

Quinta avventura della **Campagna di Uryen**, nella quale i personaggi vengono inviati nel cuore delle **Falesie degli Orchi**, nell'estate dell'anno 516, sulle tracce di **Osten Vandervoort**, un pericoloso criminale devoto al Dio dei Veleni.

CRONACA

Periodo: dal 30/04/2013
al 29/09/2013

Periodo RPG: dal 4 agosto 516
al 30 agosto 516

Num. sessioni: 16

Ritorno a casa per Astea Trent

Il gruppo il 5 agosto mattina parte per Uryen, insieme a Kelly. La sera dormono alla Torre Nove, dopo l'attraversamento senza problemi della Landa di Darth.

Astea viene accolta con grande gioia da tutti e la sera stessa vengono chiamati i suoi genitori: arrivano a notte, felici e commossi, baciano la figlia, la coccolano, lei piange felice. Il mattino seguente, 6 agosto, la famiglia Trent viene scortata a casa, alla fattoria, mentre il resto del gruppo si reca alla Rocca di Tramontana, dove farà rapporto al Capitano Barun in persona, vista la gravità della scoperta fatta a Lahndale.

Padre Engelhaft è un po' preoccupato della sorte dei gioielli di Astea, che sono chiaramente stati sottratti a un monastero deliota e sarebbe meglio tornassero in possesso della Chiesa. Parla un po' col signor Trent, cercando di indurlo a disporne in modo attento. Il brav'uomo farà del suo meglio, non intende mancar di rispetto a nessuno. Naturalmente disporrà di quei beni nel modo migliore per il bene di sua figlia.

Alla Rocca di Tramontana

Il 6 agosto, nel pomeriggio, il gruppo di soldati raggiunge Uryen e la Rocca di Tramontana. Qui fa rapporto al Capitano Barun, che li riceve quasi subito.

Il Capitano è preoccupato della notizia, anche perché non si erano mai visti "Risvegliati" da quelle parti, e invita il gruppo a parlarne con Mastro Luger, che risiede alla Rocca, e qui conduce le sue ricerche.

"Mmm... è probabile che qualcuno stesse tentando di studiare metodi di contagio diversi da quelli che conosciamo", dice lo stregone. "Un'ipotesi è che sia **Osten Vandervoort**, lo stregone che è sfuggito ai cacciatori di taglie un mese e mezzo fa. Ecco, lui potrebbe essere uno che fa cose del genere, senza dubbio"

"Lo conoscete?"

"Mah, di fama soltanto. Non l'ho mai visto in faccia, ma il suo nome girava qualche anno fa dalle parti di Feith. È uno stregone, per la precisione uno studioso di Necromanzia. Una persona che lo conosceva mi disse che è un devoto del Dio dei Veleni, o almeno, come tale era ricercato." A quei tempi Vandervoort era detto "Giftmorder", l'avvelenatore.

Nuovi ordini

Il 7 agosto il gruppo riceve ordini dal Capitano Barun, con tanto di consegne scritte al Sergente Diamond.

"Ho deciso di inviarvi sulle tracce di **Osten Vandervoort**. Con l'aria che tira non possiamo permetterci di averlo a piede libero dalle nostre parti, specialmente se si è messo a fare esperimenti col morbo dei risvegliati. Ho parlato con Mastro **Luger**, che ritiene sia verosimile che Vandervoort abbia trovato un rifugio nelle signorie più interne delle **Falesie degli Orchi**, dove forse gode di qualche protezione. Il problema è che non si tratta di territorio di Uryen, bensì di **Lagos**. Quindi non potrete andar lì a svolgere un incarico ufficiale per il nostro esercito. Tuttavia la situazione a Lagos è ancora troppo incerta, non possiamo semplicemente sperare che facciano il loro lavoro. Consegnate questa lettera al Sergente Diamond, lui vi darà i dettagli".

Il Capitano Barun affida a Sven il comando della missione e gli dà 5 corone d'argento per le spese durante il viaggio. "Non te le spendere tutte a donnacce, Sven. Queste sono un capitale!" gli dice tra il bonario e il minaccioso il Capitano, poi aggiunge: "casomai non vi bastassero, potete moderatamente pretendere ospitalità dalla popolazione locale".

Strano ritrovamento

Durante il viaggio per la Landa di Darth tutto si svolge senza problemi particolari. Il tempo è abbastanza buono e, muovendosi a cavallo per sentieri ormai noti, non ci sono animali pericolosi che osino avvicinarsi alla nutrita comitiva.

Arrivati ai piedi delle colline su cui si trova la Torre Tre, Padre Engelhaft suggerisce un sentiero alternativo, che passa da sotto per poi risalire verso la fortificazione.

E' un sentiero mai battuto dai nostri, ma nessuno si oppone alla proposta del sacerdote, che si mostra molto convinto di sè.

Il percorso raggiunge, dal basso, la zona dell'agguato a **Seth Lackemann**. Sono ancora visibili, in alto, i segni della sciagura. Ma ciò che attira la curiosità del sacerdote, e dopo di lui dei suoi compagni, è uno strano sacchetto posato su una pietra piuttosto liscia, nei pressi di un cespuglio. Esaminato con molta cautela, il sacchetto sembra contenere resti organici piuttosto decomposti, compatibili con le parti del corpo del cacciatore di taglie mutilate al momento del suo assassinio. Curiosamente il sacchetto non sembra sia mai stato toccato dagli animali selvatici che pure in grande numero infestano la zona.

"E' certamente opera di Osten Vandervoort!" commenta padre Engelhaft, visibilmente turbato. La strana scena sembra suggerire una vaga vicinanza a rituali antichi, tribali e selvaggi, ormai abbandonati. "Dev'essere uno che cerca di venerare gli Dei secondo modalità molto antiche".

Il sacchetto viene bruciato insieme al suo marcescente contenuto.

Alla Torre Tre

A sera il gruppo raggiunge la Torre Tre.

Il Sergente Diamond legge la lettera di Barun.

"Le disposizioni sono che partiate alla volta del villaggio di **Millsdorf**. È un bel viaggio, piuttosto lungo... conoscete la strada?"

"No"

"Dovete seguire la strada che va da **Brinn** a **Lagos**, deviando verso Nord all'altezza di **Loom**. Lì ci dovrebbe essere un sentiero che va verso le **Falesie degli Orchi**, dove si trova il villaggio di **Millsdorf**."

Il Sergente Diamond prende una cartina e mostra il percorso ai nostri. Da Brinn a Loom sono circa 50 km.

Padre Engelhaft riferisce poi dello strano ritrovamento nel canalone.

"Non passiamo mai di lì sotto" spiega il Sergente, "quella zona è particolarmente infestata da animali selvatici"

"Bisognerebbe pattugliarla", suggerisce il sacerdote, ma il Sergente scuote il capo. "Non abbiamo abbastanza uomini per controllare anche quel canalone, ma faremo qualche ricerca".

Prima tappa

8 agosto mattina, dalla Torre Tre il gruppo raggiunge **Brinn**, dove non entra. Poi prosegue lungo la strada verso il villaggio semi abbandonato di **Skert**.

La sera il gruppo trova riparo nella casa del **Signor Pitt**. La miseria è palpabile, c'è pochissimo da mangiare e molti mendicanti.

Durante la notte il gruppo subisce un tentativo di furto da parte di due adolescenti del posto, un ragazzo e una ragazza, che si introducono nelle stalle della fattoria ma vengono intercettati e feriti a suon di bastonate da Padre Engelhaft.

Se la cavano con molti lividi e una ramanzina.

Sven e Bohemond vorrebbero poter fare di più per loro, provano a suggerire qualche soluzione per rimmetterli sulla retta via, ma si scontrano con una situazione complessiva molto difficile, al punto che lo stesso Padre Engelhaft li tranquillizza, "abbiamo già fatto abbastanza".

Anche Kelly, interpellata da Bohemond al riguardo, è d'accordo con il sacerdote. Giusto essere misericordiosi, ma senza preoccuparsi troppo.

"Se dovessimo prenderci cura di tutti i disgraziati che incontriamo sulla nostra strada non arriveremmo mai a destinazione"

Seconda tappa

L'indomani, 9 agosto, il gruppo lascia **Skert** e parte alla volta di **Loom**. Sono una trentina abbondante di chilometri, attraverso campagne povere e poco abitate.

La sera il gruppo raggiunge il villaggio di **Loom**, che in effetti è un po' cresciuto negli ultimi due mesi. È stata aperta persino una locanda, tutta in legno nuovo, che si chiama "**Il Nuovo Forno**", di proprietà dell'oste **Urs Lugar**. I nostri alloggiano alla locanda pagando assai poco.

"Dalle parti mie", commenta Bohemond, "una notte in locanda si paga dieci volte tanto..."

L'oste cordialmente offre loro una zuppa annacquata ma saporita e una bevanda vagamente alcolica che potrebbe sembrare un liquore allungatissimo. Questa bevanda suscita un po' di malumore, ma l'oste insiste che è già molto, vista la situazione complessiva.

"Potete dormire in quella stanza", dice poi.

"E la signorina?" domanda Sven. "Non vorrai mica costringerla a dormire insieme a tanti uomini!"

L'oste si imbarazza, poi acconsente a far liberare la stanza dove dorme sua figlia per lasciarla a Kelly.

"Grazie", dice Kelly a Sven, una volta che l'oste si è allontanato.

"Era per fare uno sgarbo a lui, mica un piacere a te!" risponde il guerriero.

Kelly viene un po' presa in giro anche da Bohemond, che ironizza sul fatto che la minestra molto diluita non farà ingrassare.

"Ma tu peserai il doppio di me!" si ribella la ragazza.

"Sì, ma tu hai più grasso", risponde Bohemond.

Kelly ci resta un po' male, ma sta al gioco.

"Dobbiamo trovare una guida che ci faccia strada verso le Falesie degli Orchi", ricorda Padre Engelhaft, un po' anche per interrompere la discussione.

Sven chiede all'oste, che suggerisce il cugino di sua moglie, tal **Donner Besser**.

"E' un tipo sveglio?"

"Sì, è molto sveglio, è riuscito a evitare di farsi arruolare nell'eserc..."

"Stai dicendo che invece noi siamo poco svegli?" subito gli imbruttisce il guerriero. L'oste, molto a disagio, farfuglia qualcosa, cercando di uscire dalla gaffe. Ma Vodan lo incalza: "vediamo di fargli fare un po' il suo dovere, a questo disertore"

"No! Non è un disertore, è solo uno che..."

"Uno sveglio, insomma", suggerisce Bohemond.

"Eh, uno sveglio...."

Alla fine l'oste va a chiamare il cugino della moglie, che si presenta in locanda facendola un po' da padrone.

Si accomoda al tavolo, ordina all'oste di portare qualcosa - di buono - da bere, e davanti a un buon boccale di vino prende gli accordi per il viaggio verso le Falesie. Dopo una breve contrattazione, la paga sarà di mezzo argento, più altro mezzo da lasciare all'oste per la cura dei cavalli, che è poco agevole portare in montagna.

"In particolare ce n'è uno", spiega Bohemond, "che avrà bisogno di cure particolari, di essere ben spazzolato... è quello bianco, si chiama Rarity"

Kelly annuisce soddisfatta.

Ci si accorda per partire l'indomani mattina presto.

Il viaggio da Loom a Millsdorf

Di buon passo il gruppo, guidato da Donner, si incammina verso Nord. E' la mattina del 10 agosto e il tempo è grigio, piovicchia un po'.

"L'autunno da queste parti arriva presto..." commenta Donner.

La zona attraversata un tempo doveva essere stata agricola, ma adesso è molto povera, indebolita dalla guerra, dalla carestia. Ci sono rare fattorie, poche delle quali abitate. Non ci sono vere strade, ma solo un sentieraccio mezzo mangiato dalla vegetazione della brughiera circostante e non semplice da seguire.

In lontananza si scorgono i profili delle alture. Le **Falesie degli Orchi** in questo tratto sono piuttosto montuose, ci sono picchi elevati.

"Quando arriviamo a Millsdorf?" domanda Sven.

"Domani sera, ci vogliono un paio di giorni da Loom. Anche perchè la zona nelle Falesie è molto faticosa, i vecchi passaggi, tra cui alcuni ponti sospesi che tagliavano molto il percorso, sono ormai impraticabili, bisogna fare giri larghi".

"Ma tu come mai fai avanti e indietro con Millsdorf?"

"In realtà ci andavo spesso prima della guerra", spiega Donner. "Avevo affari lì, conoscenze... dopo la guerra ci sono stato giusto un paio di volte. Non c'è molto ormai, a Millsdorf".

Verso sera è il momento di cercare un riparo.

Donner guida il gruppo ad una piccola costruzione in pietra, abbandonata ma ancora in piedi, che doveva essere utilizzata in passato dai pastori. E' un edificio robusto, con un'unica porta e nessuna finestra, e il tetto ancora in funzione.

Agguato nella notte

Nella notte tra il 10 e l'11 agosto un gruppo di 5 briganti assaltano il cascinale. E' il turno di guardia di Sven e Kelly. Mentre Kelly sveglia tutti, Sven si posiziona all'ingresso della casupola per rallentare l'avanzata dei briganti. Il combattimento è veloce e serrato, i briganti sono mal equipaggiati e privi di significative armature, ma combattono con una certa abilità e sono animati dalla forza della disperazione.

Sven ne riesce ad abbattere uno poco dentro la soglia, un altro viene ferito da Kelly e subito dopo gambizzato e ucciso da Vodan.

Padre Engelhaft avanza verso gli altri, rimasti fuori, calpestando l'uomo abbattuto da Sven. Bohemond esce dalla casupola, affronta tre avversari da solo per qualche momento e, quando questi si danno alla fuga, si getta all'inseguimento, insieme ai compagni.

Lo scontro è presto vinto, solo uno dei banditi riesce a darsi alla fuga, tal Bradley. Due sono morti e due vengono fatti prigionieri.

Uno, Baz, è poco collaborativo e viene subito ammazzato. L'altro, più anziano, si presenta come Morgan e, minacciato da Vodan e dagli altri, si dichiara disposto a rivelare dove si trova il loro covo, che nasconde un "tesoro", in cambio della vita.

Al covo dei briganti

Lasciata Kelly al cascinale col prigioniero, gli altri seguono Donner, che si è fatto spiegare da Morgan dove si trovi il rifugio dei briganti. La passeggiata notturna non dura molto, ed ecco una luce in lontananza, una baracca di legno. Fuori c'è un palo, a cui è incatenata una ragazzina. E' imbavagliata e molto malconcia, mostra segni di botte ed ha i piedi scalzi e le gambe massacrati dai morsi di cani randagi.

"Tu devi essere il capo dei briganti", le dice Vodan avvicinandosi, le toglie il bavaglio e la fa respirare. Il sacerdote subito accorre a prendersi cura di lei. Ma Bradley è in zona, sta fuggendo.

"Non ti muovere, aspettaci qui!" dicono i nostri alla ragazza incatenata al palo, e corrono dietro il fuggiasco, che nel frattempo è riuscito a far perdere le sue tracce nell'oscurità.

Bohemond allora, scorgendo un movimento in lontananza, invoca Dytros e sfida il brigante. "Ti sei comportato bene con quella donna! Scendi giù, ce la vediamo io e te. Se vincerai, i miei compagni non ti faranno alcun male".

Il brigante, richiamato all'ordine da Bohemond, esce dal suo nascondiglio. I due si affrontano in combattimento ed è il Paladino a prevalere.

"In nome di Dytros, ti consegno all'inferno di ghiaccio!" proclama Bohemond, e sgozza il brigante.

Nelle sue tasche trovano una bustina con una manciata di monete di bronzo.

La liberazione di Corinne

Liberata la ragazzina, Padre Engelhaft le medica le ferite e cerca di tranquillizzarla.

Lei dice di chiamarsi **Corinne**, è figlia di un oste di **Millsdorf**, era in viaggio con suo padre e sono stati attaccati. Suo padre è rimasto ferito, lei non sa se sia sopravvissuto o meno. Lei è stata rapita ed è stata vittima dei briganti per un paio di giorni, fino alla liberazione.

E' scossa, dice poco, ma i segni sul suo viso sono eloquenti.

