molto rara qui la pena di morte, di solito al massimo si condanna all'esilio".

"E perchè Slaine stava in giro dopo il coprifuoco?"

"Non l'ha voluto dire a nessuno".

Parlando si è fatta sera, Buck porta la cena e tutti si vanno a riposare. Gli uomini si dividono in due stanze, mentre Kailah viene ospitata nella stanza di Petra.

## Visita al prigioniero

L'indomani, 18 settembre, i "magistrati" si presentano alla Casa del Sergente per interrogare il prigioniero.

Il giovanotto della Guardia prova a far entrare solo una persona alla volta, secondo gli ordini di **Dur Dur**, ma l'autorevolezza di Tarmin Durr lo spiazza.

"Io dico che ci parliamo insieme, tutti quanti, e che te non vali niente" dice Tarmin, "quindi fammi passare".

La stanzetta in cui è prigioniero Slaine è piccola, l'elsenorita sta steso su una branda, non legato.

"E' prassi che gli interrogatori vengano condotti in un ambiente neutro..." Bohemond allontana i Guardiani.

Il prigioniero si tira un po' su. Ha una ferita alla gamba non curata, dall'aria molto malsana, che subito impensierisce Padre Engelhaft.

Sven chiede a Slaine di raccontare la sua storia.

"Volevano farmi fuori e ci sono quasi riusciti"

"Che ci facevi per strada in violazione del coprifuoco?"

"Controllavo delle cose che non mi tornavano, alcuni strani traffici che sta facendo il Nano, oggetti spariti, refurtiva. A danno di gente del villaggio e anche a danno mio, mi hanno rubato delle cose a cui tenevo".

Stando a quanto dice Slaine, il Nano sarebbe coinvolto in traffici loschi con gente di un altro villaggio, Roden, al di là della Rocca.

"Si incontrano alla Cava, sta mettendo su un po' di persone. Credo che il suo obiettivo sarebbe quello di prendersi il villaggio".

"Che cosa ti ha rubato?"

"Avevo trovato delle lettere interessanti, delle prove. Ma adesso sono sparite"

"Chi sapeva che ne eri in possesso?"

"Ne avevo parlato a Deera, la donna forzuta, del circo. Ma mi sa che mi sono fidato della persona sbagliata".

"Una donna, chiaramente", commenta Padre Engelhaft.

## Primi interrogatori

Terminato l'incontro col prigioniero, i Magistrati tornano alla locanda e convocano alcuni testimoni dell'arresto di Slaine. Padre Engelhaft, esperto di interrogatori, si occupa di redigere un verbale e di garantire il rispetto delle formalità.

Vengono sentiti Tobi l'orfanello, garzone della locanda, e Petra, che hanno sentito a distanza il vociare dell'inseguimento, e ne hanno tratto l'idea che le guardie intendessero incastrare Slaine.

## Dodo e Fizbo, i pagliacci

Vengono convocati anche i due pagliacci, Dodo e Fizbo, che stanno lavorando come manovali al rinforzo di una casa mezza diroccata. Bohemond e Kailah si occupano di convocarli e portarli al cospetto dei magistrati che, per darsi un tono serio, fingono di leggere: Tarmin dei frammenti del kal valan e sven con il libretto con i poemetti licenziosi.

I due testimoni entrano, i "magistrati" sono seri e composti ed iniziano ad interrogarli.

I clown comunque sono un po' buffi, iniziano a parlare insieme, tacciono insieme per un po' di volte, poi Dodo inizia a raccontare. "Il mio buon amico e compagno Slane è stato messo alle strette da due soldati".

Poi chiedono se la conversazione rimarrà segreta.

"I verbali sono assolutamente segreti" dice Engelhaft, il segretario.

"A noi è parso senza dubbio che le due guardie abbiano cercato di mettere alle strette il nostro amico Slaine, che per evitare la mala parata avrebbe alzato i tacchi. Abbiamo visto sguainare le armi, sentito parole minacciose... un atteggiamento molto aggressivo da parte loro..."

"Ciò che Dodo vuole dirvi" aggiunge Fizbo "è che abbiamo parlato con Slane qualche giorno prima, era preoccupato, si aspettava qualcosa del genere".

"Non vi sta simpatico il Nano, dite la verità"

"E' un nano che disonora la stirpe di Krinn a cui appartiene" dice Fizbo, lapidario.

Dodo aggiunge che Dur Dur sarebbe autore di molti traffici, specializzato nell'andare nei villaggi in disgrazia. "Si offriva di comprare per poco il cibo che poi sarebbe stato sequestrato dai soldati, lo incamerava e lo nascondeva, poi lo rivendeva al quadruplo del prezzo".

"Slaine prima era il capo delle guardie, poi ha avuto una brutta esperienza, si era messo insieme a una di qui, del posto, che si chiamava Sofie... che è morta di stenti. Da allora lui non si è più ripreso, ha iniziato a bere..."

Al momento di uscire, i due pagliacci chiedono a Kailah e Bohemond, che li scortano fuori: "Sono bravi magistrati?"

"Sono bravi" risponde Kailah

"Slaine è un povero diavolo, Dur Dur è un bastardo", ribadisce Fizbo prima di allontanarsi.

## Deera, la donna forzuta

E' il momento di Deera, la donna forzuta.

Kailah e Bohemond vanno a prelevarla.

"In nome della legge, aprite" dice Kailah.

"Esercito di Uryen" insiste Bohemond.

Deera si veste e dopo un po' esce. Bella grossa, muscolosa, un donnone con abito appariscente.

Viene scortata di malavoglia fino ai magistrati, che Engelhaft introduce pomposamente.

Da subito l'interrogatorio parte col piede sbagliato, Deera dichiara di non ricordarsi il proprio cognome e solo dopo molte insistenze ammette di chiamarsi Deera Vaanar.

"Non capisco che volete da me, io non ho visto nè sentito niente"

"Eppure c'è chi dice il contrario..."

"Sentite, io non ho niente contro Slaine, gli dicevo smetti di bere e fa la persona seria, ma ormai si è messo nei casini, questo è quello che penso, mi dispiace pure..."

Anche di Dur Dur tuttavia non parla bene. "Io mi voglio sposare, cerco marito, voglio andarmene da qui... voltare pagina..."

"Torniamo al punto", insiste inflessibile Engelhaft. "Slaine ti ha mostrato qualcosa, delle lettere?"

"Sì, forse sì, ma niente di che... era una lettera che descriveva accordi alimentari, pietre e cibo suoi, credo, con un villaggio vicino".

"Ne hai parlato con nessuno?"

"No, con nessuno".

La donna sembra reticente, Engelhaft insiste, fino a quando Deera inizia a perdere la calma.

"Non esci da qua finchè non ci dici a chi l'hai raccontato"

"Non sei un po' gracilino per fare questa voce grossa?" chiede lei. "Sei grassa, non mi fai impressione"

"Sembra grasso, sono tutti muscoli" insiste lei sprezzante.

"Non facciamo una lotta da circo, tu ci dici il nome e te ne vai"

"Io non so un cazzo, non l'ho detto a nessuno... ora io piglio e me ne vado, torno a casa mia, perchè non ho altro da dire. Se qualcuno mi viene a prendere io lo meno, perchè ho fatto il mio e sono stata collaborativa e non merito di essere trattata in questo modo."

E fa per andarsene, ma Bohemond invoca su di lei il "richiamo all'ordine" di Dytros.

"Non oserai uscire da quest'aula di giustizia" dice Bohemond.

Lei si ferma, si gira e si avvicina.

"Adesso io e lui", dice indicando Bohemond, "ci andiamo a fare una chiacchierata, e io solo a lui gli dico queste cose, o così o niente"

Si allontanano dietro al bancone, inascoltati dagli altri.

Deera è offesa delle parole di Engelhaft.

"Bohemond, se ci fossimo incontrati in circostanze diverse saremmo diventati amici... io penso che... sì, Slaine mi aveva affidato delle cose, dicendo che era meglio se le tenevo io. Non ero la sua prima scelta, aveva provato ad assegnarle a Eliogabalus, che non ha accettato. Comunque è venuto da me, gli dovevo tenere queste lettere, fatto sta che queste lettere mi sono sparite, diciamo. Penso di sapere chi è stato, mi ero fidata di quell'uomo, Lorenz".

"Si è approfittato della tua fiducia"

"E non solo di quella" risponde lei. "A me non va di fare la figura di quella che si è fatta fregare, quindi mi dovete promettere discrezione".

"D'accordo".

Dopodichè Deera lascia la locanda e torna a casa sua.

## Il Nano Dur Dur, ventriloquo

Presto arriva in locanda una delle guardie, Lake, per annunciare che il Capitano Dur Dur sta arrivando.

"Dovrà lasciare fuori da questo tribunale armi e armature", specifica Padre Engelhaft.

Lake esce a comunicare queste disposizioni al Nano, che inizialmente perde la calma, poi però è costretto ad acconsentire.

"Il mio nome è Dur Dur, figlio di Kur Dur, sono nato ad Ammerung", si presenta. E' un Nano piccolo, dall'aspetto sgradevole, mingherlino e senza barba.

Sven apre il discorso sottolineando che sarà necessario curare la gamba del prigioniero, che rischia altrimenti di morire prima di essere condannato.

"E' regola che i condannati arrivino in buone condizioni di salute al momento della punizione", ribadisce Bohemond.

Dur Dur acconsente. "Avete un dottore?"

"Sì", dice Tarmin. "Ci pensiamo noi a curarlo".

Dur Dur viene interrogato sull'entità delle forze di cui dispone. Dichiara di avere 7 mercenari professionisti e una decina di milizie contadine più o meno abili a combattere.

## L'esibizione del ventriloquo

Dopodichè Tarmin, con un sorriso sornione, dichiara di non avere mai visto nè sentito un ventriloquo. "Mi piacerebbe vederlo all'opera".

"Sono molti mesi che non mi esercito in quella che fu ma mia onorevole attività"

"Ma è come reggere la spada, sono certo che non hai disimparato. Avanti lo vogliamo sentire tutti", insiste Tarmin Dur.

Il Nano acconsente. Prede una sedia, la mette davanti, poi prende un sacco posato da una parte e lo mette sulla sedia. Si fa prestare un elmo e lo posa sul sacco.

Infine con un mantello costruisce una sorta di grosso manichino. Ci si nasconde dietro, scompare.

Dal manichino, con una voce diversa dalla sua, ovattata e strana, si ode dire: "i miei omaggi ai magistrati di Feidelm"

"Chi sei?"

"Sono Minius", dichiara il manichino.

Dopodichè, con uno strano balzo acrobatico, Dur Dur riemerge da dietro la sedia, infilandosi qualcosa nella tasca della giacchetta.

Tutti applaudono e Dur Dur se ne va soddisfatto.

## La medicazione del prigioniero

Nel pomeriggio Padre Engelhaft si reca in visita dal prigioniero per medicargli le ferite. L'infezione alla gamba è seria, viene applicata su di essa una delle erbe di May. Nel mentre Padre Engelhaft prova a sondare lo spirito religioso di Slaine, con la speranza di muoverlo alla giusta fede: si rende presto conto però che l'elsenorita, per quanto rispettoso, non ha fede in nulla e non pare facilmente convertibile.

## Lorenz la guardia

Tarmin Dur dichiara ai suoi uomini di voler andare a far visita a un suo vecchio amico e si allontana. Gli altri convocano Lorenz, la guardia indicata da Deera come il possibile responsabile della sottrazione delle lettere.

Lorenz ha l'aria spavalda, parla in modo semplice ma si capisce che è un tipo sveglio, un uomo di fiducia di Dur Dur.

"Dur Dur sta negoziando un... come si dice? un "io non ti meno, tu non mi meni" col villaggio accanto... ma è difficile perchè ci sono lì due fazioni, e quella minoritaria vorrebbe combattere. Ma Dur Dur è bravo in queste cose, chiedeteglielo pure..."

"E riguardo le cose sottratte? Lettere, cose di questo genere?"

"Io non so leggere. A volte ho portato delle lettere, ma niente di che, niente di importante..."

Dall'interrogatorio Lorenz inizia a sospettare che sia stata Deera a metterlo in mezzo.

"Lo sapevo, ci ha roscato... e adesso cerca di mettere nei guai me"

"In che senso? Che cosa le hai fatto per attirare la sua inimicizia?"

"Diciamo che... mi sono sacrificato... con Deera abbiamo alti e bassi"

## Appostamento fuori dalla casa di Deera

Al termine degli interrogatori, sul calare della sera, mentre tutti cercano un riparo in vista del coprifuoco, Bohemond dichiara la sua intenzione di andare a tenere d'occhio casa di Deera, aspettandosi che possa succedere qualcosa.

Engelhaft decide di accompagnarlo e i due si fanno indicare un'uscita sul retro da Buck e si muovono silenziosamente nella notte, appostandosi tra gli alberi in vista della casa della donna forzata.

In lontananza crepitano i kreepar.

Sentono due guardie che passano oziosamente e parlottano tra loro. Poi si separano, uno va verso la Casa del Sergente, l'altro si avvicina alla casa di Deera.

"Lo so che sei dentro, apri", dice il tizio, la cui voce sembra proprio quella di Lorenz.

Lei mormora qualcosa

"Fammi entrare o spacco sta porta a calci"

La porta si apre, Bohemond si avvicina alla parete per origliare. I due discutono tra loro.

"Ce ne dobbiamo stare buoni finchè non se ne vanno", insiste lui. Lei nega di avere parlato.

"Ti dovevi stare zitta e fare come ti ha detto di fare Dur Dur, e invece hai fatto la matta"

Lui è adirato, "adesso non dici una parola, ti stai zitta, ti attieni a quello che hai detto e la prossima volta che ti va di fa la scema ricordati che non lo puoi fare. Ringrazia il cielo che ancora non ha capito che è successo lui sennò si incazza ancora di più".

Lei continua a difendersi e a negare tutto. "A me sta cosa non è mai piciuta dall'inizio"

"E invece è la cosa migliore per tutti, non si fa male nessuno... fattela piacere"

Al momento di lasciarsi, lei gli offre di restare a cena ma lui se ne va, ha da lavorare.

## Serata in locanda

Bohemond e Sven tornano in locanda, dove trovano Kailah e Sven che stanno chiacchierando con [Loutrec](#) ed [Eliogabalus](#), detto Gabo.

Loutrec è il più loquace dei due, parla volentieri con Sven di cavalli, di cui è un intenditore. Gli sono morti quasi tutti, durante i mesi dell'inverno scorso, ne ha salvati solo due. Kailah gli chiede della morte della donna di Slaine, e Loutrec ammette che secondo Slaine Dur Dur avrebbe potuto fare di più per curarla. E' morta in primavera. Sophia era una del villaggio, non del circo. Suo padre è nel villaggio, è ancora vivo.

Dopo cena tutti vanno a dormire e la notte passa tranquilla.

## Accordi con Dur Dur

Il mattino seguente, 19 settembre, torna Tarmin Dur soddisfatto dopo l'incontro con il suo vecchio amico, [Von Maine](#), che ha tornerà ad [Alma Mater](#) con il gruppo.

Inizia quindi una lunga discussione per decidere il dafarsi.

Appare chiaro a tutti che Slaine è stato messo in mezzo ingiustamente e va portato ad Alma Mater dopo una condanna fittizia all'esilio. Il problema è come comportarsi con Dur Dur.

Padre Engelhaft sarebbe dell'idea di agire duramente con lui, ma più o meno tutti gli altri concordano sulla necessità di mantenere il Nano al suo posto perchè non c'è nessuna alternativa valida a proteggere il villaggio, in particolare dalle insidie rappresentate dal villaggio vicino, in mano ai fuorilegge.

## Visita al prigioniero e alla cantina della Casa del Sergente

Per prima cosa viene fatta visita al prigioniero, per cambiargli le bende alla ferita della gamba e per acquisire altre informazioni. Slaine sembra star proteggendo qualcuno, ma si rifiuta di rivelarne l'identità. Lascia intendere che nella cantina della Casa del Sergente possano esserci oggetti rubati e altre prove interessanti.

Dopo una breve discussione tra i membri del gruppo, si decide di chiedere di ispezionare la cantina della Casa del Sergente. Tarmin Dur si raccomanda soltanto che, in caso di resistenza delle guardie, non si ricorra all'uso della forza.

Alla Casa del Sergente ci sono Lake, Lorens e Dremen, che stanno giocando a carte. Si dichiarano abbastanza collaborativi, ma negano di avere le chiavi della cantina e vanno a chiamare Dur Dur.

Il Nano si presenta mezz'ora dopo con un gruppetto di sei uomini. Ostenta disponibilità e accompagna di sotto i magistrati e le loro scorte.

Nella cantina c'è molto materiale, provviste di cibo e molti attrezzi, alcuni dei quali sono probabilmente rubati.

Viene fatto un inventario dettagliato e i magistrati si ritirano per deliberare.

## Il verdetto

Poco dopo il Nano viene convocato nella locanda, per l'occasione chiusa al pubblico. Si deve presentare da solo e senza armi.

Per prima cosa Sven dichiara quale sarà la pena di Slaine: l'esilio, una volta che sarà in grado di camminare, e lascerà il villaggio con la scorta dei soldati di Alma Mater.

Poi passa a parlare delle "irregolarità" nella conduzione del villaggio e delle sue provviste. Si dimostra tuttavia molto aperto e tollerante.

"Abbiamo capito quello che è successo... diciamo che ci sono delle spese per difendere il villaggio, equilibri da mantenere, oggetti scomparsi... e quindi per quanto riguarda questo secondo aspetto, mio malgrado, perchè sono una persona abituata a far rispettare la legge in maniera rigorosa, ho ricevuto delle pressioni, dai miei accompagnatori esponenti dell'esercito di Alma Mater, e quindi vi preannuncio che con un minimo di buon senso nessuno deve temere niente."

"Io applaudo al verdetto dei magistrati", dice Dur Dur, applaude e si frega le mani.

Interviene quindi Bohemond a presentare le istanze di **Alma Mater**.

"E' un lavoro che stai facendo bene, ma potresti fare meglio. Mavan è considerata una risorsa significativa. I miei superiori hanno a cuore che l'attuale assetto del villaggio rimanga invariato. Ci sono difficoltà nell'amministrazione, ma al tempo stesso riteniamo che gli anziani siano perfettamente in grado nel loro complesso di garantire ciò che Alma Mater si aspetta, e riteniamo che tu sia in grado di coadiuvare la loro azione e garantire la loro sicurezza".

## La versione del Nano

"E' nell'interesse di tutti che a Mavan regni la pace e che i nostri irrequieti vicini di **Reiliam** non si facciano venire strane idee", spiega Dur Dur. "Se io potessi diventare uno degli Anziani a breve sicuramente le cose sarebbero più semplici, ma se proprio non volete c'è un'altra cosa che potreste fare per il bene di tutti. Dovete sapere che a **Reiliam** ci sono due fazioni. Quella maggioritaria è composta da gente ragionevole, con cui riesco a trovare accordi. Ma c'è un gruppo minoritario, capeggiato da Sir **Osvald Plank**, che ha mire nei nostri riguardi"

Il Nano fa una pausa, guarda i suoi interlocutori.

"Ho una persona che mi avverte dei loro spostamenti, in questo momento sono nascosti in un casolare non troppo lontano da qui. Se qualcuno... li togliesse di mezzo, per così dire, qualcuno non direttamente riconducibile alla mia persona, sarebbe per me estremamente più facile trattare col villaggio di Reiliam e mantenere la pace a Mavan".

Tarmin Dur dà segno di conoscere Sir Osvald Plank, e promette di pensarci su.

"Loro quanti sono?" domanda Bohemond.

"Sono 6-10 persone nel covo"

"Siamo pochi, Dur Dur: se facciamo questa cosa devi darci qualcuno dei tuoi".

"Posso darvi un paio di persone"

"Saremmo nove e mezzo a quel punto" dice Bohemond.

"Non è il modo migliore per fare affari con me, quello di deridermi per la mia statura".

"Non stiamo facendo affari con te, ti stiamo facendo un regalo", taglia corto Bohemond.

Dopo aver parlato con Dur Dur, il gruppo si consulta con Tarmin Durr. Si decide di chiedere rinforzi ad Alma Mater, almeno un paio di uomini. Andranno Tarmin e Bohemond. Tarmin contatta anche il suo vecchio amico balestriere, che acconsente a partecipare.

## Sven parla con Slaine

In serata, mentre Padre Engelhaft si occupa delle ferite di Slaine, Sven ne approfitta per mostrare all'elsenorita il braccialetto che ha trovato.

Slaine si stupisce: "Sono molti anni che non mi capita di avere tra le mani un pezzo del genere, mi riporta ricordi del passato. E' proveniente da una parte particolare delle mie terre"

E gli mostra un simbolo sul braccialetto, una specie di glifo, impresso in modo particolare, che è il simbolo del clan Oclail, un clan della zona nord di Elsenor, discendente del clan dei Danà, i predoni del mare.

