Il Rombo del Tuono cronaca

Seconda avventura della campagna di Uryen: a seguito degli eventi narrati nell'episodio introduttivo il gruppo acquisisce lo status di soldati regolari dell'Esercito di Uryen e si accinge a difendere il territorio dal pericolo dei Risvegliati. Apprendono inoltre di un conflitto in corso al di là del fiume Traunne che vede opporsi la Signoria di Angvard e la Baronia di Ghaan.

CRONACA

Periodo: dal 10/09/2012 al 09/12/2012

Periodo RPG: dal 14 aprile 516 al 20 maggio 516

Num. sessioni: 12

Introduzione

Grazie allo sforzo congiunto dell'esercito di Uryen e degli uomini di Sir Madsen la temibile Bestia dei Mirtilli è stata sconfitta.
La sua enorme carcassa è stata fatta a pezzi e bruciata all'interno della foresta, insieme con i corpi degli altri cadaveri rianimati e a una moltitudine di nidi, ormai disabitati.
Le attività dell'esercito nella zona circostante sono continuate per tutta la prima metà del mese, portando alla luce altri nidi abbandonati e un gran numero di corpi senza vita nella foresta e lungo le strade. In molti casi non è stato possibile determinare se si trattasse di Risvegliati - questo è il nome che è stato dato loro dal Capitano Marvin Barun - o delle loro sventurate vittime. Quel che è certo, è che nessuno di loro si è più mosso.

Per tutta la prima metà di Aprile, scure colonne di fumo si sono levate da ogni città e villaggio interno al Burgraviato di Uryen: il 10 Aprile dell'anno 516, in occasione della festività di Dytros, nella città baronale è stato letto a gran voce un solenne editto del Margravio volto ad informare i cittadini dello scoppio di una grave forma di "rabbia
pestilente" presso i confini settentrionali del Ducato: al fine di contrastare l'avanzata della malattia è stata disposta la creazione di un ampio baluardo difensivo lungo le rive meridionali del Traunne. Questa fortificazione, basata su robuste palizzate inclinate verso il fiume, si pone l'obiettivo di congiungere le propaggini occidentali della Foresta di Amedran con le rovine della Torre Sette, situata a poca distanza dal Cimitero dell'Antica Cantor. Per tutta la primavera, le attività dell'esercito di Uryen e delle truppe in forza al Priorato di Dossler si concentreranno sulla realizzazione di questa opera poderosa.

Regolari dell'esercito di Uryen

La sera del 14 aprile, di ritorno da Mar, i nostri stanchi coscritti raggiungono la Rocca di Tramontana.
Il primo pensiero è liberarsi degli insetti raccolti nel Bosco dei Mirtilli, in particolare del pericoloso tafano vivo sigillato nel barattolo. Kailah viene accompagnata da Luger, a cui affida tutto.
La mattina seguente, 15 aprile, Bohemond raggiunge i compagni e tutti vanno a trovare il Sergente Rock.
"Non mi piacciono i convenevoli... nè penso che valga la pena esultare. In ogni caso... da oggi cessate di essere degli uomini liberi, se mai lo siete stati, e entrate a far parte dell'Esercito di Uryen. Avrete diritto a una piccola paga,
che per vostra informazione è inferiore alla somma che pagano quei pochi cittadini di Uryen e dintorni che possono permettersi di evitare l'arruolamento. Col tempo, se lo meriterete, potrete fare senz'altro più soldi. Di certo più di chi è stato arruolato a forza, e di molti che resteranno soldati semplici a vita o fino a quando non verranno congedati. O moriranno. Quindi vedete di meritarvelo. E di non morire"
La più entusiasta della novità è Kailah, che non riesce a smettere di sorridere. Sven ricorda al Sergente Rock che molti averi suoi e dei suoi compagni sono stati confiscati, e Rock gli fornisce un foglio per elencarli, in modo che possano, almeno in parte, essere risarciti.
"Avrete un bronzo al giorno e rancio gratis, vedete di meritarveli", aggiunge poi.
"Nel vostro prossimo incarico probabilmente il mio gruppo sarà assegnato al pattugliamento del vallo che stanno costruendo, e ci sarà da vedere una parte di territorio mai vista da voi. Paludi, foreste... bei posti, bei posti del ca//o".

Il ladro di vettovaglie

Salutato il Sergente Rock, il gruppo sta commentando le novità, quando si sentono grida dall'ingresso della Rocca, gran confusione.
Tuona la voce di Marvin Barun, furioso: "Pensavo che questa fosse una fortezza piena di incapaci, ma mi sbagliavo! Incapaci... No, veramente... credevo che in questo posto freddo, dimenticato dagli Dei, in cui solo un idiota potrebbe pensare di rimanere, figuriamoci di venire a combattere... fossero rimasti appunto solo i fessacchioni, i ritardati...
E invece no! Avevo torto!e invece NO, avevo torto!" e se ne va.
Nessuno si sa spiegare questo sfogo, restano tutti incerti. Poco dopo si sente gran baccano, gente che piange, botte, clangore, roba trascinata.
Torna Barun trascinando per il braccio un soldato in armatura, che piagnucola.
Lo butta a terra, gli dà 2 calci. "Avevo torto, perchè c'è un genio qua, un vulcano, che ci ha fregato a tutti". Gli chiede

brutalmente come si chiami. "F... Fran", piagnucola lui.
"Fran! E dillo ai tuoi compagni, Fran... che cosa hai fatto?"
"Ho preso più cibo..." mormora Fran.
"Questo lo sanno tutti, Fran! Visto che sei un ciccione di merda! E' ovvio che hai preso più cibo! E' DA QUANDO SEI NATO, CHE HAI PRESO PIU'CIBO! MA CHE CI HAI FATTO, CON QUEL CIBO, EH FRAN?"
"L'ho... l'ho venduto..."
"Avete capito? Fran è un genio: ha detto... ma ca//o, l'esercito mi paga un bronzo al giorno ma il rancio è gratis, quindi... è fatta! Mi fotto un pò di pagnotte in più e poi me le rivendo per cazzi miei, no? E' questo che hai pensato, vero Fran?"
"N... no.."
"Portatemi via questo str@n/o. Spogliatelo nudo e mettetelo sulla strada,"così si fa una corsetta fino a Dossler e dimagrisce un pò. Ci stanno altri geni, qua intorno?" domanda poi. Ma nessuno osa incrociare il suo sguardo.

L'incontro con il Capitano Barun

Verso sera il gruppo viene convocato dal Capitano Barun.
"Soldati", saluta Barun. Tutti si mettono sull'attenti, poi il Capitano si rivolge a Sven: "m'è giunta voce che rivuoi indietro la tua roba", dice a Sven. "Beh, riavrete quasi tutto, per vostra fortuna. Visti i tempi che corrono non è poco".
Il Capitano chiede poi a Sven di fare rapporto su quel che è successo a Mar, e il soldato riferisce dettagliatamente.
Kailah domanda poi notizie di Cynthia, e chiede di poterle parlare per dirle della morte di suo padre.
"Purtroppo la situazione della prigioniera non è buona", spiega Barun facendosi scuro in volto. "Pare che non stia bene, Mastro Luger ancora non si sente sicuro delle sue condizioni, sia fisiche che mentali".
Il Capitano Barun poi riferisce dell'Editto del Margravio che riguarda l'edificazione del Vallo sul fiume Traunne: bisognerà sorvegliare i lavori, che si svolgeranno sotto la supervisione e nel territorio del Priorato di Dossler.
"Andremo comunque a operare in un territorio che non è il nostro, quindi grossomodo dovremo seguire i dettami che ci verranno dati. All'interno di quei binari dovremo cercare di contare il più possibile", spiega. "Il Sergente Rock partirà a breve con gran parte dei suoi uomini, voi andrete tra un paio di giorni insieme al Sergente Deben Bonne, e vi riunierte con il Sergente Rock direttamente sul posto.
Al termine del colloquio Padre Engelhaft chiede e ottiene di poter conferire col Prevosto di Uryen.

Visita a Mastro Luger

La sera stessa, il gruppo viene accompagnato nella cella di Mastro Luger. Lo stregone è indaffarato nel dissezionare uno dei cadaverini di insetto. Opera meticoloso, con precisione. Fa aspettare un po' i suoi visitatori, poi si lava accuratamente le mani e li fa accomodare. Si fa raccontare tutto, manifestando sollievo nel sapere che la missione sia stata un successo.
"Sono ormai certo che abbiamo a che fare con una sorta di malattia, quindi teoricamente dovrebbe poter esistere il modo di poterla respingere, anche se l'antidoto che sto elaborando è ancora inefficace. Ma credo che prima o poi sarà possibile trovare una cura".
Padre Engelhaft interroga Luger riguardo i due tipi di risvegliati, quelli veloci e quelli più lenti.
"Ci sono varie ipotesi al riguardo. Potrebbe essere un decorso della malattia, in condizioni ideali il risvegliati si farebbe sempre più efficiente, veloce e forte, arrestando la normale decomposizione".
"Potrebbe invece dipendere dalle caratteristiche del soggetto contagiato?" domanda Engelhaft.
"Potrebbe, sì..."
Al momento di parlare di Cynthia, lo sguardo di Luger si adombra e lo stregone abbassa il tono di voce.
"E' più o meno come l'avete lasciata", dice. "Ma ci sono dei piccoli cambiamenti che meritano di essere approfonditi".
"Fisici o psicologici?" chiede Engelhaft.
"Entrambe le cose. Arrossamenti degli occhi, strani comportamenti alla luce. Pare che sia in grado di vedere piuttosto bene al buio.
"Posso dirle che abbiamo saputo della morte di suo padre?" domanda Kailah.
Luger annuisce. Tuttavia Bohemond è un po' scettico, teme che la notizia possa turbare eccessivamente la prigioniera, che esiste il rischio non possa mai più lasciare le prigioni. "A che scopo addolorarla? Se è destinata a rimanere qui fino a chissà quanto..."
"Continuiamo a trattarla come una persona, finchè rimarrà tale", dice Engelhaft. "Ha diritto ad avere la verità e il rispetto che le è dovuto".

Le condizioni di Cynthia

Luger apre la porta, la stanza è buia, rischiarata a malapena da un mozzicone di candela in un angolo.
Cynthia è seduta nell'oscurità, su una sedia, incatenata a una caviglia. Subito riconosce gli ospiti e chiede di Mar, e di suo padre.
Kailah le dà la cattiva notizia, Cynthia scoppia a piangere.
"Quando potrò essere liberata?" domanda poi. "Sto bene, sul serio... guardatemi se non ci credete..." e avanza nel chiarore della candela. Effettivamente sembra in forma, in salute. "E potrei avere qualcosa da mangiare? Ho un po' fame... mastro Luger mi dà solo dei bibitoni che non sanno di niente..."
"E' sottoposta a una dieta particolare", spiega lo stregone. "Le bevande sono molto nutrienti".

Lei è sconsolata, vuole uscire, non ne può più di stare rinchiusa nella sua cella.
Durante il colloquio, Kailah ha l'impressione che ci sia qualcosa di impercettibile nell'aria, forse piccoli insettini.
Una volta usciti, lo fa presente a Mastro Luger che la tranquillizza riguardo al fatto che si tratta di moscerini comuni.
"La ragazza sta bene" dice Engehlaft.
"Pure troppo, visto che sta a acqua da diversi giorni", risponde Mastro Luger. "L'ho fatta mangiare sempre meno, e ora stiamo da 3 giorni a acqua. E' strano... e preoccupante".

Padre Engelhaft e il Prevosto di Uryen

Al ritorno nella camerata, Padre Engelhaft trova il giovane attendente Alister ad attenderlo, e gli dice "vi attendevo".
Il prevosto è tornato da poco tempo dal Priorato di Dossler. Presto si ristabilirà permanentemente a Uryen. Alister guida Engelhaft dal Prevosto, al quale il sacerdote riferisce tutti gli ultimi accadimenti.
"Ritengo che il problema principale sia un antico Male che avanza sui luoghi di culto ancestrali, non protetti dalle forze della Luce. Ci servono Sacerdoti e Paladini, e ci serve di andare al di là del fiume. Da qui si può contenere l'avanzata del male, ma il nostro compito è di spegnere le fiamme, non solo di impedirne la propagazione".
Engelhaft chiede se sia possibile coinvolgere i confratelli di Harkel.
"Noi già dialoghiamo con la chiesa di Harkel, ad esempio nella figura della nostra sorella Magdalene" risponde il Prevosto. "Quello che ho ottenuto da Barun è di farvi mandare in un luogo dove, oltre a svolgere i vostri incarichi di soldato, potrete consultare nostri potenziali alleati. A Dossler ci sono sacerdoti che dobbiamo convincere a sposare la nostra causa".
Padre Engelhaft si fa indicare qualche nome, e il Prevosto spiega che lui e il suo gruppo saranno inviati al villaggio di Dalian, a poca distanza dalla Torre Sette e dalle rive del fiume Traunne. E' una signoria che fa parte del Priorato di Dossler. In paese c'è una cappella, dove opera un sacerdote, Padre Malcor, dell'Ordine di Pyros.
"Consegnate a Padre Malcor questa lettera", chiede il Prevosto. "Attraverso di lui potrete entrare al Priorato, dove potrete consegnare quest'altra lettera".
Padre Engehlaft acquisisce gli incartamenti e, prima di andar via, domanda consiglio riguardo la situazione di Cynthia.
"Voi credete che possa essere salvata? Allora la dovete portare da qualcuno che possa davvero salvarla. C'è una Sacra di Paladini di Dytros al centro dell'Altopiano del Tuono, è lì che dovreste portare questa ragazza, per provara salvarla".
"Ma come?"
"Io non posso... ma gli Dei ve ne daranno modo, se lo riterranno"
"Nel frattempo, ritengo che sarebbe utile per il suo spirito che qualcuno le tenesse compagnia, che la facesse parlare..." suggerisce Padre Engelhaft. "Qualcuno che conosce, magari..."
Il Prevosto annuisce, anche a suo parere potrebbe giovarle.
"Non dovete avere dubbi", si raccomanda al momento di congedare Padre Engelhaft. "In questo periodo buio gli Dei forniscono segnali estremamente chiari. In generale la strada vi sarà spianata nella direzione giusta".

Conversazione tra maschi

Padre Engelhaft torna in stanza e inizia a raccontare a Bohemond dell'incontro con il Prevosto.
"Ho custodito il tuo segreto", lo rassicura sottovoce. Bohemond annuisce. Mentre Engelhaft racconta, Sven poco a poco si appisola ed inizia a sognare...

Il sogno di Sven

Sven si trova da solo all'interno di un bosco, simile a Cantor, con sulla sinistra rumore di acqua, forse un fiume, sulla destra un profilo collinare sconosciuto. Sicuramente è simile come clima a Cantor. Ha il braccialetto indossato e lo orienta in una direzione, lentamente, fin quando non si mette a vibrare.
Poco a poco si fa condurre dalle vibrazioni in una direzione precisa, fino a raggiungere un punto, un cespuglio ai piedi di un albero.
Quindi si sveglia.
Padre Engelhaft se ne accorge e gli rivolge un discorso incoraggiante sulla proficua collaborazione tra esercito e Chiesa.
"Ci sono altri maghi da queste parti?" domanda Sven con aria un po' assorta.
"Perchè pensi ai maghi? A che ti servono i maghi?"
"Ho un'idea..." borbotta Sven. "Ma sono cose personali"

Sven fa visita a Luger per mostrargli il braccialetto

L'indomani, 16 aprile, Sven va a chiedere il permesso di visitare Luger nella sua cella. Non essendoci il Capitano Barun, domanda a Sir Gadman Sherer, che autorizza il colloquio.
Sven mostra quindi a Luger il suo bracciale e gli spiega del suo bizzarro comportamento. Luger glie lo fa poggiare sul tavolo e lo osserva. Poco dopo in effetti inizia a vibrare.
"Intendi così?"
Sven annuisce.
Luger si fa raccontare quando abbia vibrato e le circostanze del suo ritrovamento.
"L'ho trovato per caso", dice Sven.
"E' ben strano", dice Luger. "E' probabile che quando ha vibrato è stato per qualche fonte di potere magico, forse un

mago o forse un incantesimo lanciato in quella zona, o forse un altro oggetto simile a questo. E' un'arma a doppio taglio, come vibra l'oggetto, così vibra qualche altra cosa di rimando", spiega il mago. "Io, viste e considerate le forze all'opera, se vibra mi preoccuperei", aggiunge poi.
"Puo' anche essere usato per guidare? Verso qualcosa?"
"Verso un altro oggetto simile? Mi sembra improbaile, servirebbero condizioni eccezionali"
Sven racconta del suo sogno.
"Non mi pare niente di buono, suona pericoloso quello che mi stai dicendo. Continuo a pensare che forse non è un caso che lo abbia trovato tu. E' come se qualcuno ti stesse mandando un messaggio. Io tutto sommato prenderei il sogno come un sogno e me ne fregherei, e non come un richiamo. E me ne fregherei in tutti i sensi. Ma questo sono io. E' ciò che farei io."
"Vediamo se mi porterà fortuna... per ora mi ha tenuto compagnia"
"Ti do un consiglio, se mi dovessi trovare un mago alle calcagna, me ne separerei. Giusto nel caso... io gli direi addio, a quel punto, se avessi paura di essere trovato".
"Quindi dev'essere un oggetto potente, se un mago lo può rintracciare..." mormora Sven, e torna a infilarsi il braccialetto in tasca.

Kailah e Padre Engelhaft si adoperano per Cynthia e Angelica

Poco dopo aver ricevuto Sven, Sir Gadman Sherer riceve anche una visita di Kailah e Padre Engelhaft, lì per perorare la causa di Cynthia, in particolare per ottenere il permesso che Angelica le possa fare periodicamente visita.
In mattinata già Kailah aveva chiesto il consenso alla diretta interessata, che pure si era dimostrata cautamente favorevole. Ma Sir Gadman Sherer pone un grave problema organizzativo.
"Cynthia è una prigioniera, non può ricevere visite ogni giorno. L'unico modo per consentirlo sarebbe che questa Angelica si trasferisse stabilmente nelle prigioni a sua volta, altrimenti è impossibile"
Kailah insiste, e per lo meno domanda che Angelica sia pagata come se continuasse a lavorare nelle cucine, anche se non potrà più farlo, ma Sherer è molto restio ad acconsentire.
E' Padre Engelhaft a convincerlo, sottolineando come il Prevosto di Uryen si fosse dimostrato a sua volta favorevole a questa operazione. Il nobile acconsente a parlarne direttamente con il Prevosto prima di prendere qualsiasi decisione.
Quando, poco più tardi, Kailah va a riferire ad Angelica le parole di Gadman Sherer, la povera ragazza è molto preoccupata, ha paura anche del comportamento dei soldati delle segrete, oltre che comunque del fatto di dover stare lì sotto rinchiusa.
Anche Kailah è preoccupata, e rivolge ad Angelica moltissimi suggerimenti di prudenza nel rapportarsi a Cynthia: non avvicinarsi troppo, non toccarla...
"Ma come faccio, se vado lì per farle compagnia e consolarla.... come faccio a non offrirle una spalla se vuole piangere un po'?"
"Non devi farlo assolutamente, per nessuna ragione", insiste Kailah, sempre più inquieta al pensiero del rischio incontro cui sta mandando Angelica.

In viaggio verso Dailan

L'indomani, 17 aprile, il gruppo viene convocato da Deben Bonne, detto il Mangiaerba.
Le informazioni sul suo conto, raccolte il giorno prima parlando con Boar, non erano lusinghiere. Il "Mangiaerba" sarebbe a suo dire un rompiscatole.
L'incontro si svolge comunque cordialmente. Deben è alto e rossiccio, magro, e mentre parla sembra sempre masticare qualcosa, foglioline, forse menta. Insieme a Padre Engelhaft, Bohemond, Sven e Kailah, ci sono anche Boar e Hackon, un altro soldato semplice.
"Partiremo subito a cavallo per riunirci con il Sergente Rock", spiega Deben. "Sapete già cosa andiamo a fare? Nostra meta è il villaggio di Dalian, nel Priorato di Dossler, un villaggio ridente, ha pure una bella taverna, appena arriviamo ci spariamo una birra là, e niente, poi ci sarà da supervisionare questi lavori, in procinto di cominciare, e noi ci occuperemo di far sì che non succeda niente a questi bravi lavoratori. Mi hanno detto che voi, anche se verginelli, sapete già che c'è questa rabbia pestilente, questi appestati che girano, pare che sia scoppiata a nord quindi da quelli ci dobbiamo guardare,il protocollo è se li vediamo li dobbiamo terminare. Ok?"
Tutti annuiscono.
"Avete armi da lancio?"
Kailah e Hackon mostrano i loro archi, Padre Engelhaft chiede e ottiene una balestra.
"Non potrei chiedere di meglio, salite in sella e fatemi vedere come avete imparato a cavalcare".
Kailah, Bohemond, Sven e gli altri procedono senza difficoltà. Padre Engelhaft è un po' goffo, resta indietro.
"Padre, qui ci dobbiamo lavorare un po' su sto cavallo, che l'abbiamo trascurato"
Il piccolo plotone raggiunge la Torre Sei a metà giornata.
"Faremo un giro un po' mpiù lungo del normale per evitare la zona di Cantor", spiega Deben. "Pare ci siano casini grossi da quelle parti".
Salutati i commilitoni alla Torre Sei, il gruppo riparte.
"Visto che siamo in tabella di marcia, faremo ancora un po' di strada, sennò poi Rock ci prende in giro che ci abbiamo

messo tanto".
A sera vengono raggiunte le cave, ex nascondiglio del Caporale Jones, che diventa un po' argomento di conversazione per la serata.
Al momento di dormire Deben dichiara: "I turni di guardia li farete voi, e io grossomodo supervisionerò".
Il Sergente Mangiaerba invia in una breve missione Boar e Hakon, che tornano nel cuore della notte.
Il pallido sole del 18 aprile sorge senza che nulla accada.

Alla Torre Sette

"Oggi arriveremo, se tutto va bene, verso ora di pranzo nella zona della Torre Sette, e già lì dovremo trovare il gruppo di Rock", spiega Deben Bonne. "La fortificazione che dobbiamo andare a difendere inizia proprio dalla zona della Torre Sette, è da lì in poi, verso Est, che c'è bisogno di protezione. Il vostro lavoro inizia con l'assistenza allo sgombero e risistemazione della Torre, del molo e delle case adiacenti. Questa torre marca anche il confine tra Marca di Uryen e Priorato di Dossler".
Il gruppo avanza per una landa desolata, in fondo non così distante dalle rovine di Cantor. Il sergente ordina di fare un giro un po' largo per evitare di costeggiarne troppo la foresta. Dopo qualche ora si scorge una collina rocciosa piuttosto ripida, sovrastata dalle rovine di una torre.
"Strano, mi aspettavo che i lavori fossero già iniziati", mormora il Mangiaerba, non vedendo nessuno. "Occhi aperti... in queste situazioni si vede se uno sta in una squadra buona o gli è capitata la busta".
Incarica Boar e Harkon di precedere gli altri fino alla macchia di alberi. I due tornano poco dopo scuotendo la testa: "nessuno in vista".
Il sentiero pare battuto, qualcuno c'è passato negli ultimi due giorni, nota Kailah inquieta.
"Procediamo, procediamo, magari ci stanno facendo una sorpresa!" dice il Mangiaerba, per cercare di tenere alto il morale.
Dopo un po' il boschetto si apre, quieto e tranquillo, si odono le cicale che cantano in lontananza. Ma avvicinandosi alla zona dei moli e delle rovine, il silenzio è fin troppo pesante, non si sente nessuno che lavora, voci, sembra deserto.