"Adesso faremo un bel discorsetto con quel Morgan", borbotta Bohemond. Vanno così a recuperare il prigioniero e Kelly al cascinale, e tornano al covo dei briganti che inizia ad albeggiare.

Morgan lungo la strada cerca di giustificarsi.

"Ti facciamo a pezzi e ti cuociamo a fuoco lento adesso", minaccia Bohemond.

"Mi fate venire fame", ironizza Vodan "il Cannibale".

Arrivati alla cascina, Morgan implora pietà, si pente dei suoi peccati e viene giustiziato.

"L'unico rammarico è che ha avuto una morte rapida", commenta il sacerdote. "Ora tocca seppellirlo, almeno un minimo, almeno a lui che si è pentito dei suoi mali"

"Gli altri li lasciamo ai cani?"

"Per forza"

"Anche di lui si occuperanno i cani", commenta Vodan, "non li fermeranno certo i 3 sassi che gli butteremo sopra".

"E ora dobbiamo portare la ragazzina al sicuro", dice Sven, e si rivolge a Donner: "dove possiamo andare?"

"Il posto più vicino è il villaggio abbandonato di **Veddj**, lungo la strada per **Millsdorf**. In teoria sarebbero 4 ore di marcia da qui, grossomodo. Con la ragazzina a spalla ci vorrà un po' più di tempo..."

"E allora in marcia, che aspettiamo?"

E il gruppo si muove.

Tappa a Veddj

Non potendo raggiungere **Millsdorf** in giornata, con la ragazzina a spalla, il gruppo si reca al villaggio abbandonato di **Veddj**, sul passo montuoso che conduce alla ex Baronia. La zona è montuosa, le colline sono alte, con pareti aspre e impervie. L'unico sentiero è mal tracciato, a tratti insidioso. D'un tratto il sentiero raggiunge un canalone, sul quale passava un ponte di corde ormai impraticabile: è necessario fare un giro lungo e rischioso per oltrepassarlo. Donner fa da guida, Vodan si carica la povera Corinne sulle spalle.

Finalment il sentiero si inerpica verso l'alto, fino al villaggio in rovina di **Veddj**.

C'è una sola casa abitata, parzialmente scavata nella roccia, dove vivono 'Ma e 'Pa insieme a un piccolo gruppo di disperati. Tra loro, un anziano che siede sul portico su una sedia a dondolo, privo di entrambe le gambe.

"Stai comodo, non ti alzare, veniamo in pace" gli fa Vodan.

Subito 'Ma si prende cura di Corinne, che fa stendere al letto con l'aiuto di Padre Engelhaft. Intanto 'Pa fa un breve resoconto della situazione al passo. "I Masnadieri? Li conosciamo, certo: a volte passano. Un mese e mezzo fa sono passati **Franz Von Moor** e i suoi... sono gente strana, sì, ma a noi non fanno del male".

Bohemond è un po' meravigliato che la miserabile comunità di **Veddj** non venga disturbata nè dai **Masnadieri** nè dagli altri briganti della zona, ma evidentemente il gruppetto è talmente miserabile e accogliente da essere risparmiato.

La cappella di Veddj

Padre Engelhaft trascorre molte ore al capezzale di Corinne, che è febbricitante. Le ferite alle gambe sono infette, la pelle comincia a scurirsi. Mentre cura la fanciulla, con l'animo rivolto a **Reyks**, il sacerdote nota dalla finestra della stanza i resti di una cappella non distante, e decide di andare a farci un salto.

La cappelletta, un tempo dedicata ad **Harkel**, è in buone condizioni, anche se chiaramente nessuno se ne prende cura da un po' di tempo. Tuttavia sull'altare c'è uno strano mazzo di fiori, che subito suscitano in Padre Engelhaft un moto di repulsione. Osservandoli meglio, nota che si tratta di **Venus Lamiale**, una pianta carnivora che cresce nelle torbiere e in altri terreni spogli.

"Bohemond, vieni un po' a vedere..."

Il Paladino anche osserva la scena, sembra strana.

"Forse è un gesto blasfemo fatto apposta..."

"Sembrebbe di sì, anche se è difficile coglierne l'intenzione più profonda. In ogni caso togliamo questi fiori e proviamo a benedire nuovamente questa cappella", dice il Sacerdote. I due officiano una breve preghiera cantata, volta a liberare la chiesetta dagli influssi sacrileghi.

Il gruppo si divide

Il giorno seguente, 12 agosto, la povera Corinne non è in condizione di muoversi.

"Io e Bohemond rimarremo qui", dichiara Padre Engelhaft. "Voi raggiungete **Millsdorf** e cercate un medico, qualcuno che sia anche in grado di fare... un'amputazione. Temo che per la poverina non ci sia altra speranza".

Guidati da **Donner**, gli altri si recano a **Millsdorf**, che è distante meno di mezza giornata di cammino.

A Millsdorf

Finalmente il gruppo raggiunge **Millsdorf**.

Ci sono segni di un recente passato molto migliore del cupo presente. Un tratto di strada è stato pavimentato, fattorie abbandonate sorgono ai due lati del percorso, fino alle mura ridotte in macerie.

La popolazione è per lo più composta da donne e vecchi, si respira una profonda decadenza. La gente è timorosa, alcuni si allontanano, altri portano via i bambini dalla strada. Finestre si chiudono, gente sbircia di nascosto. Da una bottega di barbiere si affaccia un tizio smilzo e duro con un rasoio in mano, e la faccia vagamente minacciosa. Le devastazioni della guerra sono onnipresenti, ci sono moltissime case abbandonate e in rovina, mentre le poche ormai abitate si concentrano intorno ad una strada principale che attraversa la cittadina, raggiunge la Piazza del Mercato e continua fino alla Piazza del Castello.

Il gruppo si ferma nella Piazza del Mercato, su cui si affacciano due locande. Al centro c'è una fontana ornamentale, parzialmente rotta, da cui l'acqua zampilla per perdersi nella pavimentazione malconcia.

"Proviamo in questa locanda", suggerisce Sven indicandone una che porta sull'insegna una specie di grossa chiocciola. Il gruppo viene ricevuto da una donna di nome Brigitte, piuttosto dura nei modi. Interrogata su Corinne, indica l'altra locanda, la **Locanda del Diaccio**.

Alla Locanda del Diaccio

L'altra locanda ha come insegna quello che sembra un cristallo di ghiaccio. A ricevere il gruppo viene una signora, **Mutze**, che appena sente di Corinne si agita moltissimo e corre ad avvisare **Thomas Dunn**, oste e padre della ragazzina.

Il pover'uomo sta steso a letto con una gamba rotta, molto malridotto dopo essere stato pestato dai briganti che gli hanno sequestrato la figlia.

"C'è una notizia buona e una cattiva", esordisce Vodan per introdurre l'argomento delle condizioni di salute di Corinne. E poi spiega la situazione, chiedendo un consiglio su chi possa prendersi cura della ragazza e dell'eventuale amputazione.

"L'unica persona che mi viene in mente è Ton il barbiere", sospira Mutze.

Da Ton il Barbiere

Ton il Barbiere è un uomo dall'aria vissuta, magro e rugoso, con una lunga cicatrice sul viso.

"Te la sei fatta facendoti la barba?" gli domanda Vodan. Ton risponde a tono, deridendo il giovane per la sua barba chiara. I suoi modi sono un po' bruschi, ma si dimostra subito pronto a prendere l'equipaggiamento di cui dispone, compresa una sega, e a mettersi in marcia per **Veddj**.

Durante il tragitto spiega di non essere un medico, ma che il medico è morto e che quindi adesso si occupa lui di queste cose.

L'amputazione

Ton saluta cordialmente 'Ma e 'Pa e subito si mette al lavoro. Non si può dire che il lavoro sia svolto in modo impeccabile, è una scena estremamente cruenta e la povera ragazzina perde subito i sensi per il dolore.

A terra scivola molto sangue, le ferite dei due monconi vengono cauterizzate.

"Speriamo che passi la notte", borbotta poi il barbiere.

Padre Engelhaft nutre poche speranze ma prega a lungo per Corinne, che incredibilmente riesce a sopravvivere fino all'indomani.

Il 13 agosto Corinne apre gli occhi, debolissima.

Donner si congeda dal gruppo e torna a Loom e mentre Kelly e Padre Engelhaft restano al capezzale della malata, gli altri tornano a Millsdorf per cercare di rimediare un carretto in modo da trasportare la ragazzina da suo padre.

Primo incontro coi Masnadieri

Nella mattinata del 13 agosto **Sven**, **Vodan** e **Bohemond** tornano a **Millsdorf** con il cavadenti.

Arrivati sulla piazza del mercato, mentre stanno per entrare nella Locanda del padre di Corinne per riferire dell'avvenuta amputazione, vedono che ai tavolini della Chiocciola ci sono un gruppetto di individui dall'aria di bravacci, che stanno mettendo in mezzo un pover'uomo un po' anzianotto e smunto.

In particolare uno dei bravacci sembra stia litigando con il cittadino, volano brutte parole e poi vengono sfoderate le armi. Il **guerriero** estrae la spada e un altro dei suoi compari porge una lama anche al pover'uomo, che chiaramente non è capace di maneggiarla. Gli altri sgherri osservano la scena divertendosi.

Vodan interviene, con la speranza di salvare l'uomo. Va a parlare con il capo dei soldatucci, tal **Franz Von Moor**, che è un omone glabro e muscolosissimo, e insiste a volersi confrontare personalmente con il cittadino, a pugni.

Franz, incuriosito, acconsente, e così Vodan fa posare le spade e si scontra a pugni con l'anzianotto, stendendolo. Spera così di chiudere la faccenda senza che ci scappi il morto, ma viene deluso, perchè al termine dello scontro, quasi pigramente, **Franz Von Moor** solleva la balestra che teneva posata sul tavolino e mira alla testa del poveraccio, ferendolo solo di striscio.

Alla Piazza del Castello

Il gruppo di **Masnadieri** afferra quindi di peso il cittadino mezzo sanguinante e lo trascinano verso la piazza del Castello, lungo l'unica strada abitata di Millsdorf. La Piazza del Castello è ampia, c'è un vecchio maschio in pietra scura e alcuni palazzetti un tempo signorili. Al centro c'è una pedana e una gogna, alla quale è esposto un cadavere.

Spiegelberg, il guerriero che avrebbe voluto combattere con la vittima delle angherie, si avvicina alla gogna, libera il cadavere e lo fa rotolare giù dalla pedana, quindi espone il poveraccio al suo posto, bloccandolo.
"E' ora di andare a casa", commenta **Franz Von Moor**, e si muove, insieme ai suoi uomini, verso il palazzo nelle condizioni migliori che si affaccia sulla piazza. I nostri tornano in locanda, dopo aver offerto qualcosa da bere al povero disgraziato.

Visita al Barone

"Non avete un cavallo, un mulo, qualcosa per trainare un carretto?" domanda Sven a Mutzi, "altrimenti non possiamo portare Corinne di nuovo qui da suo padre"

"Gli animali sono stati requisiti dal Barone", spiega la donna. "Se vi servono dovete chiedere a lui".

"Possiamo andare a parlarci?"

"Sì. E mi raccomando, un consiglio: chiamatelo Barone, comunque sia. E' il modo migliore per farvelo amico".

Il gruppo si reca allora al castello.

La porta viene aperta da un ragazzino, un valletto ben vestito che introduce i visitatori all'interno.

Già ad un'occhiata superficiale si capisce che il castelletto non dev'essere stato risparmiato dal saccheggio, durante la caduta di Millsdorf.

Il gruppo viene fatto accomodare nella "sala da musica", una grande stanza che mischia elementi di lusso a una innegabile decadenza. Presto arriva il cosiddetto "barone", un giovanotto dall'aria raffinata e vagamente femminile, **Adalbert Cossack**.

"Benvenuti!" subito si mostra cordiale ed accogliente. "Soldati di Uryen... a che debbo l'onore della vostra visita?"

Sven presenta le credenziali e spiega che il piccolo gruppo si trova in missione per svolgere indagini sulle basi nordre in zona.

"D'altronde sappiamo che il precedente barone... andava d'accordo coi Nordri..." interviene Vodan.

Subito sir Cossack si stranisce. "Mio fratello? Lui non andava d'accordo con i Nordri... chi vi ha detto questa cosa?"

"Eh... a Uryen così si dice!" insiste Vodan con l'aria di grande innocenza. Il Barone scuote il capo.

"Sono dicerie prive di fondamento. Prima della guerra le cose andavano diversamente, ma mai e poi mai mio fratello buon'anima ha fatto comunella coi Nordri! Vi dimostrerò che si tratta di pure e semplici maldicenze".

"Ottimo..."

Il Barone spiega poi la presenza dei **Masnadieri** in città, chiamati proprio per difendere il territorio di **Millsdorf** dalla minaccia Nordra "e dai brutti scherzi di quelle bestie di **Gshaid**, gente ignobile e pericolosa, quasi più animali che persone", sottolinea.

Bohemond racconta dell'episodio del pomeriggio, del pestaggio del cittadino. Il Barone si incuriosisce, esce di casa e vede chi è.

"Da dietro non lo riconosco..." poi fa il giro intorno alla gogna, lo riconosce e lo libera, suggerendogli di tornarsene a casa e non cercare guai. Il poveraccio non se lo fa ripetere due volte, e si dilegua.

"Stasera siete miei ospiti", insiste poi il cosiddetto Barone, "in locanda, al Diaccio".

Il gruppo si congeda e si prepara per la cena.

"E così in pratica qui ora comandano i Masnadieri..." commenta Bohemond, una volta fuori. "Questo sedicente Barone è un uomo di paglia..."

La cena con il Barone e i Masnadieri

La sera Mutze apparecchia in locanda un gran tavolo, e per cena arriva Sir **Adalbert Cossack**, insieme ai due capitani dei **Masnadieri**, **Karl** e **Franz Von Moor**.

Mentre Franz è un individuo dall'aspetto strano, enorme e glabro, con la pelle rosea, Karl è un guerriero dall'aspetto più ordinario, persino gradevole, sebbene sfregiato da alcune vecchie cicatrici.

La conversazione è sostenuta prevalentemente dal cosiddetto Barone, che cerca di dimostrarsi cordiale e uomo di mondo. In particolare è interessato all'accento esotico di Bohemond.

"Sì, vengo da Amer"

"Ah, Amer... si dicono tante cose di Amer..." commenta Adalbert con aria curiosa.

Bohemond racconta qualche aneddoto delle sue terre lontane, ottenendo l'attenzione del nobiletto.

Nel mentre è Franz a stupire un po' tutti, rifiutando di brindare con bevande alcoliche.

"I voti di Kayah consigliano di astenersi dai vizi del bere e del mangiare" risponde alla domanda incuriosita di Bohemond.

"Voi siete un devoto di Kayah?"

"Ci vuole qualcuno che porti avanti la luce della fede, in una terra come questa così lontana dagli Dei..."

Il recupero di Corinne

Il 14 agosto Sven, Bohemond e Vodan tornano a Veddj a recuperare Padre Engelhaft, Kelly e Corinne.

Il Barone fornisce un carretto con un mulo. Il carretto viene guidato da **Nina la Carrettiera**, una procace e sboccata ragazzona di Millsdorf. La ragazza conosce un giro piuttosto lungo che permetta di passare con il carro per raggiungere Veddj, guida il carro con sicurezza e chiacchiera volentieri lungo la strada.

Le condizioni di Corinne sono stazionarie, la poverina ha ancora la febbre ma sta lentamente migliorando. Ancora non si è resa conto dell'amputazione ai due piedi, ha le idee molto confuse.

Il gruppo dorme a Veddj, dopo aver giocato con 'Ma e 'Pa ad un gioco con dei legnetti, per passare il tempo. Prima di andare a letto Padre Engelhaft racconta di quanto ha scoperto alla cappella sconosciuta. Chiede anche ai suoi compagni di essere chiamato non più Engelhaft, che è il nome che ha assunto al momento di prendere i voti, bensì **Tico Tod**, il suo vecchio nome.

Vodan riceve alcune avances da parte di **Nina la Carrettiera**, che rifiuta con decisione. La ragazza, un po' offesa, si ritira.