Un clan molto aggressivo, legato ad antiche tradizioni dell'arcipelago. Le navi degli Oclail sono tristemente note al ducato di Feith, visto che sono tra le principali responsabili dell'affondamento della flotta ducale.

"Dove l'hai avuto?"

"Diciamo che l'aveva addosso un predone che ho trovato già morto"

"E' un bottino di guerra, ed è particolarmente importante per il guerriero che l'ha conquistato e fatto suo, perchè questo bracciale apparteneva senza dubbio a un altro clan del nord, probabilmente sono le spoglie di un guerriero, di un altro elsenorita. Non è un bottino fatto sul continente. Penso di sapere anche quale sia il clan a cui apparteneva originariamente. Di solito questo tipo di bottino non viene abbandonato da un guerriero elsenorita fino alla morte. Se tu

fossi un elsenorita dovresti riportarlo alla famiglia del guerriero che lo ha perduto, secondo le leggi di Ilsanora. Se tu lo facessi, ma non potrai farlo perchè è un altro clan del nord che ti è nemico... se tu lo facessi ti conquisteresti il rispetto di quella famiglia. Si tratta del clan da cui provengo io, il clan dei Frisea".

"Il problema è che... era un cadavere senza nome, difficile sapere a chi appartiene..."

"Non importa, non è alla sua famiglia che appartiene"

"Se ne sei venuto in possesso... significa che qualcuno ha voluto così, qualcuno più grande di noi. Non credi?"

"Il caso", risponde Sven.

"Puoi chiamarlo come ti pare, puoi chiamarlo Dei, o puoi chiamarlo il caso... ma è probabile che tu nel raccogliarlo abbia raccolto anche una responsabilità. Certo, se di missione si tratta, è una missione molto impegnativa, perchè non sarà facile per te trovare gli antichi possessori di questo bracciale"

"Intanto il caso mi ha fatto incontrare un elsenorita del clan Frisea, vedremo se ci saranno altre coincidenze"

Slaine guarda Sven con simpatia, pensieroso.

## Richiesta di rinforzi ad Alma Mater

L'indomani, 20 settembre, Bohemond e Tarmin Durr vanno a chiedere rinforzi ad Alma Mater.

Tarmin parla con Vonner, mentre Bohemond ha una serata libera, nella quale parla con un po' di commilitoni. Viene così a sapere che è in corso una impegnativa spedizione a Holov e al molo, sono partiti una ventina di uomini.

## Bohemond e Annie

Bohemond parla anche con Annie, una dei tre soldati liberati. Nutre un'istintiva simpatia nei suoi riguardi, si presenta come un commilitone di Kailah, che Annie conosce, ma la giovane si dimostra di poche parole.

"Kailah mi ha detto quello che è successo"

"Beh, lei non c'era, è andata via prima"

"Mi ha detto quello che è successo prima"

"Quindi niente di che", dice Annie.

"Io e i miei compagni ne abbiamo viste parecchie da quando siamo in servizio da queste parti"

"Buon per voi"

"Stiamo cercando di farci un'idea sulle cose strane che stanno succedendo, e questa storia è curiosa, di... gnometti..."

"Kailah ne sa più di me su questa storia, io so quello che hanno detto le persone"

"Tu sai quello che ha detto quella tizia, no?"

Annie annuisce.

Bohemond le fa domande sulla sera in cui lei è entrata a casa di Mirai, ma Annie dice poco.

Bohemond le chiede dell'arrivo dei risvegliati. "Ho già raccontato la storia al Tenente", risponde lei. Si alza.

"Se non hai altre domande, io andrei a letto"

"Ce l'ho, ma mi rendo conto che non hai voglia di rispondere".

## Bohemond e William

Rimasto solo, Bohemond viene avvicinato da William, il soldato dotato di Potere Magico che conosce Kailah.

"Come mai Kailah sta ancora a Mavan?"

E' gentile e gli porta un bicchiere di birra.

"Quindi tu sei un mago come lei?"

"Spero meglio, ma non ne sono neanche sicuro. Il mio maestro mi diceva che ci potevo pure pensare..."

"Come mai sei finito da queste parti?"

"C'è stato un giro di vite dalle parti mie, siamo finiti dentro e poi io me la sono cavata e appena ho potuto me ne sono andato. E non posso tornarci, mi stanno cercando. Qui è un buon posto dove scappare, un po' meno clero e un po' più di tolleranza"

## Visita all'anziano

Mentre Bohemond e Tarmin sono ad Alma Mater, gli altri fanno visita al vecchio Anziano di Mavan. Fuori dalla porta c'è un uomo robusto dall'aria ostile, Marvin, che insiste a non voler far portare le armi nella casa. Alla fine Kailah decide di restare fuori con tutte le armi, mentre Sven e Engelhaft entrano nella casa.

Marvin parla con Kailah, scettico riguardo il fatto che una donna possa combattere.

"Devi ringraziare iddio che ce sto, senno' non ce stavi manco te, con quelle braccette piccolette"

Kailah si indispettisce un po' e battibecca con Marvin.

Intanto Sven e Engelhaft vengono ricevuti all'interno da un semplice servitore dell'Anziano, che intanto arriva, zoppicando. E' davvero vecchio, con l'aria un po' arcigna.

Inizialmente sembra convinto che Engelhaft sia il magistrato, e si dimostra un po' indispettito quando il sacerdote, con garbo, introduce Sven.

"E' proprio il caso di dire che l'abito non fa il monaco", commenta Sven.

L'anziano, mentre condivide pane e salsetta con i suoi commensali in rispetto delle antiche tradizioni, si lascia andare ad un'invettiva contro il mondo che cambia. Ormai le alte cariche vengono date a gente senza arte nè parte, questo è il preludio della fine.

"A proposito della decadenza dei tempi", interviene Sven, "ma sto Nano? Che ne pensa del Nano?"  
"Il nano... non mi fido del nano. Il nano... noi siamo un popolo di guerrieri, che discende dai Kahahn e ci siamo fatti proteggere da un Nano e da un merdoso che viene dal mare. E io questo..."  
"Però questo non è un nano umano, è un nano nano", interviene Sven.  
"Ancora peggio!!! Sceso dalle montagne per importunare le nostre donne... e non sa neanche maneggiare un'arma come la maneggiavo io da giovane"  
"Avete pensato alla situazione attuale del cosiglio?"  
"Il consiglio è andato in malora, questo villaggio morirà quando morirò io, questo villaggio morirà con me"  
"Vostro figlio?"  
"Non è mio figlio, quello è uno che ho raccolto per fare un favore a una persona... non vale niente... manco lui".  
Sospira. "E' morto questo villaggio. Fate quello che vi pare, tanto è morto. dovete arrestare l'elsenorita, arrestare il nano, arrestate quegli altri mangiapane a tradimento del circo, che sono tutti ladri! Io lo so, eh che mi rubavano le cose... eh...."  
Salutato il vecchio, i nostri si radunano alla locanda e Sven si mette a leggere.  
"La mia seconda passione dopo le armi è la poesia", spiega Sven a Engelhaft, curioso del libretto. Anche Kailah si incuriosisce e lo sfoglia, anche se le è un po' difficile comprendere le finezze del testo.

## Arrivano i rinforzi

Il 21 settembre arrivano i rinforzi di Alma Mater, il soldato scelto **Anton Dermon** e il soldato semplice **Boris Dunn**, uno armato di spada e scudo, l'altro di mazza.  
Viene convocato il Nano alla locanda di Buck per preparare il piano di guerra. Inizialmente Dur Dur propone Fuller, tra i suoi uomini, per partecipare alla spedizione, ma Bohemond insiste che sia Lorenz. L'altro sarà Lautrec, che parteciperà con la speranza di recuperare un suo cavallo, che gli era stato rubato da Sir Osvald Plank.  
"Si chiama Rarity?" domanda Sven.  
"Non darei mai un nome de genere a un cavallo, sembra quasi un'offesa"  
"Io conosco un buon cavallo che si chiama Rarity..."  
"Come si chiama il cavallo che devi recuperare?"  
"Vincent"  
Viene elaborato il piano di battaglia, Lorenz conosce abbastanza la zona. Tarmin spiega come si procederà.  
"Siamo tanti e non li troveremo di sorpresa. Di notte ci sono i Kreepar e non ci si può avvicinare col buio. Si allontanano a gruppi per andare in posti e tornare. Possiamo aspettare una giornata, tenerli d'occhio. Magari qualcuno se ne va..."  
Tarmin vuole ammazzare lui Osvald. "La cosa si deve risolvere così, io e lui. Ne va pure della reputazione mia".  
Il gruppo parte immediatamente, nel pomeriggio. La giornata è uggiosa ma non piove e poco dopo il tramonto si raggiunge la collina vicina a quella del rifugio nemico.  
Tarmin e gli altri preparano il campo, alcuni vanno di vedetta e riescono a scorgere le luci di un edificio sulla collina di fronte.  
Il clima è tutt'altro che piacevole, c'è freddo e molto vento.  
"Dovremo attaccare domani all'alba", decide Tarmin Dur. "Non possiamo restare fermi qui un'altra giornata e una seconda notte".

## La battaglia al covo di Sir Plank

E' l'alba nebbiose del 22 settembre, il gruppo si muove prima che sorga il sole. "Ricordate", dice Tarmin nel mettersi in movimento, "con Sir Osvald Plank... sarà una cosa tra me e lui".  
Il gruppo avanza verso la casupola, lascia i cavalli poco distante e inizia a salire tra gli alberi.  
A una certa distanza Tarmin grida: "Sir Osvald Plank!!!" con quanto fiato ha in gola. Silenzio, e subito una balestrata lo colpisce al braccio destro, di striscio, e altre due frecce raggiungono Bohemond, fortunatamente senza molto danno.  
Il gruppo parte all'attacco, alcuni contro l'arciere che ha sparato a Bohemond, altri contro la casupola, la cui porta si apre per far uscire diversi uomini armati.  
Ed ecco che esce Sir Osvald Plank.

## Il duello tra Tarmin Durr e Sir Plank

"A chi devo tanto onore?" domanda guardandosi intorno.  
"Mo che mi vedi ti ricorderai senz'altro", dice Tarmin avanzando verso di lui. "Dove ti nascondi Osvald? E' te che voglio"  
I due si fronteggiano subito, il cavaliere rinnegato e il vecchio soldato.  
Sir Osvald è più veloce ed assesta un colpo violentissimo alla testa di Tarmin. Bohemond tenta invano di invocare Dytros per proteggere il superiore, ma il colpo di Sir Osvald spacca l'elmo e ferisce gravemente Tarmin Durr, che a stento resiste in piedi.  
Dopo un altro veloce scambio di colpi, Tarmin riceve un altro colpo al torace, una grave ferita che lo spinge a terra. Sir Osvald non esita un istante e colpisce mortalmente il nemico ferito.

## Feriti e caduti

Mentre si consuma il dramma di Tarmin Durr, intorno il combattimento infiamma. Anton è caduto per un affondo

violento al torace, mentre l'arciere che aveva sparato su Bohemond viene ferito ripetutamente da Lautrec e da Boris, e dalle frecce di Kailah, che poi inizia a sparare sull'avversario di Sven. Intanto Padre Engelhaft è entrato nell'edificio per stanare il balestriere. Anche Lorenz poco dopo viene ferito al torace, ma resiste in piedi e continua a combattere, faticosamente tenendo impegnato il suo avversario.

## Il duello tra Sven e Sir Plank

Sir Osvald attraversa il campo guardandosi intorno e puntando Sven.

"Chi è che comanda tra voi adesso?" domanda.

Sven si prepara a resistere alla furia del capitano nemico. Kailah usa la magia per indebolirlo con un crampo, ma non basta: sir Osvald è fortissimo.

Intanto Boris riesce a stendere il suo avversario, mentre Bohemond viene ferito al braccio sinistro.

Lo scontro è molto in bilico, anche il vecchio balestriere reclutato da Tarmin è in gravi difficoltà, viene ferito ripetutamente e resiste a stento.

Sven viene ferito di striscio da Sir Osvald, ma a sua volta lo ferisce al braccio. Anche Kailah continua a tirargli frecce, rallentata da un problema con l'arco.

## Bohemond cade, sir Plank poco dopo

Bohemond viene colpito gravemente alla gamba, poi accorre contro Sir Osvald, in uno scontro molto congestionato, e viene colpito da una botta fortissima alla testa, che gli spacca l'elmetto e lo costringe ad arretrare.

Intanto anche Engelhaft, dopo aver avuto ragione del suo avversario balestriere, accorre contro Sir Plank. Lo scontro è congestionato, il nemico inizia ad essere in difficoltà ma ancora infligge colpi severi ai suoi nemici.

"Comunque come soldato vale poco" dice Osvald a Engelhaft.

"E tu come morto non vali niente" risponde il prete, e gli tira una botta al ventre. Sven ribadisce con un altro colpo e Sir Plank infine si accascia e perde i sensi.

Nel mentre Loutrec continua a resistere, incassando un colpo dopo l'altro, per reggere il fronte laterale, mentre il vecchio balestriere cade, e il suo avversario corre verso Sven e gli altri, in aiuto di Sir Plank, ma viene distratto dalle frecce di Kailah e si muove ad attaccare la ragazza.

## Prigionieri e torture

"Immagino che... beh, volevate Osvald, no?" domanda l'arciere che stava affrontando Boris, mentre vede il suo capitano cadere a terra.

"Cane, getta la spada e inchinati a terra", gli dice Engelhaft. Poi, mentre lui e l'avversario di Kailah si arrendono, si rivolge a Sir Osvald.

"Servirai mensa ai preti"

"Uccidetemi, vi prego".

Sven si muove velocemente a inseguire il balestriere ferito da Engelhaft, che ha approfittato della confusione per trascinarsi via.

"Vorrei dare a quest'uomo una morte misericordiosa", dice Bohemond con un filo di voce, indicando sir Plank.

"Non te lo consento", gli risponde il sacerdote. I due borbottano, mentre Kailah e Boris legano i due prigionieri.

"Di che fede sei?" chiede il sacerdote a Plank. Lui indica sè stesso.

"Blasfemo! Ti condanno in nome dell'inquisizione ad una morte lenta!" e così dicendo inizia a torturarlo.

"Padre ma sei impazzito?" gli si avvicina Kailah. "Pensa a Bohemond, che è ferito!!"

Bohemond, sebbene sanguinante, non demorde. "Le vesti che porti non ti autorizzano a esercitare la giustizia", mormora con la poca voce che gli rimane. Ma Padre Engelhaft tira fuori un rotolo di pergamena chiuso da ceralacca e gli grida "taci, paladino!!".

Al che Kailah, esasperata, si avvicina a Sir Osvald e lo finisce con un colpo di spada.

Padre Engelhaft si dedica alle ferite di Bohemond, che appaiono subito in tutta la loro gravità. Ma anche altri hanno bisogno di cure, Loutrec, il vecchio balestriere.

Per **Tarmin Durr** non c'è più nulla da fare, ma il Sacerdote gli si avvicina per benedirlo e raccogliere le sue ultime parole.

"Abbiamo vinto, Osvald è morto. Volete dire qualcosa? Gli dei vi stanno per accogliere"

"E' stato giusto così, è finita come è finita"

"Posso assolvervi dai peccati?"

Annuisce. "Sapevo che era forte, ma avevo un conto in sospeso... è stato giusto così. Sai che ti dico, Bezelda? Meglio così che da un Risvegliato. Ci metto la firma, a morire per colpa di una spada in pancia. Non so scrivere, ma ci metto la firma uguale. Sven... di a Vonner che questa cosa l'ho voluta fare io. Lui sa che sir Osvald mi sta qui. Sei un bravo soldato, Sven. Se riesci a non farti ammazzare diventerai ufficiale. Engelhaft... non gli rompere i coglioni a questi poveri disgraziati, falli divertire ogni tanto. Bohemond...", Tarmin Dur non riesce a finire la frase, e muore.

## Perquisizioni

Mentre Sven torna con l'ultimo prigioniero, gli altri perquisiscono i feriti, i caduti e la casupola.

Raccolte armi e armature, provviste e qualche soldo, nella casa Kailah trova un'asse del pavimento che si può sollevare e

che nasconde un bauletto colmo di pepite d'oro. Lo mostra a Padre Enghelhaft e a Sven, poi lo nasconde nel suo zaino per portarlo al più presto ad Alma Mater.

Visto che è impossibile trasportare i feriti e i morti senza un carretto, Sven va da solo a Mavan a chiedere aiuto logistico al Nano, e torna a tarda sera con un carretto e Lake a pilotarlo.

## Lunga notte

I tre prigionieri vengono tenuti segregati e parte del tempo persino bendati, perchè Lake ci tiene a non farsi riconoscere. Sono organizzati dei turni di guardia e Padre Engelhaft si dedica ai feriti.

In particolare preoccupano le condizioni di Bohemond.

"Prega gli dei, devi pregare, pregare.... prega intensamente perchè sei nelle mani degli Dei"

"E comunque sei un paladino glorioso"

"Se non ce la dovessi fare mi devi fare due promesse. Io... ho adempiuto per quello che ho potuto alla missione che mi è stata data, ho portato le informazioni che mi era stato chiesto di raccogliere, se non dovessi farcela sono in pace con me stesso. Quello che non ho modo di fare io, cerca di farlo tu, se non interferisce con gli altri incarichi che hai per la chiesa"

"Che incarichi?"

"Raccogli informazioni, trasmettile a sud, fa in modo che la chiesa della luce sappia cosa sta succedendo"

"La copertura della tua missione si estende anche ai tuoi funerali oppure no? Posso farti i funerali solenni di un guerriero della fede?"

"Ancora non sono morto, non avere tutta questa fretta di farmi il funerale... magari evita che io mi rialzi e vada in giro a mangiare la gante. Poi c'è l'altra promessa. e' vero, quell'uomo non era in grazia degli dei, ma non è percuotendo un nemico sconfitto e abbattuto che insegni a chi ti guarda che cosa significa la nostra fede. so che l'hai fatto perchè volevi convertirlo a tutti i costi, ma ce ne sono 3 che ti guardano e che potresti allontanare dalla fede"

"Mi rendo conto della tua obiezione però poi a kailah ho spiegato le mie ragioni, mi pare che abbia compreso..."

Bohemond chiude gli occhi e sembra proprio che stia per morire.

## L'alba di Bohemond e il ritorno a Mavan

All'alba del 23 settembre Bohemond riapre faticosamente gli occhi. E' ferito, confuso per la violenta botta in testa ricevuta, ma è vivo e sembra fuori pericolo immediato di vita.

Il carro viene imbottito e sistemato e il gruppo malconcio parte per Mavan, raggiunta a sera.

Qui viene fatto rapporto a Dur Dur, che chiede di poter vedere i prigionieri, che riconosce. Dopodichè domanda a Sven di poterne tenere uno, che gli sarebbe utile come merce di scambio per avere qualche rassicurazione su Mavan. Sven prende tempo, esita e non promette niente.

La sera Engelhaft sta coi feriti, Kailah e Boris di guardia ai prigionieri, giocando a carte con gli uomini di Dur Dur.

Padre Engelhaft malinconicamente guarda gli effetti personali di Tarmin Dur, tra cui il libro sul Kal Valàn e gli appunti, poco comprensibili, sulla classifica SKAR.

## Ritorno ad Alma Mater

Bohemond ha superato quest'altra notte e può essere trasportato ad Alma Mater, anche se non ha ancora ripreso i sensi.

Sven va a chiedere nuovamente il carro a Dur Dur e gli dice che non può cedergli per il momento nessun prigioniero, ma che ci metterà una buona parola. Dopodichè, con Slaine alla guida, il carro parte per Alma Mater.

A una certa distanza dall'avamposto il gruppo viene fermato, riconosciuto e quindi scortato ad Alma Mater. La notizia della morte di Tarmin Durr si diffonde in fretta, sono tutti molto dispiaciuti.

Il gruppo riferisce da Vonner, mentre Bohemond viene affidato alle cure di **Amalia Baruk**, detta Alma, che si prende cura dei feriti con burbera efficienza.

Vonner sta guardando le capocce dei decapitati, sul carretto.

"Vedo che ci sono buone e brutte notizie su questo carretto"

Engelhaft fa un rapporto sugli eventi.

Kailah poi tira fuori il bauletto con l'oro.

Dopodichè Vonner racconta l'accaduto al molo. "Sapevamo che poteva essere un'esca e siamo andati preparati, muovendoci in due gruppi. Sono morti 5 dei nostri e 15 di loro, abbiamo anche fatto qualche prigioniero".

"E riguardo la collina con i Risvegliati?"

"Ve lo racconterò Mikhal".

Interpellato di lì a breve, il Tenente racconta di come ha costretto un paio di prigionieri di Ghaan a percorrere il sentiero sulla collina dei Risvegliati, là dove era stato ferito a morte Boar.