Il mazzo di carte e l'esplorazione

Il sergente Deben Bonne ferma il gruppo, prende un mazzo di carte e ne distribuisce una a testa.
Padre Engelhaft, che ha pescato il 2 di picche, e Hackon, vengono selezionati per una missione esplorativa, devono controllare se ci sia qualcuno nella prima delle casupole diroccate.
"Stammi dietro, tu apri e io entro", dice Hakon a Engelhaft.
La porta fa pochi centimetri poi si blocca contro un ostacolo pesante. Spingendo si sposta qualcosa, insieme spostano quel che c'è dietro, detriti forse crollati dal soffitto.
Hakon entra, Engelhaft dietro. Al'interno c'è penombra. Tutto tranquillo, era probabilmente un magazzino, ma adesso non c'è nessuno.
"Missione compiuta", dice Hakon.
Riferiscono al sergente, che ridà le carte. Sven e Boar vengono così selezionati per andare a vedere l'altra casa più vicina. Stessa scena, questo edificio è più piccolo e in parte è scavatonella collina rocciosa. Va avanti Boar, apre la porta. Annusa l'aria. "C'è puzza", dice Boar.
Qui c'è buio, non filtra quasi niente luce, tanto che si rende necessario accendere una torcia.
La torcia illumina un corridoietto che scende leggermente. Con l'avanzare del chiarore, si sente un forte ronzio.
Sven va a vedere da dove vengano la puzza e il ronzio: In fondo alla grotta ci sono delle botti con qualche liquido andato a male, che emana un odoraccio pessimo. A Sven pare di scorgere resti di qualche animale mezzo decomposto. Anche Boar si avvicina per dare un'occhiata, poi fa un passo indietro e grida: "Sergente, qui c'è un pezzo di persona, andato a male pure".
"Portatelo fuori, fatemelo vedere" dice il Sergente.
"Sarà un problema, Sergente", sospira Boar, poi prende un pezzo di trave e cerca di spingere il cadavere dentro una botte.
"Nella botte?" chiede Sven
"Eh, lo dobbiamo portà fuori... io quella cosa con le mani non la vorrei toccare..."
"Faccio uno spiedino con la spada", dice Sven. "Anzi, lo spingo dentro la botte con la mia piccola pala".
Appena fuori buttano la botte sul bordo della casetta. Engehaft si avvicina e osserva la carcassa. Sembrerebbe un pezzo di tronco umano, senza braccia, senza gambe e senza testa, senza neanche parte dell'addome. I tagli sono straziati e irregolari. Probabilmente era un uomo robusto, è marcio e nero, ma non carbonizzato, bensì stranamente decomposto. Sta lì da 2-3 giorni, stando alle stime del sacerdote, che subito benedice il corpo, mentre intanto il sergente dà le carte nuovamente.
"Padre, tu e Kailah andrete a dare un'occhiata al boschetto, per cercare di capire dove sia stato ammazzato questo poveraccio".
I due vanno a esplorare la zona, non ci sono però tracce di sangue o di lotta. Dal boschetto sale un ripido sentiero che porta verso la torre, in cima alla collina.
Sul sentiero ci sono in effetti tracce di passaggio piuttosto recente, forse anche qualche traccia strana, di materiale

viscoso e nerastro.

I cadaveri tra le acque del porticciolo

"Bene, ci muoviamo, andiamo a dare un'occhiata verso il molo", dice il Sergente.
Avvicinandosi all'insenatura nel fiume, ai piedi del molo l'acqua ristagna, non c'è corrente. Il colore dell'acqua è torbido, ci sono detriti e un po' di alghe. Nonostante questo, si vede chiaramente che c'è qualcosa dentro l'acqua, qualcosa di grosso e malsano.
Sver, Boar e Bohemond pescano le carte sfortunate. "Tirateme fuori uno di quei pesci, va", dice il Sergente Mangiaerbe, senza avvicinarsi troppo.
Bohemond si avvicina abbastanza da capire che tra le acque ai piedi del molo ristagnano parecchi cadaveri.
"Peseranno molto a tirarli fuori", commenta. Si fa prestare da Padre Engelhaft il suo bastone, e poi insieme a Boar e a Sven si mettono di buona lena per tirarne fuori uno, il più vicino a riva.
Il cadavere ha un aspetto gonfio e nerastro, mezzo nudo e con evidenti segni di menomazioni. Ha ancora i capelli che fluttuano nel bagnasciuga. Fa molta impressione, è nauseante.
Vicino ce ne sta un altro, che sembra più o meno integro, accasciato sotto il livello dell'acqua.
Bohemond tocca il primo col bastone. La testa non si muove, oscilla inerte.Sven suggerisce di fare un cappio e di tirarlo fuori con la corda. "Sperando che non si stacchi la capoccia..."
E' un lavoraccio, ma con un paio di tentativi i tre insieme riescono a tirare fuori il primo cadavere.
Ce ne stanno altri sette/otto nelle vicinanze.

La moribonda

Mentre il Sergente sta ancora decidendo il dafarsi, si ode uno schianto, legno che viene spaccato presso una delle case più vicine.
"Teniamo d'occhio quella parte, non mi piacciono sti botti", mormora il Sergente. Poi si avvicina al morto e lo osserva: non sembra un militare, è un maschio sui vent'anni, esile di costituzione. Sembra morto da un paio di giorni, ma il suo colorito è scuro, innaturalmente livido.
"Ma... mi sa che l'ho pure già visto da qualche parte, mi sa che era un lavoratore della zona", mormora il Sergente. Poi si scuote: "Mi sono scocciato di dare le carte, andiamo a vedere che c'è nelle altre case", dice poi.
Boar viene incaricato di restare indietro coi cavalli. Gli altri avanzano tra gli alberi, diretti agli edifici poco distanti.
Kailah ad un tratto sente un rumore strano, flebile, che viene dal sottobosco alla sua destra. Subito punta l'arco in quella direzione, facendo cenno agli altri di aspettare.
Il Sergente le fa cenno di avanzare, e si avvicina a sua volta. Trovano così a terra, ai piedi di un albero, una giovane donna sui 20 anni con la schiena poggiata al tronco. Ha un aspetto macilento, è ferita gravemente su tutto il corpo.
"Padre, padre! Correte, c'è una persona ferita!", chiama Kailah.
Lui si avvicina, subito si rende conto che le sue condizioni sono disperate, e fa per benedirla. Kailah resta con l'arco puntato, temendo da un momento all'altro di veder scattare la poveretta. Ma lei cerca soltanto di parlare, la sua voce è flebile. Per sentirla, Padre Engelhaft è costretto ad avvicinare l'orecchio alle sue labbra. La sfortunata sta morendo, dopo una interminabile agonia.
"... tanti...." riesce a sussurrare e poi perde i sensi. Le sue ferite sono infette, il Sergente ordina che venga misericordiosamente ammazzata.

I superstiti

Il sergente Bonne ordina che si prosegua il giro. Ed ecco la prima casa, un po' risistemata. Nella penombra al suo interno si scorgono chiari segni di colluttazione ed una barca tirata in secco per essere risistemata.
La casa successiva, l'unica proprio in riva al fiume, è al limite dell'insenatura. L'argine è roccioso, ripido.
La porta sembra in buone condizioni ed è chiusa, e tutta la casa appare più robusta delle altre.
Anche le finestre hanno le ante, è tutto sbarrato.
Il sergente bussa e si qualifica, sembra che qualcuno si sia barricato all'interno. Si sentono rumori da dentro la casa. Brusio di gente che parla dall'interno.
A un certo punto una voce dice "ci sono morti in giro?"
"Non che camminimo", risponde il sergente.
Dopo un po' si sente sferragliare e la porta viene aperta.
C'è un uomo sui 40 anni armato di una grossa vanga. Ha i capelli folti e ricciuti, indossa abiti civili e qualche pezzo malridotto di armatura. Si presenta come Greg.
Dietro di lui c'è un altro individuo, più corpulento, con una vecchia spada in mano, che appare ferito, Gruben.
"Siete i rinforzi, allora è vero? siete qui per salvarci? abbiamo dei feriti dentro".
Greg è l'unico sano, poi c'è il suo cugino Gruben e altre 4 persone, una donna e 3 uomini, tutti feriti. La donna e uno dei due uomini stanno molto male.
Greg inizia a raccontare al Sergente l'accaduto, che intanto ordina a Kailah e Hackon di fare la guardia.
"Non stare vicino all'acqua, per carità, perchè è dall'acqua che vengono!" dice Greg vedendo Kailah accanto al fiume con l'arco in mano.
"Siamo arrivati qui tre giorni fa, eravamo un gruppo di lavoratori di una signoria vicino Dossler. Qualche soldato delle

nostre parti ci aveva scortato fin qui.... il programma era che qui ci saremmo incontrati col contingente di Uryen... che non è mai arrivato", spiega Greg. "Siamo arrivati che era più o meno ora di pranzo, ci siamo accampati... qui era tutto abbandonato.... abbiamo visto, fatto un giro, capito quel che c'era da ricostruire. Poi abbiamo cominciato a fare i primissimi lavori... e poi visto che il contingente di Uryen non arrvava, i soldati di Dossler hanno pernottato qui. Poco prima dell'alba è successo il casino, figure nere, una specie di bestie umanoidi nere, che sembravano cadaveri ma si muovevano, erano chiaramente vivi e cattivi, aggressivi, hanno attaccato le guardie. Erano tanti, uscivano dall'acqua, hanno sopraffatto due delle guardie che facevano il turno, poi si sonmo avventati sulle persone. La fortuna ha voluto che fossimo ancora tutti vestiti, e quindi molti sono riusciti a fuggire sulla collina. Una guardia, la terza, si è sacrificata per consentire a noi, che siamo rimasti tagliati fuori, di chiuderci qua dentro. L'abbiamo sentito morire... è stato terribile... e un'altra guardia ha guidato altra gente alla collina. Sono andati la guardia e il capomastro, insieme a una decina di superstiti. Tutti gli altri sono morti".
Kailah chiede come fossero gli occhi delle creature. "Erano gialli, e ci vedevano bene! Ma erano tanti eh, saranno stati almeno una decina!" risponde Greg.

Il triste destino dei feriti

Padre Engelhaft controlla le ferite dei feriti, per vedere se sono infette. Purtroppo pare proprio di sì, per i due moribondi. Il ragazzo più giovane invece sembra che si sia ferito in altro modo, ma non sia stato contaminato. Anche Gruben è stato morso, anche se apparentemente la sua ferita non sembra così grave.
Padre Engelhaft spiega la situazione contagiati al Sergente.
"Le regole parlano chiaro, io quei tre li devo giustiziare!", dice il Sergente.
Ordina poi che la ragazza morta nel boschetto venga decapitata e trasportata non distante. Anche i due moribondi, con discrezione, vengono decapitati dall'ascia di Boar.
Il problema è dire a Gruben che è condannato, padre Engelhaft è in difficoltà a dargli la brutta notizia: l'uomo infatti si sente ottimista, chiaramente non se l'aspetta.
Vedendo lo sguardo di Padre Engelhaft si inquieta un po'.
"Ma è tutto a posto, padre?"
"Abbastanza..."
"Non me la so' presa..."
"Ne parliamo col Sergente... risponde evasivo il sacerdote, che subito va da Deben Bonne.
"Non ho saputo come dirglielo", confida Engelhaft al Sergente.
"Per ora va bene così, grazie. Me la gestisco io", dice il Sergente. Ma sulle prime non fa niente, gli dà delle bende e lo rassicura un po'.
Mentre vengono allestiti i roghi e ci si prepara a bruciare i corpi, le ore del pomeriggio avanzano e la sera si avvicina.
Kailah va a chiedere al Sergente che intenzioni abbia riguardo la collina, i ruderi della Torre Sette e i superstiti che si sarebbero dovuti riparare lì sopra.
Lui guarda Kailah e le chiede: "Perchè sei entrata nell'esercito di Uryen?"
"E' una storia complicata.... diciamo... per... proteggere queste terre..."
"Bene, e lo faremo. Stanotte dormiremo su quella collina!" dice il Sergente.
Padre Engelhaft invita tutti alla preghiera, ma non c'è tempo da perdere, il Sergente ha una lunga lista di cose da fare, e vanno fatte in fretta.
"Voglio tutti i morti della laguna sulla riva. I tre che ne hanno tirato fuori uno ne tireranno fuori anche gli altri. Kailah, l'arciere e il prete allestiranno una pira, bella grossa. Poi tu, Greg, e il cugino tuo, chiudete a chiave quella casa, le chiavi le tengo io e alla bisogna ci si rimette tutti quanti là dentro, poi voi verrete con noi in collina. Il ragazzino con la gamba rotta, visto che non ce lo possiamo portare in collina e non lo possiamo barellare, lui resta chiuso a chiave dentro la casa, e la chiave la tengo io. E' comunque la scommessa più sicura che possiamo fa'."

Il "risvegliato" in fuga

Mentre il Sergente sta finendo il discorso, si sente uno schianto violento dalla casa accanto, quella dove c'era la barca.
"Kailah, Hakon, prendete gli archi e piazzatevi ai lati verso il fiume. Boar, tu ai cavalli. Sven Bohemond, voi entrerete dall'ingresso principale", decide velocemente Deben Bonne.
Si odono rumori all'interno, vicino alla barca. Appena Sven e Bohemond entrano, tutto si acquieta. La barca è di media stazza, adatta per la navigazione fluviale, sollevata da terra con delle travi di legno.
Appena i due uomini si avvicinano, si sente uno schianto e dal lato dove si trova Kailah qualcosa spacca il vecchio muro di legno, e rotola verso fuori una figura di colore livido, umanoide, che prova ad aprirsi una via di fuga verso il fiume.
Kailah strilla di paura, poi però tira una freccia con cui colpisce la creatura proprio in testa, nell'orbita oculare. La freccia si conficca in profondità. La figura si rialza, poi si irrigidisce e cade a terra, senza vita.
"Brava Kailah" dice Engelhaft.
"Ottimo lavoro" dice il sergente, poi si avvicina e lo decapita con la spada.
All'interno non ci sono altre creature.
Il Sergente e Padre Engelhaft osservano il "risvegliato" ucciso da Kailah. E' simile a quelli visti nel Bosco dei Mirtilli, anche se presenta alcune differenze: il colore è più scuro, sembra meno putrefatto, più solido. Più "in forma", in un certo senso.

Padre Engelhaft avanza con Kailah la teoria che il luogo di contagio sia rilevante, quelli contaminati nei luoghi più "sacri" resterebbero più forti.

Fuoco purificatore

Intanto si organizza il falò. Kailah chiede a Padre Engelhaft se sia il caso di usare la magia per aiutare le fiamme, visto che non sarà facile bruciare cadaveri rimasti per giorni nell'acqua. Sven si avvicina facendo finta di niente, col braccialetto, e lo sente distintamente vibrare mentre lei si concentra e pronuncia le rune. Il braccialetto reagisce debolmente anche al fuoco magico, e tende appena anche a scaldarsi.
Intanto Padre Engelhaft prega Kayah mentre lei lancia l'incantesimo. Bohemond fissa le fiamme inebetito.
"Ancora le so fare 'ste pire, va come tira 'sto fuoco!" viene a vantarsi il Sergente vicino a Kailah, stupito e soddisfatto di quanto stia venendo bene il fuoco.

Sulla collina

"Sta scendendo la sera, è il momento di tirare fuori il fegato e di salire sulla collina"
"Sergente, posso fare una domada?" chiede Padre Engelhaft, "dieci di questi esseri hanno tentato di sconfinare e hanno attaccato questa rada. Non abbiamo notizia del Sergente Rock e dei suoi uomini. A casa loro, oltre il fiume, secondo lei di questi mostri quanti ce ne stanno?"
"Mah, io sono abituato a ragionare in termini di eserciti contrapposti, secondo me questa era una loro avanguardia"
"Tra quanto arriverà il grosso?"
"La vera domanda è dove staremo noi quando arriverà il grosso, e io voglio stare in alto", risponde il sergente, e indica la collina.
Incamminandosi di buon passo, commenta poi: "Magari il Sergente Rock ha incontrato qualche recrudescenza di questo tipo e si è dovuto fermare, o chissà che altro è successo... tutto può essere".
La collina è ripida e rocciosa, faticosa da percorrere in salita. Sulla sua sommità sorgono i ruderi della Torre Sette, che godeva di una posizione ben difendibile.
"Dev'essere stata dura tirarla giù", commenta Sven.
"E' stata distrutta durante la Guerra delle Lande", spiega il Sergente Bonne.
La salita richiede un paio d'ore di cammino. Non c'è nessuno, a tratti si odono ululati e il canto dei barbagianni che provengono dal basso. Gli alberi sono radi.
D'un tratto kailah scorge un cadavere mezzo decomposto, appoggiato ad un albero. Non c'è tempo di curarsene, il gruppo deve proseguire.
La base della torre viene raggiunta dopo il tramonto.
"Fate piano, cerchiamo di capire la situazione", ordina il Sergente Bonne.
Gruben però è stanco, dice che gli fa molto male la gamba ferita e non ce la fa più a camminare.
Padre Engelhaft rivolge al Sergente uno sguardo eloquente, ricordandogli che il povero Gruben dovrà essere informato della brutta sorte che lo aspetta.
"Controllagli la ferita", ordina Deben Bonne.
Padre Engelhaft libera la gamba dalle fasciature e sospira: la cancrena si espande in fretta, la situazione è grave. Lo dice al Sergente, che va a parlare con Greg, il cugino del ferito.
Greg non la prende bene, ma poco a poco si rassegna. Insieme vanno a parlare con Gruben.
"Ma io non voglio morire...." mormora il ferito.
Mentre suo cugino prova a consolarlo e a fargli coraggio, il Sergente Bonne scivola alle spalle del morituro in silenzio e, con un colpo rapido, lo accoltella. Il povero Gruben si accascia, senza vita, e subito Boar procede a decapitarlo.
"Boar, facci il piacere..."

Una premonizione

"Sergente", gli si rivolge poco dopo in privato Padre Engelhaft, mentre Bonne si sta ancora pulendo le mani dalle macchie di sangue, "nell'eventualità, gli Dei non vogliano, che voi foste contagiato da questo male, come ci dovremmo comportare?"
Il Sergente si stringe nelle spalle. "Dovreste trovare qualcuno che conta almeno quanto me, un mio parigrado o superiore, per poter ricevere l'ordine di uccidermi", spiega. "Sennò non sarebbe lecito intervenire".
"Se però si risveglia, senza rancore, eh!" dice Engehlaft.
"Senza rancore, senza rancore..." commenta il Sergente Bonne, pensieroso.

Alla ricerca dei superstiti

"Perlustriamo la zona e cerchiamo di capire da dove devono essere passati", ordina il Sergente.
Kailah esplora il rudere della torre, anche alla ricerca di un eventuale nascondiglio. Non ci sono veri ripari, ma è possibile arrampicarsi su un costone di muratura per raggiungere il piano superiore. La ragazza lega una corda per rendere più semplice l'eventuale arrampicata.
All'interno del rudere ci sono tracce di un accampamento recente, di un giorno o due. Più in basso Sven trova resti di un fuoco, nel quale sono stati bruciati due corpi.

Più in basso, verso il pendio, Hackon d'un tratto trova delle corde parallele tra loro, inchiodate tra i massi, buone per scendere una decina di metri più in basso.
"Lì sotto ci sono delle grotte", spiega il Sergente, "non facili da raggiungere... forse il soldato lo sapeva e li ha portati là... domani andremo a dare un'occhiata: questa farla di notte è un suicidio".
"Se li chiamassimo a gran voce?" propone Engelhaft.
"Buona idea", dice il Sergente, "ma non a quest'ora. Aspettiamo domani, tanto ora non potremmo aiutarli".

Chiacchiere attorno al fuoco

Il Sergente Deben ordina che venga allestito un accampamento all'interno dei ruderi della torre, anche i cavalli vengono legati a breve distanza.
"Dobbiamo fare dei turni piuttosto nutriti, è necessario tenere gli occhi aperti, stanotte". Poi osserva i suoi uomini. "Kailah, tu inizierai a fare il turno insieme a me, poi voglio Bohemond, Engelhaft e Sven nel turno centrale, infine Hakon e Boar".
E così tutti si mettono a riposare, tranne il Sergente e Kailah.
Lui si accende una pipa e scruta l'orizzonte, lei si guarda intorno molto preoccupata.
La notte è buia, c'è una visibilità molto scarsa. Oltre il fiume Traunne si scorgono piccoli fuochi in lontananza, difficile capire di cosa si tratti.
"E insomma, non ho ancora capito bene come sei finita ad arruolarti nell'esercito di Uryen", esordisce Deben Bonne, che è chiaramente in vena di conversare.
"Beh, io... è un po' complicato..." farfuglia lei.
"Mi incuriosisci, è strano che tu sia qui.... ti ci trovi bene?"
"Sì, molto", in questo Kailah è convinta, "sono contenta di..."
"Perchè non sai ancora tante cose, sei appena arrivata", la interrompe il Sergente. "Non è semplice per una ragazza, specialmente una ragazza carina... qualcuno si è comportato male con te? In modo fastidioso?"
"No, tutt'altro, si sono sempre comportati tutti in maniera corret..."
"Perchè sei appena arrivata, ma vedrai che succederà. E quando succederà... tu digli che mi conosci, fa pure il mio nome. Perchè molti tendono ad approfittarsene... non io, io sono sempre stato corretto, però molti... insomma se hai problemi con qualcuno, fa pure il mio nome".
"Grazie..."
Il sergente racconta poi a Kailah un po' delle sue peripezie, delle esperienze in guerra. "Sai, io sono molto riservato, non sono uno che si approfitta delle situazioni, ed è per questo che sono ancora Sergente, non sono uno che spinge per fare carriera in fretta", continua un po' vantandosi del proprio passato avventuroso. Dopo un po' tace, mentre il vento si alza un po'.
"Senti la canzone del fiume? E' il vento che soffia tra le rocce di questa collina..."
Kailah in realtà non sente niente, è molto stanca e un po' confusa da tanti discorsi, e tende a distrarsi.
Solo verso la fine del turno, d'improvviso, la ragazza ha l'impressione che ci sia una sagoma immobile presso un albero, a una trentina di metri dal campo. La indica a Deben, cautamente.
"Seguimi a breve distanza". Lui avanza. "Se te lo dico sveglia gli altri".
Kailah sta di vedetta con l'arco, per quanto inutile nel buio a una simile distanza.
Poco dopo Deben torna. "Non c'è nessuno là". Si mette ad ascoltare, chino. Aspetta. Tutto tranquillo.
"Tutto a posto, non ti devi sentire in colpa, è facile in queste situazioni prendere fischi per fiaschi..."
Si siede su una roccia e aspetta. A un certo punto però si allarma: "hai sentito anche tu?"
"Che cosa?"
"Senti, fa una cosa... va a svegliare gli altri... tanto il turno è quasi finito..."
Kailah sveglia i tre compagni, Sven, Engelhaft e Bohemond..
"C'è del casino a valle, rami rotti, qualcuno che corre..." spiega Deben Bonne.
"Forse un superstite?" domanda Sven.
"E' quello che sto pensando. Però, caro amico... andare a controllare può essere molto rischioso a quest'ora di notte. Quindi chiunque sia... spero che abbia delle buone gambe. Comunque preparate delle torce, che se si avvicinano potrebbero rivelarsi utili".

Il giovane superstite

Pochi istanti dopo tutti sentono effettivamente rumori in avvicinamento, fruscii, rami spezzati.
"Tocca star quadrati, adesso. In campana... e andate a svegliare gli altri due".
Vengono accese delle torce.
"Al mio via le tirate in quella direzione che vi indico io", ordina Deben.
Al limitare del chiarore, a circa trenta metri, compare la sagoma di una persona che avanza barcollando, trascinandosi. Corre e annaspa, in preda al panico.
"Vi prego aiutatemi, vi prego aiutatemi", geme disperatamente. E' un giovane, avrà una ventina d'anni, pieno di ferite, graffi e tagli.
Padre Engelhaft e Deben Bonne lo trascinano in fretta al campo.
"Sei inseguito?", chiede Engelhaft. Lui annuisce, senza riuscire a dire molto di più.

Il Sacerdote gli dà un'occhiata: il giovane è stato graffiato, morso, ed ha molte ferite dovute alla fuga. Purtroppo è chiaramente condannato.
"Sono tanti... e veloci!" riesce a mormorare, stravolto dal panico.

L'attacco dei Risvegliati

Pochi istanti dopo, alla luce della prima torcia, iniziano a scorgersi delle ombre che barcollano silenziosamente, avvicinandosi. La prima torcia si spegne poco dopo, calpestata. Le sagome avanzano.
"Silenzio assoluto", ordina Deben e poi, rivolgendosi a Engehlaft: "fa' tacere il ferito!"
Subito dopo dice a Boar di lanciare alcune torce accese intorno, per rischiarare la zona e rendersi meglio conto dei nemici in avvicinamento.
Le sagome sono molte, avanzano silenziosamente coi loro occhi giallastri che riflettono il chiarore delle torce.
Mentre tutti fanno quadrato ai piedi della torre, Kailah si arrampica sul cornicione più altro, per poter avere una buona linea di tiro con l'arco.
Padre Engelhaft cerca di calmare il ferito e si prepara a combattere, anche se il poveraccio gli si aggrappa al braccio implorando di non lasciarlo solo.

