Cynthia Haller personaggio

PERSONAGGIO	
Razza:	Umano
Sesso:	femmina
Altezza:	165 cm
Peso:	53 kg
Ruolo:	ambiguo
Status:	morto
Tipo:	PNG
Giocatore:	sconosciuto

Figlia di Klaus Haller detto lo *spaventapasseri*, vive con il padre in una fattoria ai margini del villaggio di Mar. Vivace e intraprendente, Cynthia non è ben vista dagli abitanti del villaggio per via della cattiva reputazione che aleggiava attorno alla figura di sua madre, Rachel Haller.

Il Bosco dei Mirtilli

Cynthia conosce piuttosto bene il Bosco dei Mirtilli, sul cui margine sorge la fattoria dei suoi genitori. Gli insegnamenti appresi da sua madre le consentono di riconoscere i tipi più comuni di piante, resine e radici officinali presenti all'interno del bosco, che la ragazza raccoglie per conto di mercanti e artigiani del circondario.

I primitivi

Cynthia afferma di essere una delle poche persone del villaggio di Mar a conoscere l'esistenza dei cosiddetti *primitivi*, sorta di selvaggi discendenti di una delle tante tribù Khan che popolavano i territori del Corno del Tramonto fino a duecento anni prima. Stando al racconto della ragazza, i *primitivi* si sarebbero stabiliti nel bosco dei Mirtilli molti anni prima a seguito del quasi totale sterminio della loro tribù operato dai soldati di Surok presenti sul territorio di Feith.

L'incontro con la Compagnia di Uryen

Cynthia incontra i ragazzi di Uryen nel marzo dell'anno 516 nel corso degli eventi narrati nella cronaca Il Vento del Nord. In quell'occasione si rende protagonista di un lungo alterco con Bohemond d'Arlac, Engelhaft Todenehmer e Sven Herzog, con i quali si trova costretta a stringere un accordo che si rivelerà poi essere particolarmente svantaggioso.

Il ferimento e la prigionia

Cynthia viene gravemente ferita dalla Bestia dei Mirtilli il 4 marzo dell'anno 516 durante una missione nell'omonimo bosco (eventi narrati nella Cronaca Il Vento del Nord). Padre Engelhaft, che le presta le prime cure, si accorge della presenza inequivocabile degli agenti dell'infezione nota come Morte che Cammina all'interno della ferita e tenta di ripulirla sommariamente. Subito dopo la ragazza viene trasportata d'urgenza alla Rocca di Tramontana e quindi affidata alle cure di Mastro Luger. L'anziano ricercatore, grazie a una procedura non convenzionale compiuta con l'ausilio della Negromanzia, sembra inizialmente avere la meglio sul morbo. Ma le speranze si affievoliscono presto: giorno dopo giorno Luger riscontra delle stranezze nel comportamento della ragazza che lo preoccupano al punto da costringerlo a disporne l'imprigionamento nelle sue stesse segrete. Nel corso delle settimane successive Cynthia, chiusa nella sua cella e privata quasi interamente di luce e cibo, sviluppa sorprendenti capacità di recupero e innaturali facoltà di auto-sostentamento. Le osservazioni di Luger, scandite dalle visite del gruppo di Uryen e poi dall'attività assistenziale di Angelica, continuano fino alla metà di Maggio, evidenziando ulteriori stranezze comportamentali della ragazza che Mastro Luger definirà estremamente preoccupanti (cfr. Cronaca Nuove Leve). Il 18 maggio Mastro Luger spiega al gruppo di Uryen che la ragazza è quasi certamente posseduta da un'entità sovrannaturale, richiamata con tutta probabilità dalla ricerca magica da lui utilizzata mesi prima per debellare il morbo mortale. Chiede quindi a Padre Engelhaft e ai suoi compagni di organizzare i preparativi per un esorcismo.

La Liberazione e la Morte

Il 19 maggio Padre Engelhaft, dopo un colloquio con il prevosto di Uryen Valon Treize, si appresta a condurre il difficile rituale. La ragazza viene incatenata in una cella circondata da una fila di alabardieri agli ordini del sergente Radom Ruud e quindi interrogata a più riprese da Padre Engelhaft e da Kailah Morstan. Appare ben presto drammaticamente chiaro che le paure di Mastro Luger sono fondate: la ragazza è posseduta da un'entità che, quando è costretta a dichiarare il suo nome, rivela di chiamarsi Vaalafor.

Strane somiglianze

Il volto di Cynthia presenta indubbie somiglianze con quello di Mirai di Holov, una donna di qualche anno più grande di lei originaria dell'omonimo villaggio di Feith. La somiglianza si accentua ulteriormente quando Mirai, a seguito degli eventi dell'estate del 516 e della distruzione di Holov, subisce una strana mutazione caratteriale e si sposta presso il villaggio di Skogen.