"Non sono immuni al loro attacco, sono stati attaccati e fatti a pezzi subito", spiega Mikhal. "Non è stato bello, ma era una prova che andava fatta".

## Il funerale di Tarmin Durr

A sera vengono accesi molti fuochi per dare l'ultimo addio a Tarmin Dur.

Il Caporal Maggiore era molto amato ad Alma Mater, vengono fatti vari discorsi in suo onore e anche Padre Engelhaft celebra la funzione.

A furor di popolo viene deciso di bruciare il corpo "che sennò se lo mangiano i Kreepar!". Poi Padre Engelhaft consegna il libro con gli appunti della classifica SKAR ai caporali, che decifreranno gli appunti e proseguiranno nella nobile tradizione.

Kailah parla un po' con Annie, che è però estremamente reticente, racconta il minimo indispensabile e si allontana appena può.

## La convalescenza di Bohemond

Nei giorni successivi Bohemond si inizia a risvegliare via via per più ore, ma è estremamente confuso. Alma lo tratta in modo un po' brusco, cerca di spronarlo. Bohemond si ricorda ben poco, non riconosce i suoi stessi compagni che spesso lo vanno a trovare.

"Ma chi siete, amici di Brian?"

Padre Engelhaft vigila cercando di non far affaticare troppo il Paladino, mentre Kailah e Sven spesso scherzano un po' con lui.

"Mi ricordo di un nano, che parlava senza muovere la bocca..." dice Bohemond ricordando le vicende di Holov e del misterioso spirito visto da Mirai.

"E' Dur Dur! E' evidente che c'è un nesso!!" commenta Sven, che cerca di far credere a Bohemond di essere stato un paladino.

Il Tenente Vonner convoca dopo qualche giorno Sven e gli altri.

"Da quello che mi aveva fatto capire Barun, voi avete bisogno di fare altre cose nei paraggi. Quanto tempo vi serve?"

"Una decina di giorni"

"Vi serve anche Bohemond? Se andate ad **Angvard** ve lo potete pure portare".

E così il 29 settembre Bohemond viene sfrattato dalla foresteria. Fisicamente sta abbastanza bene, nonostante la debolezza, ma è ancora molto confuso ed ha problemi di memoria.

## Incarico ad Angvard

Il gruppo si muove con un plotone alla volta di **Bonneberg**. A capo della spedizione c'è **Jerome Martin**, caporale. insieme ad **Herbert Bolen**, **Brian Sturm**, **Jude Lincoln**, **Goze Gozran** e **Annie Volvert**.

Il viaggio è tranquillo e Bonneberg viene raggiunto a sera.

Il 30 settembre il gruppo raggiunge **Angvard**. Il primo livello della città è caotico, sembra un Ongelkamp. Molti mendicanti, poveri, gente scampata da chissà dove.

Il gruppo trova alloggio nella **Locanda del Camminatore**, molto popolare, parte in legno e parte allargata con delle tende a mò di locanda temporanea. Dopodichè il gruppo si divide.

## Da Lord David

Sven e Bohemond vanno al Palazzo a portare la lettera di Barun a Lord David, che li riceve personalmente e si dimostra molto gentile e ospitale, offrendo anche di provvedere alle spese della locanda per il gruppo. E' preoccupato perchè l'influenza di Acab e dei suoi cresce in città a vista d'occhio, non è escluso che il mercenario si faccia venire in mente qualche strana idea.

## Dal Sergente Rock

A parlare con il Sergente Rock vanno Kailah ed Engelhaft. Lo trovano nella bottega del fabbro. Anche Rock conferma che l'influenza di Acab sulla popolazione è in crescita e c'è una pericolosa aria di ribellione.

## Il segnale a Dust

Dopodichè Kailah deve scendere alla vecchia mesquita, per lasciare a Dust il segnale e chiamarlo ad un incontro.

La mesquita è molto cambiata negli ultimi tempi, ci sono tende e molta gente accampata che ci vive. Kailah prova inutilmente a percepire tracce magiche nell'aria, di Dust nessuna traccia.

Padre Engelhaft scambia due parole con un ragazzino, Bud.

"State cercando Nestor? Non c'è, torna dopo"

Dato un rame al piccolo Bud, i due si siedono su un muretto in attesa. Dopo un po' arrivano tre uomini con un enorme sacco ricavato da luride coperte. Uno dei tre è Nestor, un guercio dall'aria piuttosto patibolare. Padre Engelhaft si allarma a vedere Nestor che esce dalla tenda con alcuni coltellacci da macellaio, sembra che nell'enorme sacco ci sia qualcosa di sanguinante.

"Capace che siano dei Kreepar", suggerisce Kailah, "so che alcuni se li mangiano"

"Potrebbe essere un cadavere", mormora tetro Padre Engelhaft trascinando via la ragazza.

Tornati in locanda, il gruppo si ricompone.

Sven e Bohemond danno all'oste Raz la missiva del Dominus, in base alla quale il gruppo è ospite.

"Mi pare che stiamo apposto così" dice. L'oste sorride e prepara porzioni particolarmente generose di zuppa della casa.

Quando però Sven e Bohemond sanno del buco nell'acqua di Kailah e Engelhaft con Dust, insistono per tornare alla mesquita. Padre Engelhaft rimane in locanda, prudentemente.

Gli altri vanno da Nestor, che sta ancora tagliuzzando dei Kreepar.

"Cucina di emergenza", spiega il guercio.

Dopo due chiacchiere oziose Kailah traccia con un carboncino dei segni su un masso nei paraggi, e tutti tornano in locanda.

## A tavola con Acab

Nel tardo pomeriggio in locanda arrivano una decina di soldati di Acab, tra cui **Greg**, Marko e **Ceyen**. Greg soprattutto è cordiale col gruppo, si siede allo stesso tavolo e scambia qualche parola.

E' colpito nell'apprendere della morte di Sir Osvald, che conosceva vagamente.

Kailah chiede a Greg se ci siano maghi nell'Armata del Corno, Greg annuisce.

"In tutta l'armata del corno abbiamo un solo mago"

"Chi è? Potrei incontrarlo?"

"Chiedi a Acab".

Dopo un po' di conversazione, Greg e Ceyen salutano tutti e vanno a riposare insieme, sembrano buoni amici.

Più tardi arriva un altro gruppetto di soldati, capitanati da Acab in persona. Sembra molto benvenuto, la gente lo acclama. Al suo fianco c'è il fido Montaigne, marito della Paladina Yara.

Sven e Kailah vanno al tavolo di Acab, lui per dargli la lettera di Barun, lei per domandare del mago.

Acab è cordiale, offre il liquorino degli elfi ai suoi ospiti.

"E poi che fai, ve ne tornate? Qua uomini servono sempre. Se avete tempo da buttare fatevi vivi"

"Siamo nell'esercito, Acab", risponde Sven, "in futuro chissà. Piuttosto, hai novità da darci, qualcosa di interessante che succede più a nord?"

"Una cosa curiosa è che ci sono dei Nordri nell'esercito di Ghaan, che poi è un insieme di più signorie unite tra loro... e insomma da poco sono comparsi dei Nordri, per ora ne abbiamo vista una decina. Ma da Nord sappiamo poco di nuovo, a breve tornerà Yara, la Paladina, che sta da quelle parti, e ci saprà dire che succede"

Riguardo la richiesta di Kailah, Acab è curioso.

"Anche tu sei una maga?"

Kailah annuisce.

"Chiedi a Greg, te lo farà conoscere".

## Discussione ideologica

Terminato l'incontro con Acab, i membri del gruppo si radunano per stabilire un piano di azione.

In vista di un'eventuale uscita fuori città, Sven pone il dubbio se non sia opportuno farsi dare un lasciapassare, per evitare problemi inutili. Sono tutti favorevoli, ma mentre Bohemond è dell'avviso di domandarlo a Acab, Kailah insiste a domandarlo al Dominus, Sir David.

## Un arrivo ad effetto

Al termine della breve e inconcludente discussione, il gruppo si separa per andare a dormire. Sven e Engelhaft riposano in un padigione adiacente alla locanda, mentre Bohemond e Kailah dividono una stanza al primo piano.

Sin dal momento di separarsi, Kailah inizia ad avvertire una sensazione di vaga minaccia, è inquietata dai sinistri scricchiolii e si rende conto di quanto **Angvard** sia in fondo isolata, in territorio nemico e pericoloso.

Bohemond si mette a letto e inizia subito a dormire, mentre la ragazza fatica a prendere sonno, sopraffatta dalla suggestione.

Improvvisamente ha l'impressione di sentire puzza di cadavere, sente passi strascicati sulle scale, forse sul corridoio fuori dalla porta....

"Ak!"

Spaventata, Kailah accende la luce e si avvicina a Bohemond per svegliarlo.

Dal corridoio i suoni sono sempre più inequivocabili, catene trascinate, colpi sulla porta.

"Che c'è?" bisbiglia Bohemond mezzo addormentato. Ha l'impressione che qualcuno stia bussando.

Kailah è atterrita, i colpi le sembrano abbastanza forti da tirare giù la porta. Lentamente l'odore diventa più forte e qualcosa di viscido inizia a colare sotto la porta, sul pavimento.

Bohemond si piazza davanti alla porta. "Tu preparati con l'arco", le dice. "Al mio tre apro... sta pronta!"

Mette la mano sulla maniglia e fa un passo indietro... ma non c'è niente, sembra proprio tutto finito. Anche il corridoio appare deserto, anche se subito avanza una figura incappucciata, rimasto a qualche metro di distanza.

"Dust!"

Lui entra nella stanza, osserva il viso pallido di Kailah e si concede un sorriso.

"Lavora sulle paure, questo incantesimo".

## Accordi con Dust

Chiamati anche Padre Engelhaft (che si affretta ad armaturarsi) e Sven, Dust riceve la lettera di Mastro Luger. "Ak!" dice, ma niente succede. Lo stregone si volge a Kailah: "fammi luce".

La ragazza gli si avvicina e lui legge con attenzione.

"Posso vedere il braccialetto?" domanda a Sven. Lui gliel mostra.

"Interessante. Se ti dovesse servire del denaro, considera che sono disposto a comprarlo. E' un oggetto di un certo valore, siamo nell'ordine delle monete d'oro".

Leggendo gli appunti di Mastro Luger, Dust scuote il capo. "Sui Risvegliati Luger ha ancora molto da imparare", commenta.

"E insomma vi serve qualcuno che vi scorti a Skogen, giusto? Da qui tocca fare un bel giro lungo per evitare problemi. La Domina di Skogen teoricamente è neutrale, ma lì i soldati di Ghaan circolano in abbondanza. Comunque si può fare, basta riuscire a non farsi notare". Poi Dust guarda Engelhaft, gli altri, e sospira.

"Vorrete portarvi le armi?"

"Eh, servirebbero..."

"Le armi sono un problema, perchè attireranno l'interesse dei soldati di Ghaan. Bisogna portarsene il meno possibile, per dare l'idea che siamo solo degli avventurieri raffazzonati, e non dei soldati. Stesso discorso per le armature".

Dopo una breve riflessione, si decide che Bohemond porterà spada e scudo, Engelhaft elmo e bastone, Sven spada e elmo, Kailah il solo arco.

L'appuntamento è stabilito due giorni dopo all'alba da Nestor il Guercio.

## Preparativi per la partenza

E' il primo ottobre quando, sotto una pioggerellina fastidiosa, il gruppo fa visita a Lord David per lasciare l'equipaggiamento in un posto sicuro. In particolare Padre Engelhaft affida al giovane Lord la bolla sacra che custodisce. Lord David la prende con la massima cura e si impegna a tenerla al sicuro fino al ritorno del sacerdote.

Intanto Kailah chiede a Greg di accompagnarla dallo stregone, ora che ha il consenso di Acab. Greg l'accompagna all'accampamento dell'Armata del Corno. Lo stregone è un uomo dall'aria seria, il suo nome è **Norman**. Ha una tenda piuttosto raffinata e piena di cianfrusaglie, libri e alambicchi.

C'è odore di incenso, bei tessuti.

**Norman** è gentile con Kailah, dice di essere al servizio dell'Armata del Corno e che servirebbero altri stregoni, anche giovani da addestrare. L'esercito nemico ha diversi maghi e c'è uno sbilanciamento di forze da questo punto di vista.

"Chi è il tuo Maestro?" domanda alla ragazza.

"Mastro Luger"

"Salutamelò, sarò contento di sapere che sono ancora vivo".

Sulla via del ritorno Greg scherza un po' con Kailah e la invita a unirsi all'Armata del Corno. Lei si stringe nelle spalle e cortesemente rifiuta, legata com'è all'esercito di Uryen.

## In partenza per Skogen

Il mattino del 2 ottobre il gruppo si ritrova da Nestor il Guercio con Dust. Vengono scambiati i cavalli con altri meno riconoscibili e si parte verso Skogen.

Lungo la via Dust spiega che si farà una strada più tortuosa per evitare di essere intercettati. Dà anche qualche indicazione sulla meta del gruppo.

"La Domina di Skogen è **Lady Ivy**, sorella di **Parnag Joar**, il precedente Dominus deceduto durante la **Guerra delle Lande** insieme a moglie e figli.

Lady Ivy è una tipa un po' strana, ha deciso alcune regolette che valgono nelle sue terre, e che tutti devono rispettare. La prima è che gli ospiti si devono presentare alla **Locanda del Ponte**, subito dopo l'ingresso in città. Poi ce ne stanno altre, di regolette, che cambiano di volta in volta".

Il viaggio è tranquillo. Ad un tratto arrivano degli uomini a cavallo, fanno qualche domanda, ma Dust ci parla e li manda via soddisfatti.

A sera il gruppo arriva ad una fattoria isolata.

Vicino alla staccionata c'è un giovanotto dall'aria semplice, grosso e un po' gobbo, che Dust saluta subito come **Tristan**. Lui lo riconosce ed è contento di vederlo, e accompagna tutti alla casa, dove c'è una vecchia signora che fa molte feste a Dust, anche se lo chiama Thomas.

"Nonna Irma, che piacere rivederti!" la saluta lui. Ci sono anche un altro paio di braccianti ed un vecchissimo individuo, che Dust chiama "nonno".

"Ogni volta che vengo qui ho paura di trovare tutto distrutto", mormora Dust ai compagni in un momento in cui Nonna Irma e i suoi sono distratti.

La fattoria, benché isolata, è accogliente e tutti si sistemano per la notte.

Al mattino successivo, 3 ottobre, il gruppo lascia la fattoria di Nonna Irma sotto un cielo nuvoloso.

"Sbrighiamoci, che il primo tratto è piuttosto impervio", dice Dust, "sotto la pioggia diventerebbe difficoltoso".

La vecchia Irma saluta il suo "Thomas" molto affettuosamente, con grandi abbracci.

Lungo la strada Kailah si incuriosisce e fa qualche domanda a Dus.

"Ma sono tuoi parenti?" Kailah

"No, ma loro pensano di sì. Avevano perso sto nipote, thomas, in guerra, e io l'ho fatto tornare"

"Di menzogne è lastricata la via della tenebra" interviene Engelhaft.

Il sentiero stretto e faticoso, inizia a fare freddo. Nelle zone d'ombra si trovano chiazze di neve.

"Guardiamoci intorno perchè in questa zona ci sono gli **Shan**", spiega Dust, "leoni di montagna dal manto grigio, animali sacri dai tempi dei khan, abbastanza aggressivi"

Nel tardo pomeriggio inizia a piovicciare. Dust conosce bene la zona e conduce il gruppo tra due massoni ed entra in una grande caverna con stalattiti e stalagmiti. All'interno è freddo e umido, ma non c'è molto di meglio in zona.

Viene acceso un fuocherello timido, mentre fuori la pioggia si fa più insistente.  
Per la notte vengono stabiliti due lunghi turni di guardia.  
Kailah insiste un po' per restare sveglia insieme a Dust, e questo suscita qualche borbottio da parte di Padre Engelhaft.  
La notte comunque passa tranquilla.

## L'Angelo di Pietra

L'indomani Dust insiste per partire ancor prima dell'alba. Dopo le piogge della notte, il terreno è bagnato e scivoloso.  
"Faremo una breve deviazione, vi porto a vedere una cosa che merita di essere vista".  
Dust imbecca un sentiero in salita, ripido e faticoso, tutti lo seguono. La zona è montuosa e fredda.  
D'un tratto Bohemond sente dei rumori di acciottolio in basso e individua una sagoma caduta in basso tra le rocce, che si muove debolmente. Nella penombra è difficile capire se si tratti di un uomo o di un Risvegliato.  
Tutti si avvicinano a guardare.  
"Avete bisogno di aiuto?" chiede Kailah a voce alta. La sagoma non risponde.  
"No, mi pare che è un risvegliatissimo", commenta Dust. "Bisognerebbe però toglierlo di mezzo, non possiamo lasciarlo lì così. Kailah, perchè non gli tiri una freccia?"  
Kailah scuote il capo. "Non si vede nemmeno bene la testa, se è un Risvegliato posso crivellarlo di frecce senza risolvere nulla, le sprecherei e basta"  
Dust ci resta un po' male, pensa qualche momento. "Allora buttiamogli addosso un po' di massetti"  
"Tumulato", commenta Kailah.  
"Alla maniera di Gulas", ribadisce Bohemond.  
Il gruppo dopo breve si mette in cammino, l'alba arriva poco prima che venga raggiunta la vetta.  
Finalmente Dust si ferma in uno spiazzo tra le montagne, su cui si apre uno splendido panorama.  
"Ecco l'Angelo di Pietra, spiega il Mago. "Non lo riconoscete? Quella è la testa, incappucciata, le due montagne ai lato sono delle ali..."  
"Che ti dice l'angelo con il cappuccio, Dust?" chiede Engelhaft, vagamente sprezzante.  
"Oltre a essere bello, l'Angelo di Pietra è un importante punto di riferimento della zona. Vedete? La testa punta verso Greyhaven, lo sguardo dell'Angelo verso Feidelm, la sua ala destra è in direzione della città di Uryen e la sua ala sinistra punta in direzione della città sacra di Feith. Alle sue spalle si stendono le terre che oggi sono reclamate da Ghaan. Dietro le Ali si trova la Sacra dei Difensori dell'Antico Scudo dell'Eroe".  
Ai piedi del complesso montuoso si stende una coltre di nebbia molto fitta, un po' inquietante.  
"Quelle sono le terre della Contea di Feith, diciamo così, è il confine tra la civiltà e le terre selvagge, oggi". Indica Dust.  
"Se qui pensate che sia difficile muoversi, che sia un posto brutto, beh, dove vedete quella nebbia è molto molto... molto peggio".  
D'un tratto Kailah ha l'impressione di sentire un lamento in lontananza (3-3-3 di seguire tracce), portato dal vento o dagli echi della montagna, una voce femminile. "Forse c'è qualcuno di sotto, caduto, che si è fatto male..."  
Lei e Padre Engelhaft percorrono un breve tratto di sentiero in avanti, cercando di sentire o vedere se c'è qualcuno, ma è un niente di fatto. Si rendono conto che comunque se qualcuno fosse caduto di sotto sarebbe davvero difficile andarlo a recuperare: la montagna è alta e pericolosa.



## I ponti di Skogen

Ritornando indietro, Dust racconta qualche altro dettaglio sul villaggio di Skogen, dove il gruppo dovrebbe arrivare verso sera.

"Zodd è il braccio destro della Domina, è a lui che bisogna fare riferimento un po' per qualsiasi cosa"

"Ma c'è del tenero tra lei e Zodd?" domanda Kailah. Dust sorride. "Mah, chissà. Lei di certo è una tipa da pettegolezzo, dicono che andasse pure con suo fratello.... di Zodd non so, ma può essere".

La camminata dura parecchie ore, è quasi il tramonto quando si vede un crepaccio attraversato da un ponte. C'è movimento sui due lati, gente che lavora.

"Altolà!" chiamano due guardie.

Dust si avvicina. "Veniamo in pace, vogliamo passare il ponte, mangiare e dormire alla locanda, portiamo denaro"

"Siete armaati?"

"Solo lo stretto indispensabile per sopravvivere qui in queste montagne, ma già ci conosciamo, sono venuto quante volte"

Dust si ferma qualche momento a parlare con gli uomini presso il ponte, poi torna dagli altri spiegando che il ponte è in manutenzione, lo stanno riparando, ma ce n'è un altro poco oltre. Si tratta però di un ponte di corda sospeso, dall'aria molto precaria, che sicuramente non può essere attraversato dai cavalli.

Si decide che Dust e Kailah passeranno dal ponte di corde, in veste di mercanti, mentre i tre uomini restano indietro coi cavalli in attesa che il ponte torni praticabile.

"Hai notato che con tutti gli stregoni fa la smorfiosa?" borbotta Padre Enghelhaft mentre vede Kailah e Dust che si allontanano.

"E' la normale interazione del Potere Magico" risponde Bohemond.