Improvvisamente le creature iniziano a correre addosso al gruppo, dimostrando di essere agili e scattanti. Sono nere, con gli occhi giallastri.
In prima linea si trovano Bohemond e Sven, con accanto Hackon e Boar, più laterali.
"Arrivano pure sui cavalli, che faccio, vado lì?" chiede Engelhaft a Boar.
"Accendi altre torce", dice Boar, e si accinge a combattere.
Le torce intorno rivelano che la torre è circondata da molti "risvegliati", alcuni dei quali stanno avanzando verso i cavalli, che scalpitano nervosi.
Padre Engelhaft e il Sergente Deben Bonne vanno verso i cavalli, per difenderli.
Lo scontro è lungo e feroce, le creature sono spaventose.
A Kailah trema la mano dalla paura mentre scaglia frecce contro i risvegliati, che sembrano insensibili alle ferite che ricevono, salvo che se ne stacchino interi arti, o la testa.
Padre Engelhaft riesce a tenere a bada il suo avversario e inizialmente anche la prima linea tiene.
Il Sergente Deben Bonne si trova davanti una creatura e, con un colpo netto, la decapita.
"Insistete, che sono deboli!" grida per incoraggiare i suoi uomini.
Ma deboli, in realtà, non sono.
Bohemond si trova un risvegliato aggrappato allo scudo, gli stacca il braccio e riesce ad allontanarlo. Sven, dopo aver abbattuto il suo opponente più prossimo, prova ad aiutare il compagno ma la spada gli si spacca contro una pietra (1-1-1) e si rompe, e così è costretto ad arretrare e recuperare un'altra arma nell'equipaggiamento.
Il fronte continua a reggere, anche grazie al valido aiuto di Boar e Hackon, ma dopo la prima ondata sopraggiungono altri "risvegliati", in carica.
Alle spalle della torre, il Sergente Deben e Padre Engelhaft difendono i cavalli. Uno è già stato massacrato da un risvegliato, un altro è imbizzarrito e cerca di difendersi. I due soldati attirano le creature, uno dei quali si scaglia su Padre Engelhaft con una violenza inusitata. Grazie anche all'aiuto del Sergente Deben, riescono a gestire l'emergenza, sulle prime. Poi però, improvvisamente, un mostro già ferito riesce a penetrare la difesa del Sergente Deben e gli conficca un morso sul torace. Il Sergente sente i denti della creatura che gli sfiorano la pelle, penetrando oltre l'armatura, ma stringe i denti e continua a combattere.
"Vai sull'altro, questo continuo io!" dice Deben.

Morsi!

Nel frattempo il fronte avanzato di Boar, Hakon, e Bohemond continua a sostenere un'ondata di creature veloci. E' Bohemond adesso in grave difficoltà, da solo contro 2 risvegliati. Si limita a parare, in attesa dell'aiuto di Sven, che corre in suo sostegno.
Ma la creatura su Bohemond si dimostra insaziabile, lo sbilancia e ripetutamente lo morde, pur non riuscendo a oltrepassare l'armatura.
Kailah tenta dipetutamente di colpire la creatura che sta rischiando di sopraffare Bohemond, ma le sue frecce gli si conficcano addosso senza arrestarne la foga.
Il combattimento è feroce, il tempo sembra non passare mai, finchè finalmente Kailah riesce a colpire in testa il "risvegliato", che si accascia privo di sensi, liberando Bohemond.
Contemporaneamente è il Sergente Deben Bonne a trovarsi in difficoltà. In un attimo di distrazione non riesce a evitare un assalto del "risvegliato" che gli sta addosso, e che riesce a azzannargli il braccio in profondità. Il povero Mangiaerbe grida di dolore, e subito Padre Engelhaft corre in suo soccorso. Ma il mostro stringe forte le sue fauci, il dolore è lancinante.
Il Sergente prova a dimenarsi, ma è solo l'intervento di Padre Engelhaft che infine riesce a liberarlo e a distruggere il risvegliato. Ormai però il danno è fatto.
In breve tutti gli altri risvegliati vengono terminati, e torna la calma.

Dopo lo scontro

Il bilancio dopo lo scontro è molto grave. A terra giacciono una dozzina di "risvegliati", ormai fatti a pezzi. Un cavallo è moribondo, un altro è stato preso da Greg, che ha approfittato della confusione per darsi alla fuga.
Benchè sia Padre Engelhaft che soprattutto Bohemond ci siano andati vicini, nessuno di loro è stato ferito dai "risvegliati".
La situazione è diversa per il Sergente Deben Bonne, che ha riportato una grave ferita al braccio destro, chiaramente infetta.
Deben ora guarda Engelhaft.
"Mi devi stabilizzare, prendi le bende..."
"Sì, sergente".
"Non perdiamo tempo, sennò potrei contrarre l'infezione..." dice Deben.
Sebbene scosso, riesce a dare gli ordini. Dice di accendere delle torce e illuminare la zona, per vedere se ne arrivano altri. Kailah resta di vedetta sui ruderi.
"Sarebbe opportuno forse che per ogni evenienza voi nominaste un...sottoufficiale in seconda, nel gruppo"... dice Engelhaft un po' titubante.
Il Sergente esita, poi chiama Boar. "Boar, se mi dovesse succedere qualcosa, sarai tu a dare gli ordini", dice tra i denti.
"Comunque io... se non vedo non credo, e ancora mi sento abbastanza bene", conclude.
"Sì sì, sergente, naturalmente".

Verso l'alba

L'interminabile notte tra il 18 e il 19 aprile procede lentamente.
Il Sergente ordina ai suoi uomini di disporsi ai quattro angoli del campo per sorvegliare il perimetro, quindi si fa medicare da Padre Engelhaft. Intanto dà a Boar un po' di indicazioni. Il piano è di aspettare l'alba e quindi raggiungere il villaggio di Dalian per chiedere aiuto.
"Dobbiamo resistere!", dice tra i denti.
Dopo aver chiesto consiglio a Padre Engelhaft, Kailah parla un po' con Deben Bonne per rincuorarlo e alleviargli l'agonia. Ma già dopo un'oretta inizia a salirgli la febbre, le sue condizioni sono tutt'altro che buone.
Intanto tutti si guardano intorno. Tutto tace.
La quiete è interrotta da una corsa trafelata in avvicinamento, e dalla sagoma sconvolta di Greg che torna al campo, a piedi.
"Non urlate..." sussurra.
E' molto malconcio e dice: "ce ne stanno altri, non si può andare via purtroppo". E viene verso il fuoco a scaldarsi.
Il Sergente lo guarda e tace.
"Che fine ha fatto il cavallo?" chiede Bohemond.
"Non c'è stato niente da fare, purtroppo è andato"
"Era un cavallo dell'esercito..."
"E io che ci posso fa', toccava provarci... senza rancore"
"Che devi fa', ci ha provato... gli è andata male.... son contento che gli sia andata male", commenta Bohemond.
Passano un paio d'ore, non succede niente. Deben anche resiste, senza peggiorare vistosamente.
Kailah sull'altra riva del fiume vede fuochi e strane pire notturne. Movimenti intorno alle fiamme.
"Potrebbe essere il Sergente Rock..." suggerisce Padre Engelhaft.
"Forse è stato costretto a passare dall'altra sponda?" domanda Kailah.

I superstiti tra le grotte

Alle prime di luci dell'alba del 19 aprile, d'un tratto Kailah ha l'impressione di sentire delle voci che provengono dal basso, dalle grotte verso il fiume. Lo dice al Sergente, che si fa trascinare fino al ciglio della rupe.
"C'è nessuno?" chiama con la poca voce che gli è rimasta.
Sembra di sentire voci, si scorgono movimenti in basso, poco visibili. Poi compare la sagoma di un uomo con l'elmo, che fa cenni di saluto.
"Tom Rech, soldato di Dossler, ho con me una decina di persone. Un paio non possono camminare, ma nessuno è stato ferito dai mostri. Ci potete tirare su?"
In fretta vengono legate tra loro delle corde, e si issa del materiale vario e una decina di persone, di cui alcune ferite. Sono per lo più operai che avrebbero dovuto lavorare alla palizzata.
Ultimo a salire è Tom Rech, unico soldato superstite. Riferisce che Cogan, il suo compagno soldato, è andato a Dalian a dare l'allarme.
"Chissà se è arrivato"

Il trasferimento verso Dalian

Appena ultimato il recupero dei superstiti, la carovana si mette lentamente in viaggio verso Dalian.
Il Sergente Deben Bonne è febbricitante, fatica a mantenere la lucidità.
"Dobbiamo scendere, andare a Soter e al villaggio. Ricongiungiamoci con Rock. Tutti in marcia. I cavalli li portiamo a mano", e barcolla avanti.

La colonna è estremamente lenta, guidata da Bonne, che proprio non ce la fa quasi a stare in piedi. Inizialmente insiste a camminare con le sue gambe, però proprio non ce la fa, e viene issato su un cavallo.
"Tra poco giungerete al cospetto di Kayah", prova a consolarlo Padre Engelhaft
"Ma speriamo di no! Io ancora un pochino ci spero..."
"Siccome avete combattuto in difesa della fede sarete bene accolti..."
Ormai però Bonne non è più lucido, scivola lentamente nell'incoscienza.
Il gruppo raggiunge Soter, si va verso la casa sprangata dove ha trascorso la notte il ragazzino ferito. Lui sta meglio, non ha acuto problemi. Anche lui viene caricato su un cavallo e la carovana riparte.
A un certo punto Sven si accorge che di nuovo Greg è sparito, si è allontanato senza dire niente.
Sono tutti stupiti. "Chissà dov'è andato quello. Non è che era ferito?" chiede Boar. Non si sa. Tocca proseguire verso Delian.
Boar assume il comando, visto che Deben ha perso i sensi.
"Finchè il Sergente non si riprende", specifica.
"Tu non lo perdi mai d'occhio", dice Boar a Padre Engelhaft. "Appena smette di respirare ce lo dici subito, idem se succede qualche altra cosa di strano"

Le guardie del Priorato

La comitiva imbocca un sentiero che si dipana per delle valli verso Dalian. A un tratto si sente una voce, dall'alto.
"Ok, tutti a terra, nessuno si muova!"
Boar cerca di capire da dove viene la voce. C'è un soldato con divisa arancione (la stessa indossata da Tom Rech).
Tom è contento. "Credo che siano i nostri"
"Adesso vi dovete mettere a terra, e due soldati verranno a controllarvi uno per uno, e diranno chi può passare e chi no." Il Soldato del Priorato esibisce una balestra per rendere più veementi le sue parole. Altri soldati si avvicinano alla comitiva e osservano tutti con attenzione. I feriti vengono isolati dagli altri e studiati con più cura. Il Sergente è uno degli ultimi a essere controllato.
"Questo... se lo semo giocato, ci vuoi contagià a tutti?" dice il soldato.
Engelhaft spiega la situazione.
Scendono tutti quanti e ricontrollano. Scende il Capitano Seth Vigil, chiede di vedere il Sergente Bonne.
Lo guarda, poi chiede a Padre Engelhaft di raccontargli le circostanze del ferimento. Indi ordina che sia tirato giu' da cavallo e steso da una parte.
"Sei un sacerdote? Vuoi dire qualcosa? E' il momento giusto"
Engelhaft indossa la stoletta. "Puoi fare senza, vista la situazione"
"Non è solenne se è senza"
"Lo renderà solenne le tue parole... rapide".
Padre Engelhaft recita l'estrema unzione e benedice il morente. Poi Deben Bonne viene ucciso e decapitato. Il suo corpo viene infilato in un sacco e trasportato su uno dei cavalli.
I feriti vengono tutti legati e di fatto il gruppo viene deportato collegialmente verso destinazione ignota.
"Per la vostra sicurezza e di quelli che state trasportando, vi chiedo di seguirci fino a Dalian, dove potrete fare rapporto".
Sven chiede notizie del Sergente Rock.
"So che hanno avuto dei problemi presso Cantor, credo si trovino ancora lì con altri dei vostri"

Nel villaggio di Dalian, incontro col Sergente Rock

Finalmente il gruppo raggiunge il villaggio di Dalian. L'abitato è circondato da una robusta palizzata, sulla quale fervono lavori di rinforzo. Fuori c'è un accampamento, tende e soldati. Sul fiume si vede un molo.
Sulla palizzata sventolano le bandiere di Dossler, lo scoiattolo nero su fondo arancione.
Il gruppo viene portato in un tendone fuori dalla palizzata. C'è anche il Sergente Rock insieme a qualche soldato di Uryen che faceva parte della sua squadra.
"Felici di vedervi ancora vivi" dice Rock.
"Eravamo preoccupati per voi, sapendovi a Cantor"
Rock ha perso due uomini a Cantor.
"Abbiamo seguito il fiume, dovevamo dare un'occhiata a Cantor prima di venire" spiega Rock. "Abbiamo trovato una situazione che non andava bene, già all'altezza del vecchio mulino. Ci siamo messi lì a difendere la gente del mulino, pareva che si fosse alzato tutto il cimitero. Abbiamo mandato a chiedere rinforzi e siamo poi avanzati fino a Cantor. Ora c'è un presidio lì, difeso dal Tenente Ramsey. Stanno scoperchiando tombe, bruciando tutto. Era ora, quei morti devono imparare a restare tali!". Fa una pausa, poi continua, quasi tra sè: "comunque sono diabolici, passano persino sotto al fiume. Si pensava che la corrente li tenesse a bada. Alcuni invece camminano pure sotto il greto del fiume".
Rock riferisce inoltre che il Tenente Ramsey, vista la situazione, ha deciso di allungare anche verso Ovest la palizzata, sicuramente fino alla Torre Sei e forse anche fino Uryen.
Il programma intanto è di riorganizzarsi e andare in forze a Sotar, da dove deve partire il cantiere.
Il gruppo approfitta della giornata per reintegrare il proprio equipaggiamento. Viene anche spiccato un mandato di arresto per Greg, fuggiasco. Boar infatti ritiene che l'unica ragione sensata per la sua fuga sia il fatto che il disgraziato

sia stato ferito e contagiato da qualcuna delle creature.

Notte in locanda

Il gruppo trascorre la notte in locanda, come privati cittadini.
Rock tira fuori la pipa. Sven beve abbastanza.
"Brindiamo a Deben Bonne!" dice Sven.
Padre Engelhaft dice a Rock di avere una lettera da parte del Prevosto di Uryen da consegnare al sacerdote locale, saluta tutti e va a cercare la chiesa.
Intanto Kailah si fa portare acqua calda e organizza un bel bagno, tutti i compagni la imitano.

Delitto in parrocchia

Padre Engelhaft va alla cappella di Dalian. La trova facilmente, è un edificio di legno accanto ad un cimitero. Stranamente la porta è chiusa e sprangata e c'è una guardia che la piantona.
"Volevo conferire col sacerdote... porgere i miei omaggi..." domanda Padre Engelhaft al militare.
"Eh, arrivi tardi" dice il soldato. "E' andato"
"Come?"
"Tre giorni fa. Sei arrivato oggi, non lo sai? E' stato ammazzato"
"Da chi? Risvegliati?"
"Non credo che tirino frecce i risvegliati. E' stato un duro colpo per la comunità"
"Aveva nemici?" chiede Engelhaft.
"Solo nemici della fede, immagino. A quanto so era rispettato"
"C'erano nemici della fede da queste parti?"
"Ci sono sempre nemici della fede. Questo è un posto di confine..."
Padre Engelhaft chiede chi se ne stia occupando.
"La situazione è complicata, il fratello del sacerdote è di Dossler e sta cercando di seguire personalmente le indagini. Si chiama Caporale Korg Forchen".
La chiesa è chiusa anche perchè il fattaccio è successo in sacrestia.
Il Soldato mostra il posto a Engelhaft, indica la finestra da cui probabilmente è stata scagliata la freccia.
Padre Engelhaft torna triste alla locanda.

Indagini a Dalian

Il giorno seguente, 20 aprile, non arrivano ordini per la compagnia: bisogna aspettare che sia pronta a partire la squadra di carpentieri.
Padre Engelhaft ne approfitta per svolgere un po' di indagini sull'assassinio del Sacerdote. Ne parla con il Sergente Rock.
"Conosco qualcuno di qui", dice Rock. "Posso fare qualche domanda, magari gli chiedo di farti parlare con questo fratello, caporale Forchen".
Nel giro di qualche ora, Padre Engelhaft va a parlare col Caporal Maggiore Korg Forchen. Si presenta e gli fa le sue condoglianze.
"Era parecchio che non ci vedevamo con mio fratello, abbiamo avuto percorsi diversi. E' stato colpito da 3 frecce, una sul collo, una sul fianco e una sulla schiena. Chiunque gli abbia sparato chiaramente lo voleva ammazzare. La mia teoria è che gli abbiano sparato dalla finestrella e poi l'assassino è penetrato nella casa e ha preso qualcosa. Ma non so cosa. Secondo me ha dato un'occhiata in giro, anche se senza far casino. E poi se n'è andato richiudendo la porta. Ha preso sicuramente dei soldi. E poi so che mio fratello aveva in ballo una cosa, mi ha mandato una lettera, un paio di settimane fa."
Padre Malcor aveva recentemente scritto al fratello che c'è una cosa importante, gli serviva il suo aiuto per organizzare una spedizione a Cantor, aveva bisogno di alcuni uomini fidati.
"E chi poteva non essere d'accordo con una cosa del genere?"
"Non so, è strano. Ma non è l'unico sacerdote che è stato ucciso. Ne sono morti 3 a Dossler nell'ultimo mese, e anche uno a Uryen, so che stava nel villaggio di Torn. "
"Come è stato ucciso?"
"Mi sa pure quello con le frecce. Invece gli altri ho ricostruito che potrebbero essere collegati, ma i primi due sembrava un incidente, e per il terzo pare si fosse trovato il colpevole, anche se bo, non si sa, forse è stato messo in mezzo un innocente."
Mentre Padre Engelhaft indaga, il resto del gruppo riposa tutto il giorno.
"Ti vedo preoccupato" dice Bohemond a Engelhaft
"Solo un idiota non sarebbe preoccupato", ride Sven
Engelhaft confida soltanto a Bohemond dell'assassino seriale di preti. Gli viene il dubbio che il Prevosto lo sapesse, e che per questo si muova clandestinamente.
"Giravano brutte voci su Sua Grazia il Duca Sullivan", commenta Padre Engelhaft. "O forse è il patriottismo che mi fa parlare".

Ritorno a Soter

L'indomani, 21 aprile, il gruppo del Sergente Rock si reca al villaggio di Soter, scortando un nutrito gruppo di lavoratori.
Il viaggio è tranquillo, non c'è traccia di Risvegliati.
"Peccato che non potrà durare..." commenta Engelhaft.
"Però poi ci sarà la staccionata!" risponde Kailah, fiduciosa.
Si allestisce una segheria e inizia gran lavoro da parte dei carpentieri.Viene tutto pulito e risistemato, gli operai lavorano di buona lena e anche la notte passa tranquilla.
La mattina successiva, 22 aprile, arriva trainata dai muli una petraia, un vecchio pezzo di artiglieria rimesso a posto dopo la guerra. Viene piazzato a ridosso del molo, anche se in prospettiva sarà collocato sulla palizzata, guadagnando in gittata.
Nel pomeriggio c'è una riunione con Rock, che pianifica le attività dei suoi uomini.
"Anche oggi dormiremo qui, e domani andremo a ispezionare le grotte ai piedi della collina. Vogliamo assicurarci che non ci siano dei Risvegliati in quelle grotte, perchè non c'è una mappatura precisa delle grotte, anche perchè sono mezze con l'acqua dentro. Devono essere pulite. Quindi andremo a dare un'occhiata. Munitevi di corde, equipaggiamento adatto. In parte ci caleremo dall'alto, in parte forse le potremo raggiungere con un percorso un po' rischioso lato fiume".

Padre Engelhaft incontra nuovamente il fratello di Padre Malcor

A sera Engelhaft riceve una visita in privato. E' il fratello di Padre Malcor, gli vuole parlare, ha qualcosa di nuovo da dirgli.
"Conosci Valon Treize, prevosto di Uryen?"
"Come mai me lo chiedete, Caporale?"
"Perchè è molto probabile che mio fratello dovesse conferire con lui di qualcosa di molto importante, ed è possibile che questa urgenza abbia qualcosa a che spartire con la sua morte"
"E quindi chiaramente mette a rischio anche il Prevosto di Uryen?"
"Questo non lo so, ma è mia premura sapere di cosa dovessero parlare"
"So che c'è, so che è vivo. Posso tentare...."
"Come posso fare per parlarci?"
"Dovete chiedere col Capitano Barun"
"Voi avete parlato con questa persona?" domanda ancora il Caporale.
"Il Prevosto si nasconde", risponde Engelhaft. "Probabilmente teme per la sua incolumità"
"Mi farò assegnare a Dalian, così se avrete modo di contattare il Prevosto glie lo potete dire... Ho la testimonianza di una persona con cui mio fratello si sarebbe confidato"

Pulizia nelle grotte

Al mattino presto, 23 aprile, il gruppo si accinge a partire.
"Adesso andiamo a fare un po' di pulizia, padre", dice Kailah.
"Ehh"
Rock suggerisce di risalire alle rovine della Torre Sette, da cui calarsi. Piano piano ci si inizia a calare. Il gruppo è composto da 8 persone. Si scende alla prima grotta, dove erano stati i rifugiati. Kailah, Bohemond, Rock e Akon si calano anche più giu', al secondo livello di grotte. Anche lì non c'è niente.
Allora Kailah e Akon vengono calati dai loro compagni di sotto, al livello ancora inferiore. Ci sono due spaccature nella roccia, simili a grotte. D'un tratto Hakon nota qualcosa di molto strano, una specie di carcassa.
"Non ti ci avvicinare!" dice Kailah
"Ci sono le mosche, puzza pure... sembra un animalone morto... non ha nè mani nè piedi..."
Rock chiede "ce la fai a legarci una corda intorno?" Si fa mandare un sacco per non doverlo toccare.
Kailah nota che c'è come una striscia strana di roba colata dal basso e sgocciola per tutta la parete.
La massa strana viene infilata nel sacco e issata su, poi salgono anche Kailah e Hakon.
E' una sorta di lumacone gigante, ha una forma da verme. Potrebbe essere una larva gigante, con un abbozzo di testa e di coda. Viene portata su e bruciata.
Mentre brucia forse si sente uno strano rumore un po' scoppiettante. Sembra lamentarsi.

Le grotte in basso, lungo il fiume

Rock dice che bisogna passare da sotto per controllare la parte bassa delle grotte: oltre il molo, è necessario camminare con l'acqua fino alla vita. Ciò rende necessario togliersi le armature.
Ci sono alcune grotte, parzialmente allagate, una dopo l'altra. In lontananza giunge un sinistro sciacquettio e un gemito.
"Questo non è buono", sussurra Bohemond.
Si scorgono due risvegliati, che stanno a pelo d'acqua, con le braccia che sciacquettano e stanno cercando invano di issarsi su una grotta, più là. Kailah ne abbatte uno con una freccia in testa. Poi ferisce anche l'altro, che pure stava cercando di arrampicarsi sulla carcassa del compagno caduto.
Il rumore si continua a sentire.
"Ce ne sono altri" bisbiglia Engelhaft.

La grotta successiva è più in alto, per entrare è necessario arrampicarsi, esponendosi ad attacchi da sopra.
Kailah suggerisce allora che uno si carichi un altro sulle spalle per potersi issare facilmente su. Così Boar la solleva e, barcollando i due si avvicinano. La ragazza, prima di imbracciare l'arco, lancia l'incantesimo "Luce", in modo da facilitarsi la mira nella penombra della grotta.
Nell'oscurità ci sono due Risvegliati, Kailah li illumina e vede che sembrano chini su qualcosa. I due si girano, Kailah ne abbatte velocemente uno, ma l'altro lo bersaglia ripetutamente con le frecce senza però riuscire ad ucciderlo.
Dopo un po' Boar fatica a sostenerla e i due tornano dai compagni.
Rock guarda la mano di Kailah, ancora luccicante, e commenta: "Utile"
"Eh si..."
Poi non perde però tempo in chiacchiere, prende una spada e si fa accompagnare nella grotta su con Boar e Akon. Insieme riescono a eliminare i Risvegliati feriti.
"Mi sa che stavano mangiando un'altra cosa tipo lumaca..." spiega, ma lì vicino non ci si può andare. "Per ora restano là, poi magari ci si va con una barca".
Dopo una controllata veloce all'ultima grotta, vuota, se ne scorgono altre in lontananza, troppo difficili da raggiungere.
"Magari ci torneremo con una barca", commenta Rock.