La mattina seguente, 15 agosto, la comitiva riparte per **Millsdorf**, dopo aver ringraziato e lasciato qualche soldo a 'Ma e 'Pa.

Il ritorno a casa di Corinne è molto malinconico e struggente, Mutze e l'oste sono felicissimi di riabbracciarli ma lei si sta solo ora iniziando a render conto delle sue nuove condizioni, delle gambe tagliate. Viene allestito un lettuccio nella stanza dove anche l'oste si sta riprendendo dalle fratture. Mutze si occupa della locanda.

Drappi neri

A Millsdorf, lungo la strada per la locanda, il gruppo ha avuto modo di osservare un paio di drappi neri attaccati alle porte di due case. Mutze spiega che sono il segno che qualcuno, in quelle case, si è ammalato o è morto di una grave malattia, una forma di peste che già alla fine dell'inverno aveva mietuto molte vittime in città. Mutze è molto preoccupata e teme che l'epidemia si propaghi nuovamente.

"L'altra volta fu grazie a un medico forestiero, tal **Doktor Viala**, che si è riusciti a sgominare l'infezione. Non so chi fosse, è stato qui solo pochi giorni ma aveva una medicina... magari è stata una coincidenza ma dopo il suo passaggio il contagio si è arrestato"

Il gruppo si incuriosisce riguardo questo Doktor Viala, la cui descrizione fisica sembrerebbe sovrapponibile a quella di **Osten Vandervoort**, lo stregone devoto di **Morgoblath** a cui sta dando la caccia.

"Qualcuno era in contatti più stretti con lui?" domanda Sven.

"Il prete, senz'altro", risponde Mutze.

Una volta rimasti soli, i nostri ragionano sui rischi della malattia. Oltre ad una pestilenza, Bohemond e Vodan manifestano il timore che si possa trattare di qualcosa di peggio, vista anche la rapidità con cui le vittime sono decedute. "E se stanotte si rialzano?", ipotizza Sven, preoccupato.

Decidono così di fare la guardia al cimitero, onde sincerarsi che i morti siano davvero morti.

Notte di veglia

Dopo aver inscenato una finta sbronza davanti ad alcuni dei **Masnadieri** nella locanda della Chiocciola, Engelhaft e Bohemond si nascondono al cimitero e vegliano tutta la notte.

A parte qualche piccolo problemino con il buio, il rischio di inciampare e di farsi notare, la notte passa tranquilla e nessun morti si rialza dalla fossa.

Gita tra le falesie

L'indomani il gruppo, dopo essersi fatto spiegare sommariamente da Ton il barbiere un percorso per avere un buon punto di osservazione sulla **Baia del Sibilo** e sull'accampamento nordro che si trova lì, si incammina tra le **Falesie degli Orchi**.

Sven vorrebbe anche trovare qualche barcarolo o possibile abitante della costa, col quale patteggiare una eventuale ritirata veloce dalla zona, una via di fuga qualora le cose si mettessero male.

Purtroppo senza una guida non è per niente facile orientarsi nella zona delle Falesie, al punto che i nostri sono costretti, a metà pomeriggio, a tornare indietro.

"Dovremo trovare una guida", sospira Bohemond.

L'incontro con Heather Spike

Sorge il sole del 17 agosto. Sulla piazza del mercato un gruppo di **Masnadieri** si prepara a partire per le Falesie. I nostri decidono allora di approfittarne per svolgere alcune indagini in città sul conto del misterioso **Doktor Viala**, e per iniziare vanno alla Chiesa di **Santa Damaris dalle Alte Rocce**.

Qui fanno conoscenza con la giovane **Heather Spike**, la perpetua del sacerdote padre **Elija Pike**.

Heather sta meticolosamente lucidando un altare in una cappella laterale della chiesa in costruzione. Interrotta, sembra in imbarazzo perchè nasconde sul viso tracce di percosse.

"Chi è stato?"

"Sono caduta, non mi hanno picchiata", prova a giustificarsi.

Ma le domande pressanti di Bohemond e Vodan alla fine la costringono a ammettere di essere stata malmenata nientemeno che dal sacerdote, padre Elija. Lei cerca di minimizzare, è spaventata dal fatto che i fedeli di **Millsdorf** perdano fiducia nei confronti dell'unico loro pastore.

"Sono preoccupata per lui", aggiunge. "Da questo inverno... è cambiato. Lui prende... una medicina, un antidoto al contagio, glie l'ha dato quel medico, il Doktor Viala... perchè così può prendersi cura dei malati senza rischiare di infettarsi"

"E tu non lo prendi, questo antidoto?" le domanda Bohemond.

"No, io penso che debbano essere gli Dei a proteggerci, non gli intrugli alchemici di quell'uomo..."
"E insomma il prete ti ha messo le mani addosso, ma bravo", commenta Vodan sprezzante. "E' da quando sono uscito di galera che ho voglia di pestare un prete".

Il prete peccatore

Dopo aver parlato con Heather, che si raccomanda ripetutamente di non far male al sacerdote, i nostri si fanno indicare la casa canonica e vanno a bussare. C'è qualcuno, al piano superiore, che sta sbattendo delle coperte fuori da una finestra per far prendere loro aria.

"Chi bussa?"

"Peccatori", risponde Vodan.

La porta si apre e compare Padre **Elija Pike**, con aria sospettosa.

"Non potete portare le vostre armi nella casa degli Dei", dice, notando le spade.

"Questa non è la casa degli Dei, è casa tua", risponde Bohemond

"Ehm... vabe' ma..."

"Va bene, dove le lasciamo?" chiede Vodan accomodante.

Il sacerdote fa posare le armi accanto alla porta d'ingresso e offre da sedersi e dei biscotti ai nuovi arrivati.

Bohemond è il primo ad andare subito al dunque. "Abbiamo saputo che hai il brutto vizio di alzare le mani..."

Il sacerdote subito si imbarazza e nega.

"Da dove vengo io è la gente che picchia i preti, non i preti che picchiano la gente." aggiunge Vodan.

Inizialmente Padre Pike nega ma poi, davanti all'evidenza, cerca di giustificarsi e di spiegare quanto sia stata difficile la vita a Millsdorf negli ultimi mesi. Benchè non ne venga direttamente accusato, nello scusarsi ammette indirettamente di aver stuprato **Heather Spike**, e che il fattaccio sarebbe accaduto sotto gli occhi della statua di Santa Damaris, sull'altare.

La cosa scandalizza profondamente i nostri, Padre Engelhaft in particolare cerca di invitare il sacerdote alla conversione e all'espiazione. Bohemond prova a indirizzare il suo animo invocando il "richiamo all'ordine" di Dytros, ma ottiene di spaventare Padre Pike, che si alza in piedi e inizia quasi a delirare: "ti ha mandato lui! Andate via, viaaaaa!!!"

"Lui chi?"

"Il Signore dei Ragni", spiega il sacerdote tremando. "Sono dappertutto. Voi non li potete vedere, ma io... io sì, io li vedo!"

"E' la fiala del Doktor Viala a farti vedere i ragni?"

"I ragni ci sono... è solo con quell'antidoto che mi si aprono gli occhi, e riesco a vederli. Sono dappertutto... dappertutto..."

In breve il sacerdote ammette di fare uso di un antidoto lasciatogli dal medico misterioso, per evitare di restare contagiato con il morbo. Erano mesi che non ne assumeva, dopo l'estinguersi dell'epidemia di primavera, ma con la morte dei tre parrochiani aveva deciso di riprendere una dose di antidoto, per sicurezza.

"Erano brave persone, erano venute in chiesa due giorni prima, il giorno della Festa di Pyros, alla funzione..."

L'avvelenamento

Bohemond e gli altri chiedono dettagli sulla funzione il giorno della festa, chi c'era, cosa è successo. Sembra che alcuni dei **Masnadieri** fossero presenti, **Karl Von Moor** e il suo gruppetto. Sembra che il veicolo del contagio sia stato l'aspersore di acqua benedetta, acqua che è rimasta incustodita per ore nella chiesa aperta: chiunque avrebbe potuto contaminarla.

Il Sacerdote si dimostra piegato e collaborativo, ma purtroppo non sa nulla del Doktor Viala, se sia ancora in zona e dove si nasconda.

Le ricerche di Sven

Mentre gli altri sono impegnati in chiesa a ricostruire i fatti, Sven si fa un giro solitario per la casa del sacerdote, individuando il baule dove sono custoditi i flaconi del Doktor Viala: uno è aperto, cinque sono pieni e due vuoti. Ci sono alcuni libri, trattati religiosi e botanici, e una raccolta di sonetti amorosi un po' spinti, "Steli spezzati, fiori recisi", la traduzione dal deliota delle poesie di Andronikos Laetus. Sven, incuriosito dal lascivo volumetto, se ne appropria, riservandosi di studiarlo in seguito.

Cosa fare del prete?

Si pone quindi il problema di cosa fare di Padre Pike. Dopo una rapida consultazione, i nostri decidono di portarlo nella Cappella di **Santa Damaris sul Monte Gars**, in modo che possa isolarsi e pregare. C'è anche un po' la speranza che faccia da esca, spingendo i **Masnadieri** o il **Doktor Viala** a scoprirsi.

La partenza viene organizzata immediatamente, è tarda mattinata, viene chiamata Kelly, che ancora era in locanda, e il gruppo si prepara a partire.

La Cappella sul Monte Gars

Il viaggio verso il **Monte Gars** dura parecchie ore, il sentiero inizia a salire ben presto e la temperatura si abbassa. La montagna è alta ed ha la sommità e il fianco Nord ricoperti dal ghiacciaio. A metà sentiero, sul passo, si nota una colonna rossa, che durante l'inverno viene utilizzata per orientarsi quando tutto è coperto di neve. Si chiama la "colonna sfortunata", spiega Padre Pike.

Salendo verso la montagna, ecco la cappella di **Santa Damaris sul Monte Gars**, il sentiero al lato mostra tracce di passaggio risalente a qualche giorno prima. La cappella è deserta e aperta, come sempre. Tutto tace.

Il Figlio d'Orco

Improvvisamente si scatena del fracasso dal piccolo rifugio adiacente alla cappella. Qualcuno si agita, grida versi incomprensibili, si muove disordinatamente. I nostri, temendo la presenza di risvegliati, si preparano bene prima di aprire la porta, che è stata bloccata dall'esterno con un'asse inchiodata. Vodan e Engelhaft si piazzano con arco e balestra a mirare lo specchio della porta, mentre Bohemond avverte chi sta dentro di non fare pazzie.

"Sta fermo, sei sotto tiro... adesso aprirò la porta... non commettere sciocchezze..."

La porta viene aperta e una sagoma umanoide si precipita disordinatamente fuori, caricando. Vodan e Engelhaft scoccano i loro dardi e mentre il sacerdote manca il bersaglio, Vodan lo abbatte con un gran bel colpo in testa.

La sagoma cade a terra, riversa. Si tratta di un uomo, sicuramente vivente, dall'aspetto però strano, selvaggio. E' coperto da una chioma scarruffata che prosegue sulle sue spalle, irsuto e malvestito. Padre Pike, avvicinandosi per guardarlo, spiega che si tratta certamente di un "Sangue d'Orco", un disgraziato del villaggio di **Gshaid**.

"Probabilmente invece di ammazzarlo lo hanno chiuso qua dentro", spiega poi. "Mezzo figlio di Orco... un tempo quello di Gshaid si accoppiavano con quelle bestie"

"Io non ci credo che gli Orchi esistano", commenta Bohemond, "anche dalle mie parti se ne parla... e nessuno l'ha mai visto. Io finchè non ne vedo uno non ci credo"

"E allora speriamo che tu non debba crederci mai", risponde il sacerdote.

Si pone il problema di cosa fare del "figlio d'orco", che comunque merita una sepoltura.

"Il terreno qui è molto duro, non si scava bene" osserva Vodan.

"Allora lo tumuliamo!" suggerisce Sven, fedele alle sue origini di Gulas.

Dopo una breve discussione, sembra proprio che la cosa più semplice sia trasportare il cadavere più in basso, dove la vegetazione torna più fitta, e lì seppelirlo, grazie al terreno più morbido. L'operazione viene svolta, Padre Engelhaft suggerisce a Padre Pike di recitare una preghiera per il defunto e il sacerdote ubbidisce, mal celando il suo disprezzo per tutta la gente di **Gshaid**.

Nel frattempo scende la sera.

Visto che il rifugio è in condizioni pietose, sporco e impraticabile, tutti si accampano nella cappella per la notte.

Durante il turno di guardia Sven mostra a Kelly il libro di poesie trovato nella casa del prete.

"E' ben strano..." Kelly è incuriosita. "Poesie deliote"

"Deliote, sì. Sono le migliori... diciamo"

E la notte passa tranquilla.

L'arrivo dei Masnadieri

L'indomani mattina, 18 agosto, il gruppo si dedica alla pulizia del rifugio adiacente alla cappella.

E' pomeriggio quando si avvista un gruppo di uomini in avvicinamento: sono 7 **Masnadieri**, capitanati da **Franz Von Moor**. Tutti si mettono sulle difensive, ma Franz sembra intenzionato a parlamentare. Si informa delle condizioni di Padre Pike e insiste per parlarci.

"Siamo sicuri che stia bene?"

"Vieni a vedere coi tuoi occhi, Franz".

Il Masnadiero si chiude in cappella col sacerdote, mentre gli altri, fuori, si tengono d'occhio sul chi vive. Poco dopo Franz esce, conferma che è tutto a posto, e avverte: "ci sono Nordri in zona, state attenti. Mi raccomando, ci teniamo molto a che Padre Pike stia bene, proteggerlo voi".

I Masnadieri si allontanano e subito viene chiamato Padre Pike.

"Tutto bene? Cosa ti ha detto?"

"Niente, voleva sincerarsi che stessi bene, che fossi libero e qui di mia spontanea volontà"

"E non ti ha chiesto altro?"

"No, mi ha chiesto di cosa avessimo parlato, le domande che mi avevate fatto... poi niente, mi ha offerto un goccetto e ci siamo salutati"

"Un goccetto?"

Vodan e Engelhaft si guardano preoccupati.

"Un goccetto di cosa?" domanda Bohemond.

"Vino, niente di che, giusto per..." Padre Pike si ferma, osservando gli occhi dei suoi interlocutori. "... non penserete che... insomma, mi debba preoccupare?"

"Non preoccuparti, prega!" lo esorta Engelhaft.

Notte di febbre

Suggestione o veleno, nel corso della serata Padre Pike inizia a non sentirsi bene, e in breve gli sale la temperatura corporea.

"Forse..." suggerisce il sacerdote, "potrei assumere un po' di antidoto, per sicurezza..."

Padre Engelhaft è molto deciso nel negarglielo, invitandolo ad avere fede negli Dei e non nei rimedi di strani alchimisti. Ma quando la situazione si aggrava e la febbre inizia a crescere vertiginosamente, il gruppo si consulta in separata sede

sulla eventualità di permettere al sacerdote di prendere quella pozione.

Padre Engelhaft e Bohemond sono rigorosamente contrari, ma gli altri si dimostrano più possibilisti. La notte il sacerdote rantola, trema, le sue condizioni precipitano. A tratti chiede la pozione, a tratti invece, ascoltando i consigli di Engelhaft, implora semplicemente di poter morire.

Il mattino successivo ormai sembra sul punto di morte. Padre Engelhaft resta da solo con lui, gli confida di essere un Prete di Kayah e lo assolve dei suoi molti peccati. Padre Pike spira in pace.

Il funerale di Padre Pike

Morto Padre Pike nella mattinata del 19 agosto, il suo corpo viene avvolto nel paravento di Kelly a mo di sudario e viene trascinato faticosamente giù verso **Millsdorf**, dove la tetra comitiva arriva in tarda sera.

Il corpo viene lasciato al cimitero, alcuni vanno subito alla chiesa ad avvisare **Heather Spike**. La giovane suona una piccola campana e convoca la cittadinanza al cimitero, mostrando una grande presenza di spirito. Tutti si radunano al cimitero.

Tra la gente si riconosce anche la faccia del cacciatore di taglie **Sean Lakeman**, accompagnato da una **donna** in abiti bizzarri e da due uomini d'armi. In disparte c'è la guida, **Donner Besser**, che assiste alla scena tenendosi a prudente distanza di sicurezza.