"Ci vedo un po' di licenziosità in questi comportamenti" conclude il prete.

## A Skogen

Appena oltrepassato il ponte sospeso c'è un cartello.

SKOGEN

POPOLAZIONE 105 / 103

FUOCHI 19

Davanti alla **Locanda del ponte** c'è **Zodd** che sorveglia i lavori. Riconosce Dust e lo saluta.

"Salve, ciao Thomas"

Dust racconta la sua storia, presenta Kailah come una mercante e gli altri come guardie raccattate ad Angvard per pochi

spiccioli.

Zodd accoglie gli ospiti in locanda al costo di 2 bronzi a testa a notte, più un bronzo a testa per entrare nel villaggio.

"La città è tranquilla e dev'essere tranquilla, le armi restano nel fodero, vogliamo stare quieti, senza troppo rumore. Per divertirsi c'è il **Castello di Seta**".

Dust assegna le stanze, una per Dust e Kailah, una per gli altri tre.

Nella sala comune ci sono parecchie persone di passaggio, un uomo rasato a zero osserva Kailah con aria perplessa, anche lei ha l'impressione di averlo già visto da qualche parte.

Dopo qualche ora i lavori sul ponte terminano e i tre uomini possono passare coi cavalli. Zodd li accoglie sul limitare del villaggio.

"Buona sera", esordisce Bohemond.

"Vediamo se è una buona sera, poggiate tutto e seguitemi, facciamo un controllino" dice Zodd.

Li porta nella stalla per il controllino. Cavalli al garzone

"Lo so che fa freddo ma devo chiedervi di spogliarvi nudi". Zodd controlla scrupolosamente che i tre non abbiano morsi di Risvegliati, quindi li fa passare, con qualche raccomandazione.

"Spada alla cintura, non fate casino, non fate baccano, se vi volete divertire c'è il **Castello di Seta**"

"Che è il Castello di Seta?" Chiede Engelhaft.

"E' un posto divertente, ci sono donne.. è un bordello"

"Ci sono chiese in questo paese?" domanda il prete, subito corruciato.

"C'è il **Castello di Seta**... se ti vuoi inginocchiare è il posto giusto" risponde Zodd.

"Siete devoti alla Tenebra??" chiede engelhaft.

Sven è stupito che un paese così piccolo possa sostenere un bordello, solo un centinaio di persone, tra cui donne, vecchi, bambini... Zodd spiega che ci sono molti avventurieri, gente di passaggio. Tutti cercano tesori o persone, c'è via vai. E' il trampolino di lancio di tutta Feith".

Sven si interessa subito al castello di seta, su dove sia, se lo fa spiegare.

## Sera in locanda

Il gruppo si ricompone in locanda. Kailah indica il tipo pelato, c'è un gioco di sguardi ed ecco che questo si alza e viene al tavolo.

"Io dov'è che vi ho già visto a voi?"

"Eravamo insieme nella carovana di **Melkor**", si ricorda Engelhaft.

Il pelato era una guardia della carovana, adesso sta scortando altre persone. Si chiama Rupert.

Dopo un po' Dust se ne esce dicendo "ho la mia stanzetta con Kailah..."

Padre Engelhaft guarda kaila interrogativo, lei si stringe nelle spalle.

"Ma la userò poco la mia stanzetta", spiega Dust, "perchè ho una mezza tresca con una che andrò a cercare"

"Al Castello di Seta"? chiede sven.

Lui non si offende, dice di no, ma afferma di esserci stato in passato. Si va a preparare, gli altri complottano riguardo cosa fare l'indomani per capire dove sia **Agenor** e la sua casa.

Si decide che il punto di partenza sarà il postribolo, dove Sven andrà ad informarsi e a fare discretamente qualche domanda.

Kailah torna in stanza e Dust è a letto che dorme, dev'esserci stato un fraintendimento.

## Le indagini di Sven

E' la mattina del 5 ottobre.

Appena alzato, Sven si prepara e va al **Castello di Seta**. E' un edificio in pietra ornato da tende arancioni e stelle alpine sui davanzali.

All'interno l'atmosfera è poco luminosa, c'è un tavolo e una donna incappucciata con un abito chiaro addosso, è la tenutaria del bordello, **Rhea**.

Sven si accorda con la donna che farà un bagno e poi sceglierà se trascorrere del tempo con **Mia** o con **Elizabeth**, le due ragazze della casa. Sceglie Mia e i due si appartano in una stanza da letto.

Una volta portato a termine il necessario per garantire la solidità della sua copertura, Sven domanda alla ragazza se conosca un certo **Agenor**, che dovrebbe salutare per conto di un suo amico.

"Faceva il medico **Agenor**? è anziano? mi sa che è... devi chiedere a Rhea, ma mi pare che è morto un mesetto fa"

Sven va a pagare da **Rhea**, alla cassa.

"Ti sei trovato bene?" domanda Rea.

"Eccellente", dichiara Sven, poi domanda: "c'è un mio amico che sapendo che venivo qui mi ha chiesto di salutargli un suo lontano parente, il vecchio Agenor..."

"Arrivi tardi, è morto da poco, 20 giorni fa"

"Ma dov'è ch abitava?"

"Nella parte superiore della città"

"Viveva con qualcuno?"

"Viveva con qualcuno ma non c'è più quel qualcuno. Lui è morto e gli altri se ne sono andati. La casa è deserta, per un certo periodo ci ha vissuto la persona che viveva con lui e che è andata via, prima lavorava qui"

"La sua tomba è nel cimitero?"

"Non lo so. E' morto di morte violenta, visto che si era risvegliato..."

"Ah, e come è successo?"

"Non si sa, l'hanno trovato risvegliato, l'ha trovato Zodd, chiedi a lui"

Sven si congeda dal Castello di Seta ed esce nella piazza principale di **Skogen**.

## Bohemond e la vecchia signora

Anche Bohemond svolge qualche indagine, in particolare si avvicina ad una vecchia signora per aiutarla a trasportare un secchio d'acqua e ci parla un po'.

Le chiede di **Agenor**, vecchio amico di un suo amico. La vecchia si sgomenta un po', non sa che rispondere, le dispiace di dover dare una brutta notizia. Poi spiega che **Agenor** era tanto un brav'uomo, prima che una donnaccia lo rovinasse.

"Io lo conoscevo bene, ero la sua vicina di casa..."

La **vecchia** parla molto, Bohemond ricostruisce alcune informazioni utili.

Verso fine agosto si presenta donna in condizioni disperate, macilenta, Zodd la fa passare, lei non ha soldi ed entra nelle grazie di Rea, tenutaria del **Castello di Seta**, lavora lì. Dopo pochi giorni non si sa come mai che Agenor, anziano medico del villaggio, si infatua di lei e la invita a vivere a casa sua insieme a 2 ragazzini poveri che recentemente aveva adottato.

"Io li sentivo litigare spesso, urlavano. Lei soprattutto gli urlava addosso, come una matta. parlavano di cose strane, lei gli chiedeva delle cose che lui non le poteva dare. Lei l'ha fatto diventare pazzo. Poi una notte lei esce per casa e inizia a urlare "aiuto aiuto" coi ragazzini per mano che c'erano i Risvegliati a casa sua. E' andato Zodd con 2 guardie e a quanto pare era vero, l'ha dovuto ammazzare. E' un mistero, neanche Zodd se l'è spiegato, la Domina ha tranquillizzato poi il villaggio. Zodd ha risolto il problema. Bruciato tutto... solo Agenor era stato contagiato.

Poi lei dopo questa cosa è tornata a vivere coi ragazzini dentro la casa di **Agenor**. Noi la volevamo mandare via, ma non c'era versi... e quindi è tornata al Castello di Seta a fare... quello che faceva prima. Infine sono arrivati quelli dell'Isola..."

"Che isola?"

"Eh... l'Isola. So solo che erano quelli dell'Isola, quattro brutti ceffi con la pelle scura..."

"I senza Dio di Elsenor?" domanda Bohemond.

"Eh sì, proprio loro. Questi hanno inciufrugliato con questa, l'ha portati a casa... e non ti dico... e poi puf, spariti tutti, quelli dell'isola, lei e i ragazzini. Nessuno sa dove siano andati, pare che siano andati nella terra di nessuno"

Bohemond segue la **anziana signora** a casa, poi la saluta.

"Prega di avere figlie femmine", sospira la vecchia, "perchè i maschi partono per la guerra... e addio!"

## Padre Engelhaft e Kailah in giro per Skogen

Padre Engelhaft va al cimitero, che ha una particolarità: ci sono varie armi (mazze, randelli, bastoni) piantati a terra al posto delle lapidi. Vede anche una Cappella nella parte più vecchia del cimitero, oltre il fiumiciattolo.

Tra le tombe recenti riesce a individuare quella di Agenor, che ha una simbologia che richiama il culto di Reyks ma che è chiaramente una tomba vuota, senza il corpo.

Engelhaft scavalca torrente per avvicinarsi alla cappella di Kayah, ma sente che questo territorio non è molto sicuro, qui al di là del fiume, c'è una scarpata scoscesa, forse persino risalibile, per quanto molto ripida. La scarpata affaccia su una vallata che si perde nella nebbia. La nebbia è molto preoccupante, provoca apprensione.

La cappella ha un cancelletto di ferro arrugginito nero e ben chiuso su cui sono cresciuti rapicanti e arbusti. L'interno è comunque ancora piuttosto riparato, c'è una statua forse di Kayah, in parte ancora riconoscibile e in parte sciupata dalle intemperie.

Nel frattempo Kailah fa un po' di giri per il paese, tra i vari artigiani del posto, per sentire quali merci possono servire, per rinforzare la sua copertura.

Il gruppo si ritrova a breve nella piazza, dove la Domina, Lady **Ivy Joar**, sta al centro di un capannello di persone e si occupa di risolvere alcune controversie tra i paesani.

## Il piano: introdursi nella casa del vecchio Agenor

Dopo un breve conciliabolo sul dafarsi, il gruppo mette in pratica un semplice piano per permettere a Kailah di introdursi nella casa abbandonata del vecchio Agenor.

Bohemond fa visita alla vecchia per neutralizzarla con le chiacchiere, le offre del cibo e la intrattiene.

Padre Engelhaft si tiene piuttosto largo sulla piazzetta per controllare il movimento di eventuali passanti o guardie.

Sven si avvicina per primo, da solo, sul retro della casa, e spacca una delle assi che bloccano le finestre.

Infine Kailah scavalca la finestra ed esplode l'interno.

Tutto va come previsto.

La casa è buia, l'interno è tutto disordinato e maleodorante. Kailah fa l'incantesimo Luce per rischiarare la zona ed esplorarla. E' stato tutto frugato e messo a soqquadro, ci sono anche alcuni resti maleodoranti di roba da mangiare e la carogna di un animaletto, forse un topo, in un angolo.

In una delle stanze c'è però un'anticamera che poggia sulla parete di roccia, su cui si poggia una porta di metallo dall'aria molto pesante, leggermente inclinata. E' chiusa, la serratura appare molto solida, anche se intorno mostra segni di vari tentativi di scassinarla o di sfondarla.

Kailah prova a percepire se vi sia magia nella porta, e con sua somma sorpresa vede per un attimo illuminarsi una runa

magica, che subito svanisce.

Kailah lascia la casa di Agenor e torna a riferire ai compagni.

## La ricerca della Chiave

Appare evidente che la porta non si possa aprire senza la chiave, e che forse nemmeno la chiave possa essere sufficiente. Padre Engelhaft si offre di tentare un rituale di esorcismo sulla porta, che desta lo scetticismo di Kailah. "Si tratta di un incantesimo, non di una diavoleria".

Dopo un po' di discussioni, si decide di fare un tentativo per recuperare la chiave, e solo come ultima ratio di far provare al sacerdote.

Bohemond va a chiedere alla vecchia dirimpettaia se Agenor avesse buoni amici al villaggio, ma la risposta è che era amico di tutti e di nessuno, non aveva confidenti.

Kailah si informa in una bottega se ci sia un erborista, e viene indirizzata da Martin, il medico del Palazzo.

Si reca da lui, che la riceve cordialmente, e gli fa qualche domanda anche su Agenor.

"Che fine ha fatto?" domanda lei.

"Una storia di puttane e di risvegliati", sintetizza Martin. Chiaramente non era grande amico di Agenor, è difficile che possa sapere dove sia la chiave. Dice però che Agenor andava spesso sull'altra sponda del ruscello, vicino alla parte vecchia del cimitero, a cercare erbe medicinali.

Quando Kailah lo racconta a Engelhaft, i due decidono di andare a esplorare il vecchio cimitero, con la speranza di avere fortuna e trovare un possibile nascondiglio della chiave.

Insieme a Bohemond vanno al cimitero, una guardia che li scorge suggerisce di stare attenti alla scarpata, che da sopra non ci si accorge facilmente di quanto sia ripida, e se si va troppo oltre diventa difficile risalire.

I nostri raggiungono la piccola cappella, contemplano il volto di Kayah diviso in due, metà liscio, metà rovinato dalle intemperie.

"Mi fa pensare a Reyks..." mormora Kailah un po' intimidita.

Padre Engelhaft scavalca e trova dietro la statua tre sassolini che nascondono una chiave.

La mostra soddisfatto ai compagni.

Kailah prova a percepire magia in essa, si rende conto subito che la chiave è avvolta da un potente incantesimo.

"Torniamo alla casa di Agenor!"

## Seconda spedizione a casa del vecchio Agenor

Forse presi dall'entusiasmo per il ritrovamento della chiave, stavolta i nostri sono un po' più frettolosi. Engelhaft e Bohemond si piazzano su un versante della piazza, Sven vicino alla casa della vecchietta, e Kailah sgattaiola sul retro della casa di Agenor e scavalca.

Ma presto Sven si rende conto di un problema: la vecchia esce di casa traballante, incuriosita da qualcosa che ha visto, e punta al retro della casa di Agenor. Probabilmente era alla finestra ed ha visto Kailah scavalcare.

Subito Sven le si piazza dietro, meditando se sia il caso o meno di darle una botta in testa.

Subito Engelhaft si avvicina trafelato, cercando di raggiungerla e, nello stesso tempo, di fermare il compagno.

La vecchia **Bethany Lauss** si affaccia nella casa e chiama "c'è qualcuno?"

Engelhaft la raggiunge in corsa chiamandola. "Signora!" La vecchia si volta a guardarlo.

"Signora, che cosa succede?"

"Qualcuno è entrato nella casa, ho visto una ragazza che si intrufolava... bisogna chiamare Zodd!"

La signora sembra molto agitata.

Padre Engelhaft si qualifica come prete in incognito, le mostra il suo simbolo di Kayah e la invita a tornare a casa. "Ci possono essere delle immagini spettrali". Lei lo segue all'interno, insistendo agitata che si deve chiamare Zodd il prima possibile. Lui prova a calmarla con il potere "Concordia" di Kayah.

## Davanti alla porta di ferro

Ignara di tutto, Kailah intanto raggiunge la pesante porta magica e inserisce la chiave nella toppa.

Si rende conto subito che la serratura è durissima. Prova a dare una prima mandata, riesce a farlo ma ce n'è ancora un'altra. Con uno sforzo riesce a dare la seconda mandata, e infine una terza che fa scattare rumorosamente la serratura.

Kailah spinge la pesante porta all'interno, che si sposta di qualche centimetro per poi bloccarsi contro un ostacolo dall'altra parte. Mentre riprende fiato, la ragazza sente chiaramente il sinistro rantolo di Risvegliati che proviene dall'oscurità oltre la porta socchiusa.

Kailah recupera faticosamente la chiave e si affretta a tornar su dalla cantina per chiedere l'aiuto dei compagni.

Ma intanto fuori la situazione si fa sempre più complicata.

## La guardia fiuta operazioni sospette intorno alla casa abbandonata

La guardia del paese, con fare indolente, si avvicina a Padre Engelhaft, che a fatica è appena riuscito a convincere la vecchia signora a tornare in casa.

"Tutto bene?" chiede la guardia. "Tutto a posto" dice Engelhaft.

"Che stavate a dire con la vecchia?" domanda la guardia, incuriosito.

"No no, nessun problema, nessun problema..." dice Engelhaft.

Sven sta in zona, un po' nascosto.

"Non si può entrare in quella casa", indica la guardia a Engelhaft. "E' rischioso pure, ci si può restare infetti. C'è morto uno che è diventato un Risvegliato."

Engelhaft gli fa qualche domanda, la guardia è sintetica e insiste che bisogna girarci al largo. Engelhaft annuisce e si allontana un po'.

Bohemond si allontana pure facendo finta di niente e cerca di sbirciare la guardia, che si dirige verso la casa a controllare.

Kailah arriva alla finestra e guarda fuori furtivamente. Si accorge, appena prima di rischiare di essere vista, che al posto di Sven si sta per affacciare la guardia paesana. Kailah si appiattisce più possibile contro il muro per restare nascosta e aspetta.

## Bohemond in salvataggio di Kailah

Bohemond chiama a voce forte la guardia, che si ferma e gli si rivolge.

"La signora Bethany andava dicendo che si sentono strani rumori da lì dentro, io ci andrei con dei rinforzi, vista la storia", suggerisce Bohemond.

"Ecco bravo, viemmi a dare una mano"

Bohemond si avvicina parlando. "Mai avuto a che fare con Risvegliati?" La guardia si avvicina.

"Tu sì?"

"Da queste parti capita, anche abbastanza spesso"

"Da qui è uscito qualcuno", dice la guardia, vedendo le assi divelte dalla finestra.

"Sono cazzi" commenta Bohemond.

"Mettiti qua dove sto io" dice la Guardia. "Caccia il pezzo e mettiti qua dove sto io. Tu guarda quella finestra e assicurati che non esca nessuno, io vado a chiamare Zodd".

E si allontana per andare a chiamare Zodd.

Kailah ne approfitta per affacciarsi e descrivere brevemente a Bohemond la situazione. Lui le suggerisce di allontanarsi e lei si allontana per nascondersi a breve distanza.

Pochi istanti dopo arriva Sven, i due parlano un secondo e scavalcano la finestra, entrando in casa. Iniziano a muoversi con difficoltà nel buio, faticano a trovare la porta. Poco dopo allora Kailah scavalca a sua volta e, con l'aiuto della sua luce magica, li guida alla porta bloccata.

Engelhaft, liberatosi della vecchia signora, si piazza a sorvegliare la finestra.

"Signora si chiuda, sta arrivando Zodd con tutta la guardia"

## Dentro il Dungeon di Agenor

Con uno schianto forte, Sven spalanca la porta del sotterraneo.

Dentro la galleria scende nella roccia, l'aria è maleodorante ma non stantia, segno che ci devono essere delle aperture.

La luce di Kailah mostra che sulla sinistra si apre un precipizio di diversi metri, sul cui fondo scopre dell'acqua. Ci sono poi due scalette di pietra, una avanti e una lateralmente.

"Sento qualcosa di magico più avanti" dice Kailah. Nel buio cresce una vegetazione spontanea simile a strani cespugli muschiosi.

Il passaggio è stretto per la galleria, le cui pareti sono molto sconnesse e ricche di anfratti. Sven apre la fila, dietro Kailah procede illuminandogli il percorso, dietro si muove Bohemond a protezione.

L'avanzata è lenta, d'un tratto Bohemond sente rumori da dietro, che svaniscono dopo pochi istanti.

"Facciamo attenzione, non siamo soli", sussurra ai compagni.

## L'arrivo di Zodd

Nel mentre di sopra Engelhaft vede arrivare Zodd tutto baldanzoso, insieme a quattro uomini della guardia. Zodd è armato con ascia e scudo e si rivolge a Engelhaft.

"Gli amici tuoi? Non mi dire che sono entrati? Chi gli ha dato il permesso di entrare? State cominciando a fare troppo come vi pare"

"Eh, in sto paese ci stanno i Risvegliati..."

"Dappertutto stanno. Visto che vi piace mettervi in mostra, va ad aprire la porta". E gli da la chiave della casa di Agenor. Poi guarda la finestra e dice alla guardia "deficiente, non vedi che qui è entrato qualcuno? Non è uscito nessuno".

Il gruppo di uomini entra nella casa.

"Controllate che non ci sia nessuno", ordina Zodd ai suoi. Engelhaft riceve l'ordine di spalancare le finestre.

Quando Zodd si accorge che la porta del sotterraneo è aperta, si lascia andare ad esclamazioni di disappunto. Poi chiama all'interno: "c'è nessuno? Oh, rispondete se mi sentite!!"

Dall'interno i tre sentono la sua voce ma non rispondono.

Zodd scuote il capo, sospira. "Intanto chiudiamo, poi ci pensiamo". Con un po' di fatica lui e un altro richiudono la porta.

## Combattere al buio

I tre proseguono nella galleria. Di nuovo Bohemond sente passi strascicati da dietro, ma appena il gruppo si ferma in un

piccolo slargo i passi si fermano. Ripartiti verso uno slargo successivo, i tre sono attaccati da un Risvegliato che, con uno scatto veloce, si getta su Bohemond.