Sogni, notte tranquilla e incarichi di routine

Il gruppo termina la pulizia delle grotte che è quasi buio.
La sera Rock dice che ci si deve riposare. "Domani facciamo un giro nel circondario, ci sono un bel po' di zone da ripulire, poco a poco".
Nella notte tra il 23 e il 24 Engelhaft sogna. Il sogno lo mette in ansia, in parte è astratto. Percepisce una sorta di chiamata alle armi, una voce che lo esorta ad agire, a non perdere tempo ed essere più decisionista.
Gli resta la sensazione come se non ci fosse tempo da perdere. Potrebbe fare di più e per timore non lo sta facendo.
E' pervaso da un forte senso di incompletezza.
Al mattino Engelhaft chiede a Rock di tornare a Uryen per riferire al Prevosto.
"Il problema è che a quanto ne so il Capitano Barun non è lì, quindi a meno che tu non riesca a parlare con chi devi parlare senza di lui..."
"Ho qualche ascendente sul luogotenente Scherer..."
"Mm.. ho capito. Beh, io alla fine, questi sono incarichi di routine, mi sembra che di un uomo posso fare a meno, se deve fare una cosa così importante.Posso organizzare di farvi risalire con una delle sperizioni che partono da qui per Uryen, tra domani e dopodomani. Ma da solo, con altra gente".
"Devo prendermi questo rischio. Sono pur sempre un soldato"

La misteriosa urna

Mentre i suoi compagni sono occupati in incarichi di routine attorno alla palizzata, Padre Engelhaft chiede a Bohemond di accompagnarlo a Dalian per proseguire nelle indagini sulla morte di Padre Malcor, recentemente assassinato nella sacrestia della sua chiesetta.
Facendo un po' di domande in giro, in particolare all'oste dell'unica locanda del villaggio, i nostri vengono a sapere che il povero Padre Malcor era una persona molto ben voluta dai suoi parrocchiani. Pare fosse sempre dalla parte dei più deboli, combattendo soprusi e ingiustizie. Se qualche nemico s'era fatto, si trattava di gente potente.
"Aveva un sacrestano, una specie di giardiniere becchino. Di solito dorme di giorno, sta sveglio la notte... si fa chiamare Gnagna. E' un po' ritardato..." spiega l'oste.
"E qui la situazione politica com'è?" domanda il sacerdote.
"Dalian è una signoria, il Dominus però si vede raramente, è un uomo anziano, senza figli. Ogni tanto si allontana per lunghi viaggi, e comunque in paese non viene quasi mai. Vive rinchiuso nella sua torre e comunica quasi sempre tramite portavoce. E no, non frequenta la Chiesa. Il Borgomastro si chiama Boron".
Dopo la chiacchierata con l'oste, Padre Engelhaft e Bohemond si recano alla chiesa. Prima fanno un po' di chiacchiere con le vecchiette, tutte felici di vedere un prete. Dopodichè si affacciano nella sagrestia, dove incontrano il buon Gnagna.
Gnagna sta seduto a un tavolo con pane e latte, sta facendo colazione. E' un tipo un po' gobbo, sovrappeso, vagamente deforme. Ha pochi capelli in testa e l'aria strana, ma tiene un atteggiamento decoroso, e subito saluta il sacerdote con un "Gnagna". Pare proprio che sappia dire solo questo.
Padre Engelhaft cerca comunque di comunicare con lui, ma Gnagna è teso, nervoso, probabilmente infastidito dalla presenza in chiesa delle vecchie signore devote, che si attardano. D'un tratto si alza e le va a cacciare via. Quindi chiude le porte della chiesa e sospira.
Rimasto solo con Padre Engelhaft e Bohemond, si avvicina all'altare, armeggia un po' con un'asse di legno e la sfila. Quindi, delicatamente, tira fuori un grosso sacco. Lo porta in sacrestia e lo poggia sul tavolo.
All'interno c'è un contenitore piuttosto pregiato, simile a un'urna funeraria, con incisi simboli di Kayah.
Padre Engelhaft inizialmente pensa si tratti di reliquie, poi vede che l'urna è aperta e ne estrae in contenuto: c'è una pergamena arrotolata, con scritto qualcosa in elfico.
Purtroppo il sacerdote non è in grado di tradurre il testo, ma riesce a capire che si tratta di un documento di natura religiosa, probabilmente una benedizione.

"Gnagna, tu hai mai sentito parlare della Santa Inquisizione?" Lui alza gli occhi al cielo, sorpreso. "E' giusto che l'Inquisizione ponga al sicuro questa pergamena, anche il sacedote che sta venendo da Dossler potrebbe non essere adeguato a proteggerla".
Gnagna fa strani gesti, si guarda intorno, e porge il sacco a Padre Engelhaft. Lui lo benedice, Gnagna indica l'urna, poi la prende e va per rimetterlo nel buco dell'altare, poi lo richiude.
Poi torna in Sacrestia, apre e chiude un po' di chiavi, poi esce dall'uscita sul retro della sacrestia. Gnagna va al vecchio cimitero e si ferma davanti a una fossa recente. Indica la bara. "Gnagna" e fa vari gesti.
BOhemond interpreta i suoi "gnagna" come se Padre Malcor avesse chiesto a Gnagna di tenere qui e proteggere l'urna.
Bohemond e Padre Engelhaft sono incerti sul dafarsi.
Intanto i due stanno tardando molto, e il Sergente Rock, non vedendoli tornare, incarica Sven di andarli a cercare.
Sven a alla cappella e li riporta alla locanda, da lì tutti partono alla volta di Soter.
Padre Engelhaft parla in privato con il Sergente Rock, che lo autorizza a partire l'indomani mattina presto per Uryen.

Al servizio di Guy Ashley

La mattina seguente, 25 aprile, il Sergente Rock chiama a raccolta i suoi uomini.
"Padre Engelhaft è stato richiamato a Uryen", spiega Rock. "Per quanto riguarda noialtri, tu Kailah... parlami un po' di quella cosa..... che sai fare"
Kailah si imbarazza molto, tenta di minimizzare. "Non bisognerebbe avere un permesso, per fare quella roba?"
"Io eh... non so fare molto... giusto qualcosina..."
"Me ne sono accorto", taglia corto Rock. "Per il momento ti autorizzo io, poi sistemeremo questa cosa".
Quindi guarda gli altri: "voi lo sapevate?"
Nessuno risponde, Rock scuote la testa e inizia a spiegare il prossimo incarico.
"c'è un nobilotto locale, un certo Guy Ashley, discendente da una famiglia di baroni di Greyhaven, figlio di un Dominus locale deceduto nella guerra, che rivendica diritti su un territorio tra Cantor e il vecchio mulino, una piccola striscia di terra. E' una tenuta fatiscente, in rovina, il padre è morto e lui è rimasto alla larga dal territorio, e ora il territorio è stato espropriato dal Burgravio di Uryen, che pare intenzionato a proseguire la costruzione della palizzata anche lì. Il nobilotto non riavrà le sue terre, ma ha ottenuto di potersi recare lì con una scorta di soldati per portare via le sue cose." Rock fa una pausa, scruta le facce poco entusiaste dei suoi uomini e riprende a parlare.
"Questpo Guy dovrebbe avere un po' di suoi mercenari ma ha chiesto e ottenuto la protezione di un po' di soldati di Uryen, dobbiamo evitare che gli succeda qualcosa. Sarebbe molto grave se gli capitasse qualcosa di male, e dobbiamo evitare che faccia ca//ate. Sa poco di quel che sta accadendo qui e quel poco che ha capito pare non fregargliene più di tanto. Il posto dovrebbe essere abbastanza pulito perchè l'ha controllato Ramsey pochi giorni fa. A quanto ho capito c'è una specie di parco in rovina e un paio di edifici in pietra, e un sotterraneo."
Rock manda Boar, Kailah, Sven e Bohemond.
Sven chiede: "se questo Guy fa una ca//ata e va tenuto a freno a chi spetterà farlo, a Boar?"
Rock annuisce. Poi chiede a Sven: "di dove sei?"
"Gulas"
"Quindi non hai idea di chi sia questo tizio?"
"No."

L'incontro con Guy Ashley

In mattinata inoltrata il gruppo si reca a Dalian alla locanda, per incontrare Guy Ashley. Le ore passano, e il signorotto non arriva. Si presenta nel primo pomeriggio assieme a tre uomini di scorta.
Guy Ashley è un uomo tra i 30 e i 40 anni, biondo, dai capelli riccioluti e fluenti. Si avvicina e scruta i soldati coi suoi begli occhi azzurri.
"Voi siete i soldati di Uvyen?", domanda con una improbabile r moscia. Ha un tono altezzoso e agitato.
"Ovsù alzatevi, posso sapeve i vostvi gvadi??"
Tutti si qualificano come soldati semplici, tranne Boar, soldato scelto. Messer Guy sembra deluso.
"Sono un po' indevdetto da qvesta... gvadazione... speravo di mevitave almeno un sevgente, un capoval maggiove... vabe', suppongo di non potev chiedeve altvo al pvode esevcito di Uvyen..."
Sbuffa, sospira, poi aggiunge: "vi hanno già spiegato cosa andvemo a fave?" Boar annuisce.
"Si pavte domani mattina... quindi vi voglio ben veattivi e viposati".
Se ne va, giornata libera.
Prima di tornare a Soter, Bohemond si reca in chiesa, dove incontra una giovane e graziosa sacerdotessa che sta celebrando una funzione. Indossa le vesti di Pyros. A proteggerla c'è un Paladino di Pyros.
Tranquillizzato, Bohemond torna a Soter con gli altri.

Il viaggio fino alla Tenuta Ashley

Al mattino presto del 27 aprile il gruppo, capitanato dal soldato scelto Boar, si trova davanti alla locanda di Dalian. Messer Guy Ashley arriva con un po' di ritardo, sale in groppa al suo bel cavallo con grande sussiego. Ha una bella armatura di cuoio rinforzato, non indossa l'elmo, che tiene agganciato alla sella.
Sono 4 uomini con 6 cavalli.

"La pvima tappa savà al villaggio di Sotev, dove pvendevemo i nostvi aiutanti", spiega.
Il gruppo cavalca lungo la solita strada fino a Soter. Una volta sul posto, Messer Guy smonta da cavallo.
"Mike, povtami chi comanda qvi!", dice con aria agitata al suo braccio destro. Mike va a cercare Seth Vigil, la conversazione dura diversi minuti, i toni si accendono.
Nell'attesa, Sven domanda agli altri due uomini della scorta di Guy, Loden e Rob, se ci siano novità.
"Di dove siete?"
"Veniamo dalle parti di Garak", risponde Loden.
"E che notizie ci sono da quelle parti?" domanda Sven.
"Sta succedendo un bel casino a Benson, pare che hanno buttato giu' dalla finestra il Duca. E' una cosa grossa, eh!"
Sven ci fa due chiacchiere.
Dopo un po' torna Guy scuotendo la testa. "A qvanto pave il nostvo cavvo non è pvonto, ma in un modo o nell'altvo l'avremo lostesso...." Il nobilotto è estremamente agitato. "Solo che qvello che mi vogliono dave non va bene!"
"Pevò, che dobbiamo fave, dobbiamo sottostave a tutto questo..."
Dopo un po' arriva un carrettaccio pessimo, trainato da un singolo mulo, con un tizio di mezz'età con un cappellaccio, Gebedia, e un ragazzetto accanto.
La comitiva parte verso Cantor, nel tardo pomeriggio si vede un accampamento di soldati di Uryen.
"Penso che sia il Tenente Ramsey", spiega Boar.
"Bene, bene... Tenente... voglio pavlare con questo Tenente".
Guy e Mike vanno a parlare con il Tenente. "Chissà che questo Tenente non ci potvà pvocuvave un cavvo migliore..."
Tornano dopo un po'.
"Il Tenente Vamsey puvtvoppo non ha cavvi, ma è una persona a modo, ci ha chiesto anche se volevamo pernottare lì, ma lui non sa che noi abbiamo una casa, e quindi pevnottevemo tva qvattrvo muva..."
Messer Guy guida, con un po' di difficoltà, la carovana nel sentiero tra gli alberi che conduce alla sua tenuta. E' già sceso il buio quando finalmente si raggiunge il parco, circondato da un muro perimetrale mezzo crollato. Il giardino è abbandonato. Non distante si sente lo scroscio del fiume.

Alla tenuta Ashley

"Benvenuti", dice Guy Ashley compiaciuto, davanti a un palazzetto in pietra.
Sven e Kailah hanno l'impressione di scorgere una luce al piano superiore dell'edificio, che subito si spegne. Dopo una breve esplorazione e un infruttuoso inseguimento, appare chiaro che qualcuno si era accampato all'inizio. Chiunque fosse, riesce a scappare.
"Vedi Mike, che cosa succede in qvesti posti? Che ti entva chiunque. Quindi aveva vagione il nostvo soldato Kaylah, c'è sicuvamente qvalche vagabondo. D'altvonde non lo possiamo cevto biasimave. Ci ha pvovato...vevvà punito... ma ci ha pvovato".
La casa viene perquisita e messa in sicurezza. E' tutto rovinato, saccheggiato, ci sono varie tracce di bivacchi. C'è una grande botola che è rimasta chiusa, Guy dichiara che l'indomani verrà perquisito il sotterraneo.

L'incarico solitario di Padre Engelhaft

Mentre i suoi compagni sono impegnati agli ordini di Messer Guy Ashley, Padre Engelhaft si mette in viaggio per Uryen, che raggiunge senza difficoltà nella tarda mattinata del 27 aprile.
Il Capitano Barun non è in città, quindi il sacerdote fa rapporto da Gadman Sherer.
"Non è un mistero che stiamo proteggendo il nostro Prevosto all'interno della Rocca", risponde Sir Gadman dopo aver ascoltato le parole di Padre Engelhaft.
"Posso incontrarlo?"
"E' possibile, senz'altro".

L'incontro con il Prevosto

Dopo un po' di anticamera, il sacerdote viene accompagnato da Alister, che a sua volta lo conduce dal Prevosto.
Al termine del rapporto, Engelhaft porge la lettera al Prevosto, che lo invita ad aprirla.

Lettera del Prevosto a padre Malcor Forchen

Engelhaft la legge, poi chiede spiegazioni al Prevosto. "Oltre alla piaga dei Risvegliati", spiega il sant'uomo, "ci sono anche delle persone, importanti, che tramano per sfruttare la situazione negativa. Molti di loro operano al di là del fiume, ma certamente qualcuno si trova anche su questa sponda del Traunne".
Riguardo i progetti con Padre Martin, il Prevosto spiega che avevano deciso di recitare un'importante preghiera, quella scritta in elfico e custodita nella pergamena a Dalian, in un luogo preciso, nel cimitero di Cantor. In quel luogo sarebbe stato anche possibile trovare una prova delle attività nefaste di chi trama nell'ombra e con tale prova in mano avrebbero chiesto udienza alla Sorella Custode del Priorato di Dossler, trovando in lei a quel punto una valida alleata.
Il Prevosto chiede a Padre Engelhaft di svolgere questo incarico. "Alister verrà con voi, lui potrà recitare quella benedizione".

Padre Engelhaft acconsente, poi chiede informazioni sulla nuova sacerdotessa di Dalian.
"Si chiama Juliet ed è stretta parente della Sorella Custode. E' una persona fidata, anche se giovane e inesperta".
Infine Padre Engelhaft, prima di congedarsi, chiede di poter scrivere una lettera a Surok e di inviarla tramite canali riservati della Chiesa.

L'incontro con Luger

A sera un soldato si presenta nella stanza di Padre Engelhaft e lo convoca: "c'è qualcuno che vuole parlare con te, mi dovresti seguire".
Engelhaft lo segue alle segrete, da Mastro Luger.
"Ho notizie importanti da darvi", dice Luger, preoccupato. "Non ho buone notizie. C'è una cosa che ha detto Bohemond l'ultima volta, e aveva ragione. Questi insetti non sono vivi, sono risvegliati anch'essi. Quindi abbiamo le prove che potenzialmente questa infezione può attaccare altre forme di vita."
Luger parla in modo molto concitato e gli mostra un insetto inchiodato su una lastra di legno. "Non so quanto siate avvezzo a queste pratiche, però sappiate che questo insetto non c'entra nulla con ciò che era prima di contrarre questo morbo, è stato cambiato completamente. Mutato, capite? Non deteriorato, mutato in qualcosa di diverso. Peggio di quello che pensavo".
Lo porta nell'altra porta, a un corridoio con tre porte.
"Qui tengo tre risvegliati da molte settimane. Due di loro non ce l'hanno fatta, sono rimasti in uno stato prossimo alla morte, ma diverso". Poi indica la seconda cella. "Qui c'è qualcosa di diverso. "
"E sarebbe?"
Accende una torcia e illumina. C'è un'ombra seduta in fondo alla stanza. Immobile.
"Deduco Mastro Luger che quell'essere non è così innocuo come sembra"
"E' come se si fosse rigenerato", risponde Mastro Luger. "E' guarito dalle ferite che aveva quando è morto, ed è tornato in posizione eretta... e a un certo punto si è seduto"
"Si sa chi era questo prima di contrarre la malattia?"
"Credo che fosse un soldato"
"Ha attecchito bene la malattia. Dove l'ha contratta?"
"Era un fuggiasco, è stato ucciso di qua dal Traunne ma veniva sicuramente da Nord, e si è risvegliato da cadavere"
Poi Luger fa uscire Engelhaft. Chiude molti catenacci e va fuori.
"Usciamo, perchè ho paura che possa capirci"
Engelhaft chiede a Luger se si tratti di uno dei due tipi di Risvegliati, lenti e veloci.
"Ho capito, ma questo ha qualcosa di diverso", spiega Luger, "è come se non fosse più un morto risvegliato che cammina, è come se fosse tornato a una non-vita, comincio ad avere dei dubbi che possa essere definito veramente morto"
"Cynthia come sta?"
"Un'altra brutta notizia. Temo che non sarà possibile per lei uscire da questa prigione. Sta bene, apparentemente, molto bene fisicamente. Ma temo che il suo sangue sia comunque infetto, come se fosse una portatrice sana. Spero che prima o poi... potrei persino utilizzarla per scoprire un modo per combattere questa cosa"
"Mastro Luger,voi conoscete qualche vostro collega che secondo voi con qualche aiuto sarebbe in grado di fare qualcosa del genere?"
"Credetemi, padre, questa non è opera dell'uomo"
Luger ha molti dubbi prima di fare qualche nome, teme di mettere nei guai qualcuno innocente. Non vuole fare il delatore, specialmente senza la sicurezza di dire la cosa giusta.
"So che la vostra missione è ancora al di qua del fiume. RIparliamone quando sarete assegnati al di là del fiume. Allora vi potrò forse aiutare".
Padre Engelhaft ringrazia e lo benedice solennemente.
"State attenti, è tutto più pericoloso di quel che immaginavo".

Il sotterraneo sotto Palazzo Ashley

Al mattino del 28 aprile Messer Guy raduna tutti nella stanza della botola.
"Bene, ovviamente mio padve non eva uno spvovveduto. Non ha cevto lasciato le sue vicchezze facile pveda di qvesti vagabondi"
Il nobilotto intende spalancare le porte delle segrete, dove lui aveva nascosto quel che veramente contava.
"Quello che vi chiedo, e ci tengo, è di osservare una certa discrezione nei confronti di quello che vedrete. Gradirei che non ne facciate parola con alcuno. Siamo intesi?"
Tira fuori la chiave e apre la botola. Pesantissima....Scale umide e sciolose e buie che scendono.
Mike, Guy e tutti gli altri dietro. Rob e Boar restano fuori a fare la guardia.
Le segrete sfruttano in parte delle grotte naturali, in parte sono scavate nella roccia. Tutto è molto umido, il fiume è vicino, se ne sente il rumore.
Il primo corridoio è intramezzato da alcune celle, nel cui interno si scorgono ancora vecchi scheletri rinsecchiti.
D'un tratto il corridoio è bloccato da una grossa porta di legno rinforzato. Guy impugna la chiave, ma aimè il legno si è

gonfiato e la porta non si apre. Guy insiste fino al punto di spaccare la chiave nella serratura.
E' necessario parecchio lavoro prima di avere ragione della porta, viene anche chiamato Gebedia il villico per una consulenza professionale.
"Questa non si apre facilmente..."
Dopo un po' di violenti colpi a vuoto, Kailah suggerisce di mirare ai cardini.
"Lei è una che ragiona", commenta Gebedia.
Intanto Messer Guy si fa empre più nervoso e impaziente.
Con un gran tonfo la porta cade a terra, liberando l'accesso ad una grossa stanza piena di casse, sulle quali si avventa subito il nobilotto, che inizia ad armeggiare con le chiavi e a recuperare del materiale.
La sua delusione è ben presto palpabile: le mercanzie custodite nelle casse, per lo più stoffe di pregio, sono state rovinate dall'umidità.
Ciò nonostante Messer Guy dà ordine di portare al carretto quasi tutto il materiale, che comprende anche cibarie rovinate, botti di vino avariato, qualche altra cosa forse più di valore come una vecchia armatura e altre cianfrusaglie.
L'operazione di trasporto dura parecchio tempo.

La proposta inaccettabile

Dopo mangiato, Messer Guy indice una riunione.
"Adesso viene la faccenda intevessante di qvesto viaggio. Vedvemo adesso chi di voi è disposto a guadagnare una moneta d'oro", fa una pausa... "Non vi savà sfuggito che... in fondo al covvidoio ci stanno delle scale... quelle scale povtano... a un appvodo segveto in una vientrazna del fiume dove c'è ovmeggiata una piccola bavchetta. Qvesta bavchetta ci può povtare... e di qvesti tempi è molto difficile, al di là del fiume. Che è esattamente dove voglio andave io."
Boar si rabbuia: "non vorrei essere importuno ma ho l'impressione che l'autorizzazione che vi è stata concessa riguardasse solo questo lembo di terra..."
"Non è del tutto chiavo dove finisse la pvopvietà di mio padve... adesso ci savebbe questo confine, deciso un mese fa... però... si travva solo di una breve scampagnata a pvendere alcune cose... che stanno di là..."
Gioco di sguardi, Boar scuote il capo.
"Il servente vostro non è che è vostra madre che deve sapere tutto...così ci guadagnamo tutti..." insiste il nobilotto, ma nessuno è d'accordo.
Guy fa un sospiro, ma alla fine annuisce e rinuncia.

Ultima esplorazione delle gallerie

Rassegnato per la risposta di Boar e dei suoi, Guy scrolla le spalle. "Tanto io comunqve conto di tovnavci pvesto... in una situazione meno cvitica..."
Dà indicazioni sullo stoccaggio della roba, ordina caricare tutto sul carretto e sui cavalli. Roba ingombrante e scomoda, di scarso valore.
A un tratto Sven, mentre si trova nella stanza della botola, sente un paio di rumori provenienti da sotto, ovattati, simili a schianti come di legno che si rompe. La botola è socchiusa.
Sven lo dice al mercenario Rob, che annuisce. "E' tutto aperto là sotto, arriva fino al fiume adeso".
"Mettiamoci una pietra sopra", suggerisce Sven.
"Ma tanto Guy ci vorrà scendere di nuovo... non è che qualcuno possa arrivare dal fiume."
"Quelle creature potrebbero risalire", spiega Sven.
Rob non è entusiasta della faccenda, annoiato commenta: "che pa//e".
Verso l'ora di pranzo si mangia.
Sven racconta quel che ha sentito. Si sente in effetti qualche rumore provenire dal basso. Guy dice che sarà il vento e minimizza dicendo che per stare tranquilli si scenderà tutti per dare un'altra occhiata.
Dopo pranzo Guy parla col contadino Gebedia.
"Bene, riapriamo la botola per fare un ultimo controllo, poi scendiamo al molo che devo fare alcune cose".
Fa aprire la botola, sotto sembra tutto tranquillo anche se di tanto in tanto qualcosa sbatte, rumore di legno.
"Prima di procedere possiamo perdere 10 minuti e rimettere a posto la porta", suggerisce Sven, "nel caso fossimo costretti a scappare su"
Guy è perplesso di una simile precauzione ma poi acconsente. Viene così organizzata una possibile rapida barricata.
La discesa prosegue, su scale scivolose e malridotte. C'è puzza di marcio, nell'oscurità squittiscono topi.