Il cimitero è affollato e una vecchietta si indispettisce a sentir confabulare i nostri, che devono farsi qualche metro in disparte per parlare inascoltati. In breve elaborano un piano di azione che serve a attirare fuori città i **Masnadieri**, possibilmente divisi, e ad affrontarli.

"Gli facciamo credere che il prete ci abbia dato una lettera da portare al Prevosto di **Uryen**, diciamo che qui la situazione dei Nordri è sotto controllo, tutto tranquillo, e che quindi ce ne andiamo... se i Masnadieri ci vengono dietro significa che sono marci fino all'osso ed abbiamo un'occasione per affrontarli e toglierli di mezzo"

Viene così avvicinato **Sean Lakeman**, che si offre subito di collaborare.

"Domattina noi partiremo teoricamente verso **Gshaid**, dove la mia **sensitiva** dice che si nasconde **Vandervoort**, e poi faremo un giro diverso e vi raggiungeremo", dichiara. "Li voglio morti quei Masnadieri, sono loro che hanno ammazzato mio fratello".

Grazie ai suggerimenti di **Donner Besser**, il piano viene elaborato. I soldati di Uryen attireranno i **Masnadieri** a **Böger**, un villaggio di minatori abbandonato non distante da **Veddj**.

Bagordi dopo la sepoltura

Seppellito il sacerdote, è **Franz Von Moor** a prendere la parola: si mette a disposizione della comunità dei fedeli in attesa che la Chiesa invii un nuovo pastore per il povero gregge abbandonato a sé stesso. Dopodichè invita i presenti alla Piazza del Mercato, per brindare alla salute del defunto.

Vengono allestiti dei tavoli ed è proprio Franz a fare da anfitrione, a versare da bere e chiacchierare amichevolmente con tutti.

I Soldati di Uryen si ritirano presto, solo Vodan si trattiene per un boccale, e la notte scende.

Verso Böger

Albeggia quando Vodan, che è di turno alla guardia dalla finestra della locanda, vede il carretto di Lakeman che si mette in viaggio dalla locanda di fronte. Si sono appena allontanati, che una ragazza esce frettolosamente dalla locanda e si dirige alla Piazza del Castello, dove si trova il palazzetto dei Masnadieri.

Vodan esce in fretta e intercetta la ragazza, che riconosce: è **Rachel**, una delle prostitute della locanda La Chiocciola.

Inizialmente la ragazza è sulle difensive, poi però accetta di collaborare e ammette di aver ricevuto l'incarico, da parte dei Masnadieri, di tenere d'occhio Lakeman.

Vodan chiama i compagni e insieme viene elaborato un piano. Costringeranno Rachel a seguirli per un tratto di strada verso Böger, dopodichè lei potrà tornare indietro e riferire ai Masnadieri l'accaduto, ovvero di essere stata bloccata e portata via per un tratto di strada, per "proteggere" Lakeman.

Rachel acconsente, viene anche ricompensata. Lungo la strada conversa un po' con i soldati di Uryen, dopodichè torna indietro. Il gruppo prosegue verso il villaggio di minatori abbandonato.

Combattimento a Böger

Il villaggio abbandonato è sul fianco di un'alta collina, ci arriva un sentiero da Millsdorf e uno da dietro, dalla direzione di Gshaid. Arrivati nei pressi, tra le case di legno sfasciate, Kelly nota a terra delle strane impronte esageratamente grosse.

"Sarà un figlio d'orco..." commenta Padre Engelhaft, alludendo ai malati di Gshaid.

"E se fosse un... vero orco?" si chiede un po' ironico Vodan.

Di certo il sentierino verso l'alto che conduce alle cave vere e proprie è decorato da strani feticci di piume e ossicini che si agitano nel vento. Anche le orme sono parecchie e ci sono, in una baracca non distante, parecchie ossa probabilmente umane, ammonticchiate disordinatamente.

I nostri si appostano, divisi in due gruppi a sorvegliare i due sentieri, e presto arriva la comitiva degli uomini dei Von Moor.

Tutti si appostano per lo scontro, e presto riconoscono che i nemici sono in tutto 8, capitanati da **Karl Von Moor**.

Il combattimento si svolge tra le baracche abbandonate, dove i nostri si sono appostati. Vodan combatte con arco e

frecce a lungo, riuscendo ad assestare vari colpi, mentre Sven e Kelly su un fronte difendono uno dei vicoli. Bohemond e Padre Engelhaft sono in un edificio e sulla soglia affrontano i nemici.

Lo scontro è piuttosto equilibrato, Padre Engelhaft invoca gli Dei per indurre il dubbio nelle coscienze dei nemici, al punto di mettere in discussione il convincimento di Karl. Vodan però lo ferisce immediatamente dopo, sia pure di striscio, con una freccia, invitandolo a continuare il combattimento.

Mentre i nostri combattono, dall'altro versante del villaggio si sentono rumori fragorosi, tonfi e strani lamenti. Sembra che sia arrivato il carretto di Lakeman, e che abbia trovato un avversario inaspettato.

Nel mentre poco a poco Bohemond, Sven e Vodan riescono a infliggere diverse ferite, sia pure non gravi, agli avversari, e solo dopo molto anche Donner Besser e uno dei mercenari di Lakeman arrivano in soccorso.

Infine, vedendosi messo alle strette, **Karl Von Moor** si arrende e ordina ai suoi di deporre le armi.

Una difficile trattativa

"Ora basta", dichiara Karl Von Moor.

"Quando basta lo decidiamo noi!" gli fa eco Bohemond, tutt'altro che intenzionato a trovare un accordo pacifico.

Von Moor smette di combattere e anche i suoi uomini si attengono a tali disposizioni, Sven aspetta e cerca di intavolare una trattativa. Nello stesso tempo però Padre Engelhaft, poichè il suo diretto avversario ha ancora l'arma in mano, lo attacca e lo ferisce, facendolo cadere a terra.

Karl insiste a evitare inutile spargimento di sangue e ripetutamente Bohemond lo deride, al punto che il capitano dei Masnadiери manifesta sconcerto per lo scarso onore dimostrato dal vincitore nell'accanirsi su chi si dichiara sconfitto.

"Eh lo so, potevi vincere", commenta derisorio Bohemond.

La situazione di stallo dura un po' di tempo, finchè Sven riesce a stabilire una trattativa e parla con Karl della situazione e dei possibili sbocchi.

"Volete raggiungere il **Doktor Viala**? Non è una buona idea, credetemi. Si trova alla **Rocca di Cristallo**, sopra **Gshaid**. Il sentiero è difficile, ci sono alcune persone lì a Gshaid che lo conoscono bene e che saltuariamente si recano da lui per portargli provviste o altro. La Rocca di Cristallo è ben guardata, lui studia i... risvegliati. Ne ha molti lì e non esiterà a mandarveli contro".

"E voi per quale ragione proteggete un individuo come lui, adoratore delle tenebre e avvelenatore? Che si circonda di Risvegliati..." domanda Sven.

"Non è così semplice", risponde Karl. "Sicuramente le sue ricerche non sono ben viste dalla Chiesa e dai poteri politici, ma senza un po' di coraggio è difficile che vengano fatti reali passi in avanti. Voi conoscete il morbo dei Risvegliati? Io vengo da una signoria non distante da Feith, la signoria di Moor. Ho conosciuto personalmente la violenza dell'epidemia. Il Doktor Viala ci ha aiutati, sta studiando il fenomeno e probabilmente potrà aiutare a combattere questa terribile infezione. È ricercato dalle autorità, lo so bene... ma solo perché le autorità e la chiesa sono miopi e non sanno riconoscere il talento"

"E tu dunque cosa proponi, adesso?"

"A Millsdorf hanno bisogno di noi, contro i Nordri. Evitiamo di versare sangue inutilmente... io posso impegnarmi a non intervenire nel tentativo di fermarvi, ma vi chiedo di lasciare liberi me e i miei uomini: siamo troppo importanti nella difesa di Millsdorf. In cambio non vi aiuteremo né vi ostacoleremo nella vostra ricerca. Tuttavia vi metto in guardia, perché ritengo che il vostro intento di catturare e magari uccidere il Doktor Viala sia estremamente pericoloso e anche controproducente nella lotta contro il Morbo dei Risvegliati"

La proposta non soddisfa Sven e i suoi. Vodan interviene chiedendo di cosa sia successo al cacciatore di taglie, **Seth Lakeman**.

"Conosco quei fatti, anche se non ero presente", risponde Karl Von Moor.

"E qualcuno dei tuoi qui presenti c'era?"

Tre dei presenti c'erano in quella occasione, al seguito di **Franz Von Moor**. Non si nascondono, sono Schufferle, Roller e Schwarz.

"Uomini di tuo fratello?"

"Sì"

"E come mai ora sono qui con te?"

"I rapporti tra me e Franz non sono dei migliori", ammette Karl. "Abbiamo due squadre miste, di uomini fedeli all'uno e all'altro, per essere sicuri, reciprocamente, dell'operato dell'altro. Le cose tra noi sono... complicate".

La storia dei Von Moor

In breve Karl racconta la storia della sua famiglia. Lui è il figlio primogenito di Sir **Maximilian Von Moor**, Dominus della Signoria di Moor, non distante da **Feith**. Per una serie di complessi dissapori familiari, lui si trovava di fatto fuori dal castello, il cui controllo era stato assunto con l'inganno da Franz, e lo cingeva d'assedio. I due fratelli erano sul punto di darsi battaglia, ciascuno con una squadra di uomini d'armi, quando il morbo della **Morte che Cammina** è piombato improvvisamente sulla zona, abbattendosi sulla Signoria di Moor con ferocia.

La gravità dell'epidemia ha costretto Karl e Franz a collaborare, per riuscire a mettersi in salvo con il maggior numero di persone possibile. I superstiti di Moor, dei due schieramenti, sono oggi la schiera dei **Masnadiери**.

"E cosa c'entra il Doktor Viala, in tutto questo?"

"Lui era in zona, studiava questo contagio. Ci ha aiutati a metterci in salvo, dato consiglio su come affrontare quelle

creature, è grazie a lui se almeno noi ce l'abbiamo fatta. Inoltre..." e Karl fa una pausa, titubante, "lui si è preso cura di una persona a noi cara, che era stata contagiata. **Amalia Schiller**, una giovane donna a noi molto cara".

"Per i contagiati non c'è speranza però" interviene Bohemond.

"Non proprio... ma grazie alle sue cure ormai Amalia ha raggiunto un certo tipo di... consapevolezza, diciamo così. Riesce a volte persino a parlare. Lui la tiene sotto osservazione alla **Rocca di Cristallo**"

Padre Engelhaft interviene a mettere in guardia Karl del fatto che il contagio non lasci speranze, e che non sia più Amalia la persona con cui lui crede di comunicare. "E' probabile che sia persino posseduta da qualche... demone", aggiunge.

Karl sembra turbato da queste affermazioni, e in generale la conversazione suscita in lui molti dubbi. Nel mentre però un paio dei suoi uomini interrompono la conversazione, mostrandosi piuttosto sprezzanti.

Le parole di Schwarz e la morte sua e dei suoi due compagni

Schwarz prende la parola, canzonando Karl per la sua ingenuità. Lui dichiara di conoscere meglio come stanno le cose e rivela dettagli inquietanti sul conto del Doktor Viala e delle sue ricerche.

"Pensi che lui abbia riportato in vita la tua innamorata?" gli domanda, "eppure non lo sai che anche lei ha bisogno di... nutrirsi? E che per salvare una vita se ne debbono sacrificare tre?"

A quanto pare gli uomini di Franz sono più addentro ad alcune questioni spinose e, vistosi perso, o forse per una forma di strano orgoglio, Schwarz non fa mistero delle sue frequentazioni.

"Facci vedere che hai capito, Karl", gli soggiunge al termine della confessione Bohemond. E gli porge una spada.

Karl Von Moor si avvicina agli uomini di suo fratello, e li decapita uno a uno. Poi si guarda intorno: anche un altro membro della squadra era un uomo di Franz, e ora manca all'appello: si tratta di **Moser**, l'arciere.

Lo fa presente a Sven e ai suoi, che subito si preoccupano del rischio che sia tornato indietro ad avvisare Franz.

"Non abbiamo un minuto da perdere!"

L'arrivo di Sean Lakeman

Proprio allora arriva Sean Lakeman, ferito a una gamba. Racconta che lui e i suoi sono stati attaccati da una strana creatura. "Forse un Orco? O forse un uomo strano, molto molto grosso e deforme? Non lo so, ma ha ribaltato il mio carretto e ce n'è voluta per tirarlo giù!..."

"Dove sta?"

"L'abbiamo tirato giù", conferma Lakeman. "Sta giù' dalla scarpata".

Curiosi, i nostri vanno a dare un'occhiata e scorgono più in basso tra le rocce una figura umanoide scomposta, molto irsuta e vestita di stracci.

"Non penso sia un Orco, me li immagino più grossi", borbotta Sven.

"Probabilmente è uno di quei disperati di Gshaid" commenta Vodan.

"Sia come sia, menava tantissimo", conclude Donner Besser.

L'inseguimento di Moser

L'inseguimento di Moser inizia subito dopo, i nostri salgono a cavallo, dopo aver affidato gli uomini di Karl a Lakeman e ai suoi. Partono di corsa giù' per il sentiero, sperando di raggiungere Moser. Ben presto però si rendono conto dell'impossibilità dell'operazione: riescono a scorgere infatti un cavaliere solitario che galoppa verso Millsdorf, in fondo nella vallata, molto distante.

"La buona notizia è che probabilmente non avrà assistito a tutto il nostro colloquio con Karl", commenta Sven.

Si torna al campo ed il gruppo si organizza per raggiungere Millsdorf il prima possibile. I feriti sono caricati sul carretto e lentamente la comitiva si mette in moto.

Prima però Padre Engelhaft si fa accompagnare nella grotta del selvaggio. La sua dimora era la vecchia miniera, si vede che dev'essere stata una creatura dotata di un barlume di intelligenza, per quanto animalesca. Ci sono idoli strani e ossa di animali smangiucchiati.

Ci sono anche alcuni oggetti di fattura umana nella grotta, cocci vari e qualche brandello di vestito. Non c'è nulla di valore, ma c'è lo scheletro di un altro grosso individuo, che giace in una nicchia. Comosso da una simile pietas, per quanto primitiva, Padre Engelhaft non tocca nulla e si limita a benedire il malcapitato.

Il viaggio per Millsdorf dura alcune ore, l'avanzata è lenta per via del carretto e dei feriti. La cittadina viene raggiunta nel pomeriggio inoltrato.

Il ritrovamento di Rachel

Arrivati a Millsdorf, Karl suggerisce di controllare per prima cosa il Palazzetto dove abitualmente alloggiano i Masnadieri. Il Barbiere conferma di aver visto passare Moser alcune ore prima, ma non sa dire altro.

L'edificio appare subito che sia stato sgomberato in tutta fretta, parecchie cose sono state portate via di gran carriera. Ma in una stanza i nostri fanno una triste scoperta: c'è la povera Rachel, legata e con addosso molti segni di percosse. La giovane donna racconta di essere stata trascinata lì da Moser, che l'ha colpita ripetutamente per punirla di aver aiutato gli uomini di Uryen.

"Ti ha fatto bere qualcosa?" le domanda Bohemond preoccupato. Rachel annuisce. "A un certo punto mi ha offerto un bicchier d'acqua... per farmi riprendere un po'"

Bohemond guarda i compagni e sospira.

"Non vorremmo spaventarti, ma è possibile che quell'acqua fosse avvelenata", le dice poi.

Al momento di tornare alla locanda dove alloggia, Rachel fa un'altra terribile scoperta: i suoi due bambini sembrano scomparsi nel nulla. Che li abbia presi Moser?

In città vengono subito organizzate squadre di ricerca, tutti partecipano, ma dei bambini nessuna traccia, e lo scenario peggiore si fa avanti.

"Questi pazzi sono convinti che per salvare una vita se ne debbano sacrificare... tre", commenta Bohemond cupamente. Intanto Rachel inizia ad essere febbricitante.