C'è poca luce, giusto quella prodotta da Kailah, e la galleria è talmente stretta da rendere faticoso combattere con la spada. Bohemond si trova subito in difficoltà e si chiude in difesa, arretrando, al seguito dei due compagni, verso l'apertura.

Appena dentro la grotta, Sven si rende conto di non essere solo-

"Kailah, incendia qualcosa!" chiede il guerriero, che subito viene attaccato da un altro Risvegliato, alla cieca.

La situazione appare subito molto grave, Bohemond invoca la benevolenza di Dytros per rendere meno forti gli avversari, ma ugualmente il Risvegliato che ha davanti riesce ad afferrargli lo scudo con violenza, sbilanciandolo. Tra il Paladino e la creatura inizia un braccio di ferro per lo scudo, che rallenta il combattimento. Intanto Kailah riesce a illuminare solo il versante dove combatte Bohemond, lasciando Sven nella totale oscurità.

Finalmente la giovane riesce a far attecchire una fiamma di natura magica sugli stracci che coprono il Risvegliato con cui sta confrontandosi Bohemond, e questo le permette di distogliere la luce e puntarla sull'avversario di Sven.

Finalmente Bohemond riesce a liberare lo scudo e a contrattaccare, ferisce il Risvegliato alla gamba e insiste a colpirlo ripetutamente.

Sven invece si trova improvvisamente in grave difficoltà, perchè mentre si allunga per colpire il suo Risvegliato scivola sul pavimento scommesso (1-1-1 in attacco), cade a terra di schiena e perde la spada di mano. Subito il Risvegliato gli è sopra, schiacciandolo con il suo peso.

Kailah si affretta a raccogliere la spada di Sven e inizia a colpire il Risvegliato, che però continua ad accanirsi sull'avversario a terra. Sven resiste a fatica, fino a quando la creatura riesce a spingere i suoi denti infetti sull'elmetto, per miracolo mancando di ferirlo.

Kailah insiste ripetutamente, gli ferisce le braccia, prima una e poi l'altra, mentre Sven riesce a stento a non farsi ferire, e infine lo decapita.

Bohemond a sua volta riesce a finire il suo Risvegliato, facendolo a pezzi poco a poco.

Il combattimento si conclude e tutti prendono fiato.

Sven si toglie l'elmo e constata che la sua buona stella l'ha protetto, non è stato ferito.

## Esplorazione dei sotterranei

Continua l'esplorazione del sotterraneo. La fonte di Potere Magico percepita da Kailah non è in questa caverna, che d'altronde è vuota. Bisogna quindi tornare indietro e percorrere l'altro sentiero.

Passando vicino alla porta, ora chiusa, i nostri sentono stralci di conversazione di Engelhaft e dell'altra guardia che è stata lasciata da Zodd a piantonare la porta.

"Ma zodd che ha deciso di fare? perchè non lo chiami, perchè non torna?"

"Quando sarà il momento tornerà lui". dice la guardia, e non si muove.

I tre si affrettano giu' per le scalette, in una stanza che poteva essere una cantina abbandonata, ora molto umida. Ci sono varie aperture, una delle quali conduce a una caverna con due bauli e una cassapanca. Il Potere Magico si sente forte, qui, al punto che il braccialetto di Sven si anima di una leggera vibrazione.

La cassapanca contiene alcuni oggetti avvolti nel tessuto:

- Sasso, pietra oblunga piuttosto grossa.
- Sasso simile all'altro
- Sasso più scuro
- Lanterna, che è chiaramente la sorgente più forte di Potere Magico
- Tubolare, mappa e chiave, che Kailah si nasconde addosso

Il primo baule contiene due calici di legno intagliato, forse arredi sacri. Il secondo baule contiene un sacchetto con dei sassolini, che non sembrerebbero gemme, ed un altro sacchetto con dei soldi, quasi 3 corone d'oro in vario taglio.

In un'altra stanza ci sono un baule vuoto e una serie di mensole con dei barattoli vuoti. C'è poi una legnaia e una galleria che termina con una cancellata chiusa.

"Manca il piolo!" commenta Sven.

Si torna indietro a cercarlo ed in effetti il baule vuoto nasconde un doppio fondo in cui sono riposti 3 pioli di legno di diverse dimensioni, e anche questi emanano Potere Magico.

## L'arrivo di Zodd

Ma il tempo dell'esplorazione è finito, perchè Zodd nel frattempo è tornato dal suo giro intorno alla casa ed ordina ai suoi uomini di aprire nuovamente la porta di ferro.

Kailah fa in tempo a nascondere la chiave della grande porta di ferro nella legnaia, in modo che non le venga trovata addosso qualora fosse perquisita, e si sente la voce di Zodd che tuona: "ehi voi, ci siete?"

"Ehi, ci siamo, aiuto!" dice Kailah.

Zodd ha un'aria molto molto arrabbiata.

"Abbiamo tolto di mezzo due Risvegliati", si affretta a dire Bohemond.

"E la porta?"

"Era aperta".

"E chi l'ha aperta?" insiste Zodd.

"E che ne so?" dice Bohemond. "Saranno stati i Risvegliati. Abbiamo sentito dei rumori nella casa, mugugni tipici di quelle bestie... si stavano allontanando... quei bastardi ci hanno attirati, sembravano più svegli di quelli che si trovano nelle campagne".

Zodd ordina ai due uomini di lasciare le armi (Kailah è disarmata, ma nasconde addosso mappa e chiave). "E ora mi mostrate i cadaveri dei Risvegliati, poi comunque vi passate la notte al fresco perchè ci voglio vedere più chiaro".

Sven gli dà il sacchetto coi soldi, le armi, l'elmo, anche punteruoli e lanterna vengono requisiti.

Zodd scruta i due cadaveri di Risvegliati e ordina ai suoi uomini di ripulire un po'.

## Agitazione nel villaggio

Intanto fuori dalla casa di Agenor c'è Engelhaft, rimasto lì, e si sta formando un capannello di gente, di curiosi piuttosto preoccupati. C'è anche Dust, che ridacchia.

"Fammi indovinare, stanno tutti là sotto... avete fatto una cosa discreta discreta... Zodd non è una persona molto ragionevole quando qualcuno viene a fare il comodo suo a casa sua..."

"Zodd è un amico tuo..."

"Non più, credo.. spero che ne valga la pena, almeno".

Zodd fa uscire i tre, con i loro averi ficcati alla rinfusa in un sacco. Vede fuori Engelhaft e ordina che sia messo agli arresti pure lui. Dust, stranamente, si è allontanato un attimo prima.

"Con che accusa mettete un prete in galera?" chiede Engelhaft.

"Perchè è un prete", risponde Zodd spicciativo. "Lo sai benissimo perchè ti metto dentro, perchè è il tuo posto. Volete entrare nelle segrete di Skogen? E io vi faccio entrare nelle segrete di Skogen".

Li chiude dentro e se ne va.

## Nelle prigioni di Skogen

I nostri trascorrono la sera e la notte nelle prigioni di Skogen, chiusi in cella.

"Dobbiamo trovare una versione dei fatti presentabili", ricorda a tutti Bohemond.

Ne vengono proposte e soppesate più d'una, più o meno coincidenti per quanto riguarda la porta del sotterraneo già aperta e Sven e Bohemond che entrano perchè all'interno hanno sentito dei Risvegliati.

"Ma la vecchia ha visto Kailah entrare per prima", ricorda amaramente Sven. "Quello come lo giustificiamo?"

Kailah è sconsolata. "Ma perchè non diciamo la verità, ragazzi?"

"A parte qualche questione macroscopica, è un po' la verità" sostiene Bohemond.

"Siamo entrati a curiosare perchè c'erano rumori...", suggerisce Sven.

"Tu senti dei rumori e sfondi una finestra e entri?" Bohemond scuote il capo.

"Ci manda Tommaso Gebbel", suggerisce Padre Engelhaft. "E' un vecchio amico di Agenor, siamo qui per suo conto, ci paga lui".

A tutti l'idea di Tommaso Gebbel piace moltissimo ed iniziano a costruirci intorno una storia.

"L'abbiamo conosciuto tramite Melkor", ipotizza Bohemond.

"Ottimo, abbiamo anche incontrato casualmente Rupert, alla Locanda del Ponte, che potrà confermare la nostra storia", si convince Kailah.

"E perchè siamo entrati nella casa? Perchè Kailah si è infilata dentro?"

"Cercavo una prova da portare a Tommaso Gebbel, per dimostrarvi che siamo stati qui, sennò non ci paga", propone la ragazza.

"Giusto, e poi hai sentito i rumori dei Risvegliati, ti sei spaventata e ci hai chiamati..." continua Bohemond.

Finalmente la storia è pronta, non resta che aspettare.

## L'interrogatorio di Zodd

L'attesa dura a lungo, difficile valutare quante ore trascorrono al buio nelle celle di Skogen, senza cibo nè acqua.

Finalmente arriva Zodd, scortato da un paio di guardie. Fa sistemare tutti in un'unica cella.

"Fame?" chiede.

"Più sete"

"Volete bere? Comportatevi bene. Ho sottoposto il vostro caso alla Domina. Le cose suonano in questo modo" dice Zodd prendendo degli appunti. "Secono la legge abbiamo...danni contro la proprietà. Qui il magistrato potrebbe convincermi che si tratta di danni di media entità. Confisca di tutti i beni e qualche settimana di lavori forzati. Poi azioni contro la città o il feudo... e per questo sono previsti un po' di mesi di reclusione. E qui abbiamo furto o borseggio, e siamo al di sopra della corona d'oro. Inutile dire amici miei che per questo c'è la condanna a morte. Vi ascolto..."

"Furto o borseggio a cosa si riferisce?" domanda Sven.

"Vi ho trovato con degli averi che non appartenevano a voi"

"Li abbiamo raccolti ma non abbiamo finto che fossero nostri, abbiamo subito dichiarato che non ci appartenevano" insiste Sven.

"Giusto perchè vi abbiamo beccato... io sono un tipo sospettoso"

Bohemond interviene a dire che si è raccomandato di dire alla guardia di chiamare Zodd.

"Bene, e ora che Zodd ce l'avete davanti... mi volete spiegare che ci facevate in casa di Agenor?"

Bohemond si schiarisce la voce e inizia a spiegare. "Noi ci aspettavamo di trovare Agenor vivo. Agenor ha un amico a

Sud. Il suo amico si fa passare per **Tommaso Gebbel**".

Zodd ascolta.

"Questo amico è una persona abbastanza facoltosa che però non può intraprendere viaggi... è anziano... abbiamo accettato un incarico per conto di questa persona, dovevamo raggiungere questo Agenor, e lui, sentito il suo nome, ci avrebbe dato istruzioni su cose da fare"

Zodd annuisce.

"E una volta che è morto?"

"La casa è stata saccheggiata, ma il nostro committente non ci paga sulla fiducia..."

"Eh, avreste dovuto dirlo a me, non è che si possa entrare nelle case... siete entrati di nascosto. Questo, a casa mia, si chiama azione contro la città e il feudo e danni contro la proprietà"

Zodd scuote il capo. "QUI la giustizia la faccio rispettare io, il villaggio funziona perchè chi fa le infrazioni... viene condannato. Di fronte a voi si aprono due strade. La prima, chiedete la grazia alla Domina, che vi ascolterà e si farà una sua idea... a vostro rischio e pericolo", e Zodd di concede una risatina minacciosa.

"La seconda possibilità è che voi non parliate con la domina, solo con me, e cerchiamo un accomodamento con me. Ho la piena fiducia di Milady. A condizione non vi facciate più vedere o tornerete alle condizioni pattuite".

Tutti tacciono, aspettando la proposta di Zodd. Lui si volge a Kailah.

"Te, visto che come mercante vali poco, potresti considerare un lavoro al castello di seta... dove potresti mettere a frutto le tue doti. Voi altri invece no..."

"Non si potrebbe trovare una soluzione alternativa?" domanda Kailah con un filo di voce, "non sono brava in queste cose, non sono capace a trattare con le persone..."

"Ho una certa esperienza di bordelli e la nostra amica non farebbe granchè" dice Bohemond, correndo in soccorso dell'amica in difficoltà.

"Insomma ci tenete a lei, ho capito" dice Zodd, e si allontana per un po'.

Dopo un po' torna e versa acqua da bere.

"Mi interessa sapere dov'è finito l'amico vostro. Come mai è sparito? E' sceso pure lui?"

Bohemond dice che la guida non c'entra niente, era stato solo pagato per accompagnare il gruppo a Skogen.

"E chi lo può biasimare? Quando ha visto che eravamo nelle pesti s'è dato", aggiunge Sven.

Engelhaft riferisce l'ultimo scambio di parole con Dust, fuori dalla casa di Agenor.

Zodd sospira e elenca altre proposte possibili.

"C'è una signoria, qua sull'altopiano, che cerca soldati. Gli abbiamo venduto un po' di prigionieri negli ultimi tempi. Sono abbastanza di bocca buona. Potreste... se la signoria vince la guerra e sopravvivete alle battaglie, magari ve la cavate. E' una possibilità!"

"Mah, sentiamole tutte queste possibilità", dice sven, "Uno ha l'imbarazzo della scelta con tante belle cose..."

"Se volete che io vi gestisca, devo trovare il modo di farvi fruttare, per il bene del villaggio".

Engelhaft si propone per ripulire le adiacenze del villaggio dai risvegliati.

"Comunque a Ghaan voi non ci vorreste andare. Ma per caso siete amici di Angvard?"

"Più che altro lì girano voci, che a Ghaan ci sia il Signore dei Risvegliati..." dice Engelhaft.

"Il signore di Angvard è un ragazzino, fa brutti sogni... chissà che si immagina... insomma vi sta simpatica Angvard"

"Più che altro ci ha preso in antipatia Ghaan" dice Engelhaft.

"Qui non ci sono amici nè nemici, noi siamo neutrali, isolati, aperti a tutti" Zodd.

"Io poi so fare il medico... se poi servisse addirittura un prete..." propone Engelhaft.

"Preferivo uando dicevi che ti piaceva dare le botte ai Risvegliati".

POi ci pensa.

"Gli ultimi che sono venuti qui e hanno fatto gli spiritosi, pure peggio, a parte gli elsenoriti, che se ne sono andati prima loro, gli ultimi li ho condannati semplicemente mandandoli al di là del fiume, al di là del cimitero, e impedendogli di tornare. Non è una condanna a morte, però... visto quello che c'è da quelle parti, ci va molto vicino. Visto che tu ti sei proprio proposto, ci si può stare. Tu sei un prete? Il vostro destinmo lo metteremo nelle mani degli Dei. Io adesso vi do una missione, voi la svolgete e tornate qua"

"Magari torniamo pure da morti" dice Sven.

"Alla fine è persino più probabile, magari non sarà riuscita ma... bel tentativo".

"Di che si tratterebbe?" dice Bohemond.

## L'incarico di Zodd

"Un lavoro semplice per esperti uccisori di Risvegliati come siete. Vi mando con le vostre 4 carabattole, prendo come risarcimento il vostro equipaggiamento, che ormai è mio. Vi do le 4 carabattole che avevate quando siete scesi in cantina, voi dovrete fare il giro dell'**Angelo di Pietra**, passare per il villaggio abbandonato di **Pavnor**, che ha avuto un po' di problemi di Risvegliati, vi assicurate che non ci siano più Risvegliati, a quel punto risallite verso nord, Pavnor sta a mezza strada, vi do punti di riferimento, passate verso Nord, vi conviene. A Nord potreste imbattervi in qualche pattuglia di Ghaan, in quel caso direte che vi ho mandato io. dovete tornare dal ponte, chiunque arriva dall'altra parte non viene neanche fatto avvicinare.

Kailah chiede di poter portare l'arco che ha lasciato in locanda.

"Tu chiedi tanto, sei fortunata che non stai già al **Castello di Seta**... sei fortunata che mi è passata la voglia, con la guerra.

Ti darò l'arco e qualcuna delle tue frecce. Vuol dire che al ritorno mi dovrai un arco".

Engelhaft chiede l'acqua santa.

"Non c'è più" Zodd guarda nella brocca, "te la sei bevuta"

Sven chiede quanto ci vuole a fare il giro.

"Se correte, penso 3-4 giorni. Magari vi vorrete riposare, un pochetto. Visto che siete un po' furbetti non vorrei che non ci passate da Pavnor. Me lo dovrete descrivere, vi farò un po' di domande, se tornate"

Engelhaft si lascia andare a un po' di battute pesanti verso Zodd, alludendo al fatto che il capo di Skogen abbia subito qualche diminuzione di virilità.

Zodd non batte ciglio. "Va bene", dice, "io mi tengo il tuo bastone e poi mi andrò a divertire con Kailah, niente di personale ma devo dimostrare al tuo amico che è tutto ok. Adesso io e te andiamo in locanda a riprendere il tuo arco, e lì ti dimostrerò che funziona tutto perfettamente"

Kailah ammutolisce.

Engelhaft fissa Zodd negli occhi intensamente, invocando la "Parola degli Dei" su di lui. "Tu mi darai il mio bastone e non compirai atti di lussuria con Kailah."

Zodd guarda fisso Engelhaft. C'è un lungo gioco di sguardi, carico di tensione.

"Tu sei uno che c'ha le palle, te lo riconosco" dice Zodd dopo qualche minuto. "Per essere un prete, sei un prete con le palle. Probabilmente se ti do il bastone ne fai fuori molti di più. Quindi ti do il bastone"

"Namo Kailah, a prendere sto arco".

Lei segue Zodd muta.

Sven dice che servirà qualcosa da mangiare per i giorni della spedizione.

"Purtroppo Sven qua il cibo è merce rara e costosa in questa zona. Dovrete arrangiarvi. Con un po' di fortuna troverete qualcosa lungo la strada, fate presto, cercate di non morir di fame"

## Il recupero dell'equipaggiamento

Kailah esce in silenzio dietro Zodd, visibilmente preoccupata. Ma Zodd sembra essere rimasto colpito dal prete e lungo la strada le ripete che è favorevolmente sorpreso.

"Ma l'amico tuo, il prete, è uno che mena?"

"Molto", risponde Kailah.

"Bene, si capisce che è uno che sa il fatto suo".

Arrivati in locanda, Zodd restituisce a Kailah l'arco e 10 frecce, non le torce un capello e i due tornano alle prigioni, con un sacco contenente l'equipaggiamento sequestrato nelle cantine di Agenor. Passando per la piazza principale si vedono i resti del rogo che era stato preparato per i Risvegliati.

Ci sono solo armi e scudi, sparita la lanterna e i punteruoli.

"Sbrighiamoci, restano poche ore di luce", dice Zodd.

"A proposito di ore di luce, lanterna e un po' d'olio ce li puoi dare?" chiede Sven.

"Vi posso dare la lanterna, l'olio ve lo rimediate. Sennò un paio di torce"

"Bene la lanterna, grazie".

"Ragionevole"

Bohemond chiede dei legnetti acuminati. "Ci piacerebbe riaverli"

"I legnetti appuntiti?" domanda Zodd, poi indica la pira che ha bruciato il giorno prima. "Li abbiamo usati per il fuoco, mi sembrava il posto giusto..."

Kailah si avvicina ai resti della pira, cerca di concentrarsi per carpire qualche barlume di persistenza magica. Senza difficoltà riesce a trovare uno dei tre paletti acuminati, sporco, annerito ma integro. Lo prende.

"Meglio di niente, visto come siamo messi..." commenta la ragazza.

Arrivati al fiume, Zodd tira il sacco dall'altra parte.

"Qui le nostre strade si dividono, buona fortuna". Dà le ultime indicazioni per come raggiungere il villaggio di **Pavnor** e poi ribadisce: "se quelli di Gaahn vi fermano, sul ritorno, voi direte che Zodd vi ha mandati a fare un controllo".

"Per caso conosci qualche riparo, al di là del fiume? Qualche posto dove possiamo ripararci dal freddo, almeno per la prima notte? Vogliamo tutti che la missione sia un successo..."

Ma Zodd non dice nulla e si allontana.

La prima tappa è una preghierina alla cappella di Kayah, ma subito bisogna incamminarsi verso la terra di nessuno.

## In viaggio nella terra di nessuno

Il gruppo inizia faticosamente a scendere lungo il crinale, sotto l'occhio attento di un paio di guardie di Zodd.

Il percorso è scivoloso, insidioso per alcune pozzanghere ghiacciate. In basso si vede un grande banco di nebbia lattiginosa che Engelhaft si sente male al solo pensiero di doverla sfiorare.

"Perchè non ci accampiamo per la notte prima di arrivare in zona di nebbia? E' pomeriggio", chiede Kailah, sfinita.

"Magari Dust ci percepisce magicamente, con tutto quel che ci portiamo dietro, e viene in nostro soccorso"

"Scendiamo finchè è possibile", suggerisce Sven, "non abbiamo tempo da sprecare..."