Combattimento presso il molo

In fondo alle scale si apre una caverna aperta fino al fiume, nella quale si nasconde un piccolo molo. C'è una barca capovolta, in parte bagnata dal fiume, che la corrente fa sbattere leggermente. La barca sembra ancora in buone condizioni, legata da una catena di ferro.
All'altra estremità della stanza c'è una grossa porta di legno rinforzato, socchiusa.

"Ovsù Mike, apriamo questa porta e facciamo uscive questi topi dalle mie cose"
Mike si avvicina, si ferma e arretra. "Mmm... Loden, vieni un attimo pure te... ci potrebbe stare qualcuno"
Kailah tende l'arco verso la porta. Si sente un fastidioso strascichio.
I due si avvicinano.
Loden apre la morta, Mike si affaccia. "C'è qualcosa qua dentro, giù nell'angolo. Sembra un animale..."
Mike, ad alta voce, dice "ci sta un animale dentro, mai visto niente del genere"
"Meglio se arretrate", dice Bohemond.
"Forse so' due", dice Mike, "sembra che stiano mangiando qualcosa nell'angolo.
Chiudono la porta.
Si sente movimento dentro. Quindi si sente un sibilo e poi uno schiocco, da dentro la porta.
"Sembrano granchioni..."
Guy insiste di andare a malmenare quelle bestiacce.
Mike è un po' perplesso. Guarda tutti e dice che vuole Loden e Bohemond per entrare con lui.
Entrano.
Stanza piuttosto grande, ma lunga e stretta.
"Uno lo vedo, sta ancora là. L'altro...." e in quell'istante una strana creatura gli salta addosso.
La seconda creatura avanza verso Loden, che libera la porta per far entrare gli altri.
Si tratta di una sorta di enorme scorpione, una bestia veramente bizzarra: uno scorpione grosso come un cane, con due code sollevate.
Lo scontro è rapido e le due creature, nonostante siano robuste e protette da una sorta di carapace, cadono presto sotto i colpi dei soldati.
Non ci si vede quasi per niente, ci sono molti detriti a terra. A terra ci sono dei corpi, una carcassa decomposta. Forse erano soldati dell'esercito di Feith, a giudicare dai brandelli di armatura.

L'offesa

Guy è un po' deluso perchè anche quest'ultima stanza è stata saccheggiata.
Poi chiede un aiuto a risistemare la barchetta, per evitare che il fiume se la porti via. Kailah la risistema un po' in modo da assicurarla alla catena. Poi nota che la barca è fatta bene, probabilmente portata lì ben dopo l'abbandono della casa.
"Bella barca", commenta un po' sarcastica.
"Eh, questa barca è stata costruita col cervello, mi stai offendendo!?"
"Oh, per carità, non sia mai..."
Lui si offende, Kailah scoppia a ridere. (7-7-7)
Loden si preoccupa, vedendo il suo padrone sempre più offeso, e afferra Kailah per un braccio. Lei protesta e smette di ridere.
"Stiamo un po' esagerando". Sven interviene dicendo di lasciarla andare. Sir Guy è offesissimo, strepita minacce. Mike minimizza e dice di tornare tutti su.
Guy risale in velocità le scale. A un certo punto scivola sui gradini sdrucciolevoli. Poi, zoppicando, continua a risalire.
Finalmente arriva sopra, e inizia a chiamare Boar nervosamente, gli racconta la sua versione dei fatti.
Boar dice che non ha capito. "Sei fovse stupido? Hai dei pvoblemi puve tu? Avete tutti dei pvoblemi?"
Guy insiste tantissimo che Kailah l'ha aggredito verbalmente, l'ha canzonato pubblicamente, insiste, non ha pace. Non ha ufficiali in comando sufficientemente qualificati con cui lamentarsi, ma farà rapporto al Sergente. Kailah risponde che nel rapporto si parlerà pure della proposta di varcare clandestinamente il confine. Lui insiste che non glie ne importa niente, "perchè tu non conti niente"
Poi decide che sarà Mike a parlare da quel momento in poi con Kailah, perchè per lui Kailah non esiste più.
L'indomani il gruppo, rallentato dai pesanti carichi e dallo scalcinato carretto, si rimette in viaggio verso Soter. Prima fa tappa al campo del Tenente Ramsey, poi supera da lontano la collina di Cantor,
In tarda mattinata viene raggiunto Soter. Guy ordina a tutti di fermarsi e poi, insieme a Mike, si reca al villaggio. Dopo un po' torna il solo Mike a salutare, e ciascuno va per la sua strada.
Una volta rimasti soli, Bohemond fa un breve discorso a Kailah riguardo la lite con Guy. "Tu dovresti saperlo, tra questa gente ci sei cresciuta... lo sai che non vogliono farsi prendere in giro"!
"Proprio perchè ci sono cresciuta... non li sopporto più"
Viene convocato Boar, poi convocati tutti gli altri vanno a fare rapporto da Rock.
Il Sergente chiede proprio a Kailah di riferire l'accaduto, ma non sembra tanto interessato alla lite col nobilotto, quanto alla presenza della barchetta nell'approdo nascosto.
Intanto a Soter i lavori per la palizzata sono andati avanti e il lavoro è quasi concluso. In serata raggiungono il villaggio anche Padre Engelhaft e Padre Alyster.

Un incarico oltre il fiume

Il mattino seguente, 30 aprile, il gruppo si dà da fare nelle consuete attività mattutine. E' giorno di paga e ogni soldato riceve il suo soldo. Tornato Engelhaft, presenta ai suoi compagni Padre Alyster.Spiega di essere andato a Uryen in fretta

e in incognito, si scusa per la fretta e il segreto. Parla di un incarico a cui il gruppo potrebbe essere assegnato.
Dopo mangiato è Padre Alyster in persona a spiegare l'oggetto della prossima missione.
"Spero non vi dispiaccia se il prevosto di Uryen abbia richiesto i vostri servigi per una missione molto importante".
"Ma se ancora non ci hai spiegato di che si tratta, come facciamo a risponderti?" domanda Sven
"Verrò al dunque. Il Prevosto ci chiede di recarci al di là del fiume, per visitare l'interno di un'altra cripta del cimitero di Cantor. Forse non sapete che il cimitero di Cantor si stende anche al di là de fiume, e in particolare stiamo parlando delle costruzioni più antiche, molte delle quali sono sepolte sotto terra, accessibili solo attraverso delle grotte scavate in tempi antichi da gente interessata a impadronirsi dei loro segreti. Si tratta quindi di riaprire quei passaggi, ammesso che sia possibile, ma il Prevosto è certo che li troveremo aperti, perchè è certo che qualcuno l'abbia già fatto in tempi recenti, per ottemperare a un fine che noi ci recheremo a disfare. Recupereremo delle prove che avremo cura di consegnare nelle mani della Sorella Custode di Dossler, guadagnando così una preziosa alleata".
Sven chiede se sia prevista una ricompensa da parte della Chiesa per questo incarico, oltre alla paga da soldato. Purtroppo no, risponde Alyster: è un incarico che rientra nelle attività dell'esercito, ma è comunque una cosa importante essere amico del Prevosto.
Dice anche che l'esercito mette a disposizione un naviglio per la missione (Kailah ridacchia). Il posto è vicino anche se l'attraversamento del fiume è spesso complicato.

Un caso di omonimia

Kailah, che è rimasta zitta e un po' pensierosa tutto il tempo, gli domanda "di dove sei?"
Alyster risponde che è del Ducato di Surok, e specifica che è di Vestbruck.
"Ok, va bene, vengo".

Istruzioni del Sergente Rock

Successivamente il gruppo va da Rock, che fa un po' il quadro politico della missione. "Quello che probabilmente non vi ha spiegato il sacerdote, è che state per fare uno sconfinamento, in un territorio che pur non essendo chiaramente ostile, ha problemi identitari molto grossi. Sappiamo che il duca di Feith attuale è particolarmente assente. Questo ha favorito la nascita di molti feudatari locali particolarmente autonomi. Molti di loro peraltro hanno combatutto dal lato avverso al nostro, prima di arrendersi. Non abbiamo molti amici al di là del fiume. Non è detto che i soldati e le guardie di Feith vi ascolteranno nè che vi riconosceranno coi vostri documenti. La buona notizia è che quello che dicono e fanno al di qua del Traune non conta niente. I problemi li avrete semmai solo al di là del fiume, non so se mi sono spiegato".
"Come ci dobbiamo comportare con le autorità locali?"
"Fino a quando state lì siete soggetti alla loro legislazione".
Kailah domanda della barca
"Abbiamo avuto la fortuna di requisire una barca proprio in questi giorni", dice Rock con un sorriso.
Gebedia di Soter la sa portare e verrà con il gruppo in veste di traghettatore.
Si parte dal palazzo Ashley. Il trasbordo dipende tantissimo dal tempo atmosferico, se piove non si passa il fiume.
Rock indica quale sarà la catena di comando. Capo della spedizione sarà Sven. Poi Bohemond, Engelhaft infine Kailah.
Padre Engelhaft chiede che Kailah sia messa avanti a lui nella catena di comando, ma Rock dice di no.
Infine il Sergente si raccomanda che ad ogni costo Alyster deve tornare sano e salvo dalla missione.

Il recupero della pergamena con la preghiera

Nel pomeriggio Padre Engelhaft e Bohemond scortano Alyster a Dalian.
La Chiesa è piena di gente, la giovane sacerdotessa sta parlando dei Risvegliati, invita i fedeli alla preghiera ma anche a rispettare alcune regole di prudenza.
Al termine della preghiera Alyster va a parlare con Gnagna, e stranamente sembra riuscire a comunicare con lui.
"C'è un cambio di programma", dice poi ai suoi compagni, "Gnagna verrà con noi. Dice di conoscere bene il posto dove stiamo andando, ci sarà di aiuto".
Il gruppo torna a Soter, con Gnagna che trasporta il grosso sacco con l'urna che custodisce la pergamena. La presenza del sacrestano suscita un po' di curiosità negli altri soldati.

Verso l'approdo

Al mattino seguente, 1 maggio, il gruppo parte a cavallo verso Villa Ashley. Ci sono anche Gebedia e il mulo Pecorino. Gebedia sa infatti pilotare la barchetta e si renderà utile.
Sven impugna soddisfatto il grosso mazzo di chiavi di Guy Ashley.
Prima tappa l'accampamento del Tenente Ramsey. C'è anche il Caporale Martin, che conosce padre Engelhaft e lo saluta.
"La tenuta è stata espropriata ed è occupata da una squadra. Abbiate cura di presentarvi perchè stanno facendo i turni"
A capo del contingente alla Villa Ashley è il Caporal Maggiore Heinrick.

"Dobbiamo requisire la barca", spiega Sven. Gebedia si lecca un dito e scruta l'orizzonte. "Se po' fa, domattina il tempo è propizio".
"Dicci tu dove sistemarci per la notte"
"Dentro", dice Heinrick.
E' stata fatta una pira, tutto bruciato e ripulito. Si sono attrezzati per rendere più vivibile la stanza con la botola.
Stupiti degli strani mostri trovati in cantina.
Heinrick dice anche che è un periodo di calma da parte dei Nordri, si lavora per riprendere la Torre Uno, in passato indifendibile, ma che ora sembra forse recuperabile. Gira voce che i Nordri stiano preparando un attacco in grande al Porto di Uryen, ma Heinrick è scettico e dice che di solito sono gli elsenoriti a sfasciare i porti.
Si dorme sotto a un tetto.
Gnagna mangia tantissimo. Si dorme.
Gebedia va a vedere la barca. La guarda, è soddisfatto. "Ma quanti siamo però? Sette persone? Tocca fare 2 viaggi". Si decide che nel primo viaggio ci saranno Sven, Kailah e Padre Engelhaft, nel secondo Gnagna, Alyster e Bohemond.
Gebedia ha studiato la zona, è pronto a traghettare il gruppo.
Accordi per il ritorno. Dopo due giorni esatti, di mattina. Se piove, si rimanda alla prima alba che non piove. Tre appuntamenti, poi il gruppo sarà dato per disperso.

2 maggio 516

Gebedia conduce il naviglio, insieme a suo nipote, con grande disinvoltura. Le acque del Traunne sono però piuttosto agitate, la corrente è impetuosa. Anche Sven deve dare una mano per contrastare il flusso del fiume e permettere alla barca di risalire la corrente.
Dopo più di un'ora finalmente la barca si avvicina all'approdo. C'è un allargamento nel fiume, la corrente è meno forte e si forma quasi un acquitrino.
"Adesso vi do una brutta notizia, un paio di voi devono mettere i piedi in acqua e spingere la barca", dice Gebedia.
Sven e Engelhaft scendono e vanno a spingere. L'acqua nera e melmosa arriva fino alle ginocchia.
Intanto Kailah nota che sul fianco della barca si attaccano a volte grossi scarafaggi, le acque sono sporche.
Gebedia, quando la barca sta per approdare, chiede a Sven e Engelhaft di tornare indietro e risalire a bordo.
"Che hai visto?"
"Niente, forse mi sono sbagliato... facciamoci un giretto..."
Dopo un po' si sente uno strano rumore, come qualcosa che scivola nell'acqua.
Gebedia sbuffa e dice che ci sono degli animali pericolosi, dei Kroc.
"Mia nonna con due sassi li teneva a bada... sono fatti per mangiare gli alci, non le persone..." dice Gebedia per tranquillizzare i passeggeri. Sven suggerisce di indossare le armature prima di scendere dalla barca.
Gebedia fa sbarcare i passeggeri e si allontana con la barca, a prendere gli altri.

Kroc sulla riva

D'un tratto Padre Engelhaft, che si guarda intorno con la balestra in mano, sente un paio di fruscii, uno che proviene dall'acquitrino, e un altro dall'alto, dai cespugli verso l'interno.
Sven suggerisce a Padre Engelhaft di prendere il bastone, anche Kailah lascia l'arco e prende la spada.
A un certo punto si vede un muso nero che compare tra le frasche, e si ritira subito dopo.
"Tirategli un sasso", suggerisce Sven ironico. Padre Engelhaft non sa se prenderlo sul serio o no...
Dopo un po' compare il muso di un altro paio di Kroc, tutti a una certa distanza dal gruppo.
"Restiamo uniti", ordina Sven.
Dopo un quarto d'ora si iniziano ad avvicinare tutti contemporaneamente. Sven dà ordine ai compagni su come disporsi per affrontare le creature. Poi si sposta avanti in modo da fronteggiare l'animale più grosso.
Lo scontro è impegnativo, i tre Kroc scattano nello stesso istante, costringendo i tre soldati a difendersi.
Sia Sven che Kailah riescono ripetutamente a colpire, con la spada, il dorso corazzato degli alligatori, che però sembrano avere la pelle molto dura. Anche Engelhaft inizialmente tiene a bada il suo opponente, a suon di bastonate, ma improvvisamente viene azzannato al braccio destro. Il bestione gli rimane aggrappato al braccio coi denti, stringendo sempre più, fino a quando finalmente il sacerdote non riesce a liberarsi.
I tre Kroc si allontanano, ritirandosi tra i cespugli e l'acquitrino.
"Poi parliamo della nonna di Gebedia" mormora Engelhaft massaggiandosi il braccio ferito.

Il secondo viaggio della barchetta di Gebedia

Il viaggio inizia tranquillo, con Gnagna che osserva l'acqua e fa per sporgersi, col rischio quasi di scivolare di sotto. D'un tratto i passeggeri notano un paio di persone, sull'altra sponda, che seguono l'avanzata della barca.
Dopo un po' distanziano i due sconosciuti e arrivano al molo, dove scorgono i compagni. Engelhaft si sta medicando le ferite.
"Era una forza della natura tua nonna, eh?" domanda Engehaft a Gebedia.
"Quando avevano fame mia nonna si chiudeva dentro", risponde Gebedia, sorpreso e dispiaciuto. "Sai che c'è, è che qui non viene più nessuno.... dovete stare attenti, la prossima volta che li incontrate. La prossima volta... comunque si

scappa facilmente...."

La voce dagli arbusti

"Ehi voi, della barca!" spuntano tre tizi, uno dei quali ha l'arco. Sono vestiti un po' malamente, con armature rimediate e armi più o meno di fortuna.
"Ma che piacere, è un sacco che non vediamo dei... viaggiatori... avventurieri...."
"Siamo viaggiatori", risponde Sven.
"E' il vostro giorno fortunato, vi offriamo 9 monete d'argento per quella barca, che ne dite? Sono tutti i nostri risparmi, non vogliamo fare niente di male ma ci servirebbe moltissimo una barca"
"Mi dispiace, sarei felice di accettare quel denaro ma c'è una legge marziale in vigore", spiega Sven.
Il tizio con l'arco è amareggiato. "E non ci fareste neanche dare un passaggio?"
"Sono ordini"
"E quindi seguite degli ordini?"
"Sì, seguiamo degli ordini", risponde Sven.
Intanto Kailah prende l'arco, mentre gli altri parlano.
Sven fa un cenno a Gebedia di allontanarsi.
"Allora buon viaggio, benvenuti... io vi vorrei chiedere... dove siete diretti... sono curioso, ma tanto mi risponderete che non me lo potete dire, me ne vado, ciao, amici come prima".
Se ne vanno.
"Questi toccava sdraiarli, mi sa", borbotta Bohemond.
"Benvenuti a Feith" mormora Kailah.

La mappa di Alyster

Alyster prende una mappa, la studia e indica la strada da seguire.
Gnagna raccoglie un bastone nodoso e avanza accanto a Padre Engelhaft.
Alyster dice che probabilmente in serata si arriverà alla zona dove svolgere il rituale, è meglio fare il prima possibile.
Il gruppo avanza per un paio d'ore non troppo distante dalla riva del fiume. Il percorso è faticoso, ci sono alberi e massi, sterpaglie, fango. In lontananza si scorge un cervo che si abbera al fiume. Più avanti si vedono un paio di carcasse di animali invase da vermi e scarafaggi. Si trattava di due cervi.
"Chissà cosa li ha ammazzati..." Engelhaft nota delle tracce, sembrano piedi nudi umani.
Alyster suggerisce di trascinarli nel fiume. "Se li mangiano i Kroc però", dice Sven. "Esatto", risponde Alyster.
C'è perplessità, alla fine si decide di lasciar perdere.
Il gruppo amaramente procede, ormai all'altezza di Cantor.

L'edificio di legno

D'un tratto Bohemond scorge un edificio di legno costruito accanto un gruppo di alberoni. Il gruppo decide di perquisire la zona per capire se possa servire come rifugio per la notte.
Arrivati fino alla porta, sembra tutto deserto. Sven bussa, non risponde nessuno. La porta sembra chiusa con un paletto dall'interno. Bohemond si affaccia alla finestra per guardare nella penombra. L'arredamento è spoglio ma ordinato, sembra non ci sia nessuno.
Bohemond scavalca e entra, tutto tranquillo. Da un lato c'è una trave scardinata dalla finestra, appoggiata da una parte.
"Sembra un buon rifugio" dice Engelhaft
"Senza dubbio. Sono gli Dei che ci proteggono".
Kailah chiude un'asse sulla finestra in modo che sia facile riaprirla, ma che nessuno possa entrare nel frattempo.

Verso il cimitero

Dopo circa un'ora di cammino Alyster dice che ormai si è prossimi all'arrivo.
Finalmente si scorgono assi buttate da una parte, vecchie lapidi. Strano che siano state tutte divelte, si stupisce Alyster.
D'un tratto Sven sente un rumore sospetto, uno strascichio. Ci sono rumori che si avvicinano, sinistri fruscii.
Il vento improvvisamente porta un vago mormorio. Kailah riconosce un odore intenso e spiacevole, animalesco.
Improvvisamente compaiono due figure, due Risvegliati piuttosto lenti.
Poco dopo compaiono altri due Risvegliati, anche loro barcollanti.
Kailah ne abbatte uno con un colpo mirato in testa.
Engelhaft mette le mani avanti, specificando di non essere tanto bravo, poi però prova a sparare con la balestrata e non colpisce.
Ne compaiono un altro paio sul fianco destro.
Kailah spara nuovamente su quello che avanza, ma manca il colpo. Gli altri caricano i primi tre che avanzano.

Lo scontro

Sven colpisce fortissimo il risvegliato che ha di fronte, lo prende alla gamba e glie la spacca. Bohemond ribadisce sullo stesso risvegliato, che riesce miracolosamente a rotolare via e a rialzarsi subito dopo. Bohemond lo colpisce subito dopo, anche se il risvegliato sembra molto agile.

Kailah ne colpisce uno dei due laterali alla testa, stendendolo. Kailah e Alyster arretrano velocemente, con Gnagna.
Bohemond e Sven si trovano con la creatura già ferita, Engelhaft raddoppia a sua volta, ma Bohemond lo decapita al volo.
Subito dopo Bohemond, Sven e Engelhaft se ne trovano altri due davanti.
"Sono ferito!" grida Engelhaft un po' tenendosi prudentemente dietro, poi raddoppia nello scontro di Bohemond.
Bohemond stacca un braccio al suo avversario. Engelhaft mira alla testa e glie la spacca.
Sven affronta il suo da solo, e lo gambizza, poi ribadisce sull'altra gamba, distruggendola. Engelhaft lo bastona in testa e lo finisce.
Kailah prende di striscio l'ultimo risvegliato con una freccia, senza rallentarlo, gli altri si avvicinano alla ragazza per aiutarla, ma lei abbatte la creatura con un altro colpo.
"Dobbiamo fare in fretta", dice Alyster.

Alla ricerca delle grotte

Arrivati alla collina, si cercano le grotte. Gnagna indica una direzione, sembra conoscere il posto. "Gnagna, gnagna".
La luce inizia a calare, si sentono rumori, sembrano esserci altri tre risvegliati, leggermente più rapidi.
Engelhaft spara contro uno di loro alla gamba. Kailah ne colpisce di striscio un altro alla testa.
Sven ne impatta uno, Bohemond un altro. Poi Engelhaft interviene a raddoppiare.
Sven colpisce forte al braccio, staccandoglielo. Bohemond stacca una gamba a quello che ha davanti, ma viene morso alla gamba. Fortunatamente le sue fauci venefiche non riescono a penetrare l'armatura.
Kailah colpiscel'ultimo con una freccia in testa, ma di striscio. Engelhaft la aiuta tirando una gran botta in testa al risvegliato, e stendendolo una volta per tutte.
Bohemond rischia grosso, e solo dopo aver invocato Dytros riesce a trovare la forza per liberarsi dalle fauci del mostro.

Le grotte nella collina

Si vedono due grotte nella collina, una più piccola e una più grande, piuttosto in alto. Gnagna la indica.
All'interno è buio pesto e c'è una puzza insopportabile.
Vengono accese delle torce, una Alyster, una Gnagna e una Kailah. Kailah sale sulle spalle di Sven e guarda.
Tutto buio, c'è una scia melmosa sul lato dell'arrampicata. Si ode il fischio del vento.
Kailah si fa issare da Sven sull'imboccatura della grotta e pianta un paio di chiodi da roccia per fissare una corda, in modo che sia più semplice per tutti arrampicarsi. E' tutto schifosamente schifoso e si scivola parecchio.
Tutti si fanno issare su, con l'aiuto della corda e di una mano amica.

La cripta

All'interno della grotta ci sono insetti, una scia di bava che si perde verso giu'. La galleria scende e curva, restringendosi un po'.
Va avanti Sven, Bohemond, Kailah, Alyster, Gnagna e poi Engelhaft.
In fondo alla galleria c'è una stanza piuttosto ampia e alta, scavata nella roccia, ai lati si aprono numerose nicchie. Al centro la parete è ricoperta da disegni, o incisioni nella pietra. I disegni sono rozzi, sembrano molto antichi.
C'è una luminosità irreale nella sala, sprigionata da tre grandi creature simili a lumaconi. Uno sta nell'angolo, uno sta in una delle nicchie, sopra qualcosa e un terzo sta dall'altra parte, in un'altra nicchia. L'odore nella stanza è disgustoso, anche se non si vede immediatamente da dove provenga.
C'è poi qualcosa di strano al centro del bassorilievo. Il pavimento è segnato, anche se molto sciupato.
Entrano più o meno tutti, Alyster annuisce, poi gli occhi gli si fissano sulla cosa che sta al centro del bassorilievo.
Alyster avanza lentamente, cauto, per dare un'occhiata in giro.
Nelle cripte ci sono dei cadaveri ammassati, in parte decomposti.
L'oggetto al centro del bassorilievo è uno strano coltello intarsiato, piantato nella roccia, che regge una pergamena sulla quale sono disegnati dei simboli.
Engelhaft li riconosce, sono antichi simboli di Shub-Niggurath. Li mostra a Alyster, che è abbastanza turbato.
Parte delle incisioni rappresentano scene di caccia e cerimonie.
Intorno alla pergamena sono stati tracciati recentemente altri simboli con carboncino nero e rosso, fatti probabilmente da chi ha posto la pergamena.
Sera del 2 maggio 516

Il rituale

Alister: "dobbiamo fare in fretta, questo luogo è maledetto"
"E' il caso di fare la cerimonia alla presenza di questi esseri amorfi o è il caso di epurare prima la zona?" domanda Engelhaft.
Alister: "non ho idea di quanto possano essere pericolosi".
"Allora procediamo" dice Engelhaft.
Alister prende la pergamena in mano. "E' molto importante che voi ripetiate le mie parole. Stiamo per recitare una preghiera ad Harkel. A lei implorerò di purificare questo empio luogo".
"E' opportuno che io faccia anche un rito di Kayah o no?" chiede Engelhaft.