Padre Engelhaft la visita, è difficile dire se sia stata contagiata o se la febbre sia solo frutto delle percosse ricevute e dell'ansia per i bambini. Durante la notte Rachel deve riposare, nonostante desideri disperatamente aiutare nelle ricerche dei bambini.

"Domattina andremo a cercarteli", la tranquillizza Vodan, "e te li riporteremo indietro, te lo prometto".

La fiala maledetta

Dopodichè Vodan va a parlare con Padre Engelhaft.

"Rachel potrebbe essere contagiata", gli dice, "voglio che abbia la possibilità di scegliere se curarsi con le pozioni del Doktor Viala"

"Sai bene che se assumerà quegli intrugli si dannerà l'anima", gli fa notare Padre Engelhaft.

"Lo so, ma è una scelta che spetta a lei. E voglio essere io a parlarle".

Il sacerdote acconsente, e i due vanno a parlare con Rachel. Vodan le spiega con semplicità la situazione, dandole la possibilità di scegliere, e senza nasconderle i rischi e il costo di entrambe le alternative. La povera ragazza non prende una decisione sul momento, si ripromette di decidere in seguito.

Intanto si prenderà cura di lei **Heather**, che accorre subito al suo capezzale. La giovane religiosa si dimostra molto convinta della necessità che Rachel prediliga la via del sacrificio, al punto che Vodan si trova costretto a prenderla in disparte e farle capire chiaramente che se dovesse esercitare troppe pressioni su Rachel, e se quest'ultima dovesse morire, la stessa sorte toccherà anche a lei.

"Voglio che la fiala sia custodita da Mutze", decide Vodan tornando dagli altri.

E così alle prime luci del 21 agosto il gruppo parte alla volta di Gshaid, sulle tracce di Moser, del Doktor Viala e dei due bambini rapiti.

Il viaggio sotto la pioggia

Il tempo è pessimo e il viaggio da Millsdorf a Gshaid, che sarebbe dovuto durare una mezza giornata, si dimostra ben più lungo.

Alla spedizione partecipano, oltre ai soldati di Uryen, anche un poco convinto **Donner Besser**, di fatto costretto a fare da guida, oltre che **Karl Von Moor** e il suo fido compagno **Hermann** e due membri del gruppo di Lakeman, la "sensitiva" **Britigen** e Liddel il mercenario. Lakeman a malincuore non può partecipare a causa delle ferite riportate nell'ultimo scontro di Boger. Tenta tuttavia di trovare un accordo per spartirsi la ricompensa della cattura di **Vandervoort**. Non ottiene troppe assicurazioni ma non ha alternative.

Il gruppo risale il Monte Gars, raggiunge la "colonna sfortunata" e scende sull'altro crinale, dove il tempo è decisamente peggio, al punto che inizia presto a piovere. La pioggia rende l'avanzata estremamente faticosa e lenta, al punto che i nostri riescono ad arrivare a Gshaid soltanto nel tardo pomeriggio.

Serata a Gshaid

Poco prima di entrare a Gshaid Bohemond solleva il problema del rischio che qualcuno corra ad avvisare Vandervoort alla **Rocca di Cristallo**.

"Dobbiamo intercettarlo prima che lo faccia", suggerisce.

"Ci pensiamo io e Donner", si offre Vodan. I due si nascondono in modo da tenere d'occhio il sentiero che sale verso la Montagna.

"Dobbiamo anche evitare che Von Moor venga riconosciuto", aggiunge Bohemond, "mettiti il cappuccio bene in testa".

Il gruppo raggiunge finalmente Gshaid, che è un villaggio molto piccolo ma accogliente e ben tenuto, ordinato e pulito. Non è circondato da mura, le case si affastellano lungo la strada principale, dominata da due antiche torri diroccate. Per strada non c'è nessuno, è quasi il tramonto e piove forte, ma si sente voci provenire da una locanda che si trova nell'unica piazza del villaggio.

È un edificio in pietra ben messo, grande e apparentemente antico, sull'insegna c'è raffigurato un boccale e c'è scritto "L'Antica Taverna".

All'interno c'è luce, gente, un fuoco scoppiettante, gente che mangia e che beve.

Il gruppo si trova davanti improvvisamente un grosso Orco impagliato, vestito da donna e con un mazzetto di fiori secchi in mano.

"Ah, vi piace la vecchia signora?" subito li incalza cordiale l'oste, Andreas Weiser, che fa accomodare i nuovi arrivati, riconosce immediatamente Von Moor e lo saluta, e poi invita le sue due figlie, Larissa e Jana, a portare da mangiare e da bere la zuppa del giorno e il nostro vinello, che abbiamo "distillato" personalmente.

L'atmosfera è tranquilla, si beve forte e si mangia abbastanza. Le devastazioni e le miserie portate dalla guerra a poca distanza qui sembrano non aver lasciato traccia.

"Assaggiate il nostro Bubù!" insiste poi l'oste a fine pasto, portando un dolce soffice imbevuto di liquore fortissimo. Tutti mangiano e bevono, dopodichè Jana guida gli ospiti alle loro stanze, due per gli uomini e una, nel corridoio adiacente, per Kelly e Britigen.

Nel mentre arrivano anche Vodan e Donner, a riscaldarsi e rifocillarsi vicino al fuoco.

La notte passa estremamente tranquilla, tra turni di guardia e quiete.

Soltanto Padre Engelhaft, d'un tratto, ha l'impressione di qualcosa di strano, di spiacevole, sente forse degli strani rumori che però si rivelano niente di che.

L'alba dei morti viventi

Albeggia. Vodan e Donner stanno concludendo l'ultimo turno di guardia quando le attività della locanda riprendono per il mattino. Jana, la figlia maggiore dell'oste, scende per sistemare, Vodan si offre di darle una mano.

Improvvisamente si sente fracasso provenire dall'esterno e poi qualcuno che bussa freneticamente.

E' è **Tristifer** il mastro pellaio. Jana va ad aprire e l'uomo si lascia cadere all'interno, stravolto.

"Presto, chiudi la porta!" le ordina Vodan. La ragazza ubbidisce mentre Tristifer prende fiato. Ha il braccio sanguinante, con una strana ferita.

"Sono dappertutto... non so cosa siano! Aiuto!!"

"Presto Donner, va' a svegliare tutti!" ordina Vodan, che si mette alla finestra abbastanza da riuscire a scorgere le barcollanti sagome di un paio di Risvegliati che avanzano per la via principale di Gshaid.

Donner corre di sopra, mentre altri disperati e feriti trovano riparo nella locanda. Intanto l'oste è sceso ed ha tirato fuori una balestra da sotto al bancone, borbottando contro la gente di Millsdorf, sicuramente responsabile dell'attacco.

Appena svegliati dal frenetico bussare di Donner, i nostri si equipaggiano e, dalle finestre del piano superiore, riescono a vedere parecchi Risvegliati che vagano nella cittadina. Da alcune case si odono grida e rumore di combattimenti.

Vodan di sotto organizza una frettolosa barricata di porte e finestre e continua a gestire con l'oste l'entrata dei paesani: molti sono feriti.

Entra anche un giovane, **Mathias Kniesbeck**, insieme alla vecchia zia chiaramente "sangue d'orco", un donnone dall'aria stralunata e assai spaventata. Lui subito domanda di Larissa, ed è solo allora che ci si rende conto che della ragazza non c'è traccia.

Nel mentre Sven chiede nuovamente a Donner se abbia svegliato le ragazze.

"Ho bussato, ma non rispondevano.."

Padre Engelhaft sale a controllare e trova Britigen scomparsa, la finestra della stanza socchiusa e Kelly svenuta e legata sul letto in una piccola pozzanghera di sangue.

Faticosamente il sacerdote riesce a farla rinvenire, lei ricorda ben poco. Ha vomitato molto sangue ed è estremamente debole, difficile capire cosa le sia stato fatto.

"E con questo Lakeman si gioca ogni possibilità di ricompensa" borbotta Sven quando viene avvisato dell'accaduto.

Combattimenti dalla finestra e per la strada

"Dobbiamo portare in salvo quante più persone possibile", dichiara Sven, e organizza una sortita in un edificio di fronte alla locanda, da dove si sente rumore di scontri.

Nel mentre l'oste continua a barricare la locanda e Padre Engelhaft si piazza alla finestra nella stanza dove si trova la debolissima Kelly, ed inizia a bersagliare due risvegliati che stanno divorando un paio di malcapitati in strada.

Sven, Vodan, Bohemond, Karl Von Moor, Herman e Liddel si preparano per uscire.

Il primo scontro avviene lungo la strada, prima di raggiungere l'edificio. Più o meno allineati, ben 5 Risvegliati avanzano, bersagliati dalle frecce di Vodan e Liddel, che riescono in parte a rallentarli.

Lo scontro è cruento ma decisamente a favore dei nostri, che riescono ad abbattere i Risvegliati e a prepararsi all'arrivo di altri 2 che già avanzano dal fondo della strada.

Nella casa

Intanto Sven e Herman sono entrati nella grande casa, e mentre Herman si è fermato a coprire le spalle a Sven, quest'ultimo è corso di sopra, da dove sentiva provenire dei lamenti. Riesce a sfruttare la scarsa mobilità di un Risvegliato per farlo cadere dalle scale e sopraffarlo, dopodichè raggiunge una stanza dove si erano rifugiati una donna con i due bambini, una bimba e un piccolo sangue d'orco.

Herman e Liddel riescono a coprire Sven, che trae in salvo i civili. Nel mentre Vodan e Bohemond corrono in salvo di una donna assalita da due Risvegliati più avanti lungo la strada. La poverina è gravemente ferita ma viene comunque scortata verso la locanda.

Panico in locanda

Mentre gran parte degli uomini atti a combattere si trova fuori a combattere i Risvegliati, Padre Engelhaft è alla finestra della locanda a mirare sui bersagli nella strada sottostante.

D'un tratto il sacerdote si accorge che Kelly è agitata e che, sia pure quasi incapacitata a parlare, indica nervosamente qualcosa di indefinito. Vedendola così malconcia, Engelhaft inizia a temere che possa essere stata contagiata da qualcosa di brutto, ed immerso nelle sue riflessioni non si accorge della confusione che arriva dal piano inferiore della

locanda.

Solo dopo l'ennesimo sforzo di Kelly per indicare la porta, Engelhaft esce nel corridoio, ed è allora che i rumori di combattimento e le grida dal basso attirano la sua attenzione.

Afferra il bastone e corre di sotto, inorridito per la scena che si trova davanti: due Risvegliati sono riusciti a penetrare all'interno, hanno ferito alcuni dei civili riparati in locanda e sono adesso impegnati in combattimento. Uno dei due è circondato dall'Oste e da Mathias, l'altro è affrontato coraggiosamente dalla giovane **Jana**, armata di manico di scopa.

Subito Padre Engelhaft si getta nella mischia e trae d'impaccio la ragazza, che però è stata ferita di striscio da un'artigliata di uno dei mostri. Poi, mentre accorre in aiuto dell'Oste e di Mathias, grida a Jana di chiudere la porta per evitare che entrino altre creature all'interno.

Jana sta per ubbidire, quando gli altri combattenti tornano alla locanda, insieme ai civili che sono riusciti a salvare. Ben presto il Risvegliato rimasto all'interno viene eliminato e torna una relativa calma.

I feriti sono ormai parecchi, alcuni più gravi e altri solo in modo superficiale. Padre Engelhaft sa che anche un minimo graffio da parte di un Risvegliato può rivelarsi fatale, ma per il momento tace, cercando di non scatenare un panico maggiore di quanto già non ci sia.

"Dobbiamo andare a parlare col Borgomastro", dice Sven, ed organizza una sortita per raggiungere il palazzetto adiacente.

L'incontro con il Borgomastro

In breve la locanda viene nuovamente barricata, e mentre chi è in condizione di farlo inizia ad allestire un po' di brande nella sala comune, Sven e gli altri si muovono con cautela alla volta del palazzetto del Borgomastro.

C'è solo un Risvegliato in vista, sembra che l'assalto si sia un po' placato, è crivellato di frecce e sta proprio sotto le finestre della casa di **Thomas Kalkstein**, il Borgomastro del villaggio di **Gshaid**.

Il gruppo viene accolto all'interno, dove c'è Kalkstein e quattro uomini armati, uno dei quali ferito. C'è anche la carcassa di un Risvegliato, ormai incapace a nuocere.

Al termine delle presentazioni di rito, il Borgomastro si mostra convinto che lo strano attacco al villaggio sia ad opera di gente di Millsdorf, ed è estremamente sorpreso quando invece viene a sapere che il responsabile sarebbe **Vandervoort**.

Dà disposizioni ai suoi uomini, prende delle bende pulite e un po' di altro materiale, e accompagna i soldati di Uryen in locanda, dove viene accolto con calore dai suoi concittadini spaventati.

"Adesso mantenete la calma, la situazione si sta normalizzando", spiega Kalkstein. "Ora organizzeremo delle pattuglie nelle case per recuperare gli altri civili che mancano all'appello... voi siete al sicuro adesso, basta non aprire a nessuno quella porta".

Subito il Borgomastro si rimbocca le maniche e si dedica a sistemare letti, materassi e coperte... e qualche corda, su consiglio di Padre Engelhaft che, con discrezione, ha fatto capire a Kalkstein che i feriti potrebbero entro breve diventare pericolosi.

Casa per casa

E' il momento di organizzare una spedizione che vada a ripulire il villaggio stanando i Risvegliati casa per casa, per trarre in salvo i superstiti.

Il gruppo di 6 uomini, capitanato da Sven, comprende Bohemond, Vodan, Karl Von Moor, Liddle e Hermann, che osservano dalle finestre strani movimenti in un edificio di fronte alla locanda. Si muovono silenziosamente, ben coordinati, e in breve eliminano due risvegliati e traggono in salvo un paio di bambini che si erano rinchiusi in una stanza con la loro madre. Non possono far nulla per un uomo, morto e mezzo divorato in un'altra stanza.

Nel mentre in locanda Padre Engelhaft coordina le operazioni di cura dei molti feriti, e le difese dell'edificio. Donner sta ai piani superiori con l'arco, di vedetta, mentre il sacerdote, aiutato da una vecchia levatrice bisbetica ma competente, rattoppa le ferite e incoraggia i moribondi.

Pulizie a Gshaid

Dopo aver ripulito dai Risvegliati la casa di fronte alla locanda, il gruppo riporta i superstiti al sicuro e si consulta con il Borgomastro per capire chi "manchi all'appello". Sono nel frattempo arrivate altre 3 persone, con cui erano state fatte segnalazioni dalla finestra, e anche loro si sono messi in salvo.

"Manca tutta la famiglia Sorgen", spiega il Borgomastro, "abitano un po' fuori, oltre il forno. E poi mancano i Mutig, vicino al cimitero. Per il resto più o meno ci siamo tutti, tra quelli che stanno a casa mia e questi qui in locanda". Poi il Borgomastro fa qualche altro nome "sparso", chiede ad alcuni presenti riguardo loro parenti che non sono riusciti a mettersi in salvo. Sembra che siano morti.

Spedizione a casa Sorgen

Casa Sorgen è un po' fuori Gshaid, dalla parte del Monte Gars. È una casa di legno dall'aspetto malridotto, finestre aperte e sfondate, segni di colluttazione. Da subito si capisce che la situazione non è rosea.

Entrando nella sala principale della dimora, il gruppo trova macchie di sangue a terra, oggetti rotti, il tavolo rovesciato. Si sente battere da dietro una porta, un battere lento e ripetuto. Tum, tum, tum...

Mentre il gruppo si dispone in modo ottimale per affrontare l'ospite dello sgabuzzino, dal piano di sopra e dall'esterno si sentono movimenti sospetti, e in breve altri 4 risvegliati attaccano: due da sopra, un uomo e una donna sproporzionati,

estremamente grossi, probabilmente due Sangue d'Orco, un Nordro dalla porta e un ragazzino da una finestra. Nel corso del combattimento anche il Risvegliato chiuso nello sgabuzzino, un vecchietto, eccitato dai rumori vicini, riesce a sfondare la porta e ad attaccare.

Nonostante qualche rischio, il combattimento è presto vinto e i nostri fanno ritorno alla Locanda a riferire.