Improvvisamente Engelhaft mette il piede su qualcosa che si spacca sotto il suo peso. Si tratta della mascella di un teschio mezzo coperto dal fango.

I suoi vestiti sono inutilizzabili, si cerca qualche resto di equipaggiamento. Kailah dopo un po' trova i brandelli di una

bisaccia puzzolente. Tutto inservibile.

Scende la sera quando il gruppo è a poca distanza dal banco di nebbia.

Accamparsi nel crinale scosceso, al limitare dello smisurato banco di nebbia, è tutt'altro che facile. Accendere un fuoco sembra necessario, visto il freddo, ma è tutto umido, marcescente.

D'un tratto si avvicina una figura incappucciata che si appoggia ad un lungo bastone e saluta, è Dust.

"Dust, te lo devo dire, è la prima volta da quando ci conosciamo che mi fa piacere incontrarti" dice Engelhaft.

"Nel momento del bisogno, eh" commenta lo stregone. Poi suggerisce al gruppo di risalire di una cinquantina di metri per la notte, in modo da allontanarsi dalla nebbia, e offre qualcosa da mangiare.

Mentre finalmente il fuocherello inizia a scoppiettare, viene data la lanterna a Dust, che la esamina.

"Ma mi raccontate che è successo?"

Ascolta tutto il racconto dell'accaduto, e poi sospira: "capisco perchè vi ha scelto Luger, perchè siete completamente scemi. Ma da adesso in poi se state con me dovete fare esattamente quello che vi dico io, sennò morite voi e mi fate morire pure a me. Questo è un posto molto brutto, qui le cose si fanno bene e con calma, sennò non ne usciamo vivi"

Kailah mostra a Dust la mappa trovata nel sotterraneo. "Pavnor è di strada per dove dobbiamo andare?"

"Pavnor è un problema, commenta Dust, arrivare lì non è semplice. Zodd vi ha mandati a morire. Comunque il posto dove dobbiamo andare, quello segnato dalla mappa, è più vicino di Pavnor, è di strada."

La notte avanza, le temperature si abbassano, l'equipaggiamento è ridotto quasi a zero.

## Il frutteto nella nebbia

La mattina seguente, 7 ottobre, il gruppo si sveglia indolenzito, tremante e ancora stanco per via della notte debilitante.

"Mangiamo qualcosa prima di arrivare in zona", suggerisce Dust, "non abbiamo molto ma conviene muoverci dopo avere messo qualcosa sotto i denti" Poi fruga tra le sue cose e ritrova due incartamenti, gli appunti di Luger e il libro di Sven con i sonetti amorosi.

"Sono riuscito a salvare questo, dal vostro equipaggiamento, prima di lasciare Skogen", spiega.

E' incuriosito dal libro di Sven, di cui subito si impossessa Padre Engelhaft, che lo sfoglia e si scandalizza un po' dei toni licenziosi delle poesie. Un po' per la stanchezza, un po' per i malintesi del giorno precedente, c'è un battibecco tra il sacerdote e Kailah, che prova a strappargli di mano il libro per ridarlo a Sven.

Bohemond sospira. "Certo Engelhaft non è il caso di fare lo spaccone con chi ti ha in pugno, se ci sono altre persone di mezzo", commenta.

Il gruppo avanza, Dust conosce la zona ma ha comunque difficoltà ad orientarsi nella fitta nebbia.

"Poco prima della guerra questa era una zona agricola", racconta Dust, "c'era una diga che è stata distrutta a un certo punto della guerra e ha reso questa zona molto più inospitale, ha distrutto le piantagioni, travolto un battaglione dell'esercito di Faulkner, ha isolato la parte est del villaggio, poi loro hanno staccato il ponte e si sono isolati fino alla fine della guerra".

"E adesso il villaggio è nelle mani di Zod" commenta torvo Engelhaft.

"Mani migliori delle tue", ribatte Kailah.

"Le hai provate?" Engelhaft.

Il battibecco dei due viene interrotto da uno strano suono in lontananza, come di passi pesantissimi sul terreno umido, e le cime degli alberi da frutta oscillano leggermente.

Un orrendo lamento spezza la quiete, Kailah e Engelhaft si sentono ghiacciare nelle ossa e arretrano di qualche passo per lo spavento. Anche gli altri attendono tesi, e si preparano.

## Il Grasso

Emerge dagli alberti un massiccio guerriero con una cotta di maglia, altre armature addosso, il corpo è deforme e strano, molto grasso, gonfio, l'armatura è indossata male, storta e sbrindellata. Ha un elmo di una fattura strana, di cuoio molto minaccioso, con le fattezze di una sorta di maschera. La pelle è livida, potrebbe essere un Abnormis Armiger.

Brandisce una lunga lancia che tiene con una mano sola, mentre con l'altra si fa strada tra i cespugli.

Kailah prende arco e freccia.

Sven si mette a proteggere Kailah. Dust pure dice "famolo venì", e si prepara.

Kailah gli spara alla gamba mentre si avvicina, ma la freccia gli si conficca nella gamba senza rallentarlo.

Bohemond avanza un po', tutti si preparano all'impatto. Il Risvegliato Abnormis sembra puntare Bohemond, gli altri gli si affiancano per aiutarlo.

Dust lancia un incantesimo: "missile acido", che colpisce la creatura sulla spalla sinistra, che inizia a sfrigorare.

Il primo attacco del Risvegliato su Bohemond è poderoso, ma il Paladino riesce a parare incredibilmente bene. L'impatto sullo scudo ha una forza SOVRUMANA.

Bohemond continua a parare il secondo attacco del Risvegliato, sempre violentissimo, mentre Sven e Engelhaft lo incalzano dai lati. Nonostante incassi qualche buon colpo, il Risvegliato sembra non curarsene, e d'un tratto si volta su Engelhaft, che riesce a pararlo a stento.

Bohemond riesce a colpirlo al braccio sinistro, ma purtroppo la sua spada si sporca con l'acido ed inizia a sfrigorare anch'essa.

"Pulisci l'arma a terra!" grida Dust. Ma come se fosse dotato di un residuo di intelletto, il Risvegliato si volta nuovamente

su Bohemond, incalzandolo coi suoi attacchi e impedendogli di arretrare e salvare la spada.

Un poco alla volta, i tre guerrieri riescono a indebolire la creatura e a bloccarlo sul posto, privandolo delle braccia, delle gambe e infine lo sfasciano di colpi e lo distruggono.

Ma aimè anche la spada di Bohemond nel frattempo è andata perduta, troppo danneggiata dall'acido.

Dust si sofferma a osservare la strana lancia del Risvegliato.

"Questo tizio penso che sia uno degli Elsenoriti di cui parlavano a Skogen", dice Dust, "pare fossero il Grasso, il Grosso, il Secco e il Bianco. Questo... sembrerebbe il Grasso".

Prende la lancia, sembra in buone condizioni. "Questo è il **Sahig**, una famosa lancia elsenorita. Se per te va bene, Bohemond, ti darei il mio bastone e mi prenderei quest'arma".

Bohemond acconsente.

## Avanti verso il dirupo

"Andiamo a vedere se nel frutteto c'è qualcosa da mangiare" dice Kailah. Dust annuisce e invita all prudenza. "Non sappiamo dove siano i tre compari del Grasso, rimaniamo vicini tra noi".

Ci sono delle mele accettabili e si raccolgono, non è molto ma permettono al gruppo di chiudere il buco che hanno nello stomaco.

"Sembra che questo ci stesse aspettando. Abbiamo motivo di credere che qualcuno lo sapesse?" chiede Dust.

"Della mappa e del sepolcro del Profeta? E chi lo sa?" risponde Bohemond incerto. "E' probabile che la tizia che ha circuito Agenor fosse qui per questo... chissà cosa è successo dopo".

"Ma riguardo al sotterraneo di Agenor", insiste Dust rivolgendosi a Kailah, "la porta era bloccata, giusto?"

"Sì"

"E come l'hai aperta?"

"Con la chiave", risponde la ragazza stringendosi nelle spalle.

Il gruppo procede oltre il frutteto, verso una vallata semicoperta dalla nebbia. In basso, a strapiombo, si apre una radura tra i pini su cui la visibilità è piuttosto buona. Ai margini della rupe si aprono alcune grotte, le famose cave.

In basso si vedono alcuni vecchi pali storti conficcati nel terreno, alcuni forse conservano corde o brandelli di stoffa, forse rimanenze di tende, di un antico accampamento.

## Il Grosso e il Secco

In basso, al centro della conca, si aggirano due figure umanoidi, che seguono percorsi prestabiliti come se facessero una sorta di pattugliamento. Sono tuttavia due Risvegliati, è evidente nel momento in cui passano più vicino all'alto crinale su cui sono affacciati i nostri.

Il primo ha in mano due oggetti, a sinistra ha una mazza, a destra ha una spada ricurva. Ha un'armatura di cuoio sbrindellata.

Il secondo ha anche lui una cotta di maglia e un elmo simile al Grasso, ma in condizioni migliori. E' altissimo, circa 2 metri, con una stazza molto grossa, una specie di gigante. Ha un falcone un po' più grosso dell'altro e lo struscia a terra barcollando.

E' il primo pomeriggio, ci sono ancora diverse ore di luce.

"Che facciamo adesso?" si chiedono i nostri, appostati sul crinale.

"Che facciamo?"

"Posso provare a colpire in testa con una freccia lo Smilzo, non ha l'elmo..." ipotizza Kailah dubbiosa, "non è detto che basti un solo colpo però"

"Io posso tenere a bada l'altro" suggerisce Dust, "se voi vi occupate dello Smilzo, al Grosso per un pochino posso pensarci io"

Tutti si mettono in posizione, Kailah inizia a mirare lo Smilzo in attesa di un momento propizio, poi scocca la freccia e lo riesce a colpire in testa. Il Risvegliato barcolla e scivola a terra, tutti scendono dal crinale tranne la ragazza, che continua a tenerlo sotto mira.

Lo Smilzo improvvisamente afferra con una mano scheletrica la freccia che ha conficcata nel cranio e la estrae con un colpo secco. Sven, Bohemond e Engelhaft gli sono subito intorno e iniziano a colpirlo tutti insieme.

Lo Smilzo tuttavia si rialza. Sembra incapace di vedere, non attacca, ma gira la testa furiosamente a destra e sinistra.

Intanto Dust è sceso a sua volta dal crinale con l'intenzione di intercettare il Grosso. Gli si para in traiettoria e scandisce tre rune: FER BES SIR! ed una palla dorata, luminosa, simile ad un grosso pugno scintillante, si produce dal suo braccio per colpire il Grosso Risvegliato.

Sorprendentemente però il Grosso colpisce la sfera luminosa con il suo enore falcone, dissolvendolo. Avanza poi verso Dust e lo colpisce. Dust viene ferito gravemente al braccio.

Gli altri intanto infieriscono sullo Smilzo che, benchè cieco, si difende piuttosto bene.

Kailah, dall'alto, è impotente, anche se prova ad attirare l'attenzione del Grosso per distoglierla da Dust. "Oh, brutto stupido, girati verso di me!". Ma nulla distoglie il Grosso dalla sua preda.

Dust prova a parare un secondo colpo del Risvegliato, ma viene colpito al braccio destro, dopodichè riesce a pronunciare altre rune, e magicamente inizia a fluttuare nell'aria.

Sfruttando la sua elevata statura, il Grosso riesce ancora a colpirlo una volta alla gamba con il suo falcone, dopodichè il mago è finalmente fuori portata.

Nel frattempo Bohemond, Sven e Engelhaft riescono a finire di fare a pezzi lo Smilzo e possono dedicarsi al Grosso. Sven raccoglie la mazza dello Smilzo per usarla in parata, e subito tira una gran botta al Grosso sulla testa, spaccandogli l'elmo.

"Va che colpo", commenta Dust da sopra il crinale, dove è atterrato accanto a Kailah.

Immediatamente Bohemond ribadisce sul Grosso, ormai senza elmo, spaccandogli la testa. Il Grosso cade a terra pochi istanti dopo.

## Dietrofront

Eliminati i due Risvegliati, il gruppo prende fiato. Dust plana giù volando, insieme a Kailah, e chiede a Padre Engelhaft di curarlo.

"Non ho più nè bende nè altro materiale per curare, grazie a Zodd", spiega il Sacerdote.

"Almeno prova a stringermi questa ferita, perdo sangue", insiste Dust.

La vallata sembra silenziosa.

"Se la memoria non mi inganna mancherebbe il Bianco", dice Dust guardandosi intorno.

Appena possibile il gruppo si avvicina alla zona delle grotte, facendo attenzione alle eventuali tracce nei dintorni, per cercare di capire quale sia la tomba da esplorare.

Avvicinandosi, Kailah prova ad attingere al suo Potere per percepire eventuali presenze magiche nei paraggi e identificare la grotta giusta, ma sulle prime riesce a sentire solo l'energia emanata dalla Lanterna.

Dopo qualche minuto tuttavia la ragazza sente un forte senso di disagio, associato ad un'elevata concentrazione di Potere Magico.

"Hai sentito pure tu?" chiede Dust, a cui Kailah si gira allarmata. Lei annuisce.

"Che succede?" chiede Engelhaft.

"Non ho buone notizie, torniamo indietro che ve lo spiego meglio", dice Dust.

"Penso che da questa parte ci sia qualcosa di molto brutto... diciamo che vi ricordate quando vi ho fatto il discorso che quello che c'era prima dell'**Angelo di Pietra**, e quello che c'è dopo l'**Angelo di Pietra**. Siamo in una zona di pericolo... discreto, c'è qualcosa di magico. Una creatura che adopera la magia in una maniera molto scaltra"

"Uno stregone?" domanda Sven.

"Non lo so, può darsi"

"Che gli raccontiamo?" sbuffa Bohemond.

"Per come sono messo ora, penso che sia più forte di me... e ci ha sentito pure lui"

"E quindi che suggerisci?"

"O verrà fuori a farci il culo", ipotizza nervosamente Bohemond, "o resterà rintanato lì e combatterà in un ambiente che conosce. Io non entrerei"

"Voi volete uscire vivi da questa situazione? Mi dovete spiegare tutto per filo e per segno", dichiara Dust.

Dopo essersi allontanati in fretta di qualche passo, Kailah spiega che stiamo cercando la tomba del Profeta Vladmar.

"Ora come ora non siamo equipaggiati per affrontarlo", conclude Dust.

Kailah nervosamente invita i compagni ad allungare il passo.

"Se ci vuole pigliare ci piglia", sospira Dust.

## L'apparizione di Mirai

Il gruppo si allontana di una cinquantina di metri dalle grotte, voltandosi di tanto in tanto per sincerarsi di non essere seguiti.

D'un tratto Kailah nota una figura che prima non c'era, sta in piedi, presso l'imbocco della grotta più alta. Sembra una donna, ma subito Kailah la riconosce, con un tuffo al cuore: si tratta di **Mirai**.

Kailah abbassa subito la testa e allunga il passo, "continuiamo ad allontanarci in fretta, magari lei non mi ha riconosciuta...."

"Kailah!", la voce di Mirai arriva puntuale a sfatare la speranza.

Kailah sussulta, Dust alza un sopracciglio.

"Come sta Annie? Dille che tornerò a trovarla presto. Ve ne andate già? Peccato... vorrà dire che vi lascerò un ricordino..."

"Rapidi rapidi" dice Dust.

Kailah non se lo fa pregare, tiene la testa bassa e cammina più svelto possibile, anche gli altri non si dilungano a fare domande.

Mirai somigliava in modo sinistro alla povera **Cynthia**.

## Il Bianco

Il gruppo risale dalla stretta vallata e inizia a dirigersi intanto verso il villaggio abbandonato di minatori, per seguire gli ordini di Zodd.

Il paesaggio è collinoso, irregolare, pieno di pozze d'acqua ghiacciata, mille laghetti paludosi e gelidi. L'avanzata è molto faticosa e lenta.

Dopo un'oretta di cammino si iniziano a sentire sinistri rumori, ed eco che appaiono darsi Risvegliati dall'aria molto scheletrica. Uno indossa i resti di una fratina probabilmente di Dossler, a giudicare dal suo colore arancione. Per il resto

la sua faccia è poco più di un teschio, anche se conserva un elmo ancora funzionante. Sono 5 Risvegliati, che si avvicinano al gruppo quasi a circondarlo.

Pochi istanti dopo, appena il combattimento inizia, si avvicina un altro Risvegliato, dall'aspetto più minaccioso ancora: dall'elmo fluiscono lunghi capelli bianchi, è chiaramente l'elsenorita mancante, il Bianco.

Il combattimento è frenetico, i nostri combattono compatti e riescono a buttare a terra un Risvegliato dopo l'altro, sfruttando il terreno irregolare a proprio vantaggio. Intanto Kailah prova a bersagliare con le pochissime frecce che le sono rimaste il Bianco, che è l'ultimo ad avvicinarsi. Dust fa un'importante opera di ripulitura, occupandosi di finire i Risvegliati buttati a terra dai compagni, in modo che non possano più nuocere.

Engelhaft si trova a combattere con il Bianco, e si accorge che il Risvegliato è dotato di una velocità impressionante, i suoi colpi sono quasi imparabili ed è solo grazie all'aiuto di Kayah (9-9-9 in parata) che il sacerdote riesce a non essere ferito.

Per fortuna lo scontro si risolve in fretta, grazie ad una freccia di Kailah che lo colpisce in testa alla perfezione e lo uccide.

Il Bianco viene spogliato di alcune delle sue armi, Kailah gli prende la daga e Sven lo scudo, poi il gruppo riparte alla ricerca di un anfratto dove trascorrere la notte.

## Notte nella terra di nessuno

L'avanzata è faticosissima, i nostri sono a digiuno da molte ore, Dust è anche ferito, sono tutti esausti. Finalmente, al calar del sole, Dust riesce a guidare tutti ad i ruderi di un vecchio mulino.

"Quello un tempo era un mulino, lì passeremo la notte, nella speranza che sia libero".

Le due pareti ancora in piedi offrono un riparo decente, non c'è più niente né nessuno. Almeno il vento non soffia ed è possibile accendere un fuocherello.

Dopo una breve preghiera e nuove medicazioni a Dust, il gruppo si predispone per la notte.

Le prime ore della notte scorrono tranquille, è quasi mattina quando Bohemond sente strani rumori e sorprende ben due Kreepar all'interno del perimetro.

"C'è da ammazzà due Kreepar, forse è meglio che lo facciamo in due"

Anche con l'aiuto di Sven le due creature vengono presto eliminate, il loro carapace viene bucato e ne fuoriesce un liquido nerastro.

"Ecco la nostra colazione" commenta Bohemond cupo.

## Problemi di approvvigionamento

Sorge stentato il sole dell'8 ottobre 516.

Tanta è la fame dei nostri, che la vista delle due carcasse di Kreepar suscita un certo entusiasmo. Kailah specialmente è ottimista. "Sembrano crostacei... ho visto cucinare cose simili, bisognerebbe bollirli in un pentolone d'acqua..."

Dust interviene subito a spegnere gli entusiasmi. "Purtroppo non sono commestibili, sono praticamente vuoti, non c'è polpa. Solo meno della metà dei Kreepar sono commestibili... e in pochi li sanno cucinare, come Nestor, il gurgio che avete visto ad Angvard".

Rattristati, i nostri si rimettono in cammino a stomaco vuoto verso l'Angelo di Pietra, dedicando comunque una deviazione piuttosto lunga all'approvvigionamento di acqua, che viene ricavata sciogliendo della neve.

"Ti fa male il braccio?" domanda Kailah a Dust, che annuisce. Engelhaft controlla la ferita, che non mostra traccia di miglioramento, probabilmente è infetta.

"Forse dovremmo perdere la giornata per foraggiare un po'", suggerisce Bohemond.

"Purtroppo qui intorno c'è poco e niente, per del cibo forse bisognerebbe spostarsi a sud, ma a sud c'è il problema che si aggirano gruppi di Risvegliati decisamente troppo numerosi per noi. Credo sia meglio muoversi in fretta verso Pavnor e vedere lì come sia la situazione, magari troviamo qualcosa in zona"

## Verso Pavnor

Il viaggio verso Pavnor è faticoso ma non lungo, bisogna percorrere un sentiero in salita, una strada stretta e unica. Nel percorrerla è evidente a tutti che qualora si rendesse necessario scappare da Pavnor, non sarà facile.

Lungo la strada il gruppo parla, in particolare Padre Engelhaft è molto deciso a denunciare Zodd alla Domina di Skogen, un po' incoraggiato e provocato da Sven. Bohemond e Kailah sono molto contrari e anche Dust suggerisce che sia molto meglio tenerselo amico.

Gli animi si scaldano in fretta, le tensioni sopite tra Padre Engelhaft e Kailah esplodono per l'ennesima volta.