"Già la tua presenza garantisce la presenza di Kayah. Ora ci dobbiamo concentrare su questa invocazione, che è anche abbastanza lunga".
Poi Alister guarda Sven e si raccomanda che qualsiasi cosa succeda, il rito non deve essere interrotto.
"Adoro lavorare con dei professionisti", borbotta Sven tra sè, stupito del fatto che non ci sia stata preparazione prima del rito.
Bisogna piazzare un paio di persone all'imboccatura della caverna, decide Sven, e saranno Bohemond e Kailah.
Sven controlla la stanza e le nicchie dove stanno gli esseri amorfi.
Intanto da fuori si sente rumore della pioggia.
Padre Alyster inizia a recitare la preghiera, dopo una breve spiegazione a Engelhaft.
La zona si illumina col bagliore di un lampo, che sorprendentemente arriva fino alla cripta, forse ci sono delle spaccature nella volta.
Kailah d'un tratto si accorge che l'essere amorfo ha una sorta di occhio che gli si apre in corrispondenza del lampo, per poi subito richiudersi. La fanciulla si spaventa tantissimo. Subito sente un tuono violentissimo, lei manda un grido.
Il tuono è molto forte, sembra quasi far tremare la grotta.
Padre Alyster solleva l'aspersore e continua a recitare la preghiera. La pioggia si fa più forte.
Improvvisamente la torcia del corridoio si spegne, a causa di una folata di vento gelido.
Kailah e Bohemond sentono rumori che provengono dall'imboccatura della galleria, acciottolio di pietre smosse... c'è anche un vago rantolo in avvicinamento.

Le prime scosse

Intanto Alyster continua ad aspergere intorno con acqua benedetta. Appena l'acqua tocca terra, si sente un sibilo. Il sibilo proviene dai loculi, a sibilare sono gli amorfi, come se stessero emettendo dell'aria. Intorno agli amorfi è come se si stesse sprigionando uno strano gas verdognolo scuro, che tende a dissolversi nell'aria.
L'odore è disgustoso, cadaverico. Il gas aumenta nella sala. Sven suggerisce di prendere un pezzo di stoffa, bagnarlo e metterselo in faccia.
D'un tratto si sente la terra che inizia a tremare.
Detriti crollano dalla volta, ai lati della sala.
Intanto il fumo aumenta, la pioggia aumenta, il sibilo aumenta.
Diventa faticoso respirare.
Dalla galleria inizia a sentirsi il rumore strascicato di qualcuno che avanza a tentoni.
Bohemond si mette all'imboccatura, con Kailah che gli fa luce, per difendere la cripta.
Ma contemporaneamente Sven nota che nelle cripte più in alto ci sono movimenti, uno degli esseri amorfi sta avanzando lentamente verso il bordo, come spinto da qualcuno che cerca di uscire.
Sven: "se non riesci a tirare di là, di qua avrai un bersaglio tra poco", dice a Kailah. E si prepara a ricevere i Risvegliati.

L'attacco

C'è un'altra scossa di terremoto, è come se il luogo reagisse alla preghiera. Cade un masso dal lato della cripta.
C'è un bagliore di lampo e si scorge del movimento anche nelle altre nicchie nel muro.
Kailah poggia a terra la torcia e prende arco e freccia, mirando dove ha indicato Sven.
Davanti a Bohemond compare un risvegliato lento e grosso, lui lo colpisce fortemente al torace. Dietro di lui, a spingere, ce ne stanno almeno altri due. Il Paladino pianta i piedi a terra e solleva lo scudo, deciso a respingere l'orda che avanza.
Sven è ai piedi delle nicchie, pronto ad accogliere i Risvegliati che si stanno avvicinando. Il primo a cadere sembra morto da molto tempo, è rinsecchito e fragilissimo, tanto da rompersi un po' nell'impatto col suolo. Sven si affretta a colpirlo alla testa, frantumandogliela.
Pochi attimi dopo scivola a terra un essere amorfo, spinto da un Risvegliato che avanza dietro di lui. La viscida creatura si schiaccia a terra, rotolando un po'. Subito dietro di lui cade un Risvegliato. Kailah prova a colpirlo con una freccia, inutilmente. Sven gli è subito addosso con la spada, e con un colpo netto gli stacca un braccio.
Sven si accorge che un altro Risvegliato sta per scendere da una delle nicchie, e sta per saltare anche un altro, che ha qualcosa di metallico in testa, forse un elmo, o una corona.
Kailah si accorge che anche dall'altro lato della cripta almeno un Risvegliato sta avanzando lentamente verso i sacerdoti, lascia l'arco e corre, spada in mano, ad intercettarlo.

Sven

Appena il secondo Risvegliato arriva a terra, Sven gli è addosso, e gli stacca il braccio con un unico fendente. Subito salta giù anche il Risvegliato con il copricapo, ma il soldato deve fermare per primo quello più veloce, diretto ai sacerdoti. E' come se tutti i Risvegliati fossero attirati dai sacerdoti officianti.
Sven stacca anche l'altro braccio al Risvegliato già ferito, e poi si dedica a quello con il copricapo, che sembra più in forze. Quello senza braccia, seppure rallentato, barcolla piano piano verso i sacerdoti, emettendo un lamento pestilenziale. Un terzo Risvegliato inizia a scivolare anche lui dalla nicchia. Sven cerca di frapporsi tra l'orda di creature e i sacerdoti officianti.

Kailah

Kailah prova a fronteggiare il Risvegliato sull'altro lato della cripta. Riesce ad evitare il suo primo attacco e si prepara a combattere, ma non riesce a trattenerlo e scivola a terra (4-4-4). Il Risvegliato la sbatte a terra, le si butta a terra e prova a morderla sul collo, Kailah grida per il terrore.

Bohemond

Bohemond intanto sta mantenendo faticosamente la posizione, respingendo l'avanzata dei Risvegliati nella galleria. Sente il grido di Kailah, si volta e la vede a terra, schiacciata dal Risvegliato, sopraffatta. Il Paladino trova la forza di invocare la protezione di Dytros su di lei. L'armatura della fanciulla, miracolosamente, resiste e non lascia passare i denti infetti del Risvegliato, che comunque continua a starle addosso. Lei sente un dolore fortissimo ed è sicura di essere ferita.
Bohemond si rende conto che Kailah non resisterà per molto, e decide di attirare su di sè l'orda di Risvegliati, attraverso i doni concessigli da Dytros. Prega, e subito il Risvegliato che sta su Kailah si alza, liberando la ragazza, ed inizia ad avanzare barcollando verso di lui.
Anche uno di quelli contro cui sta combattendo Sven inizia a muoversi in quella direzione.
Il Paladino in breve si trova solo, circondato da 4 Risvegliati, con il solo aiuto di una Kailah zoppicante che arriva poco dopo.

La preghiera prosegue

Mentre Sven continua a tenere a bada il meglio possibile i due Risvegliati, senza però riuscire a disabilitati permanentemente, anche Bohemond e Kailah, spalla a spalla, si trovano intorno un po' di affollamento.
I sacerdoti continuano a pregare senza distrarsi, mentre la cripta stessa sembra reagire alle loro preghiere. La terra trema, alcuni detriti cadono dalla volta, l'odore degli esseri amorfi è sempre più pestilenziale.
Sven riesce a rallentare molto il risvegliato senza più braccia, mentre quello con il copricapo è più difficile da frenare. Nel mentre è Bohemond, circondato da più creature, a finire assalito e spinto a terra da un Risvegliato.
La terra trema, i detriti che cadono sono sempre più grossi.
Alyster parla a voce più alta e avanza verso l'affresco.
Kailah prova a colpire il Risvegliato che sta schiacciando Bohemond a terra (5-5-5), ma viene colpita da una grossa pietra sulla schiena. L'altro Risvegliato le salta addosso e lei cade a terra.
Alyster allunga la mano verso il pugnale, e fa per estrarlo. I sassi che cadono dalla volta sono sempre più numerosi e grossi, i lampi rischiarano a tratti la scena, per il resto le torce si sono spente quasi tutte ed ormai nella cripta è buio. La pioggia inizia a filtrare e l'aria si fa più respirabile.
I detriti cadono soprattutto nella zona della cripta dove si trovano Bohemond e Kailah, entrambi sopraffatti da un Risvegliato. La pioggia di pietre viene in aiuto di Kailah, perchè cadono sopra l'essere che le sta addosso, e non su di lei, che inizia lentamente a divincolarsi.
Anche Bohemond è in difficoltà, il Risvegliato lo morde forte al braccio, ma i suoi denti non riescono a passare l'armatura.
Quando Alister finalmente estrae il pugnale e prende la pergamena attaccata al muro, i crolli si fanno massivi. Viene colpito anche il Risvegliato con il copricapo, e quello senza braccia viene quasi sepolto. Sven si ripara con lo scudo e azzoppa definitivamente le due creature.
Kailah si ritrova imprigionata, non ha la forza per liberarsi dal peso delle rocce e del Risvegliato che ancora le sta addosso. Si rannicchia e lancia l'incantesimo "luce" per vedere qualcosa, e riesce a vedere l'intera cripta che inizia a franare.
Bohemond finalmente riesce a scrollarsi di dosso il Risvegliato. La pioggia di detriti è ormai inarrestabile.

La fuga

"Abbandoniamo questo luogo" tuona Alister, che ha il sacco contenente pugnale e pergamena.
Intanto piove, le torce sono tutte spente, lampi emergono dall'oscurità. E' buio pesto.
Sven, Engelhaft, Alister e Gnagna si muovono in direzione dell'unica luce proiettata da Kailah.
Engelhaft viene colpito da un pietrone al braccio sinistro.
Bohemond aiuta Kailah a rialzarsi. Il gruppo si raduna intorno a lei e alla sua luce. Ormai ha perso l'arco.
Bisogna dirigersi al cuniculo. La galleria sembra più solida.
Prima di raggiungerla però arrivano altri sassi, Sven viene ferito alla gamba, Gnagna subisce qualche piccolo danno, tutti si mettono al riparo nella galleria mentre la grande grotta crolla.
Sven va per primo, poi Kailah che fa luce, poi Bohemond, Engelhaft, Gnagna e Alister.
Nel tunnel Sven si trova un risvegliato davanti. Si scontrano, Sven ha la meglio e il gruppo procede fino al predellino.

Fuori dalla galleria

Alla luce dei lampi si scorgono alcuni Risvegliati che barcollano intorno alla base della galleria. Le pietre sono franate e hanno creato un passaggio di ciottoli percorribile. Si vedono almeno 5 Risvegliati in avvicinamento.
Padre Engelhaft inizia a caricare la balestra, Bohemond abbatte un Risvegliato con un colpo dall'alto verso in basso, Sven ne decapita un altro e un altro ancora viene finito da una balestrata in testa sparata da Padre Engelhaft.
In breve tutti i Risvegliati giacciono senza vita.

Le torce in avvicinamento

Piove ancora fitto, a volte ci sono lampi. Si sente una serie di crolli dalla grotta.
Alister deve guidare il gruppo via da lì, con l'aiuto di Kailah a trovare la strada. Si va a passo sostenuto, intorno ci sono fruscii e si intuisce la presenza di altre creature.
"Camminiamo velocemente, forse ce li lasceremo dietro" dice Sven.
Kailah illumina dove mettere i piedi. Dopo circa un'ora, in lontananza, si vedono delle torce che scendono dalla collina nei pressi della casetta. Sono minimo 3 o 4, vengono nella direzione del gruppo.
Kailah fa sparire la luce magica, nel tentativo di nascondersi, ma presto ci si rende conto che il gruppo è stato individuato.
"Ah ce ne sono altri lì, da quella parte!" grida qualcuno degli sconosciuti in avvicinamento.
Le torce si avvicinano, ci sono almeno una donna e un uomo.
Sven parla: "non siamo risvegliati".
Si fermano le torce, non si avvicinano.
"Chi siete?" domanda l'uomo.
Alister si avvicina a Engelhaft e sussurra che bisogna nascondere il sacco, per sicurezza. Viene infilato in un cespuglio
Sven: "Siamo soldati del Burgraviato di Uryen"
"E che ci fate qui?"
"Abbiamo accompagnato una persona", risponde Sven.
"Potete provarlo?"
"Dobbiamo comunque controllare che non siate stati morsi, ci sono risvegliati in zona"
Kailah non sente il taglio, ma non si sente neanche troppo sicura.
"State lì, veniamo noi da voi", dice il tizio.

Interminabile notte tra il 2 e il 3 maggio 516

La Compagnia di Goron

Ci sono parecchie torce in avvicinamento, almeno 8 persone.
Mentre avanzano, Padre Engelhaft suggerisce ad Alyster di restare indietro e non esporsi, per poter tentare di svicolare da solo qualora le cose si mettessero male. Alyster annuisce.
Avanzano. Tre di loro hanno l'arco e si piazzano a mirare verso la boscaglia. Una è una donna, dietro c'è un uomo. Il terzo arciere, un'altra donna, tiene il gruppo sotto mira.
Ci sono alcuni uomini con armi da mischia che si avvicinano, capitanati da un certo Goron, un uomo molto alto e nerboruto, con un bel barbone e l'elmo, che forse cela una calvizie.
Goron scruta il gruppo e chiede: "chi è che comanda?"
"Diciamo che comando io", dice Sven.
"Bene, siamo in due", dice Goron.
Resta lì, pensieroso. Una delle due donne, rivolta verso il bosco, "chiedigli se siete lealisti o irredentisti" dice.
"Hai sentito la signorina, allora siete lealisti o irredentisti?"
Sven esita. "Siamo dell'esercito di Uryen... io sono arrivato da poco..."
"Venite dalle terre basse, al di là del fiume"
"Sì sì, Uryen"
"Ho capito. Quindi siete forestieri" Scambia un'occhiata con la donna, poi prosegue. "Beh, comunque vi dobbiamo portare da una parte perchè dobbiamo controllare che non vi abbiano morso. Queste sono le regole. Dovete venire perchè non vi controllerò io, c'è una persona che se ne intende. A volte sti morsi sono subdoli, uno pensa che siano solo graffi... non sono solo graffi"
Padre Engelhaft si rende conto che Alyster nel frattempo è sparito, si dev'essere dileguato.
"Avete documenti che provano la vostra identità?" domanda Goron.
Sven sospira, non li ha (li aveva tutti Alyster).
"Ho soltanto la divisa e dei superiori che possono garantire".
Goron requisisce quindi le armi. I suoi uomini non sembrano molto inquadrati in un'arma ordinata, almeno a giudicare dalle armi e armature che portano.
Gnagna si avvicina a Padre Engelhaft e lo segue un po' preoccupato.
Il gruppo si muove. Dopo un po' la donna con l'arco indica una sagoma nella lontananza, si tratta di un Risvegliato che viene velocemente abbattuto.
Sven si informa di quanto sia lontana la destinazione. "Un'oretta di cammino", risponde Goron.
La camminata è molto faticosa, sotto la pioggia battente.
D'un tratto si avvicina un giovane. "Tenete il passo, eh, non è il caso di... rallentare".
"Abbiamo avuto una serataccia", dire Bohemond.
"Abituati", dice lui.

Il villaggio di Bonne

Nell'oscurità si iniziano a vedere dei fuochi in lontananza. Si scorge una costruzione lunga, simile a un muro storto, forse franato. Dietro al muro ci sono delle luci, costruzioni forse di legno, basse. Dietro si scorge una valle con molte luci in lontananza.
Goron indica il muro, si scavalca dal lato più basso. Si sente rumore di animali, brusio in lontananza, campanacci.
Padre Engelhaft chiede a Bohemond: "siamo sicuri che nessuno di noi sia ferito dai Risvegliati?"
"Sono fiducioso", risponde il paladino.
Si vedono falò e capanne dietro. Si tratta del villaggio di Bonne.
Kailah dice che conosceva una persona con questo nome, Deben Bonne.
"Forse era anche lui un Reietto di Angvard"
"Un posto?"
E il giovane indica le luci più in lontananza.
"Chi sono i reietti di Angvard?"
"Siamo noi, che stiamo a Bonne. E' una storia che risale a 30-40 anni fa, che con un po' di fortuna è prossima a risolversi".
Il gruppo viene condotto presso uno dei grandi fuochi.
Ci sono intorno persone un po' male in arnese, che si scaldano al fuoco.
Un signore anzianotto, coi capelli bianchi lunghi, si avvicina e indica il fuoco. Goron gli si affianca e gli dice qualcosa a bassa voce.
"Mettetevi per favore tutti contro quel muro", dice il signore canuto.

La rivista delle ferite

Il canuto si avvicina con una torcia. Inizia a osservare ben bene tutti. Inizia da Gnagna, gli fa spostare alcuni angoli di vestito e se lo studia accuratamente.
Poi Bohemond. Gli fa togliere completamente l'armatura. Poi Engelhaft, che dice di essere stato ferito da un Crock. Il signore si fa spiegare dettagliatamente l'accaduto. "E' verosimile con quel che dici, ma dovrò tenerti sotto osservazione", poi assegna Engelhaft alla protezione di Marko.
Sven è pulito, a parte le botte da impatto.
"Per quanto vale, ero con Padre Engelhaft quando è stato morso dai crock".
Kailah viene perquisita dalla ragazza coi capelli rossi. Si chiama Ceyen.
La porta in disparte, Kailah racconta la verità, Ceyen le starà accanto per sorvegliarla.
Il vecchio si chiama Xaveer. "Quindi vi è andata bene, siete stati al cimitero. Cosa cercavate?"
"Eravamo in missione per conto della Chiesa", spiega Sven.
"Quale Chiesa?" aggrotta la fronte. "Esattamente chi vi dava gli ordini?"
"Il Reverendo Prevosto di Uryen" risponde Engelhaft.
"E' vivo?"
"E' vivo, e combatte per la fede", risponde Engelhaft.
"Vi dobbiamo tenere con noi un po' di ore per vedere se sviluppate i sintomi della malattia. Se doveste essere contagiati ci sarà la morte e il rogo successivo. Ho necessità di chiedervi da che parte state, anche se il fatto che venite da Uryen mi fa ben sperare".
"Per quanto mi riguarda, dalla parte degli Dei, della fede, e irriducibilmente contro i nemici della fede", dice Engelhaft.
"Siamo dell'esercito di Uryen", chiarisce Sven.
Xaveer dice: "noi abbiamo ricevuto ormai settimane fa, mesi fa, la visita del Capitano Barun. La situazione è un po' peggiorata rispetto a quando è venuto lui, c'è una faida in atto, una guerra che si sta combattendo con poco più che i sassi, ma è comunque una guerra".
"Tra le forze del nuovo duca e del..."
"La situazione qui è un po' complicata, molti baroni e dominus sono morti, con la guerra, molte città e villaggi si sonmo dovuti riorganizzare, anche perchè è un periodo in cui chi non si riesce a organizzare fa una brutta fine. Ogni villaggio ha avuto una famiglia che è riuscita in qualche modo a imporsi. Alcune famiglie sono solide, altre devastate in varia misura dalla guerra. Tutti questi villaggi fanno capo ai due centri più importanti, Angvard e Ghaan, rette rispettivamente dal Principe di Angvard (e getta un occhio alle luci) e il signore di Ghaan (e guarda oltre). Il primo è attualmente il più convinto sostenitore della causa dei lealisti, mentre il secondo ha radunato forze irredentiste."
"Ma la situazione è peggiorata negli ultimi tempi?"
"Sì, non erano ancora venuti fuori, come forze e richieste", spiega Xaveer. "Hanno iniziato a sferrare i loro attacchi e sono di più".
"Se ritiene, può darci un messaggio per il Capitano Barun, per informarlo sugli ultimi sviluppi" dice Sven.
"Va bene. Sarete stanchi, vorrete riposare"
"Grazie"
"Le regole sono le seguenti, nessuno si muove quando cala il sole, se vi serve qualcosa potete chiedere a Marko e a Ceyen".
Gnagna, Sven e Bohemond stanno da una parte, Engelhaft e Kailah in quarantena.
Bohemond, parlando con Xaveer, ha l'impressione che quest'uomo sia molto elettrizzato dalla situazione. Sembra fin troppo contento della presenza qui del gruppo.

La notte

Gnagna, Sven e Bohemond vengono destinati ad una costruzione di pelli piuttosto calda, un dormitorio con parecchia gente che dorme nei sacchi a pelo.
A un certo punto vengono portati al chiuso anche degli animali da pascolo, si mettono da una parte, si accucciano e scaldano.
Engelhaft e Kailah vengono portati in un'altra tenda, molto più piccola, con dei tavolacci dove c'è gente che beve e gioca a carte. Marko manda via quelli che stavano giocando a carte. "Sapete giocare a carte?"
"No", risponde Kailah
"La notte è lunga, vi insegnamo noi", dice Marko.
"Quindi non si dorme?"
"Per ora no"
"Io ho modi diversi per vegliare, che non giocare a carte", spiega Engelhaft, "io sono un prete, molte notti le passo pregando"
"In tre però non si può giocare, padre", dice Ceyen.
"Si può giocare col morto", dice Padre Engelaft.
"Non è di buon auspicio" dice Ceyen.
"Io confido negli dei..."
"Padre la notte è lunga, ci facciamo una partita e poi una preghierina, come la vedi?" insiste Ceyen.
"E' difficile negarvi qualcosa madamigella, va bene. Per amor vostro farò questa partita..."
Spiegano un gioco semplice, si gioca.
Kailah è molto stanca, fatica a tenere gli occhi aperti. Engelhaft la osserva preoccupato. Marko le offre qualcosa da bere, lei dice che è solo stanca ma poi beve.
Intanto Ceyen chiede informazioni su quel che accade al di là del fiume, Engelhaft manifesta la sua fede e lei mostra un tatuaggio con il simbolo sacro di Illmatar.
"Il simbolo della figlia della Dea Harkel", spiega Ceyen alle domande di Kailah.
Dopo un po' si impietosiscono e permettono a Kailah di dormire.
"Le dai un'occhiata tu? Io intanto mostro al prete dove può pregare", dice Ceyen. Poi porta il prete fuori, tutto tace e fa freddo.
Il sacerdote nota figure incappucciate di vedette vicino ai fuochi.
Ceyen porta Padre Engelhaft davanti a una specie di totem, sembra una costruzione laica, ma è indubbiamente dedicata agli Dei.
"Storicamente Bonne è protetto da Illmatar", spiega Ceyen, che si mette di vedetta e aspetta che il sacerdote preghi.

3 maggio 516

La mattina è pallida e nuvolosa, la temperatura è fredda.
Nè Engelhaft nè Kailah hanno sviluppato i sintomi dei Risvegliati.
Kailah chiede a padre Engelhaft se sia tutto a posto, lui la tranquillizza e lei scoppia a piangere per qualche momento. Poi i due vengono sciolti dalla quarantena e si riuniscono al gruppo dei compagni.
Mentre i compagni parlano, Kailah va a chiedere in giro a proposito di Deben Bonne. Dopo un po' recupera una signora che capisce di chi stia parlando. Probabilmente Deben è il figlio di una coppia originaria di qui prima della guerra delle lande. I genitori sono morti, ma ad Angvard ci sono dei suoi parenti.
La famiglia era di reietti, che sono stati scacciati. Chissà come sono i rapporti, ora.
"C'è stata una sorta di faida tra la famiglia del Dominus e una famiglia di suoi parenti, le varie famiglie della città si sono divise, e quelli che hanno perso sono stati cacciati", spiega la signora. Il cognome dell'altro ramo della famiglia di Deben era Argas.
Poi saluti e torna dai compagni che stanno parlando ancora nella tenda.
Bohemond ostenta un divertito disinteresse alle preoccupazioni di Kailah sul dover rintracciare i parenti remoti di Deben Bonne.