La famiglia Mutig al cimitero

A casa Mutig la situazione è diversa, ci sono 2 bambini chiusi a chiave al piano di sopra della casa, che è deserta. Al cimitero invece ci sono **Bernard Mutig**, il capofamiglia ormai sessantenne armato di mazza, e **Lucilla Mutig**, sua sorella, anche lei armata di mazza. I due stanno facendo un lavoro infame, sono nel mezzo del cimitero, dove affiorano resti di carcasse. Loro li stanno prendendo a bastonate mentre escono dalle fosse.

Non è un lavoro continuo, ne esce uno ogni tanto, ma chiaramente è rischioso perché il cimitero è piuttosto grande e sembra che nottetempo qualcuno abbia sparso brandelli di cadavere in giro. Bernard e Lucilla hanno sfondato il cranio di 3 cadaveri che stavano uscendo dalle fosse, mentre uno è riuscito a uscire del tutto e ha fatto a pezzi Sorian Mutig, figlio di Lucilla, prima di venir abbattuto. Anche Sorian si è rialzato ed è stata Lucilla in persona a abbattearlo.

I nostri parlano un po' con i fratelli Mutig e li aiutano a gestire i morti man mano che riemergono dalle fosse. Si intuisce però che ci dev'essere stato proprio un lavoro sistematico da parte di qualcuno male intenzionato, perchè anche in alcuni vecchi tumuli è stata rovesciata della poltiglia schifosa molto probabilmente infetta.

Vista la gravità della situazione, Bohemond decide di andare a chiamare Padre Engelhaft, che era rimasto in locanda a prendersi cura dei feriti.

Situazione difficile in locanda

Nel mentre la situazione in locanda non è rosea, perché alcune persone che sono state morse o ferite gravemente dai Risvegliati iniziano ad ardere di febbre e a peggiorare in fretta. Bisogna iniziare a legare qualcuno, ma gli altri si agitano a questa prospettiva e si rende necessario operare di prepotenza. In particolare precipita la condizione di Emyllis, di Tristifer e del povero Mach, la cui moglie Christine, in stato avanzato di gravidanza, prima fa di tutto per restare al capezzale del marito morente e poi, una volta allontanata a forza, viene assalita dalle doglie del parto.

Anche l'oste inizia a peggiorare in fretta ed ha un bel daffare il Borgomastro per gestire la situazione. Padre Engelhaft gli ha spiegato che l'unica strada è la decapitazione dei morti prima che possano risvegliarsi, e il povero **Thomas Kalkstein** non si tira indietro e svolge questo compito pietoso quando i primi feriti iniziano a spirare.

Nel mentre arriva Bohemond, tra le grida e i lamenti della locanda, e avverte Padre Engelhaft dell'emergenza al cimitero. Subito il sacerdote lo segue.

Il cimitero profanato

Già lungo la strada del cimitero Padre Engelhaft viene assalito da sensazioni oppressive, che crescono una volta oltrepassato il ponticello sul torrente montano che costeggia il margine del villaggio.

L'avanzata è talmente faticosa che il Sacerdote è costretto a sorreggersi al braccio del Paladino.

Subito i segni della profanazione appaiono evidenti all'occhio esperto di Padre Engelhaft. Le due statuette di legno inciso, ai lati del cancelletto del cimitero, che un tempo raffiguravano benevolenti angioletti, sono state oltraggiate, fino a far loro assumere fattezze di diavoli.

Il lavoro di profanazione all'interno del cimitero è stato svolto in modo metodico, preciso, secondo un piano. Padre Engelhaft riconosce la mano che già altre profanazioni non distanti aveva compiuto, lo scempio sul cadavere di **Seth Lakemann** e l'oltraggio alla cappella di **Veddj**.

Mentre i suoi compagni sono occupati a controllare che i cadaveri non si alzino dalle fosse, Padre Engelhaft si fa accompagnare da Bohemond in quel che resta della cappella.

Un edificio piccolo, svasato, chiuso da una cancellata solo appoggiata, che mostra di essere stata aperta e richiusa di recente. Non ci sono poltiglie schifose nella cappella, è relativamente pulita.

In fondo però c'è un piccolo altare, coperto da una tovaglia pregiata bianca, ricamata.

Sotto di essa si sente uno strano strusciare, un gemito appena accennato.

Col cuore colmo di orrore, i due uomini sollevano il lembo della tovaglia e vedono ciò che resta di un bambino di un paio di anni, ormai tramutato in un minuscolo Risvegliato che li fissa con occhi folli e morti. Gli sono state amputate gambe e braccia e la creaturina sventurata si agita inutilmente sotto l'altare della cappella, impossibilitato a muoversi.

L'angoscia soffoca il respiro di Padre Engelhaft quando questi riconosce, nel cadavere sfortunato del bambino, una forte somiglianza con **Rachel Smein**: il poverino è il suo figlio rapito due giorni prima da **Moser**.

L'orrore di Padre Engelhaft è presto condiviso dai suoi compagni: chi ha commesso un simile scempio sul figlioletto di Rachel deve pagare!

Il sacerdote si sofferma sul ricamo che orna la **tovaglia** messa a copertura dell'altare di pietra. Raffigura un serpente che si morde la coda, uno dei simboli associati al culto di Morgobloth.

Lungo pomeriggio

La situazione a Gshaid peggiora con l'avanzare delle ore pomeridiane, in particolare in locanda.

Il Borgomastro ordina ai suoi 4 uomini armati di convergere nella locanda per tenere a bada la gente, visto che gli scampati iniziano a mostrare segni di panico e danno in escandescenze.

Intanto i feriti gravi aumentano, in particolare l'oste sta molto male e anche il vecchietto. Curiosamente Jana non sembra ancora accusare segni di contagio, ma è presto per tirare un sospiro di sollievo.

Al piano superiore intanto si sentono le grida di dolore della povera Cristine, il cui bambino sta venendo al mondo.

"Prima che scenda la notte dobbiamo cercare di eliminare più Risvegliati possibile", dichiara Sven.

"Possiamo attirarli facendo rumore", suggerisce Vodan, che poi fa un breve discorso in locanda davanti ai feriti e agli scampati sempre più preoccupati.

Tra la gente della locanda alcuni rumoreggiano, Bohemond ne individua in particolare uno, **Arthur Pikk**, che sembra desideroso di menare le mani o, forse, di creare problemi. Dopo un breve battibecco Arthur viene reclutato per partecipare alla spedizione per togliere di mezzo i Risvegliati. Prende la sua piccozza e si prepara.

La "grancassa"

Il gruppetto composto da Sven, Vodan, Bohemond, Karl e Arthur si prepara nella strada antistante la locanda, con la copertura dall'alto di **Donner**. Iniziano a sbattere con forza metallo su metallo, attendono, poi di nuovo replicano il forte rumore. In breve una mezza dozzina di Risvegliati avanza barcollando dai vicoletti.

Il combattimento è intenso, anche Arthur il paesano ce la mette tutta, e dopo poco i Risvegliati giacciono ormai morti sul selciato.

Soddisfatti del risultato, i nostri riprendono fiato e ne approfittano per guardarsi intorno. Tutto tace ma...

L'ombra alla finestra

Improvvisamente Vodan si accorge che c'è **qualcuno** nascosto dietro le imposte di una finestra al piano superiore di un edificio non distante. Si avvicina, insieme agli altri, chiama, ma la figura fa per nascondersi.

"C'è qualcuno in questa casa!" grida agli altri, che subito si dividono sul davanti e sul retro per entrare e fermare il soggetto.

Braccato, l' **individuo misterioso** prova a fuggire passando da una finestra all'altra, passando sul cornicione, ma viene centrato ad una gamba da un bel colpo di freccia scagliato al volo da Vodan. Vacilla, manda un gemito sommesso, ma riesce a lasciarsi cadere all'interno dell'edificio adiacente.

E' una figura strana, vagamente deforme, indossa un cappuccio ed ha i capelli lunghi e neri. Il suo volto, appena intravisto dai suoi inseguitori, è innaturalmente bianco.

La cattura di Pale Schatten

Mentre Sven si affretta sul fronte dell'edificio, per tagliare la fuga al misterioso individuo, Bohemond prova ad arrampicarsi sul cornicione della finestra per seguirlo. Di sotto Liddle e Vodan spaccano una finestra per entrare velocemente all'interno.

Bohemond avanza cautamente sul cornicione e si accuccia presso la finestra, quando improvvisamente avverte una fitta dolorosissima al ventre, tanto forte che si sbilancia e cade all'indietro sull'erba.

Appena sia Vodan che Liddle sono entrati, la figura incappucciata salta giù dalla finestra per fuggire verso la campagna, ma Bohemond lancia l'allarme. Ha l'impressione nettissima che il misterioso individuo sia collegato ai culti più oscuri e prova a invocare il "Richiamo all'Ordine" di Dytros per provare a rallentare la corsa. La figura si volta, esita un attimo, e quell'attimo gli è fatale. Vodan, dalla finestra, incozza una freccia e spara, colpendolo al volo.

Colpito al petto, questi barcolla e cade all'indietro, privo di sensi. E' un **uomo** di corporatura piuttosto snella, vestito di scuro e incappucciato. Il suo volto è coperto da qualcosa di strano, una specie di maschera fatta di cera sciolta direttamente sulla pelle.

Bohemond, indolenzito, gli zoppica accanto e lo scruta.

"Bisogna chiamare il prete", dichiara.

"Non l'ho preso così bene", risponde Vodan, che pure si avvicina con l'arco ancora in mano.

"Non perchè è morto, ma perchè è pericoloso, è un adoratore delle tenebre", spiega Bohemond. "Bisogna occuparci di lui con molta cautela, è uno degli avvelenatori, uno dei responsabili del casino che è successo".

Liddle va in locanda a recuperare della corda, mentre Sven e Karl vanno a esplorare l'edificio alla ricerca dell'equipaggiamento del fuggiasco. Trovano un grosso zaino che contiene qualcosa di spigoloso che si muove. Prudentemente lo prendono senza aprirlo.

"Portiamo tutto al cimitero, da Padre Engelhaft".

Giustizia sommaria

Padre Enghelaft è indaffarato coi **Mutig** a tenere sotto controllo il cimitero, dove comunque è un po' di tempo che le cose sembrerebbero essersi normalizzate.

Vede arrivare i compagni che trasportano qualcosa di ingombrante, subito vieta loro di penetrare nel recinto.

"Abbiamo trovato questo", mostra Bohemond, "ci stava spiando da una delle case di fronte"

Padre Engelhaft lo scruta, ordina che venga legato a un tronco d'albero.

"Non possiamo correre il rischio di interrogarlo", dichiara subito. "Questi soggetti possono essere pericolosi se gli si permette di profferire parola"

"Quindi che ne facciamo?"

"La cosa migliore da fare sarebbe arderlo vivo sulla pubblica piazza. Un bel rogo purificatore... per gli abitanti della

locanda potrebbe essere formativo"

Bohemond si stringe nelle spalle: "l'importante è che muoia..."

Nel mentre il tizio sembra riprendere i sensi e Vodan gli si avvicina un po' canzonatorio.

"Non te lo perdere sto discorso, che parlano di te. Io vedi, avevo una mezza idea di seppellirti vivo, un po' così, perchè ci stanno i morti che escono dalle fosse... sarebbe divertente se un vivo finisse sepolto. Ma il prete ti vuole bruciare vivo...."

Il tizio inizia a mormorare qualcosa, una strana preghiera.

Immediatamente Padre Engelhaft si avvicina al prigioniero e gli dà una violenta bastonata in testa. Il colpo è forte ma il prigioniero, dopo qualche istante, ricomincia a pregare. Padre Engelhaft si accanisce allora con il suo bastone, un colpo e poi un altro, finchè la testa del prigioniero è spaccata.

"Pensavo dovessimo bruciarlo vivo" commenta Vodan.

"Lo bruceremo da morto" sbuffa Padre Engelhaft, e gli tira un'altra mazzata.

Quanto all'equipaggiamento del satanista, il sacco rivela una gabbietta con un paio di topolini, una corda, un gancio piuttosto grosso ed un capiente sacco ormai vuoto, sporco di materiale organico.

Il rogo

Viene così allestito un rogo nei pressi del camposanto. Ci sono molti Risvegliati ammicchiati, non sarà possibile nell'immediato bruciare tutto.

"Intanto bruceremo questo bastardo, e la **tovaglia del male**", i topolini e il sacco...", ordina il sacerdote.

"... e due salsicce..." aggiunge Sven, suscitando l'ilarità dei compagni.

Il rogo viene allestito e Padre Engelhaft intona una preghiera purificatrice. Pregare non è semplice per lui in queste condizioni, gli risuona ancora nella mente la litania oscura del **devoto della Tenebra** che sta bruciando sul rogo. Anche Bohemond è inquieto e fatica a concentrarsi.

La preghiera dura a lungo, il pomeriggio ormai volge al tramonto, al punto che tutti iniziano a scalpitare. Ma Padre Engelhaft ancora si sente insicuro, percepisce la debolezza della sua preghiera e insiste a portarla avanti. Infine Sven gli chiede di interromperla, è tardi e bisogna tornare alla locanda.

L'attacco nella notte

Per la sera il Borgomastro di Gshaid ha organizzato dei nutriti turni di guardia, sia sul davanti che sul retro della locanda. I feriti stanno tutti peggio, tranne **Jana** che ancora sembra non manifestare i sintomi del contagio. Padre Engelhaft le osserva la ferita, pare essersi rimarginata normalmente.

"Almeno un segno di speranza..." pensa tra sè il sacerdote.

Improvvisamente, nel cuore della notte, si sente fracasso, viene dato l'allarme, e nella confusione generale ci si rende conto che il retro della locanda sta andando a fuoco.

"Devono averci lanciato delle frecce incendiarie" commenta Sven indossando in fretta l'armatura.

"Dobbiamo mettere in salvo prima di tutto donne e bambini!" grida il Borgomastro, coordinando il meglio possibile i suoi uomini.

L'uscita anteriore della locanda è bloccata da alcuni Risvegliati, con cui le guardie di Gshaid stanno combattendo. In breve riescono ad abatterli, liberando il passaggio.

"Portiamo donne e bambini a casa mia!" indica il Borgomastro, e fa strada appena possibile per il vicolo. Ma subito viene ferito da un dardo di balestra lanciato dall'oscurità.

"Siamo sotto attacco! Portiamoli alla casa più vicina, presto!"

Viene organizzato un cordone di guardie per scortare le donne e i bambini nell'edificio di fronte alla locanda, in modo da non farli passare nel vicolo da cui è arrivato il colpo di balestra. Sven osserva la scena e raduna i suoi uomini, guidandoli nel vicolo opposto per aggirare i nemici.

Vodan e Kelly, nella confusione della locanda, si piazzano sul retro con gli archi per sparare agli assalitori. Vodan è costretto a sporgersi e viene ferito gravemente al braccio da una freccia. Impossibilitato a sparare oltre, segue gli altri all'esterno.

Sven guida Bohemond, Padre Engelhaft e Vodan verso i nemici: sono i **Masnadieri!**

Lo scontro

I nostri caricano i nemici, incuranti delle frecce che provengono da un arciere vagamente illuminato dalle fiamme della locanda incendiata. Istantaneamente Sven e Vodan si dirigono da un lato, Bohemond e Padre Engelhaft dall'altro.

Benchè i Masnadieri siano abili combattenti, con il passare degli scambi sembra che lo scontro inizi a pendere dalla parte dei nostri.

Rimasto solo conto Bohemond e Padre Engelhaft, dopo la caduta di **Kozinski**, **Spiegelberg** grida qualcosa di incomprensibile, "retro basso!", e si accuccia, nonostante questo faciliti i suoi avversari. Nel giro di poco una esplosione misteriosa scaglia proiettili acidi su Bohemond, che iniziano a perforargli in fretta il corpetto e il gambale dell'armatura.

Mentre il Paladino cerca di spogliarsi più velocemente possibile, Padre Engelhaft dispensa una sonora bastonata a Spiegelberg, facendogli perdere i sensi, quindi aiuta il suo compagno.