"La principale responsabile di come siamo messi sei tu, Kailah, perchè hai deciso tu la tattica per quell'operazione"

Kailah ci resta male ma non sa replicare, il nervosismo cresce. Dust più volte invita i compagni a mantenere la calma e a restare all'erta.

Il sentiero è ventoso, esposto e panoramico. Finalmente, a metà pomeriggio, il gruppo arriva in prossimità del villaggio di Pavnor.

## L'esplorazione del villaggio abbandonato di Pavnor

Superati i primi edifici mezzi crollati, a ridosso della montagna, si trova un arco naturale di pietra, oltre il quale sorge il villaggio vero e proprio. Alcune case sono molto malridotte, i tetti sono quasi sempre crollati. Solo poche case, nella

zona centrale, hanno ancora un tetto e un'aria più solida.

Il villaggio sembra proprio deserto, le tracce per terra più recenti sono vecchie probabilmente di settimane.

Nelle case è rimasto ben poco, sembra siano state ampiamente saccheggiate. Vengono comunque recuperate qualche stuoia, qualche coperta un po' di paglia, un grosso sacco ed una pentola.

In una casa più solida delle altre c'è un camino che potrebbe essere ancora utilizzato. Ci sono anche alcuni barili con della roba sotto sale, forse del pesce. L'odore non è proprio invitante, ma sembra ancora commestibile e la fame è tanta.

Il villaggio viene esplorato per alcune ore, fino al tramonto, quando diventa prioritario trovare un rifugio per la notte.

## Notte a Pavnor

Scende la sera tra l'8 e il 9 ottobre del 516.

Il villaggio di **Pavnor** è freddo e buio, diventa prioritario scegliere un riparo per la notte. Inizialmente la casa migliore sembra una più robusta e centrale, ma ci sono un po' troppe entrate, tra finestre e porte sfondate, difficili da controllare tutte.

Dopo un altro giro viene identificata una casa più piccola e periferica, in legno, che sembra più semplice da tenere d'occhio. C'è un ballatoio raggiungibile con una scala a pioli di legno ed un piccolo focolare. Kailah rinforza un minimo le finestre e la scala, viene acceso un fuocherello e tutti si riposano il tempo di mangiare un po' di pesce ancora commestibile.

Dust applica alla sua ferita un unguento verdognolo che suscita la curiosità di Padre Engelhaft.

"e' un preparato locale, questo lo fa una megera... verso est, verso Feith... non ho il coraggio di chiedergli cosa ci metta, sarà come minimo sterco di Kreepar... puzza da morire ma fa il suo lavoro, poi cicatrizza abbastanza"

Durante il primo turno di guardia, durante il quale veglia Kailah, c'è molto vento che fa rumore, si sentono cigolii e suoni strani ma la ragazza non apre niente,.

"C'è un po' di vento, occhio" dice Kailah a Sven, svegliandolo alla fine del suo turno.

Tra un soffio di vento e l'altro, Sven ha l'impressione di sentire qualcosa che potrebbe essere un passo leggermente strascicato... ma forse è solo suggestione.

Dopo un po' il passo diventa più riconoscibile, forse non è uno ma un paio, si allontanano.

D'un tratto si sente uno schianto in lontananza, legno che si spacca, seguito a breve da uno schiocco simile.

Passa un po' di tempo, altri suoni, passi trascinati e colpi sul legno: evidentemente fuori c'è una certa attività.

Dust si sveglia. "Con la ferita non riesco a dormire granchè..."

"Eh, mi spiace" risponde a bassa voce Sven.

"Ho le traveggole o c'è qualcosa..."

"E' un caso che non siano arrivati qua" Sven annuisce, teso.

"Servirà molto culo" commenta Dust.

## Attacco alla casetta

Intanto arriva il turno di guardia di Bohemond, che dopo poco sente qualcosa che tocca la parete più lunga della casetta, fermandosi all'altezza della finestra.

Il rumore cessa per qualche istante, ma presto si sentono scricchiolii, come se ci fosse qualcuno appoggiato. Suoni gutturali, respiro cavernoso.

Bohemond fa cenno a Dust, ancora sveglio, di restare in silenzio, e prova ad avvicinarsi a Engelhaft per svegliarlo, quando dal lato opposto della casupola viene dato un colpo violento e improvviso alla finestra, che salta. Le scuri iniziano a penzolare all'interno.

Bohemond si prepara a difendere la finestra, ma all'interno la casupola è rischiarata appena dalla brace nel camino.

Tutti si svegliano, chi può combattere si prepara, Kailah si avvicina al fuoco per ravvivarlo in fretta.

Bohemond vede un Risvegliato oltre la finestra, che lo guarda con i suoi occhi spenti e subito manda un grido lancinante e fortissimo che riecheggia tra le montagne.

Bohemond prova a colpire la creatura, che a sua volta si sbilancia e riesce a cadere all'interno della finestra. Subito Bohemond ne approfitta per amministrargli un gran colpo al braccio, seguito da Engelhaft che ribadisce sulla sua gamba. Il problema è che dietro ce n'è un altro e tutto intorno alla casetta si capisce che si stanno radunando numerosi Risvegliati.

Le fragili pareti della casetta scricchiolano, anche l'altra finestra è sottoposta a una forte pressione, presto cederà.

Sven, Bohemond e Engelhaft si intralciano a vicenda nello spazio ristrettissimo della casupola, mentre Dust e Kailah stanno negli angoli, uno occupandosi della porta, l'altra cercando di usare la scala per rinforzare un pochino la parete di fondo e non farla cedere.

Mentre Bohemond e Engelhaft riescono a eliminare un secondo Risvegliato, si sfonda anche l'altra finestra. Sven si piazza a difesa della porta, Engelhaft e Bohemond si dividono le due finestre. Anche la porta cede subito dopo.

"Qua spingono!" grida Kailah, mentre la parete sul fondo, l'unica senza aperture, scricchiola pericolosamente sotto la spinta di numerosi Risvegliati. Anche la parete laterale dal lato del Sacerdote inizia a creparsi.

Dust lancia l'incantesimo di Luce, AK! ed illumina davanti alla porta dove Sven ha eliminato il suo opponente. Sembra che non ci sia nessun altro davanti e che i Risvegliati si affollino sugli altri lati della casa.

"Seguite me e pregate tutti gli Dei che conoscete!" suggerisce Dust indicando la porta come unica possibile via di uscita.

Anche Kailah lancia l'incantesimo Luce, AKI, e proprio allora la parete sul fondo si spacca. Engelhaft ha addosso due Risvegliati, Bohemond lo aiuta mentre gli altri cercano di uscire all'esterno e di liberare lo specchio della porta in fretta per far passare i compagni.

### La sortita dalla casupola

Appena fuori, i nostri devono affrontare altri Risvegliati, che avanzano dai lati. Kailah se ne trova davanti uno un po' zoppo, già ferito da Bohemond, mentre Sven ne affronta un altro.

"Con tutti questi maghi si potrebbe avere un po' di luce?" chiede Sven, e Dust si gira verso di lui. Ma immediatamente Sven scivola a terra, il suo opponente gli strappa la spada di mano e gli si butta addosso.

Intanto Engelhaft nel capanno è abbastanza veloce da riuscire a guadagnare l'uscita, con l'aiuto di Bohemond che gli apre il passaggio.

La situazione di Sven sembra molto grave, ha un Risvegliato addosso ed è a terra e disarmato, mentre Dust cerca di colpirlo senza riuscirci a causa delle ferite. Non c'è un attimo da perdere, ne stanno arrivando molti altri.

Finalmente Dust riesce a colpire il Risvegliato, permettendo a Sven di rotolare via dalla sua presa. In breve Sven riesce a eliminarlo e tutti possono darsi alla fuga.

### Fuga nella notte

Dust indica una direzione, tutti indicano dove dice lui. I Risvegliati avanzano da dietro, più lentamente. Sono molti. Dust e Kailah fanno luce.

"Dammi un'arma" dice Sven a Dust, che gli passa il falcione. Si evitano altri Risvegliati che avanzano dal fianco, fino ad arrivare ad una palizzata alla fine del villaggio, all'altezza di una cascata e di un ripido crinale.

"ATTENZIONE, PERICOLANTE" avverte un cartello.

C'è una scalinata mezza franata. Sven e Kailah aprono un varco nella palizzata mentre gli altri riescono ad eliminare un paio di Risvegliati che sopraggiungono nel frattempo.

Bohemond ne elimina uno particolarmente grosso con un solo colpo perfetto in testa, mentre Engelhaft ne elimina un altro con un unico bel colpo sempre in testa.

La palizzata si rompe.

Sotto c'è una ripida scalinata da percorrere, parzialmente ricoperta di acqua ghiacciata. E' scivolosissimo e sotto il volo è piuttosto alto e, a seguire, c'è il fianco della montagna.

Dust indica la discesa rischiosa: "la mulattiera è impraticabile, ovviamente. Io scenderei di qua, farei un piccolo sforzo..."

"Come dire, tu conosci queste zone", commenta Bohemond riprendendo fiato, con gli occhi che scrutano in basso, nell'oscurità.

"E' un po' rischioso ma... facciamo perdere le nostre tracce molto facilmente, così", dice Dust, e si accinge a scendere.

I gradoni sono alti ed è facile farsi male, le rocce sono scivolose, aguzze. Dust per primo si ferisce un po' nella discesa, poi anche Kailah, e soprattutto Padre Engelhaft, si feriscono.

Finalmente il gruppo arriva in un terrazzamento sul fianco della montagna, piuttosto distante dal villaggio. Sembra che non ci sia nessun Risvegliato sulle sue tracce.

"Riposiamo un po' qui", suggerisce Dust, piuttosto malconco. "Per lo meno il fianco della montagna ci ripara dal vento".



## Viaggio della speranza nella Terra di Nessuno

Sorge lo stentato sole del 9 ottobre.

I nostri sono indolenziti, stremati dalla fatica, dal freddo e dalla fame.

Con difficoltà riescono a scendere a valle percorrendo l'ultimo tratto di crinale, ritrovandosi in un ambiente apparentemente lussureggiante. La vegetazione ha colori vivaci, ci sono alberi e cespugli, forse c'è qualcosa di commestibile.

Tutti vengono animati dalla speranza, gli stomaci vuoti brontolano, si avanza verso quelli che sembrano cespugli di lamponi. D'un tratto però si scorge del movimento e presto emerge da un cespuglio un grosso Kreepar, più grosso di quelli visti in precedenza, simile ad una enorme mantide.

Poco dopo un altro Kreepar simile cade da un albero.

Dust sospira. "Non ne ho mai visti così grossi... di giorno poi... vabbè, meglio andarsene".

Il gruppo a malincuore si incammina verso Skogen, distante circa 3 giorni di viaggio.

Oltrepassata la montagna, la temperatura è più fredda e si sente un vento pungente e sabbioso.

Il gruppo si ferma a ora di pranzo a riposare, il panorama è desolato. Kailah e Bohemond iniziano a scottare per la febbre, anche Dust non sta bene.

"Dobbiamo proseguire" suggerisce tuttavia il mago, "sennò a sera ci si mangiano i Kreepar".

Il nervosissimo è alle stelle, Padre Engelhaft spesso manda accidenti a Zodd, in quanto responsabile della situazione e ladro di Acqua Santa.

"La prossima volta io e te andiamo al castello di seta e ci lavoriamo qualche settimana, magari tra tutti e due qualcosa la alziamo", gli dice d'un tratto Kailah, esasperata.

In lontananza si vedono lampi, ma qui per fortuna ancora non piove.

Durante una delle pause del viaggio Dust prova a creare magicamente del cibo, con il quale riesce a placare almeno in parte i morsi della fame del gruppo. La situazione è tuttavia preoccupante, sono tutti sfiniti.

Cala il sole dietro la montagna e dalla pianura si inizia a scorgere il brulicare dei Kreepar.

## Kreepar alati

Su invito di Dust, il gruppo si trascina in fretta verso il fianco della collina, mentre i Kreepar si fanno sempre più vicini.

Presto due di loro, grossi e con delle strane ali, scattano sul gruppo. Bohemond e Sven, ancora in grado di combattere, aprono lo schieramento a difesa dei compagni. Sven riesce a colpire al volo il più vicino, sbattendolo lontano, mentre Bohemond viene sorpreso dalla velocità del salto della creatura ed è azzannato al braccio sinistro.

Subito Engelhaft corre in suo aiuto e lo spacca con una grossa bastonata. Ma ne sopraggiungono altri, che sempre si accaniscono su Bohemond. Sven e Engelhaft riescono ad aprire un varco e tutti corrono stravolti verso il fianco della collina.

## Notte nelle terre selvagge

Dust riesce a guidare il gruppo in una piccola grotta su una mulattiera lungo il fianco di una collina. Sembra che almeno qui i Kreepar non ci siano.

Le condizioni del gruppo sono gravi. Kailah, Engelhaft e soprattutto Dust sono febbricitanti, gli altri sono solo sfiniti e indeboliti. Anche l'equipaggiamento è ormai talmente logoro da non riuscire più a difendere dal freddo, gli stivali sono bucati.

Dust prova nuovamente a creare del cibo con la magia, e nuovamente riesce a sfamare un minimo sé e i compagni. Dopodiché vuole provare a vedere come funziona la lanterna magica.

"Allontanatevi tutti", dice prudentemente.

"Potrebbe essere pericoloso?" chiede Bohemond.

"Non lo sappiamo. E' vero però che stiamo messi così male che dobbiamo sfruttare qualsiasi cosa abbiamo a disposizione. Bisogna tentare".

Così dicendo, il mago prova a fare qualcosa con la lanterna, la accende.

Si sente un botto, i vetri si rompono. Dust manda un grido, forse si è graffiato coi vetri.

Subito dopo però dalla lanterna emerge una gran quantità di luce.

"Diavolo di un Luger", commenta Dust.

"Ma fa anche caldo?" chiede Engelhat

"Poco. A quanto credo di capre questa lanterna fa una luce diverse volte superiore a quella della fiamma che la alimenta. E' interessante perchè è vuota, si alimenta col mio potere magico... A questo punto sono interessato a vedere quanto consuma"

Dust si mette a dormire, anche Engelhaft è esonerato dai turni di guardia.

La caverna è bene orientata e ripara dal vento del Nord e grazie alla lanterna magica c'è chiarore e viene acceso facilmente anche un bel fuocherello.

D'un tratto, nel turno di Kailah, si alza il vento, che diventa rumoroso. La ragazza ha l'impressione di sentire da fuori il verso di un insetto.

Dopo un po' sente un odore nauseabondo dall'imboccatura della grotta.

"Sven..." la ragazza va a svegliare il guerriero, "senti questa puzza?"

Lui inizialmente non se ne avvede, poi la percepisce e si sente presto anche un battito d'ali, qualcosa che volazza presso l'apertura della grotta: due grossi Kreepar.

"Secondo te sono attirate dalla luce?" sussurra Kailah.

"Possibile" risponde Sven.

Le due bestiacce restano un po' presso l'imboccatura della grotta, svolazzando. Tutti si svegliano e si armano.

Improvvisamente una scatta all'interno verso Kailah, che riesce a schivarla. Sven subito corre ad aiutarla, Bohemond a sua volta si scontra con l'altra, grazie anche a Engelhaft dal lato.

Il combattimento è complicato dalla penombra e dagli spazi ristretti, e solo dopo qualche minuto concitato i due Kreepar vengono eliminati.

Esasperato, Engelhaft si accanisce con uno dei due spappolandolo a bastonate e diffondendo un odore nauseante nella

grotta. Le carcasse vengono poi buttate fuori e si cerca un po' di dormire.  
Il resto della notte passa relativamente tranquillo.

## Avanzata disperata

E' il 10 ottobre, le condizioni del gruppo sono sempre più critiche.

La ferita di Bohemond è infetta, Dust scotta di febbre e quasi non riesce a camminare. Bisogna anche perdere qualche ora di viaggio per recuperare dell'acqua da un ruscello. Il braccio di Dust è nerastro.

"Mah, ancora lo muovo... ne ho viste di peggio, secondo me ho ancora qualche possibilità" commenta il mago, che fa coraggio ai suoi compagni dicendo che a una giornata di viaggio abitano dei suoi conoscenti. "Ma dobbiamo muoverci se vogliamo raggiungere casa loro prima di buio".

Il passo della malconcia comitiva è tuttavia molto lento, stentato. La fame, il freddo e le ferite stanno sfibrando ogni resistenza.

Finalmente, nel primo pomeriggio, si scorgono alcune figure umane sul fianco di una collina non distante.

Pur temendo che si tratti di soldati di **Ghaan**, i nostri avanzano in quella direzione fino a venire intercettati.

## L'incontro con la compagnia di Yara

"Se capite quello che diciamo stendetevi a terra..." grida un giovane soldato biondo a capo del gruppo. Intorno ci sono degli arcieri.

I nostri si lasciano cadere a terra, i soldati si avvicinano con cautela.

"Possiamo rialzarci?" chiede Sven dopo un po'.

"No no, state bene lì" dice lui. Gli altri si avvicinano con gli archi.

Il capo dei soldati commenta: vedo che avete un po' di armi"

"Insomma" dice Sven.

"Siete soldati o no?"

"Zodd ci ha mandato a fare un controllo" dice Bohemond.

"Ma Zodd chi, quello di Skogen? E vi ha mandato a fare un controllino qua?"

"Dovevamo andare a Pavnor, siamo di ritorno"

Il capo dei soldati ordina che il gruppo si faccia perquisire.

"Voi non fate scherzi" dice serio.

"Li subiamo" sospira Engelhaft.

Presto compaiono due grossi soldati alla ricerca di possibili ferite sospette. Si tratta di due facce note, **Ruben** e **Frisk**, pastori delle lande incontrati dai nostri ad Angvard. Tolgono l'elmo di Sven e lo riconoscono.

"OH Ma ad angvard! Che state a fa qua!!?", poi riconoscono anche Bohemond.

"Co chi state?"

"Stiamo con Skogen"

"E Skogen con chi sta?"

"Sta con Zodd"

"E Zodd con chi sta?"

"Zodd è amico di Ghaan..." prova a dire Bohemond.

"Zodd è amico di tutti" dice subito Sven.

Ma appena sentita nominare Ghaan, i due pastori delle lande si incupiscono tantissimo e vanno a chiamare Minar.

Per fortuna **Minar il Bianco**, uomo di fiducia del Dominus di Angvard, riconosce i nostri e l'equivoco viene presto risolto.

Minar stesso si occupa di controllare le ferite e decide di mettere in quarantena Bohemond e Dust, che vengono ospitati in una zona isolata e più sorvegliata del loro accampamento. Gli altri sono ospitati in una tenda.

Dust, il più grave del gruppo, viene trasportato con prudenza di peso, imbavagliato: i soldati temono che possa "risvegliarsi" da un momento all'altro.

## Nell'accampamento di Miserere

L'accampamento di **Miserere** è molto più piccolo di **Alma Mater** ma con esso ha alcune somiglianze. Ci sono palizzate, trincee contro i Kreepar e parecchi soldati.

Il giovane soldato biondo, uno degli ufficiali superiori, si presenta come **Athos Alman**, e superata l'iniziale diffidenza si comporta in modo amichevole e disponibile.

I nostri ricevono del cibo, acqua, le loro ferite vengono curate e possono riposare fino a sera, quando nuovamente Athos si reca alla tenda a parlare con loro.

"Vi manda Lord David? Siete venuti qua a parlare con Lady Yara?"

Bohemond scuote il capo.

"Perchè noi siamo di partenza, torneremo presto a Angvard, forse anche domani", spiega Athos.

"Certo potevate dirlo subito che siete amici di Lord David... ma pensavate che fossimo di Ghaan? Eh... ma quelli non sono così belli!", scherza Athos.

"Eh, è quello che penso anche io", commenta Padre Engelhaft.

"Qui da noi c'è Lady Yara. Vorrà parlarvi", dice poi Athos. "Non è che portate brutte notizie? Perchè ne ha già avute abbastanza, deve stare su..."

"Niente nuove buone nuove" lo tranquillizza Sven.

Dopo cena arriva Lady Yara in persona.

"Abbiamo recuperato dei superstiti", dice Yara. Ci sono villaggi che sono riusciti a sopravvivere. Piccole comunità.

"La sacra è recuperabile?" chiede Engelhaft.

"Mi addolora molto quel che succede lì, non sono riuscita a recuperare i confratelli. Purtroppo ormai sono certa che non vi sono superstiti ma amaramente ho dovuto constatare che la Sacra è abitata da qualcosa che non comprendo ma temo sia anche peggiore dei risvegliati. E' come se... i miei confratelli fossero diventati qualcosa di diverso... come se fossero stati posseduti da,,, un signore oscuro, una divinità che si è divertita a pervertire le loro vesti... e a renderli schiavi. Non... sono ... non hanno lo sguardo spento dei risvegliati, eppure è come se lo fossero, non riconoscono più nulla..."