Ora di pranzo

Arriva Xaveer a cavallo verso ora di pranzo, accompagnato da Ceyen e da Goron. "Siete attesi a pranzo da Xaveer"
Al pranzo si mangia della carne arrostita e pane, formaggio.
"Ho buone notizie per voi, il principe di Angvard richiede la vostra presenza", dice.
"Siamo onorati", dice Padre Engelhaft.
"Ma siamo così importanti?" domanda Kailah.
"Si aspettava un contatto da Barun, vuole sincerarsi che portiate a lui il suo messaggio. Dopo pranzo partiamo".
"Forse ci dobbiamo dare una lavata", dice Kailah.
Xaveer annuisce. "Credo che sia una buona idea, vi farò preparare una tinozza".
Dopo pranzo arriva la tinozza, Kailah si rinfresca e dopo di lei gli altri, poi si va.
Arriva un tal Lucienne, bel ragazzo.
"Chi di voi sa cavalcare?"

"Tutti"
"Chi di voi sa cavalcare meglio?"
Sven e Bohemond a cavallo, gli altri sul carro.
La campagna tra Bonne e Angvard è piuttosto brulla, con poche fattorie. Ogni tanto si vedono dei totem. Sven racconta a Engelhaft che a Gulas ci sono molti totem di pietre. Questi invece sono di legno, chissà a cosa servono.

Angvard

Angvard è molto più grande di Bonne, si sviluppa su tre livelli, i terrazzamenti di una collina rocciosa su cui sorge. Questa è una città costruita solo in legno tranne pochissimi edifici in legno e pietra, le case sono tutte basse.
La carovana attraversa un grosso mercato di animali, si vendono animali di tutti i tipi. La città sembra in espansione, molto popolata, come se raccogliesse molta gente di fuori. C'è disordine nelle costruzioni e nelle strade.
Di guardie non se ne vedono l'ombra. Gira parecchia gente armata nelle maniere più strane.
Una brutta tizia si avvicina a Kailah. "La cura per i risvegliati! Questa ti fa stare bene! Guarda qua!!" e mostra un braccio con un morsone sopra. Goron la prende e la spinge via. La folla è insistente, bisogna svicolare.
Il secondo livello di Angvard è un po' più tranquillo. C'è anche una taverna, gente seduta, più tranquillo. C'è anche un risvegliato attaccato a una catena e della gente che gli sta intorno. C'è un imbonitore con una coperta a terra che chiede soldi, che sta mostrando il risvegliato da lui catturato.
Ci sono Lucienne, Xaveer, Erico e Ceyen e Goron, come scorta.
C'è un po' di perplessità, poi Goron va verso l'imbonitore e ci discute. Poi Goron tira un calcio alla coperta, poi dà un colpo in testa al Risvegliato e lo stende.
Si procede.
Bohemond ha l'impressione che Xaveer l'abbia fatto passare di proposito davanti al risvegliato esibito. Poi dice che il Principe si aspetta molto dal gruppo e dai suoi superiori.
Saliti al terzo livello, si raggiunge un grosso palazzo. Padre Engelhaft riconosce un mausoleo con simboli di Harkel e di Illmatar, lo scorge in lontananza.
Al palazzo si vedono dei soldati di guardia. Parlano con Xaveer.

L'udienza dal Principe di Angvard

Le due guardie che stavano all'ingresso seguono il gruppo e restano nella sala delle udienze. Poi c'è un tizio veramente vecchissimo, vagamente assopito sullo sfondo della sala. Poi c'è un ragazzino sui 12 anni, vestito abbastanza bene, ma non troppo, ha un'aria seria e compunta.
Si presenta e saluta militarmente.
Sven si presenta e si comporta come si conviene.
"Attendevamo da tempo la vostra venuta, avventurieri delle Terre Basse. Come potete vedere la situazione è abbastanza critica. Alcuni dei nostri alleati hanno tradito e le forze nemiche mi dicono essere soverchianti. Attendevamo degli aiuti da Uryen e auspico che il nostro incontro possa contribuire a portarli al più presto".
"Xaveer ci ha spiegato che sono emerse novità rispetto a quando è stato qui Barun", dice Sven.
"La situazione sembrava più facile perchè non eravamo a conoscenza del sinistro operato del Signore di Ghaan, e poi il suo vero intento si è palesato, molti sono i signori che gli hanno giurato fedeltà, contravvenendo al volere del legittimo Duca di Feith che noi ci siamo impegnati a sostenere. Ma posso dirvi che all'interno degli Altipiani del Tuono la nostra è l'unica roccaforte lealista".
"Possiamo senza dubbio portare a Barun un messaggio scritto in cui potrete spiegare tutta la situazione..." dice Sven.
"L'ho preparato", dice il giovane Principe, mostrando una pergamena con un gran sigillo. "Gli chiedo aiuti militari, cibo e supporto".
Il ragazzino è molto determinato. "Tutti i nostri combattono con grande valore e mantengono le loro posizioni. Voi avete... per caso un messaggio da parte di Barun per me?", è speranzoso.
"Purtroppo no, signore", dice Bohemond, "non rientrava nei nostri compiti"
"Barun non ne era al corrente...." aggiunge Sven.
"Eppure io ho mandato dei messaggeri", dice il giovane principe, "evidentemente non sono arrivati..." aggiunge pensoso.
"Voi comunque eravate qui... per una missione", chiede poi. "Per conto della chiesa. Potete illuminarmi? Ha avuto successo?"
Padre Engelhaft prende la parola e racconta a grandi linee l'incarico ricevuto e la missione svolta. Cerca di tranquillizzare il giovane.
"Sono contento di aver potuto parlare con voi e di avervi dato questo messaggio. Spero vi siate fatti un'idea della gravità della situazione e della necessità di intervenire uniti. Noi riconosciamo la sovranità di Surok e speriamo che ci sia anche un forte senso di responsabilità per queste terre che hanno già sofferto così tanto".
Poi il giovane si informa di come proceda la guerra contro le popolazioni del Nord, e Sven dà notizie confortanti.
Il giovane Principe invita tutti al suo "tavolo della strategia".
E' un basso tavolo con carte e mappe e strumenti di misurazione. A una rapida occhiata Sven si rende conto che qualcuno di esperto ci deve aver messo mano. La zona è montuosa, scarsamente popolata, difficile da controllare.
Spiega che i piani sono stati fatti dal suo comandante, ovvero sua sorella, Paladina di Dytros, attualmente sul campo.
Padre Engelhaft promette di intercedere presso il Prevosto di Uryen a favore della città.

"Noi diamo asilo anche a molti sventurati che vengono dalle campagne del Nord, che fuggivano dai risvegliati, che lì sono tanti. Facciamo il più possibile per proteggere questi altipiani dalla morte"
"La vostra caduta sarebbe una tragedia immane" dice Engelhaft.
"Vi ringrazio che lo diciate, segno che apprezzate i nostri sforzi", dice il Principe.
"Purtroppo non posso fare eccezioni, dovete passare la notte qui perchè abbiamo regole molto rigide sugli spostamenti. Non ho uomini sufficienti per darvi una scorta nell'orario problematico, ma appena possibile dovete tornare dal vostro capo per riferire".
Bohemond chiede a proposito della Sacra di Paladini, che sta più a Nord, nel cuore dell'Altopiano del Tuono.
"Sì, la Sacra dei Custodi del Sacro Scudo. E' dove ha ricevuto l'addestramento mia sorella. Purtroppo sono diverse settimane che non abbiamo più loro comunicazioni. Mia sorella avrebbe voluto raggiungerli ma non le è possibile attualmente, è bloccata coi suoi uomini prima".
Il gruppo si congeda dal Principe, Xaveer sembra soddisfatto.
"I Paladini sono schierati?" chiede Sven.
"I Paladini di Dytros sono lealisti per definizione", risponde Xaveer.
Bohemond sbuffa davanti a quella che reputa un'ovvia domanda.
Poi Xaveer spiega che si tratta di un castello fortificato, una roccaforte alleata in territorio nemico. Sono pochi Paladini e pochissimi sacerdoti di Reyks.
Il gruppo si prepara per dormire all'alba l'indomani. Vengono tutti ospitati in un edificio nel terzo livello, acceso un fuoco, è abbastanza confortevole.

4 maggio

Al mattino presto il gruppo saluta il Principe e poi, torna a Bonne. Quindi parlando con Xaveer si parla del molo presso Cantor. "Potremmo evitare che cada in mani sbagliate", dice Xaveer, può diventare un buon punto di collegamento tra le due sponde opposte.
Il gruppo viene accompagnato da alcuni dei soldati verso la zona, se ne vanno poco prima del molo.
"Ricordatevi che in ogni caso abbiamo regole ferree per il coprifuoco... sapete come arrivare a Bonne ed è lì che in caso dovrete tornare".
"Speriamo di portare presto degli aiuti", dice Sven. Saluti cordiali.
Il gruppo arriva al molo senza incontrare nessuno.
Non c'è nemmeno Alyster, e nel cespuglio non c'è più nulla.
Kailah guarda se ci sono tracce, anche magicamente, ma non riesce a trovare niente. Nessuno vede niente.
Siccome il gruppo è in ritardo rispetto all'appuntamento con la barca, Kailah suggerisce di tornare alla casupola abbandonata.
Tutto tranquillo, ci sono molte tracce di passaggio di Alyster, anche un simbolo di Pyros tracciato con il carbone.
Si barrica bene la casa e si fanno turni di guardia per la notte.

Poco prima dell'alba

E' l'ultimo turno di guardia, Engelhaft è di veglia mentre gli altri riposano.
D'un tratto sente bussare lentamente.
Sveglia Sven, che si avvicina alla porta e ascolta. C'è il rantolo dei risvegliati, saranno un paio, a occhio.
Sveglia tutti ma si decide di aspettare l'alba.
Uno dei due rimane fisso sulla porta, l'altro bussa un po' anche sull'altra parete e caracolla sulla finestra, e inizia a dare botte più forti sulla finestra, che traballa.
"Facciamolo passare dalla finestra e tiriamogli una balestrata in testa" dice Sven. Engelhaft si prepara a prendere la mira.
Mentre il gruppo si organizza, entra un braccio tra il legno della finestra. Bohemond glie lo taglia subito subito, pur senza tagliarlo. Viene ritirato, intanto Bohemond glie ne tira un altro per spaccare la mano.
Si inizia a intravedere la faccia tra le assi. Padre Engelhaft mira e spara. Lo prende in un occhio, il Risvegliato rantola ma non cade, e poco dopo ricomincia a picchare. Engelhaft ricarica la balestra, Sven si avvicina per dargli un affondo, lo prende al braccio già martoriato. Un tempo era una donna piuttosto grassa, dev'essere morta di recente.
Padre Engelhaft spara nuovamente tra le assi, la prende in testa, il dardo penetra in profondità e la risvegliata cade a terra.
Intanto l'altro sta alla porta, che resiste e non è venuta giù.
Si decide di togliere il paletto alla porta per far entrare l'altro risvegliato.
Lui entra e cade a terra per lo slancio. Engelhaft non lo colpisce con la sua balestrata, Sven e Bohemond attaccano mentre lui si alza. Lo ammazzano subito.
Sembra non essercene altri in giro e visto che il sole sta sorgendo, il gruppo si prepara a partire.
I due vengono decapitati e bruciati, usando per la pira le assi della porta e un po' di magia di Kailah.

5 maggio

Puntuale arriva Gebedia col suo aiutante nipote al mattino presto, saluti.

"V'ha fregato il prete, è arrivato due giorni prima, pensavo che ve s'eravamo giocati", commenta. "Vi vedo provati. Salite va!"
Tocca fare due viaggi, ma tutto procede senza intoppi.
In breve tutti sono a casa di Guy Ashley.
Alyster è già tornato a Dalian, sano e salvo. Qui c'è Heinrick.
Missione compiuta, sembra andato tutto per il meglio.
Si va subito a Dalian a lasciare Gnagna e parlare con Alyster. Nel primo pomeriggio, diretti alla chiesa. C'è Alyster assorto in preghiera durante una funzione che sta officiando la giovane sacerdotessa.
Al termine della funzione si resta con Alyster.
"Grande sollievo per me vedervi qua", dice Alyster.
Bohemond riferisce brevemente quel che è successo.
"E' una brutta storia quella che mi dite", commenta Alyster. "Per quanto riguarda la nostra missione, io adesso devo recarmi a Dossler, con queste prove che abbiamo raccolto. Sarebbe utile anche una testimonianza ulteriore, però mi rendo conto che anche questa notizia è molto urgente."
Padre Engelhaft si offre di venire a Dossler con lui e Alyster è d'accordo.
"Parlate con Rock e vediamo un po' come organizzarci con le scorte".
Il gruppo in serata torna da Rock, a Soter.
"Vivi e coronati da successo", è contento. "Non avevo dubbi che ce l'avreste fatta".
Si fa raccontare quel che è successo, a grandi linee. E' soddisfatto delle scelte di Sven e di come sono andate le cose.
"Dovete tornare da Barun se avete un messaggio per lui, è molto importante che glie lo portiate"
Engelhaft spiega che intende accompagnare Alyster a Dossler, Rock è d'accordo e organizzerà una scorta con Vigil.
Kailah chiede un arco, Rock le fa un discorso sull'importanza degli archi e di non perderli mai. "Dagli un nome, intrecciagli sopra tuoi capelli e vedrai che non te ne separerai mai più".
Sven si informa su dove sia Brad. "L'ultima volta stava a Uryen, lui comunque si occupa del fronte nordro, probabilmente lo trovi a Nord di Uryen, o forse ancora in città".

Il gruppo si divide

Al mattino del 6 maggio Padre Engelhaft e Padre Alyster partono per Dossler con le prove raccolte sull'altra sponda del Traunne. Gli altri trascorrono la giornata a Soter, dove i lavori della palizzata sono ormai avanzati. Vige uno stretto coprifuoco, sono consentiti solo gli spostamenti espressamente autorizzati.
L'indomani, 7 maggio, un plotone di soldati si mette in viaggio verso Uryen. Poco a poco la protezione del villaggio di Soter rimarrà affidata solo agli uomini del Priorato.
Il plotone, sotto il comando del Caporale Marcus, raggiunge Uryen nella mattinata del giorno seguente, 8 maggio 516.
Sven chiede subito udienza al Capitano Barun, nelle cui mani deve consegnare il plico proveniente da Angvard. Nell'attesa il gruppo assiste ad un'adunata nel cortile della Rocca di Tramontana, a cui partecipano una quarantina di soldati che sono attesi nelle Torri lungo le Falesie degli Orchi.

Incontro con il Capitano Barun

Il Capitano Barun non si fa attendere troppo, saluta per nome i membri del gruppo e si informa subito sul sacerdote: "non mi dite che è morto!", "no", "meno male".
Poi prende la lettera, rompe i sigilli e legge. Si fa raccontare come siano andate le cose e Sven e Bohemond riferiscono quanto sia grave la situazione ad Angvard. Il Capitano appare molto pensieroso.
"Non è il territorio nostro... ma ci tocca fare qualcosa. Non possiamo permettere che la situazione precipiti."
Dopo una breve riflessione, il Capitano prende una decisione.
"Avevo intenzione di mandarvi da tutt'altra parte, perchè sono nati anche dei problemi... in casa, ma voi fate parte di quei pochi fortunati che si metteranno a fare spesso e volentieri su e giù al di là del fiume. Il piede dall'altra parte ormai ce l'avete messo... tanto vale continuare così".
Così detto, si allontana dalla stanza per qualche minuto.

Il prigioniero Greg

Al suo ritorno, il Capitano spiega il suo piano.
"Adesso, tra qualche minuto verrà portato in questa stanza un prigioniero, con cui dovrete fare conoscenza. Fa parte di un gruppo di disertori... che conoscete. Il gruppo di Alan Cabot, noto come Acab. Non è gente di cui fidarsi. Questo Greg, che ho fatto arrestare, era venuto per portarci un messaggio da parte del suo capo. Pare che questi siano riusciti ad ottenere in capitale, a Leisburg, un accordo che gli consentirebbe di offrirsi come interlocutori del Dominus di Angvard per la protezione di quelle terre. Teoricamente loro avrebbero voluto aiutare il Dominus precedente, che è stato però assassinato qualche settimana fa, e ora si ritrovano con un nuovo Dominus, bambino"
Il Capitano fa una pausa, osserva i volti attenti dei suoi interlocutori, poi continua. "Non sono riuscito a capire se questo accordo abbia valore oppure no, la situazione politica è troppo complicata, anche se l'ordine sembrerebbe arrivare da abbastanza in alto. Fino ad ora ho ignorato questa sfriontata proposta... ma se la situazione al di là del fiume è complicata come dite, bisogna riconsiderare la cosa".
Bussano alla porta, viene trascinato nella stanza un uomo in catene.

Ha l'aria sporca e incolta di chi ha trascorso qualche settimana in cella, ma gli occhi sono vivaci e attenti.
"Vi presento Greg, che fu tenente dell'esercito di Lagos, ora criminale da due soldi al seguito di un altro delinquente come lui. Greg è venuto a chiederci il permesso di presentarsi al Dominus di Angvard e offrire il loro aiuto contro questo rigurgito irredentista, col quale loro non hanno niente a che fare, vero Greg?" chiede Barun sarcastico.
"Eppure, incredibilmente, hanno appoggi a Feith. Il vostro compito sarà di portare ad Angvard questa persona e di dargli la possibilità di parlare con il Dominus. Se il Dominus riterrà opportuno servirsi da questa gente, allora resterete lì a supervisionare questo tipo di attività, visto che io di queste persone comunque non mi fido. In caso contrario lo riporterete qui come prigioniero".
Bohemond è perplesso. "Come mai una banda di irredentisti dovrebbero aiutare la roccaforte lealista nell'Altopiano del Tuono?"
"Pare che questi delinquenti sostengano di vantare interessi feudali sulle terre di Ghaan, avversario diretto di Angvar", spiega Barun.
"Marvin, tu non sai proprio un ca//o", interviene con tono strafottente il prigioniero.
Sven si interessa poi del rischio concreto di incontrare la banda a cui appartiene Greg, una volta al di là del fiume.
"E' molto probabile che ci incontreremo", risponde Greg. "Ma non ti devi preoccupare, loro vogliono che questo incontro con il ragazzino si faccia, non vi ostacoleranno".
"Comunque ricordate", interviene Barun, "non fidatevi di Greg nè dei suoi. Anche se tutto andasse bene dovete restare lì a sorvegliare, almeno fino a quando arriveranno altri soldati a rilevarvi". E poi aggiunge, guardando Greg: "Non lo sottovalutate, è molto pericoloso pure se non mangia da due mesi".
Il prigioniero intanto continua a mantenere un atteggiamento canzonatorio e disincantato. Fiero del suo barbone incolto, prende in giro il Capitano Barun per la sua barba: "certo Marvin te la dovresti tagliare questa barba, ti sta proprio male".
Il Capitano non raccoglie le provocazioni: "Partirete domattina. Se prova a scappare, ammazzatelo perchè gli accordi sono che si farà il viaggio buono e zitto".
"Zitto non era nei patti", dice Greg.
Finalmente il prigioniero viene portato via e Barun scambia qualche ultima parola con i membri del gruppo.
Kailah comunica al Capitano di saper usare un po' la magia, Barun non sembra molto interessto: "basta che le usi bene, e poi puoi usare tutte le armi che hai, quando sei sotto il mio comando".
Sven chiede quali siano i poteri di cui il gruppo sarà dotato, una volta oltre fiume.
"La situazione è complicata, formalmente al di là del Traunne non abbiamo autorità. Questo significa che non dovete commettere errori, perchè nessuno un domani, quando le cose saranno più chiare, possa venire a farci critiche".
"Ma è plausibile la storia che Acab e i suoi vogliano collaborare coi lealisti?" domanda Bohemond, ancora poco convinto.
"In fondo è possibile, sì, che si vogliano fare un piccolo possedimento da quelle parti, approfittando del momento complicato. Poi se la cosa non va in porto è possibilissimo che cambino schieramento... in generale non vi fidate di lui e dei suoi. Sono briganti, ma sono estremamente capaci, erano tutti veterani. State attenti", e ribadisce: "questi comunque al dunque menano proprio tanto".

Visita da Mastro Luger

Con il permesso del Capitano Barun, il gruppo viene scortato alle celle di Mastro Luger.
"Finchè c'è gente viva che cammina c'è speranza...", dice Luger parlando del Nord del fiume.
"Ci sta gente viva e gente morta, e camminano tutti" risponde Kailah.
Luger si fa raccontare i fatti recenti della cripta di Cantor, poi è il suo turno di spiegare i risultati dei suoi studi.
"Appare chiaro che ci troviamo di fronte a delle larve, piccoli organismi viventi, che passano del tempo in uno stadio larvale per poi crescere e sbocciare. Queste larve per sbocciare hanno bisogno di qualcosa su cui attecchire. Qualsiasi cosa tocchino la pervertono per sempre, irrimediabilmente. Il fenomeno dei Risvegliati è parte di un problema più grande che investe insetti, animali e forse anche piante..."
Il vecchio stregone fa una pausa, sospira. "Il problema è enorme e non è detto che ci sia via di scampo. Non potendo eliminare queste larve, che non sappiamo da dove siano venute nè come si riproducano, abbiamo bisogno di raccogliere informazioni al di là del fiume".
"Abbiamo visto degli strani lumaconi giganti, luminescenti..." spiega Kailah.
"Riguardo gli esseri amorfi è probabile che siano esseri che siano stati infettati e che prima fossero qualche altra cosa, forse animali acquatici, se come dite li avete sempre visti in zone non distanti dal fiume. Sarebbe molto utile se me ne venisse inviato un esemplare... potrei capirci qualcosa di più"

Un contatto al di là del fiume

"Immagino, da quello che so, che voi stiate venendo impiegati al di là del fiume. Potreste dirmi dove andrete?" domanda lo stregone.
"Angvar"
"Ci sono almeno tre ricercatori di magia che operano lì, da quelle parti, che potrebbero avere informazioni fondamentali, essendo sul posto. Tutti e tre sono formalmente ricercati, quindi persone che non sarà facile avvicinare da soldati di Uryen. Parlandoci chiaro, la possibilità che riusciate ad arrestarli e portarli qui sono abbastanza poche, oltre che molto rischiose per voi. Uno di loro dovrebbe orbitare intorno ad Angvar, tiene un profilo mediamente basso. E' di

capacità relativamente limitate, però potrebbe sapere qualcosa di molto utile perchè è stato discepolo di un Mentor che di certo non può ignorare molte delle cose che stanno succedendo. Avrei molto piacere di potergli rivolgere delle domande. Dovrete parlarci lì e assicurargli che in cambio della sua collaborazione chiuderete un occhio sulle sue attività".
Luger scrive una breve lettera di presentazione, e poi spiega: "non è una persona con cui sia facile trattare e non è granchè una brava persona. Si spaccia per sacerdote di Harkel e vende reliquie religiose".
"Ma è un uomo di fede?" domanda Sven.
"E' uno stregone, è molto meno religioso di te, di certo", risponde Luger.
Poi fornisce indicazioni su come trovarlo: "il suo più grande contributo è che è stato allievo di un Mentor che si chiamava Messer Berion, che è uno stregone molto esperto. Io credo che se lui sia ancora lì è perchè a modo suo sta svolgendo le sue indagini su questo fenomeno. Non sta certamente lì per caso. Dust è il suo nome, ma dovrebbe essere noto come Padre Malcolm. State in guardia".