Contemporaneamente, mentre sono impegnati in combattimento contro **Grimm** e **Daniel**, Sven e Vodan assistono allo scontro tra **Karl** e **Franz Von Moor**: i due fratelli si affrontano nel vicolo adiacente, in uno scontro all'ultimo sangue. Ma dalle tenebre emerge **Moser**, il crudele arciere, che indebolisce Karl con le sue frecce.

Anche grazie a questo vantaggio, oltre che alla sua stazza impressionante, dopo qualche scambio Franz riesce a spaccare una gamba di suo fratello e farlo cadere a terra semisvenuto.

"Franz, pigliatela con qualcuno che sta ancora in piedi!" gli grida Vodan, che si è appena liberato, insieme a Sven, dei suoi avversari.

"Subito!" risponde sogghignando Franz Von Moor. Dopodichè colpisce violentemente suo fratello a terra e si prepara a affrontare in combattimento Sven e Vodan.

Anche Kelly aiuta come può con le sue frecce, in particolare ferendo più volte Moser.

Franz Von Moor si rivela un avversario pericoloso anche se combatte da solo contro due uomini. In particolare si accanisce contro Vodan, che è già ferito. Alla fine però è costretto a soccombere.

Dopo lo scontro

Sven si affretta a decapitare Franz, poi la sua prima preoccupazione è di sincerarsi che Karl sia ancora vivo e di trascinarlo in un posto sicuro, con l'aiuto di Kelly.

Nel mentre Vodan afferra Moser, gravemente ferito, e lo trascina verso il fuoco. Avvicinandolo alle fiamme, davanti agli occhi di Padre Engelhaft, gli fa due domande.

"Abbiamo trovato il bambino. La sorellina dove sta?"

Moser si rifiuta di parlare e sputa a terra. "E la seconda domanda è se sei stato tu a tirarmi questa freccia che ho nel braccio". Moser scuote il capo.

"Lo sapevo che non vali niente", risponde Vodan, e lo getta tra le fiamme, mentre Padre Engelhaft invoca Pyros.

"Pyros, benedici questo fuoco che viene dalle dimensioni esterne!"

Moser muore tra le fiamme, mandando grida atroci di dolore.

Vodan lo guarda morire poi si avvicina a Padre Engelhaft e a Bohemond, che nel frattempo porta sul corpo i segni di alcune ustioni e si è dovuto parzialmente spogliare per limitare i danni.

"Vi siete divertiti, eh?" commenta.

"Stregonerie!" risponde il sacerdote.

L'interrogatorio

Sven parla velocemente con il Borgomastro, per organizzare un veloce trasbordo di feriti e paesani nella sua casa, più difendibile e robusta. Lo spostamento avviene senza problemi particolari.

Quanto ai feriti, alcuni sono molto gravi e vengono giustiziati e decapitati sul posto, mentre solo Kozinski e il giovane Grimm vengono portati all'interno, legati, per essere interrogati.

Per primo viene interrogato Kozinski.

Padre Engelhaft gli fa un discorso accorato e duro cercando di suscitargli una reazione morale, ma Sven va subito al punto, spiegando che se il Masnadiero è disposto a collaborare avrà una morte rapida, altrimenti riceverà una morte lunga e dolorosa.

Mentre non cede al pentimento religioso, Kozinski accetta l'accordo di Sven e fornisce alcune informazioni pratiche sulla **Rocca di Cristallo**, sulla gente che si trova con **Osten Vandervoort**, sui Risvegliati rimasti lì. Dopodichè viene portato da Vodan nel vicolo fuori dalla casa del Borgomastro e giustiziato.

"E tu? Puoi esserci di qualche utilità?" viene domandato poi al giovane Grimm.

Come il suo compagno, anche Grimm non si manifesta sensibile ai discorsi religiosi di Padre Engelhaft,

"Cosa ti aspetti dalla vita ultraterrena?"

"Lo saprò prima di te e meglio di te.." risponde. "Ma non voglio una morte lenta, posso darvi alcune informazioni."

"Parla", lo incoraggia Sven.

E così Grimm spiega di aver visto Osten Vandervoort che preparava il suo carretto, probabilmente per partire poco dopo di loro. E' probabile che abbia lasciato il castello sul **Monte Gars** già da qualche ora, e che sia sulla via per Millsdorf, già oltre Gshaid. Riferisce le dimensioni del carretto, trainato da un solo mulo e che potrebbe portare 3-4 persone, grossomodo i tempi di percorrenza dalla Rocca alla strada sottostante, e così via.

"Molto bene, ti sei guadagnato una esecuzione veloce", dichiara Sven.

"Lasciatelo a me", dice Padre Engelhaft.

Il sacerdote trascina fuori il giovane Grimm e inizia a ingiungergli di pentirsi.

"Ti devi pentire! Pentiti scellerato!"

Grimm inizialmente risponde in modo distaccato, orgoglioso, non accetta di pentirsi, tanto che il sacerdote inizia a bastonarlo sempre più forte.

"Mi fai innervosire! Pentiti, in nome degli Dei! Ti ordino di pentirti!"

La scena è estremamente cruenta, dopo alcuni colpi il giovane Grimm inizia a gridare di dolore.

"Basta! Oddio che dolore! Mi avete ingannato, mi avete promesso una morte rapida! Basta, pietà! Pietà... mi pento, bastardo, mi pento! Basta, bastaaaaaa!!!"

Alla fine Grimm perde i sensi e Padre Engelhaft lo finisce a bastonate.

Quando torna all'interno tutti lo osservano con un rispetto molto timoroso.

"Questo ultimo qui seppellitelo pure in terra consacrata. All'ultimo si è pentito".

All'inseguimento di Osten Vandervoort

L'indomani, 23 agosto, Sven riunisce i compagni per decidere il dafarsi.

"Stando a quel che ci ha detto Grimm, c'è il rischio concreto che il **Doktor Viala** stia fuggendo con il suo carretto, e che sia ormai sulla via di **Millsdorf**. Non dobbiamo fidarci troppo dell'informazione, ma nemmeno possiamo trascurarla"

Padre Engelhaft medica le ferite dei compagni e constata che sia quella al braccio di Vodan che quella al petto di Sven rischiano molto di infettarsi: "per il momento non sono purulente, ma vi sconsiglio di muovervi oggi, altrimenti possono peggiorare"

"E d'accordo. Seguirete voi il Doktor Viala, Vodan e io resteremo a Gshaid", stabilisce Sven, che assegna il comando della spedizione a Bohemond. Parteciperanno anche **Liddle** e **Hermann**, e anche Kelly che nel frattempo si è ristabilita completamente. Come guida si offre **Mathias Kniesbeck**, il giovane fornaio del villaggio, che è ansioso di rendersi utile dopo essere stato favorevolmente colpito dalla durezza e dalla determinazione dimostrate da Padre Engelhaft nel corso della notte precedente.

Preghiera sul passo

Il gruppo si mette in marcia verso **Millsdorf**, sulle tracce lasciate dal carretto del Doktor Viala. La prima tappa è davanti al cimitero di Gshaid, poco dopo la partenza: sembra che qualcosa si sia trascinato fuori dalle tombe, probabilmente un Risvegliato o due.

"Dobbiamo avvisare in paese che ci sono ancora pericoli nei dintorni", decide Bohemond.

Dopodichè la spedizione prosegue, fino all'altezza del passo, ai piedi del sentiero che conduce alla cappella di **Santa Damaris sul Monte Gars**. Qui Mathias indica in lontananza l'edificio sacro e spiega che suo fratello, un povero Sangue d'Orco, si trova proprio lì, alla cappella.

"Era diventato pericoloso, al villaggio non poteva più stare... lo vado a trovare periodicamente per portargli da mangiare"

Tutti tacciono per qualche momento, poi Kelly mette una mano sulla spalla al giovane.

"Sai, c'è qualcosa che dobbiamo dirti. Tutti muoiono, la gente muore... io stessa ho perduto i miei fratelli in guerra. Loro sono morti per una causa, non sono morti per niente... ma poco cambia, quando muori".

Detto questo racconta, senza nemmeno eccessivo tatto, della morte di suo fratello. Subito Padre Engelhaft interviene a chiarire i dettagli ed accompagna il giovane, scosso ma non rancoroso, sulla tomba del povero Sangue d'Orco.

Dopo una breve preghiera il gruppo prosegue per Millsdorf.

Tappa a Millsdorf

Il gruppo raggiunge Millsdorf, dove la situazione sembra tranquilla.

Liddle va a fare rapporto a **Sean Lakeman**, mentre gli altri bussano alla casa di **Adalbert Cossack** per chiedere delle cavalcature.

Vengono ricevuti con grande, persino eccessiva cordialità dal Dominus, che si fa sempre più amichevole con Bohemond.

"Il mio Amerita!", lo saluta con enfasi, "cosa posso offrirvi? Resterete a pranzo da me?"

Bohemond chiede solo dei cavalli e si fa estorcere a mezza bocca la promessa di tornare presto. Viene chiamata **Nina**, la carrettiera, che ne fornisce tre. Altri due li recupera nel frattempo Liddle e il viaggio prosegue.

Scontro sul sentiero di Böger

Le tracce del carretto del **Doktor Viala** conducono al villaggio abbandonato di **Böger**, già teatro del primo scontro con i **Masnadierei**, pochi giorni prima.

"I nostri nemici hanno parecchie ore di vantaggio su di noi", commenta Bohemond, "ma Böger è un buon posto dove arroccarsi per controllare di essere o meno inseguiti. Dobbiamo aspettarci problemi, di sopra".

Non c'è molto da fare se non salire il sentiero ripido verso le poche case, guardandosi intorno con attenzione.

Poco prima di arrivare allo spiazzo del villaggio, un'esplosione spezza la quiete ed una pioggia di frammenti acidi colpisce Padre Engelhaft, Liddle e Kelly, iniziando a divorare le loro armature. Bohemond invoca lo "Scudo di Dytros" a protezione della compagna, che esce indenne dall'attacco, mentre Liddle è costretto a sfilarsi il gambale e Padre Engelhaft il corpetto dell'armatura.

Immediatamente dopo alcune sagome barcollanti si fanno incontro al gruppo: due cani dall'aspetto orribile e scarnificato, e due Risvegliati, **Amalia** e un misterioso **Tatuato**.

I quattro si scagliano sulla prima linea, investendo Hermann e Bohemond con grande violenza. Subito Kelly li affianca, in loro soccorso, trovandosi faccia a faccia con Amalia. Anche Liddle, passando lungo il fianco della collina, accorre in aiuto dei compagni.

Il combattimento è feroce, i cani sono animati da un istinto aggressivo irrefrenabile e mettono in difficoltà persino un combattente navigato come Hermann, che si trova attaccato contemporaneamente da un cane e dal Tatuato. Hermann resiste a lungo, ma viene ferito due volte, sia dal morso del cane che dalle fauci infette del Risvegliato, prima di essere soccorso finalmente da Liddle.

Anche Liddle non riesce a parare un'artigliata del Tatuato, e Kelly, dopo aver ferito più volte il cadavere ambulante di Amalia, non riesce a schivare un'artigliata incredibile, che riesce a graffiarla.

Infine, dopo molto sangue e molta fatica, i Risvegliati vengono abbattuti, ma il prezzo è alto. Hermann, Liddle e Kelly sono stati feriti e rischiano di essere infetti.

Contro Osten Vandervoort

Feriti e scossi, i nostri raggiungono lo spiazzo di Böger, dove subito scorgono una sagoma in rapido allontanamento e si gettano al suo inseguimento.

Dalla stazza si direbbe una donna, e una ciocca di capelli biondi fa supporre si tratti di **Larissa**. A seguirla sono Bohemond, Liddle e Hermann, mentre Padre Engelhaft e Kelly restano indietro qualche passo, venendo assaliti da un improvviso e violentissimo dolore al petto.

Il sacerdote non riesce a restare in piedi mentre Kelly vacilla e si sostiene.

Ed ecco emergere dalle rovine **Osten Vandervoort**, che impugna un coltellaccio dall'aria minacciosa. Accanto a lui c'è **Britigen**, armata di balestra.

Subito Vandervoort fa per muoversi verso il sacerdote, e Kelly prova a frapporsi. Il dardo della balestra le si conficca nello scudo. Padre Engelhaft, nonostante il dolore fortissimo al petto riesce a dare una bastonata a Britigen, mentre il dolore al cuore di Kelly improvvisamente diventa fortissimo e la giovane cade a terra priva di sensi.

"Accorrete!" chiama Engelhaft, mentre Vandervoort gli si avvicina con il pugnale stretto in mano. Quasi soffocato dal dolore, riesce comunque a parare un primo e poi un secondo colpo, e con uno sforzo sovrumano colpisce Vandervoort, facendolo cadere.

Nel mentre i compagni sono tornati indietro, e lo soccorrono.

"Dobbiamo immediatamente decapitarlo", dice Bohemond riprendendo fiato.

"E anche lei", aggiunge Engelhaft indicando Britigen. "E' una strega, non possiamo rischiare di portarcela dietro viva".

All'inseguimento di Larissa

Bohemond e Hermann si muovono velocemente verso l'estremità opposta del villaggio, alla ricerca di **Larissa**. Dopo poco riescono a scorgerla in allontanamento sul sentiero che scende dalla collina, la inseguono e in breve tempo la raggiungono.

La ragazza ha il viso arrossato e graffiato, che rivela molte tracce di cera: ha chiaramente provato a grattarsela via in fretta mentre fuggiva. Vistasi perduta, Larissa si arrende.

"Abbiate pietà di me, sono stata circuita!"

Ma Bohemond alza la spada su di lei. "In nome di Dytros, sei condannata a morte". E la uccide.

Viene anche recuperato il carretto del **Doktor Viala**, poco distante e ancora in buone condizioni. Al suo interno c'è un bauletto che per il momento non viene aperto per precauzione. Il carretto viene adoperato per il trasporto dei molti feriti verso Gshaid.

Ritorno a Gshaid

Il viaggio di ritorno verso Gshaid è faticoso e triste.

Le condizioni di salute di **Hermann** si mostrano subito gravissime, ben presto il vecchio soldato si fa febbricitante a causa della ferita infertagli dal Risvegliato. Mantiene un atteggiamento molto controllato, manifesta solo il desiderio di parlare con **Karl** appena possibile. "Se non dovessi sopravvivere fino a Gshaid", chiede a Padre Engelhaft, "avrei bisogno di chiedervi di riferire a Karl le mie parole". Il sacerdote gli resta accanto e lo conforta.

Anche Kelly sta molto male, a causa di quel che le ha fatto il Doktor Viala. E' debolissima e febbricitante, oltre che molto spaventata per la ferita infertale da un Risvegliato.

Liddle al contrario sta abbastanza bene, le ferite che ha subito nel corso del combattimento sembrano prive di conseguenza e anzi si trova pieno di energia.

A sera la carovana arriva a Gshaid e le notizie, le buone e le cattive, vengono comunicate a Sven e agli altri.

Subito Hermann viene sorretto fino alla branda dove Karl giace con una gamba rotta, e il vecchio cavaliere può parlare un po' in privato con il suo signore. Dopodichè si congeda da lui, si avvicina a Bohemond e gli dice "Io sono pronto".

A Bohemond spetta l'ingrato compito di porre fine alla vita di Hermann, dopo una benedizione impartita da Padre Engelhaft.

Notte movimentata

La casa del Borgomastro di Gshaid è affollatissima e in molti vegliano a turno per controllare che non ci siano altre brutte sorprese.

Tuttavia d'un tratto Vodan e Sven si svegliano a causa di uno strano rumore nella loro stanza, e ben presto si rendono conto che Kelly è sparita.

"Cosa è stato, dov'è Kelly?" domanda Vodan, un po' preoccupato dal rischio che la ragazza possa essere stata contagiata dal morbo dei Risvegliati.

Sven resta in silenzio e si accorge di un altro suono che proviene dal corridoio. "Andiamo a vedere".

I due escono dalla stanza e capiscono ben presto che c'è qualcosa di strano in un ripostiglio lì vicino. Provano ad aprire la porta, ma è chiusa. Bussano, dopodichè ricorrono ad un bel calcio e la porta si spalanca.

All'interno c'è Liddle, con il viso stravolto dalla pazzia, che tiene prigioniera con un coltello alla gola la povera Kelly.