"Sappiamo che questo è possibile purtroppo" sospira Engelhaft.

"eppure io sento che la mia missione è liberarli".

"Un caso come questo molto probabilmente è accaduto nel territorio di Uryen, ma ora è tenuto segreto, e in effetti si è potuto liberare il corpo della persona in questione, che era già morta... ma il demone che la abitava è stato scacciato", racconta il prete.

## I nostri recuperano le forze

Arriva l'11 ottobre, dopo una notte serena stanno tutti meglio e si riuniscono nella tenda. Dust anche è migliorato, può muovere la mano.

Si parla a lungo del dafarsi, in particolare se tornare o meno a Skogen e se ritentare un attacco contro Mirai.

"Quello era sicuramente un antico profeta, anche se non riconosciuto, ha raggiunto quella fama per i grandi poteri che aveva... potrebbe essere... diciamo che questa entità sia alla ricerca di un modo per riportarlo in vita" ipotizza Dust, che aggiunge che ha notato che alcuni di questi risvegliati particolari appartengono a individui che sono morti "troppi" anni fa, non potrebbero essere così ben conservati. C'è in qualche modo la possibilità di rigenerare la carne.

Bohemond insiste a farlo.

"Non ce la facciamo sotto, non possiamo lasciare quell'essere libero"

Dust dice che è un rischio grosso, potremmo non farcela tutti. "Quella cosa è qualcosa di più forte di me, e di solito tra due maghi vince quello più potente... quando ci siamo percepiti, quella creatura ha capito cosa posso fare... certo, voi potreste fare la differenza. Ma dovremmo riuscire a stupirlo in qualche modo, a sorprenderlo. E non è facile".

"Mica possiamo fare i vigliacchi", insiste Bohemond, "tocca andare".

## Sven trova notizie sul padre di Maddie

In serata Sven si informa se al campo ci sia qualcuno che conosce i soldati di **Uryen** dispersi nell'inverno precedente, tra cui lo zio di **Maddie**, la fanciulla di cui si prende cura il Caporale **Brad Robnoff**.

Lo stesso Sven è sorpreso di apprendere che ben due degli uomini che cerca si trovano proprio nell'esercito di Lady Yara. Aspetta che tornino da un giro di perlustrazione e può parlarci.

Si tratta di **Edmund Khart** e **Okton Beer**, due veterani molto stimati dai commilitoni.

Attraverso di loro viene a sapere che il padre di Maddie si sarebbe sacrificato per salvare i suoi uomini.

"Ci eravamo spinti troppo avanti, all'epoca ancora non si sapevano tante cose, e ci siamo ritrovati nell'interno, nella cittadina di **Trost**", spiega Edmund. "Intorno c'erano Risvegliati dappertutto, era impossibile allontanarsi, quindi siamo rimasti lì e siamo entrati nella milizia che difendeva le mura cittadine. Siamo stati lì qualche tempo, ma poi è successa un casino, parte della milizia si è ribellata... tant'è che adesso a capo di Trost c'è altra gente".

Sven ascolta attentamente il racconto, Edmund continua: "Noi ci siamo ritrovati un po' messi in mezzo, non eravamo del posto, non si fidavano di noi e siamo stati costretti a scappare. Ci siamo allontanati in fretta... ma ci siamo trovati nel bel mezzo dei Risvegliati. Di una decina che eravamo, ci siamo salvati soltanto in tre, grazie al fatto che Ludwig a un certo punto ha ritenuto di dividere i feriti dai sani ed ha preso la difficile decisione di restare coi feriti. Eravamo inseguiti... noi ce l'abbiamo fatta per un pelo a raggiungere **Angvard**. Siamo stati messi agli arresti per alcuni giorni e poi siamo stati arruolati... ed eccoci qua".

Sven chiede se loro conservino qualche ricordo di Ludwig Gennar da portare a Maddie, ed in effetti Edmund ha la sua spada, ma non ha intenzione di separarsene, e anche Okton ha qualcosa che custodisce, un tempo appartenente al suo ufficiale.

"Ti chiedo un favore" chiede Edmund, "tu dì a Brad, raccontagli questa storia, però digli anche che non vogliamo che Uryen sappia che siamo ancora vivi, diciamo che lo diremo noi quando torniamo... ma per adesso meglio evitare troppi discorsi. Non ti fare domande, fammi la cortesia. Lo dici alla ragazza e a Brad... ma poi basta".

Sven annuisce e saluta i due soldati.

## Padre Engelhaft chiede di Padre Mansell

Nel frattempo Padre Engelhaft ha occasione di parlare con Lady Yara e le domanda se abbia notizie del destino di Padre **Damian Mansell**, che risulterebbe disperso e che lui avrebbe l'incarico di ritrovare.

Yara sa che Padre Mansell si dovrebbe trovare a **Trost**, in un villaggio fortificato verso Feith.

"E' molto critica la situazione a Trost", spiega la Paladina, "a quanto so c'è una sorta di dittatura militare che non riconosce altra autorità se non la propria, e tiene il controllo della città, nel bene e nel male. Trost ha delle mura

abbastanza difendibili... fino alla rivolta Padre Mansell era lì, adesso non so cosa gli sia capitato".

A sua volta Bohemond si reca dalla Paladina e le parla della situazione di **Brian Sturm**, sperando che l'esempio di Lady Yara in prospettiva possa aiutare l'ex paladino a recuperare la fede. Lei acconsente a incontrarlo e suggerisce a Bohemond di far distaccare il giovane nell'esercito di Angvard.

## La proposta disperata di Dust

L'indomani, 12 ottobre, Dust interpella Bohemond e Sven riguardo una sua proposta.

"Ci ho pensato, riguardo la faccenda delle grotte, e diciamo che ho un piano. Ho un'arma che potrebbe fare la differenza. Ma ci vorrebbe una persona per adoperarla... una persona che non sopravviverebbe certamente allo scontro"

"Uno che ci muore sicuro?" domanda Bohemond.

"Sì, ma mi dispiacerebbe che fosse uno di voi... per via anche del rapporto che si è creato. Magari potreste chiedere un esaltato alla Paladina... uno o due soldati che vogliono restare nella storia per un'azione coraggiosa..."

"Ma è una follia, non possiamo portare qualcuno a morte certa!" si ribella Bohemond, "non c'è un altro modo?"

"Ci vuole un'arma segreta, qualcosa che quell'essere non si aspetta. Io ho qualcosa, ma è una cosa che possiamo usare una volta sola, e che ha un prezzo molto alto da pagare. Va messo in mano a una persona che fa quello, si piglia la gloria".

"E ci rimane?" insiste Bohemond.

"E ci rimane. Quello è sicuro. Che noi vinciamo è molto meno sicuro", spiega Dust.

"Mi sembra un piano del cazzo", commenta Bohemond.

"E' l'unico che abbiamo"

"Se si fa una cosa del genere si tira la pagliuzza, eh", insiste Bohemond.

Sven scuote il capo: "comunque non si può portare una persona inconsapevole, ci vuole qualcuno che magari ci darà Zodd..."

"Non credo che Zodd ci darà nessuno... secondo me l'unica è chiedere alla Paladina"

"Sentiamo prima anche gli altri che ne pensano" decide Sven, e viene a chiamare Kailah ed Engelhaft, che nel frattempo si erano allontanati parlando d'altro.

Dust spiega brevemente il piano ai nuovi arrivati.

"Non andremo lì a vincere con l'Acqua Santa, mi dispiace deluderti", dice poi al prete, molto scettico.

"Inizia male questo discorso", commenta Engelhaft.

"No, finisce peggio. L'acqua santa avrà il suo ruolo, sicuramente, ma non sarà risolutiva. Invece la mia arma potrebbe esserlo... è qualcosa che fa parte degli oggetti lasciatimi in eredità dal mio vecchio maestro".

Riflettendoci su, Padre Engelhaft dice che ci vorrebbe qualcuno già condannato a morte certa, come qualcuno morso da un Risvegliato.

"Eh, ma dev'essere pure uno forte", spiega Dust, "serve la botta vera, sennò è proprio inutile andare là. Ci vuole qualcosa che distrugga la sua forma umana, rapidamente, velocemente... lui non deve vederla arrivare".

Kailah è molto scettica riguardo la spedizione, dice che però vorrebbe mettere per lo meno in guardia il villaggio di Skogen dal pericolo che si trova così vicino.

Alla fine si decide, dopo lunga discussione, di provare comunque ad andare a **Skogen** e di rinunciare ad affrontare Mirai, salvo imprevisti colpi di fortuna.

## Dust fa il vento

A sera iniziano i preparativi per sbaraccare l'accampamento, l'esercito di Yara torna ad Angvard.

Interrogato Athos al riguardo, Bohemond viene a sapere che lui e i suoi compagni fino ad Angvard saranno trattati come i profughi tratti in salvo, quindi senza armi e senza potere decisionale. Riguardo a Dust, appare chiaro che si tratta di una persona nota e poco amata.

Engelhaft va a chiedere a Minar se sia possibile per il gruppo tornare a Skogen.

"E' per un incarico formale dell'esercito?"

"Non formale, ma ci è stato dato dal nostro comandante. E Dust ci serve e ci servirà come guida, per portare a termine questo incarico"

"Dovete parlarne con Athos, ma non ti nascondo che qualche problema ci sarà. Diciamo che questo esercito, come puoi vedere, ha un po' di problemi di insubordinazione, morale molto basso, molti soldati si appellano alla disciplina in tutti i sensi. Quindi i tenenti e i luogotenenti hanno messo delle regole abbastanza rigide su quello che si può e non si può fare. Parlane con Athos, ma nel farlo tieni conto della situazione in cui ci troviamo tutti".

Engelhaft torna nella tenda e riferisce ai compagni, anche Dust ascolta.

"Guardate, c'è un piccolo problema" dice Dust, "ve lo dico prima così non ci restate male. Io comunque, a prescindere da quel che direte a Athos, non mi faranno andare a Skogen, al contrario io andrò molto a breve a Skogen, a prescindere. Faccio il vento.... così informo anche Zodd che siamo stati a Pavnor, vi riabilito un po' tutti..."

"Ci ridai anche i cavalli?" chiede Sven.

"Ci posso provare, ma Zodd probabilmente si terrà tutto. Probabilmente io andrò a Skogen e voi andrete a Angvard. L'acqua Santa io ci posso provare a recuperarla, vedo che posso fare, i cavalli sono persi e so' persi pure quelli dati all'amico mio come garanzia. Tutto andato, forse riesco a recuperare l'acqua santa se non se l'è bevuta... tanto per lui

non vale niente. La mia sparizione però vi creerà dei problemi, questo vi voglio dire"

"Grazie" commenta Bohemond.

"Che gli possiamo dire?" Engelhaft chiede, preoccupato.

"Che siete più sorpresi di loro" Dust.

"Come faremo a rivederci?" si informa Kailah.

"Ad Angvard, come prima, oppure a Skogen, dove potrò farmi vedere con una certa tranquillità"

L'indomani, 13 ottobre, una guardia entra nella tenda per svegliare tutti in vista della partenza. Poi conta i presenti mentalmente.

"Ce sta uno al cesso?" chiede a Sven.

"Non so, forse sì"

"Qui non ci dorme nessuno?"

"Sì, Dust"

"E dov'è? Torno tra due minuti, fate che tra due minuti ci sia", e se ne va seccato.

Quando la guardia torna, ovviamente di Dust nessuna traccia.

Bohemond si finge stupito e si dà da fare per cercarlo invano, il mago è sparito.

Poco dopo arriva Athos, faccia scura.

"Mi hanno detto che l'amico nostro ha fatto il vento. Vi ha detto qualcosa? Dove andava? Era ferito, no?"

Tutti zitti. La cosa dopo un po' decade.

## Chiarimenti durante il viaggio

Lungo la strada, Kailah parla in privato con Padre Engelhaft, chiedendogli di svolgere un ruolo da intermediario nel gruppo, aiutando tutti ad essere coinvolti nelle decisioni.

"Non è perchè Sven viene dai tumuli che dev'essere sempre estromesso" dice la ragazza.

"Sven ha tutta una sua teologia popolare, che lo porta a non vivere i nostri stessi problemi" risponde Engelhaft, "Sven e propoio strano, tu gli dici le cose... e lui ride... secondo me non è cattivo ma..."

"Però sta con noi, rischia la pelle con noi... è giusto sentire cosa dice. E poi magari proprio la sua distanza da queste vicende ci può dare un'opinione interessante, meno coinvolta..." insiste Kailah.

"D'accordo, stasera parliamone tutti insieme".

E così, dopo una giornata di cammino, a sera Sven viene interpellato sul dafarsi.

Sven ascolta, poi annuisce: "molto semplicemente si va da Yara e le si dice che c'è questo problema in questa cava. Qualsiasi domanda ci faccia, le diciamo che siamo in missione e non possiamo dirglielo".

Engelhaft annuisce: "le dirò che anche il prevosto di uryen ha posto il suo occhio su quel luogo, lei non deve fare azioni avventate ma eventualmente coordinarsi con uryen."

"E riguardo la questione di Annie?" domanda Bohemond.

"Se ne parla quando arriviamo ad Alma Mater", risponde Sven.

Ma Kailah è un po' angosciata al pensiero di Annie, e insiste per prendere una decisione, tutti si consultano e decidono infine di parlarne con Mastro Luger e con il Prevosto prima di fare passi azzardati. Kailah si convince ad aspettare.

## I Difensori dell'Antico Scudo dell'Eroe

L'indomani, 14 ottobre, il gruppo si rimette in viaggio.

Athos va da Bohemond e gli dice di seguirlo, lo porta sul versante laterale della colonna in movimento, verso un crinale.

Lì ci sono Lady Yara e altre 4 o 5 persone che lo aspettano.

Insieme il gruppo risale il fianco della colina, silenziosamente, senza parlare.

Giunti sulla sommità dell'altura, scorgono in lontananza la Sacra abbandonata dei [Difensori dell'Antico Scudo dell'Eroe](#). Sembra deserta, su di essa svolazzano grossi corvi.

Bohemond, Yara e gli altri la contemplan in silenzio, poi scendono e si riuniscono alla carovana, col cuore pesante.



## Ritorno ad Angvard

È il pomeriggio del 16 ottobre quando finalmente i nostri raggiungono la città di **Angvard**.

Il gruppo viene alloggiato nell'accampamento ai piedi della città, Athos restituisce l'equipaggiamento e saluta tutti.

Per avere un colloquio con Minar e i Domini è necessario attendere l'indomani.

Nel mentre Bohemond e Sven vanno a salutare il Sergente Rock, alla forgia.

Lui fa finta di non conoscerli, e li porta sul retro con una scusa.

"Allora? Avete fatto quel che dovevate fare?"

"Eh sì, abbiamo preso un sacco di schiaffi"

"E ne avete dati pure, visto che state qua" dice Rock.

"La prossima volta che vieni qua vieni con l'armatura" dice a Bohemond.

Poi il Sergente si informa di Kailah ed Engelhaft. "Quindi non è morto nessuno, bene così. Però vi siete ritrovati con tutto l'equipaggiamento scassato..."

"Se quelli che non sanno fare i fabbri si mettono a fare i fabbri, poi le robe si rompono" risponde Sven, strappando una risata al Sergente Rock.

"Ci vediamo domani, prima che partiate. Vi darò una lettera per Barun".

Il mattino seguente il gruppo si reca al terzo livello di Angvard, e trascorre qualche momento in preghiera nel Sepolcro di Illmatar.

Alcune guardie con le alabarde chiedono "vi serve qualcosa o state semplicemente pregando?"

"Stavamo pregando, aspettiamo per disturbare messer Minar per avere un'udienza" Engelhaft risponde.

"Andiamolo a disturbare, allora", rispondono le guardie.

Il gruppo ottiene udienza dai Domini, ci sono entrambi i fratelli, David e Yara, e Minar il Bianco.

Il gruppo fa un resoconto preciso riguardo la situazione a nord, e viene anche riferita la minaccia costituita dalla creatura che si è impossessata di **Mirai**.

Lady Yara ascolta con attenzione, preoccupata.

"Mio fratello preparerà una missiva che darete al vostro comandante".

Il gruppo recupera anche l'equipaggiamento e si prepara a lasciare Angvard.

Bohemond, stavolta in armatura, torna dal Sergente Rock, che gli dà un sacchetto chiuso con dello spago.

"Questa è la lettera per Barun, e il sacchetto non lo aprì", gli dice.

## A Bonneberg

Nel pomeriggio il gruppo si aggrega ad una carovana e raggiunge Bonneberg, dove fa riferimento all'ufficiale superiore Geroen Martin.

La situazione è sotto controllo, fatta eccezione per i Kreepar, che diventano via via più grossi e più aggressivi.

"A nord è pure peggio", risponde Bohemond.

## Ad Alma Mater

Il 18 ottobre finalmente il gruppo torna ad **Alma Mater**. L'accampamento è ancora in piedi ma ci sono molti feriti e una gran penuria di equipaggiamento.

Il Caporale Marton avverte che l'indomani ci sarà un incontro con il Tenente Vonner, che infatti riceve il gruppo nella sua tenda.

Viene fatto un rapporto dettagliato sulla situazione a Nord, a **Skogen** e dintorni. Padre Engelhaft ribadisce che **Zodd** gli ha sottratto indebitamente dell'acqua santa.

"Quando avremo finito con quelli di Ghaan potremo andare in forze da Zodd e gli faremo pisciare l'acqua santa indietro", lo tranquillizza il Tenente.

La situazione è brutta e i nostri sembrano un po' scoraggiati, ma Vonner ha uno spirito saldo e invita alla fiducia.

"Non vi fate prendere dallo sconforto, le guerre vanno a momenti, bisogna resistere, bisogna tenere pazienza: la guerra la perde chi ha troppa fretta di vincere"

Il gruppo viene autorizzato a tornare a Uryen a fare rapporto a Barun.

Prima di partire, Bohemond va a parlare con Brian.

"Dovresti incontrare Lady Yara", gli dice. Brian è un po' brusco, ma Bohemond insiste e gli racconta della Sacra dei Paladini abbandonata.

"Conosco uno che doveva trovarsi lì... chissà se se l'è cavata..."

"Difficile", sospira Bohemond. "Ma dovresti proprio parlarci, con Yara"

"Dev'essere proprio disperata!"

"Sono tempi disperati"

"D'accordo allora, se capita le parlerò".

Padre Engelhaft si reca in infermeria a dare una mano e nota, con sorpresa, che c'è Annie, seduta su un lettuccio. Le va a parlare.

"Ci conosciamo, mi ricordo" dice Annie.

"Come va?"

"Ho avuto dei problemi di stomaco"

"Adesso risolti?"

"Vado migliorando"

Lui insiste per visitarla. Sembra una intossicazione alimentare di qualche tipo, curioso che sia l'unica colpita, ma d'altronde la ragazza è mal nutrita e ancora sofferente per i patimenti della prigionia.

## Ritorno ad Uryen

Il 20 ottobre il gruppo torna a Uryen.

Lungo il tragitto per il molo si parla di Tarmin Durr e di Sir Oswald, sono tutti molto curiosi di conoscere gli ultimi eroici attimi di vita del Caporale, che Bohemond racconta e romanza generosamente.

Il molo è stato rinforzato da un presidio stabile.

Arriva Jebediah il barcarolo.

"Ma davvero?" dice "guarda chi ce sta! la mia futura moglie Kailah. Quando sarò grande ci sposeremo"

"A quel punto io sarò troppo vecchia"

"eh, a me piacciono attempate..."

Il viaggio fino a Uryen è tranquillo e la sera del 22 finalmente i nostri sono ricevuti dal Capitano Barun in persona.

Lui prende il bastone recuperato nella missione, lo guarda con un certo scetticismo, ma alla fine è soddisfatto del resoconto. Dice che a quanto pare per ora il Grand Boulevark sembra funzionare e che si vedrà in inverno che succede, quando il fiume ghiaccerà.

L'indomani il gruppo incontra Mastro Luger, al quale viene fatto nuovamente rapporto.

Mastro Luger è molto interessato anche alla questione di Annie, ed è insospettito dai suoi problemi di stomaco.

"Facciamola tornare a Uryen, così la teniamo d'occhio... anche con la scusa che non sta bene", suggerisce lo stregone, che si occuperà personalmente della faccenda.

Dice anche che in primavera gli piacerebbe tornare ad Angvard a continuare lì le sue ricerche, quando Kailah gli comunica di avere conosciuto **Norman Thelen**, suo vecchio conoscente, che presta servizio nell'**Armata del Corno**.

Riguardo il Prevosto di Uryen, con suo rammarico Padre Engelhaft viene a sapere che è molto malato e che non può ricevere nessuno. Alyster sta al suo capezzale.

I nostri si sistemano alla Rocca di Tramontana in attesa di nuovi incarichi.

## Voci correlate

- [il log completo degli eventi narrati nel Prologo della cronaca](#)