Sven e Vodan provano a far ragionare Liddle, ma senza riuscirci: il giovane sembra aver perso il controllo, una delle due ferite riportate nel pomeriggio si è infettata ed è improvvisamente sprofondato nell'orrenda consapevolezza di essere condannato a morte.

"Non è giusto!", biascica quasi strozzando Kelly, troppo debole per difendersi, "perchè a me? Perchè non a lei?"

"Lasciala andare!" lo incalza Vodan.

"Prendi me, prendi me Liddle" insiste Sven, tra il serio e il faceto.

"Si sta risvegliando il corpo, ma si è addormentato il cervello" commenta Vodan.

Alla fine di una estenuante trattativa, riescono a distrarre il giovane e a colpirlo violentemente, mandandolo al tappeto.

Subito Vodan riporta Kelly in camera e Sven si occupa di legare Liddle alla sedia.

Viene svegliato anche Padre Engelhaft, che parla un po' col giovane e cerca di farlo ragionare e di indurlo al pentimento e alla conversione. Intanto Vodan si affaccia nella stanza dove stanno montando la guardia a turno alcuni dei paesani e li prende un po' in giro. "Buona guardia, eh, mi raccomando!".

L'agonia di Liddle è lunga, solo alla fine della notte il mercenario muore, mentre Kelly inizia a star meglio: la sua ferita non era infetta.

Spedizione alla Rocca di Cristallo

E' il mattino del 24 agosto quando il gruppo si mette in marcia per la **Rocca di Cristallo**. Sono solamente Padre Engelhaft, Vodan, Bohemond e Sven, perchè Kelly è ancora troppo debole per muoversi, benchè comunque le sue condizioni siano migliorate rispetto al giorno precedente.

Per prima cosa viene trasportato il baule del Doktor Viala fuori città, e con grande cautela aperto. Contiene alcune boccette, due scatoline di latta con quello che potrebbe essere del veleno da spalmare su lame o frecce, e degli appunti non facilmente decifrabili. Viene tutto bruciato tranne gli appunti, che Sven riesce a sottrarre alla furia di Pyros per portarli a Uryen come prova.

Più avanti lungo il sentiero viene trovato un carretto mezzo sfondato, usato con buona probabilità per il trasporto dei Risvegliati nella notte dell'attacco.

Il sentiero sale ancora molto, verso il castello diroccato e il ghiacciaio.

Avvicinandosi alle rovine dell'antica fortezza, se ne scorgono le mura instabili e le molte torri parzialmente distrutte, lambite dalle propagini del ghiacciaio perenne.

L'accesso più immediato è rappresentato da un'enorme spaccatura delle mura, provocata forse da qualche antica macchina da assedio.

"Chissà come ci sono arrivati fin quassù" commenta Sven.

"Si tratta di una fortezza molto molto antica", risponde Padre Engelhaft, "forse addirittura risalente ai tempi dei Popoli Antichi..."

"Abbiamo ospiti..." li interrompe Vodan, indicando movimenti barcollanti e scoordinati all'interno del castello.

Si tratta di un pugno di Risvegliati, che vengono facilmente affrontati e eliminati.

Subito uno stormo di grossi corvi si alza in volo per abbattersi sulle carcasse senza vita.

"Sono messaggeri della Tenebra" mormora cupo Padre Engelhaft.

Rosie liberata

Inizia l'esplorazione del castello, a partire dalla torre apparentemente in condizioni migliori.

La porta sembra barricata, ma con grande facilità viene aperta da una pedata. All'interno, chiusa in una cassa, viene trovata la piccola Rosie, figlia di **Rachel Smein**. E' pallida e infreddolita, spaventata a morte, ma in discrete condizioni di salute. Si è nascosta in un magazzino, c'è del cibo, del vino, e molto materiale da lavoro, assi di legno e attrezzi da falegname.

La bambina spiega di essersi rifugiata lì dentro per paura dei "mostri", quando in castello è stato abbandonato dal "vecchio".

I suoi racconti sono piuttosto sconclusionati, ma si capisce che dev'essere stata messa in una cella con una Risvegliata, forse **Amalia**. Lei ignora cosa sia accaduto al suo fratellino e nessuno ha per il momento il coraggio di dirglielo.

La bambina viene lasciata nella torre, di nuovo barricata, mentre gli altri esplorano le altre zone del castello.

"Ma tornate presto, vi prego", piagnucola la piccola, "non lasciatemi qui da sola!"

Il laboratorio del Doktor Viala

L'esplorazione conduce al laboratorio del Doktor Viala: un tempo doveva essere una grande sala, forse adoperata per banchetti e feste. Attualmente è una grande stanza parzialmente interrata, con tavoli da lavoro, catene, mensole e molto materiale strano, alambicchi alchemici e roba simile.

C'è anche un braciere, che dev'essere stato adoperato da Vandervoort per disfarsi di carte e documenti personali. Alcuni frammenti sono stati risparmiati dalle fiamme e vengono raccolti e letti dai nostri.

■ I frammenti del Doktor Viala

Più avanti ci sono delle cucine, con un capiente forno che Vodan, con occhio esperto, dichiara adatto al rogo delle carcasse di Risvegliati.

Proseguendo, c'è una galleria che scende, con molte celle singole, probabilmente adoperate per i Risvegliati. Sono tutte vuote tranne una, dove c'è una figura inerme. Non appena i nostri si avvicinano, il Risvegliato attacca, con una prontezza

di riflessi e una velocità impressionante. Fortunatamente è incatenato e i nostri stanno sul chi vive, e riescono a eliminarlo.

Una delle celle, vuota, ospita alcuni strani giocattoli, bambole di pezza mezze rotte, cubi di legno, carrettini.

"Sono i giocattoli di Amalia questi", commenta tetro Bohemond.

La cappella

Il corridoio finisce bruscamente con una parete.

Padre Engelhaft si avvicina al muro, lo sfiora con la mano e subito arretra disgustato. "Oltre questo muro c'è l'Abominio!" esclama.

Effettivamente il muro sembra posticcio, Sven lo osserva con attenzione e individua un binario metallico ben costruito su cui farlo scorrere. "Un lavoro ben fatto!"

"Non lo aprite, oltre c'è l'Abominio!" insiste Padre Engelhaft.

Ma il muro viene fatto scorrere e rivela un'ampia sala curiosamente illuminata da alcune sottili fenditure sul soffitto.

La sala è parzialmente allagata e tra l'acqua spuntano dei fiori dai colori vivaci e altre piante parzialmente acquatiche.

"E' qui che il Doktor Viala si procurava gli ingredienti per le sue pozioni" commenta Bohemond.

"C'è di peggio!", insiste il Sacerdote preoccupato.

In una nicchia laterale effettivamente si nasconde qualcosa di preoccupante, una grossa **maschera di pietra** dalle cui fessure oculari scola lentamente una sostanza viscosa e maleodorante, che poi si incanala fino a raggiungere la zona allagata della sala.

"Abominio! Bisogna distruggere tutto!" esclama Padre Engelhaft. "Ma non possiamo respirare questi effluvi, sono velenosi!"

Così, seguendo le indicazioni del sacerdote, la grossa lastra di pietra che costituisce la maschera viene spaccata con molto sforzo da Bohemond, che tiene il volto protetto da un panno umido. Alle sue spalle ci sono dei buchi nel muro da cui si intravede del materiale organico decomposto, probabilmente proveniente da uno strano pozzo sovrastante.

Nel mentre Vodan e Sven individuano strane larvette nell'acqua, e si allontanano prudentemente.

C'è un bauletto, che contiene solo paramenti, guanti, pattine e una maschera per il viso.

Il pozzo dei morti

L'esplorazione delle rovine del castello prosegue ad un altro edificio, dove c'è un sotterraneo maleodorante con tante catene probabilmente adoperate per tenere prigionieri dei Risvegliati. C'è anche un pozzo, con un peso retto da una corda a chiusura, in cui sono stati gettati cadaveri, pezzi di cadaveri, forse anche animali. Probabilmente è collegato alla stanza sotterranea dov'era il mascherone.

"Impossibile bruciare tutto, ora come ora" commenta Vodan.

"Bisognerà che ci pensi la gente di Gshaid, a bonificare questo posto", conclude Bohemond.

Il gruppo recupera finalmente Rosie e torna in paese.

Pulizie a Gshaid

L'indomani il gruppo, insieme al Borgomastro **Thomas Kalkstein** e ai paesani in condizione di aiutare, si dedica alla messa in sicurezza del villaggio di Gshaid.

In alcune case vengono trovati ancora Risvegliati malconci ma potenzialmente pericolosi, e anche il cimitero viene ricontrollato con particolare attenzione alle antiche cripte. Due delle tre sembra che proprio non siano state contagiate a causa di crolli precedenti che hanno impedito la penetrazione all'interno del materiale infetto. Dalla terza un Risvegliato molto malconco è riuscito a trascinarsi fuori, fino a scivolare in un fosso poco distante dal cimitero. Qui viene trovato ed eliminato.

Padre Engelhaft suggerisce al Borgomastro di abbandonare questo cimitero, ormai definitivamente contaminato, per consacrare uno nuovo.

Nel mentre gli si avvicina il giovane **Mathias Kniesbeck**, che si dimostra intenzionato a prendere i voti: "voglio essere un prete come voi, uno che mena tantissimo", gli dice.

Il sacerdote lo affianca per la giornata, cercando di sondare la profondità della sua vocazione.

"C'è molto lavoro da fare, con quel ragazzo", confida a Bohemond a sera.

"Peccato che non abbiamo il tempo per farlo", gli risponde l'amico Paladino.

Viene fatto anche un discorso a **Thomas Kalkstein**, il Borgomastro.

"Siete rimasti veramente in pochi, qui in paese. E' davvero molto rischioso, perchè a parte che dovrete bonificare la Rocca, in generale quel posto è condannato e anche questo ha subito una grave contaminazione, rischia in prospettiva di attirare altri malintenzionati non troppo diversi dal Doktor Viala"

"E cosa possiamo fare?"

"Potreste unirvi alla gente di Millsdorf", suggerisce Padre Engelhaft

"Se ci volessero... i rapporti tra le nostre due comunità sono sempre stati molto difficili, gli antenati dei nostri cittadini furono cacciati da Millsdorf generazioni or sono..."

"Possiamo provare a convincere il Baronetto"

"... sono legato a questo villaggio, ma molto di più alle persone che ci vivono: se questo è l'unico modo per salvare questa gente, va bene così".

Ritorno a Millsdorf

Il giorno successivo, 26 agosto 516, il gruppo torna a Millsdorf, dove può finalmente riportare la piccola Rosie a sua madre.

In locanda i nostri vengono accolti da **Mutze**, che abbraccia la piccola. "E il suo fratellino dov'è?" domanda poi con voce preoccupata.

Vodan scuote il capo. "E' figlia unica". E poi, dopo una pausa: "è stato brutalmente massacrato da adoratori di Morgobloth e trasformato in un Risvegliato..."

Padre Engelhaft dà un'occhiataccia a Vodan, che si stringe nelle spalle. "Alla madre bisogna dirlo con più tatto!" insiste il sacerdote.

L'incontro tra la bambina e Rachel è molto struggente, la giovane madre piange la morte del piccolo e per il sollievo di riabbracciare almeno Rosie. Padre Engelhaft la assiste con severa benevolenza, invocando su di lei il perdono divino per il fatto che lei, nel momento della disperazione e del contagio, abbia voluto assumere l'**Alkahest** del Doktor Viala pur di avere salva la vita.

Dopodichè i nostri si dedicano ai contatti che hanno in città.

In particolare vengono avvicinati da **Ton Bree**, il barbiere, che manifesta grave preoccupazione per la presenza di Nordri nelle vicinanze.

"Li abbiamo intravisti sulle colline, se capiscono che siamo rimasti in quattro uomini abili alle armi... saranno guai grossi. Abbiamo bisogno di soldati, di persone..."

"Bisognerebbe che venissero qui le persone di Gshaid", suggerisce Sven.

"Eh, magari... i rapporti tra le nostre comunità non sono idilliaci. E il nostro... baronetto è un imbecille capace solo a fare la bella vita, del tutto incapace di gestire questa situazione"

Bohemond si ripromette di parlarci, e il giorno stesso, insieme a Vodan, va a fargli visita.

Adalbert Cossack accoglie nella sala da musica del palazzetto i due con grande cordialità. "Il mio amerita e il suo... amico! Benvenuti!"

Millsdorf e Gshaid

Superati i convenevoli, Bohemond passa al dunque, spiegando che sarebbe molto utile se la gente di Gshaid si unisse a Millsdorf per una comune difesa.

"La gente di Gshaid? Ma sono poco più che animali!" risponde sdegnato il nobile.

"E allora può farvi comodo gente che muoia al posto vostro, no?" suggerisce Vodan.

Cossack sembra interessarsi. "In che senso?"

"Prendeteli come scudo umano. Voi li fate venire, in teoria per proteggerli, in pratica saranno loro a combattere per difendervi, loro hanno alcuni uomini ancora in grado di tenere le armi, a differenza di Millsdorf. Li fate stare qui... ci guadagnate senz'altro"

"Mi sembra un'idea interessante"

La conversazione va avanti per un po', fino a che il nobile prende una decisione.

"E sia. Facciamo venire qui quei selvaggi, e io mi prendo un periodo di... riposo. Qui la situazione non è sicura, ho sentito parlare di Nordri nei pressi, e in generale non mi fido molto che si riuscirà a superare indenni l'inverno. Allora voi mi scorterete a Uryen, insieme al mio paggio e ai miei... averi. E quando le cose si saranno normalizzate, a quel punto tornerò nella mia Baronia, a riprendere ciò che mi spetta".

"Ottima idea. Nel frattempo forse Karl Von Moor potrebbe sostituirvi..."

"Lui? Per carità: è una persona di sangue nobile, non vorrei che un domani si facesse venire in mente strane idee, strane pretese. Mi sostituirà il Borgomastro di Gshaid, che formalmente è un mio vassallo".

Detto fatto, i due giorni successivi vengono impiegati a contattare Kalkstein e a organizzare il trasferimento dei cittadini di Gshaid dentro le mura di Millsdorf. Anche se sono poche persone, una decina di combattenti si riescono a rimediare e potranno essere preziosi nella difesa della città.

Anche Sean Lakeman viene momentaneamente lasciato a Millsdorf con lo stesso obiettivo, insieme all'ultimo dei suoi mercenari.

"Dove li hai reclutati?" gli domanda Vodan pensando a Britigen e Liddle, entrambi causa di qualche problema.

"A Dossler"

"Buono a sapersi..."

Padre Engelhaft fa incontrare Heather e Mathias, indirizzandoli a collaborare per il bene spirituale della rinnovata comunità unita. I due hanno uno stile molto diverso, lei intimamente meditativa e riflessiva, lui agguerrito e battagliero.

"Si completeranno a vicenda", commenta insieme a Bohemond, "un po' come il sacerdote e il paladino".

Viene organizzata una funzione religiosa alla quale prendono parte tutti, e durante la predica il sacerdote insiste moltissimo sull'importanza di dimenticare le antiche rivalità e di unirsi per il bene comune.

"Non sarà semplice, ma d'ora in poi siete una cosa sola, e dovete essere uniti e compatti per proteggervi dalla Tenebra!"

Le parole ispirate di Padre Engelhaft sortiscono un certo effetto nell'umore generale, anche se lo stesso sacerdote è consapevole che non sarà semplice per le due comunità fondersi pacificamente.

Karl Von Moor saluta il gruppo e si dimostra intenzionato a restare a Millsdorf in aiuto della piccola e scalcinata nuova milizia locale.

"La mia esperienza militare forse potrà dimostrarsi utile, grazie di tutto".

La partenza

Finalmente al mattino del 29 agosto il gruppo è pronto per scortare **Adalbert Cossack** sulla via per Uryen.

Il nobile ha un carretto coi suoi averi, tra cui si riconosce la grossa e preziosa arpa che abbelliva la sala da musica del palazzetto.

Insieme a lui c'è il suo paggetto dall'aria malinconica, e Donner, felice di poter tornare una buona volta a casa sua, a **Loom**.