La situazione di Cynthia si aggrava

Interrogato sulle condizioni di Cynthia, Mastro Luger sospira e scuote il capo. "Non è più qui, l'ho fatta trasferire in una cella più isolata perchè ho avutop seri sospetti che stesse iniziando a ficcare il naso nelle mie ricerche. Sono sempre più sicuro che sia stata in qualche modo infettata, e ritengo di avere il merito e la colpa di averla mantenuta in vita.... ma qualcosa è cambiato in lei, è diventata qualcosa di molto diverso, di molto poco ... umano. Sono convinto che lei stessa sia ormai consapevole di essere un'altra persona".
"E Angelica?" domanda Kailah.
"Ha smesso di farle visita, anche lei ha avuto l'impressione che si comportasse in modo strano, ed ho ritenuto che fosse ormai troppo pericoloso farla andare da lei".
Bohemond non è convinto: "come fate a pensare che Cynthia riuscisse a curiosare nei vostri studi?"
"Ho fatto dei sogni strani", spiega lo stregone. "Sto facendo un grosso sforzo per tenerla in vita, ogni giorno che passa sono meno convinto della mia scelta".
"Cosa vi trattiene allora dal..."
"Mettiamola così, Bohemond. Potrebbe non essere l'unico soggetto con queste caratteristiche presente in questa zona. Noi dobbiamo studiare qualsiasi manifestazione di questo male. Ora perchè Cynthia lo sappiamo, ma altre persone potrebbero essere come lei, e tu non avresti nessuna difesa. Eliminarla... prima o poi sicuramente lo faremo, ma non prima di aver capito come riconoscerla, come riconoscerne altri come lei".
"E l'altro risvegliato che stavate studiando?"
"Eh..." Mastro Luger lancia un'occhiata alla porta del corridoio, "anche lui sta cambiando. Ormai cammina, si muove come una persona normale. Ha le mani... migliori delle mie, più liscie, a parte il colore scuro. Quando fu catturato... erano mani di un cadavere parzialmente putrefatto. C'è stato qualcosa di simile ad una guarigione, magari un giorno comincerà pure a parlare".
Kailah si informa del libro di suo nonno.
"E' molto interessante e ne ho decifrato il contenuto, se ti interessa, mi sono permesso di iniziare una trascrizione che potrai trovare leggibile". Kailah ringrazia, poi chiede fialette infiammabili per il viaggio, lui glie ne dà 3.
"Mi piacerebbe imparare a riprodurre questo materiale..." dice la ragazza.
"Se, come spero, presto riuscirò ad uscire da questa cella, potrò insegnartelo".

Sven e la figlia di Brad

Mentre i suoi compagni si danno da fare per ottenere da Gadman Sherer il permesso di recarsi, insieme a Luger, in visita a Cynthia, Sven ne approfitta per fare visita alla giovane Maddie, figlioccia del Caporale Brad. Alla panetteria, per caso incontra Angelica e la saluta.
Poi il fornaio lo riconosce: "sei quello che cerca Meddie, che gli porta le lettere del padre..." e la chiama.
La ragazza saluta Sven cordialmente. "Tu stai andando da mio padre adesso?" chiede Maddie.
"Non subito, ma potrebbe darsi"
"Avrei delle cose da dargli, ma devi darle soltanto a lui...."
"RIpensandoci meglio... è probabile che ripassi di qui prima di ritrovare Brad" dice Sven, e si congeda.

Da Cynthia

Gadman Sherer riceve subito Bohemond e Kailah, e il permesso di visitare Cynthia è presto accordato.
La fanciulla si trova un un'ala del sotterraneo deserta, sta da sola in una cella molto corazzata.
Insieme a Luger, il gruppo viene scortato da lei.
La ragazza quando sente il rumore dei passi chiama "C'è qualcuno? ah, sia ringraziato il cielo! Fatemi uscire!!"
"Che cosa terribile, che stiamo facendo", mormora Kailah con la testa tra le mani.
Viene aperta una porta e lei sta allo spioncino della seconda porta. La sua cella è immersa nell'oscurità più totale.
"Oh no", dice quando vede Luger, e sospira.
"I tuoi amici volevano parlare con te".
Si parla attraverso lo spioncino, la seconda porta non viene aperta.
"Come stai?" chiede Kailah.

"Bene, dovrei stare fuori di qui"
Interrogata sulle ragioni della sua reclusione, lei sa bene che Luger la tiene lì prigioniera perchè non le dà da mangiare e lei, stranamente, non muore. Dà tutta la colpa a Luger per questa situazione.
"Ne so quanto lui ovvero niente, perchè lui non sa niente" insiste. "Libera o morta dovrei essere, se quel vecchio pazzo sapesse qualcosa".
Bohemond le chiede del buio. "Ti dà fastidio la luce?"
"No! E' Luger che mi costringe a stare la buio!!!"
Bohemond si volta verso lo stregone, con sguardo perplesso, lui sospira.
"Cynthia perchè non spieghi che hai fatto a quei libri?" domanda lo stregone.
"Li ho bruciati, ero nervosa", dice lei. "Speravo che il vecchio ci tenesse e gli volevo dare fastidio".
Kailah prova a spiegare a Cinthia che la situazione è molto brutta fuori ed è per questo che Luger non può rischiare.
"Lui deve essere prudente, avere la certezza assoluta che non ci sia pericolo a liberarti, per questo sei ancora prigioniera..."
Cynthia, alle parole di Kailah, si adira. "E' pericoloso fuori? Facciamo a cambio allora! Liberami, vieni tu al mio posto! Non vuoi, eh? E allora vattene. Andatevene tutti, e non tornate mai più!!!"
Una volta rimasti soli con Luger, lo stregone spiega la questione del fuoco.
"Quando ha bruciato quei libri, Cynthia li aveva disposti in modo molto strano, sembrava sapere molto bene quello che stava facendo: forse era uno strano modo e arcano modo per scappare. E' persino possibile che stesse usando qualcosa di simile a un rituale magico. E so quello che ho visto, me ne intendo di questo argomento. Per questo non avrà mai più del fuoco".
Bohemond dice che forse al di là del Traunne al Monastero sarà possibile trovare un sacerdote di Reyks per provare a salvarla.
"Tanto prima uscirò da questa cella, tanto prima potrò sorvegliare Cynthia con condizioni più umane. Ma per ora non intendo correre rischi. E se dovessi rendermi conto di non riuscire a gestirla nemmeno così, dovrò ordinare che sia uccisa".

Il viaggio verso Angvar

All'alba dell'8 maggio il gruppo si trova nel cortile della Rocca di Tramontana, con il Capitano Barun e il prigioniero Greg.
Greg adesso non è ai ferri e si è un po' ripulito dal giorno precedente. Ha un fare molto provocatorio, si diverte a mostrarsi spavaldo.
"Ecco i miei soldati", dice Greg appena vede il gruppo. "Siete pronti?"
"La prossima volta che parli ti spacco il cu/o, Greg", gli dice Barun.
"Lo sappiamo tutti che meni come una ragazzina" commenta Greg, ma subito Barun gli tira un cazzotto in faccia e lo sbatte per terra.
"Ah, non era male... ma quanti ce ne hai ancora nelle mani di questi pugni, Barun?"
"Abbastanza per romperti il cu/o altre 10 volte".
Poi il Capitano si volta ai suoi uomini.
"Dovrete sopportare i motteggi di questo str#/o fino alla Torre Sei, poi proseguirete alla casa di Ashley, dove troverete chi vi traghetterà dall'altro lato. Quindi andrete fino ad Angvar, dove porterete questo pagliaccio e i suoi amici dal Dominus".
"I suoi amici dove li raccattiamo?" chiede Bohemond
"Ci trovano loro una volta che stiamo di là, vedrai che ci divertiamo tutti, fiumi di vino...." dice Greg.
Sven ha un messaggio da dare al Dominus, sigillato, che attesta che sta portando un prigioniero dell'esercito di Uryen e l'autorizzazione verbale di esecutarlo se tenta di scappare.
A Greg viene dato un ronzinaccio, non ha armi. Si sale a cavallo e si parte. Greg cavalca bene, nonostante il ronzino. Chiacchiera tantissimo, tenta in ogni modo di attaccare bottone.

Greg il chiacchierone

"Io farei un po' di conoscenza, mi chiamo Greg, ho combattuto, ho dato le mie botte... dicono che stavo dalla parte sbagliata ma chiaramente questo lo può dire chi vince. Tu dov'eri, per esempio?"
"Io ero dalla parte giusta", dice Bohemond, "ma parecchio più a sud di qua"
"E chi sarebbe quello di nobili natali, di voi?" chiede Sven, "che aspira a diventare Dominus?"
"Ce ne stanno diversi, siamo gente altilocata, fior di dominus, mica figli di nessuno come Barun. Vedremo un po' poi come ci organizziamo..."
"E ti farai dare ordini da un ragazzino?" chiede Sven.
"Il ragazzino vale più di quello che ci avevano messo prima. Il padre di quel ragazzino, all'inizio della geurra delle lande, è stato tra i primi a schierarsi a difesa di Sullivan. Sapeva in quei casi che cosa fare. Quando il Granduca è stato zitto, quello, giustamente, come tutti i DOminus e i Baroni fedeli, ha fatto quel che doveva fare, si è schierato, è andato a combattere e ci è pure morto. Questo rende nobile lui e il ragazzino. Il ragazzino ha avuto la fortuna di poter parlare dopo il Granduca e quindi va bene, per quanto ci riguarda". spiega Greg. "Quanto tu sei un soldato la cosa da fare è sempre una, hai una persona sopra, comanda lui. Quando ha parlato Faulkner, il duca attuale, che si definisce duca attuale, non ce le aveva ancora le pezze d'appoggio giuste. Poi dopo gli è stata data ragione, ma quando era troppo

tardi. Molti soldati hanno pagato per delle colpe che non erano loro".
"E se invece il ragazzino non accettasse il vostro aiuto?"
"Ah beh, allora andremo dal suo nemico il Signore di Ghaan.
"Ma il signorino è svantaggiato" dice Sven, "vi state mettendo dalla parte più debole".
"Con noi? Con noi il ragazzino ha la vittoria in tasca"
"Ha un nome la vostra compagnia?" chiede Sven
"L'armata del Corno"
"Per caso lo conosci un certo Caporale Jones?" domanda Sven, per fare conversazione.
"Non siamo noi, è un'altra compagnia di ventura, combattevano dall'altra parte, però. Non valgono niente quelli"
Greg fa anche un mezzo tentativo di chiacchierare con Kailah, che però non gli dà spago. Lui prova a tranquillizzarla alludendo ad una qualche sua vecchia ferita di guerra che lo renderebbe non più una minaccia per la sua virtù, ma lo dice ridacchiando. Lei risponde a monosillabi finchè Greg non smette.
Dopo la pausa alla Torre Sei, Bohemond domanda a Greg se sappia di chi fossero gli infiltrati che, prendendo in ostaggio alcuni dei soldati di Uryen, qualche settimana prima erano riusciti a sconfinare.
"So che c'è gente che fa avanti e indietro sul fiume..." dice Bohemond
"Siamo noi, certo", dice ridacchiando
"No, parlo di qualcuno non dei vostri", e Bohemond lo descrive un po'.
Lui fa il vago, "mi sembra di averlo visto da qualche parte..."
Poi ride. "So' io! Sveglia! Ho saputo che mi avete cercato per un sacco... mi sono fatto pigliare subito..."
Bohemond chiede dell'altra persona con l'aria da studioso che era insieme a lui.
"Ah, ho capito, a volte ci capita di fare un lavoretto per qualcuno che ha bisogno di qualcosa di particolare. Era un uomo di cultura... uno comunque che godeva della fiducia del mio capitano"
"Ha un nome, questo fantomatico studioso?"
"Il nome ce l'ha, ma io non te lo dico."

Al Palazzo Ashley

A sera il gruppo raggiunge il Palazzo Ashley e Sven fa rapporto al Caporale Heinrich. Questi, appena riconosce Greg, si lascia andare a commenti disgustati e pesanti. Greg invece si diverte a prendersi gioco di lui: "Ah, il piccolo Heinrick, che sorpresa vederti a capo di questo castello, hai fatto veramente una fulgida carriera. Rimanendo nell'esercito di Uryen hai fatto la scelta giusta"
Una volta che il prigioniero è stato chiuso in una cella, e tutti si preparano per la notte, Kailah domanda a Heinrich informazioni sul conto di Greg. Il Caporale ha il dente avvelenato con lui e i suoi, appare chiaro che devono avergli ammazzato qualche amico.
La notte trascorre tranquilla al Castello, l'indomani, 9 maggio, il gruppo scende al molo nascosto, dove c'è Gebedia, che nel frattempo è diventato soldato di Uryen.
Ci sono adesso altre due barche, mentre la prima è stata ribattezzata "Regina Ashley".
Gebedia è ben contento di essere entrato nell'esercito ed accoglie cordialmente i commilitoni che deve trasbordare sulla sponda settentrionale del Traunne.
Greg non perde occasione di canzonare l'attempata recluta, ma Gebedia non risponde alle provocazioni e il

La sponda settentrionale del fiume Traunne

viaggio in barca si svolge tranquillamente.
"Ci stanno i morti che camminano?" domanda Greg allungando il collo verso la riva, poco prima di sbarcare.
"Se ce ne fossero, ti darò la mia daga", promette Bohemond.
Greg annuisce e tira qualche ciottolo tra le frasche, per tenere alla larga i crok. La barca approda senza problemi e Gebedia, lontano dalle orecchie del prigioniero, spiega che per richiamare un traghettatore dovranno essere fatti segnali di fumo al tramonto.
Rimasti soli sulla riva, Greg è di ottimo umore e promette fiumi di buon vino.
"Buon vino? E dove l'avreste preso?" si informa Sven.
"L'abbiamo preso dove ci stava!" risponde lui, contento. Poi insiste con Kailah, che sia più allegra. "Ti facciamo bere, stasera... vedrai, ci divertiremo!". Lei non mostra di gradire simili spiritosaggini e si immusonisce ancora di più.
In teoria il gruppo dovrebbe muoversi verso Bonne, ma Greg indica una deviazione da fare per andare a recuperare Acab e i suoi compagni.
Dopo un paio d'ore si sente un richiamo.

A casa di Tom e Rita

Greg scambia dei richiami con una voce lontana e presto arriva un uomo con l'aria da cacciatore. Saluta Greg amichevolmente, con il suo forte accento della zona, e invita il gruppo a casa sua. Acab, spiega, non è in zona, ma può andare a chiamarlo.
"C'è da aspettare un attmo perchè non sta in zona, quindi il mio amico ci ha offerto ospitalità per oggi, così arriva Acab", spiega Greg, visibilmente soddisfatto.
Il cacciatore, Tom, guida la comitiva a casa sua. Si tratta di una casa arroccata su una collina molto ripida, dal sentiero

insidioso che culmina con un ponticello levatoio. Chiama la moglie per farsi calare la fune e si tira giù un ponticello levatoio, poi spiega: "qui i risvegliati non ci arrivano, ma se ci arrivano gli si spara tranquillissimamente oltre il ponticello, e poi si butta di sotto"
Rita, la moglie di Tom, è una donna cicciottella e cordiale, apparecchia la tavola per tutti e si preoccupa di mettere gli ospiti a loro agio.
Per forza di cose uno degli argomenti di conversazione è costituito dai risvegliati. "Ce ne stanno un bel po', non proprio qua vicino ma in alcune zone c'è pieno. Il fatto è che ci sono state battaglie, molti morti seppelliti in fosse comuni..." spiega Tom. "Molti erano stati sepolti con l'armatura, con l'elmo.... e quelli è un casino tirarli giù...."
"Ed è tutto così, qui a Nord?"
"Eh, da altre parti è pure peggio. So che molto più a Nord ci stanno pure lupi e orsi... risvegliati, e quelli sono tremendi, veloci e insaziabili. Perchè un lupo beh, quando ha fame attacca, ma quando ha mangiato sta tranquillo. Invece quelli... hanno sempre fame. Pare che ci siano zone dove davvero è rimasto poco da mangiare..."
Dopo pranzo Tom va a chiamare chi di dovere, per convocare Acab. Torna a sera con buone notizie. "Arriveranno domattina".
Greg è tutto contento, la notte passa tranquilla.

10 maggio, l'arrivo di Acab

Di buon mattino Greg si mette alla finestra in attesa. D'un tratto si avvicinano otto cavalieri, di cui una metà oltrepassano il ponticello e entrano in casa.
Uno di loro è Acab, il gruppo lo riconosce facilmente. Gli altri sono tutti guerrieri grandi e grossi con l'aria molto navigata.
Acab saluta Greg.
"Ce n'hanno messo di tempo a liberarti... ma tutto bene quel che finisce... a te"
"Quindi è fatta?" chiede a Sven.
"Dovete parlare con il DOminus"
"E tu sei quindi il testimone?"
"Diciamo di sì"
"Bene, sono contento", dice Acab.

Sosta a Bonne

Il gruppo, ormai numeroso, saluta Tom e Rita e si mette in viaggio verso il villaggio di Bonne, che viene raggiunto poco prima di ora di pranzo.
La gente è stupita, si riversa in strada, e subito accorre Xaveer, che si rivolge ad Acab.
"Tu non sei il benvenuto qui, Acab, dovresti saperlo"
"Non sono qui per disturbare, ma facci trovare un po' da bere e mangiare perchè abbiamo fame"
Sven si avvicina a Xaveer e gli spiega la situazione. Il gruppo entra e mangia.
"Siamo qui per dirvi che", dice Acab davanti alla tavola apparecchiata, "domani andremo a parlare con il DOminus di Angvard e diventeremo, se tutto va bene, compagni d'armi. Quindi insomma, se ci sono dissapori o antichi rancori... " e guarda Xaveer, "è il caso di chiarirceli subito".
Xaveer annuisce, teso. "Capisco, quindi voi siete il famoso aiuto che doveva arrivare"
A malincuore brinda e mangia insieme con Acab e i suoi.

Arrivo ad Angvar

Dopo pranzo il gruppo riparte verso Angvard. La città non ha perduto il suo aspetto caotico e vivace.
Acab è chiaramente molto conosciuto, tutti lo riconoscono, si creano capannelli e grande agitazione.
Il gruppo viene avvicinato dalle guardie.
"Vengo in pace, devo parlare col tuo capo, è lui che mi aspetta"
"Vorrei che fosse vero", risponde il soldato.
"Vai a controllare, se non ci credi", dice Acab.
Dopo un po' uno dei soldati va a informarsi e torna con parecchi compagni. Vengono adottate diverse cautele, tutti sono invitati a consegnare le armi ma quando Acab si rifiuta di farlo nessuno ha il coraggio di insistere. L'intera comitiva viene scortata al terzo livello della città, nei pressi del castello.

La spedizione a Dossler di Alyster e Engelhaft

Alyster e Engelhaft partono il 6 maggio alla volta di Dossler, con la scorta di un plotone di 6 uomini capitanato dal sergente Charles Vend, che trasmette coraggio e sicurezza.
A sera viene raggiunta Dossler ed i sacerdoti riposano in una locanda di solito frequentata da pellegrini. L'indomani Padre Engelhaft e Padre Alyster vengono scortati alla Rocca di Dossler per parlare con la Sorella Custode.
Le formalità sono presto adempiute e la Sorella Custode riceve subito i due sacerdoti.
Nonostante sia piuttosto avanti con gli anni, la Sorella Custode emana un carisma ed una sobria bellezza che non lasciano indifferenti i suoi due ospiti. In particolare Alyster sembra non avere quasi il coraggio di incrociare il suo

sguardo.
Gli abiti della Sorella Custode sono semplici, scuri, indossa un ciondolo con il simbolo di Pyros.
Al termine delle presentazioni di rito, Alyster porge alla Sorella Custode il messaggio di Valon Treize e i due ritrovamenti, pugnale e pergamena. La Sorella Custode prende il sacco, osserva gli oggetti, poi apre la lettera e la legge. Dopo qualche momento prende la pergamena sorretta dal pugnale.
"Valon vive ancora?"
Alyster annuisce.
"A quanto pare la vecchiaia non è in grado di fargli perdere un colpo. Ditegli che riconosco che aveva ragione e che mi regolerò di conseguenza."
"Quindi possiamo contare sull'aiuto di Dossler?" chiede rispettosamene Alyster.
"Potete sempre contare sull'aiuto di Dossler, la mia richiesta era solo per sapere dove intervenire"
"Potreste scrivere a Padre Valon quali sono le vostre intenzioni?"
"Padre Valon già sa tutto, andremo ad Amedran... ma a quanto pare non è l'unico che vorrebbe sapere", aggiunge la Sorella Custode, con la mano gli alza il mento, costringendo il giovane Alyster a guardarla in volto.
"Dovete avere pazienza, siete giovane Alyster, non rovinate tutto con un'eccessiva curiosità"
Poi si avvicina a Padre Engelhaft. "Voi siete meno giovane, anche voi di Surok? Di dove siete?"
"SOno di Ostfold"
"Lì siete nato. Dove avete studiato? Dove avete preso i voti?"
Engelhaft esita un po'.
"Non volete dirlo? Sembra un'informazione interessante."
La Sorella Custode osserva le armature di Padre Engelhaft e gli dice che anche lei, da giovane, sapeva combattere. "Voi siete bravo?"
"Me la cavo."
"Che Pyros possa proteggervi, mentre combattete nel suo nome"
Si sposta verso il tavolo con le reliquie e le osserva ancora, poi indica il pugnale.
"Avrete bisogno del fuoco per questa battaglia, Padre Engelhaft, fuoco dentro di voi. Lo sapete? Pyros potrà darvi questo fuoco, noi qui a Dossler siamo solo la legna che lo ravviva".

Ritorno a Uryen

Il giorno seguente, 9 maggio, i due sacerdoti vengono scortati ad Uryen, dove sono ricevuti dal Capitano Barun e da Valon Treize, Prevosto della città.
Barun sbotta: "Diavolo di sacerdoti, siete tornati con un giornmo di ritardo! I vostri compagni sono partiti ieri per Angvard. Voi li raggiungerete, il Sergente Rock verrà con voi".
A sera, dopo la preghiera, il Prevosto parla con Padre Engelhaft e Alyster: "Oltre il fiume manca una guida, il vostro compito è di trovare questa guida e metterla in condizione di fare quel che gli Dei vogliono che faccia. Dovrà essere saggio e non commettere errori. Serve una persona eccezionale e voi dovrete trovarla".

In viaggio per Angvard

Al mattino del 10 maggio Padre Engelhaft si presenta all'appuntamento con il Sergente Rock, che subito si spazientisce per il ritardo di Padre Alyster, che si presenta poco dopo con il suo zainetto: "Scusatemi per il ritardo, Padre Valon doveva fare alcune cose prima della nostra partenza".
"D'ora in poi fai quello che ti dico io, non quello che ti dice Padre Valon, intesi?"
Alyster ci resta un po' male. "Sì signore, agli ordini".
"Come vi avrà detto Barun, il nostro è un gruppo piccolo, al di là del fiume meno gente ci va meglio è. Sta arrivando una tempesta di m@#da, noi dobbiamo arrivare prima perchè io non mi voglio sporcà!", spiega il Sergente Rock al momento di mettersi in viaggio.
Arrivano alla Tenuta Ashley, dove Rock parla con il Caporale Heinrich, che decide di scortare il piccolo gruppo al di là del fiume.
Gebedia si occupa di traghettare i quattro uomini sull'altra sponda. Sembra tutto tranquillo, non si avvistano nè crock nè risvegliati, e dopo una breve perlustrazione Heinrich torna indietro insieme a Gebedia.
Il Sergente Rock indica la via per Bonneberg. A un certo punto, in piena luce del sole, si scorge la sagoma barcollante di un risvegliato.
"Andiamo a dare l'estrema unzione a quello", dice Rock. Engelhaft gli tira una balestrata in testa ma non lo colpisce. Interviene Rock e gli tira una mazzata in testa, sdraiandolo.
I tre continuano fino a Bonne, e da lì verso Angvard.

Alan Cabot parla con il giovane Dominus di Angvard

Nel frattempo Alan Cabot attraversa le strade di Angvard suscitando scompiglio e curiosità tra la gente, alla testa di un gruppetto di suoi uomini.
Una guardia anziana blocca la strada al drappello e alza la lancia.
"Voi non siete i benvenuti qui", dichiara severo.
"Devo parlare con il Principe, sono atteso, non fatemi perdere tempo", risponde Acab.

"Tu in galera dovresti stare, in prigione, e io ti ci porto adesso", dice il soldato. "Arrestate questi uomini e portateli in cella".
Acab lo ferma. "Guarda vecchio, prima di metterti nei guai da solo guarda sta pergamena, va".
L'anziana guardia, Minar, osserva il testo e sospira.
Scortato il gruppo di Acab fino alle porte del palazzo, si crea nuova tensione al momento di consegnare le armi. Tutti acconsentono a farsi disarmare tranne Acab, che alla fine ottiene di poter mantenere il suo armamentario anche alla presenza del giovane Dominus.
Entrano nella sala Acab, il suo braccio destro Montaigne, altri due suoi uomini e Sven, Bohemond e Kailah in veste di testimoni.
Nel salone c'è il piccolo principe, il vecchio zio decrepito in fondo alla sala, un altro paio di guardie.
David, il Dominus, esordisce: "voi dite di volerci aiutare ma molti dei miei uomini sono morti combattendo contro di voi quest'inverno"
"Tecnicamente erano uomini del Dominus che vi ha preceduto"
"Gli uomini di Angvard sono tutti miei uomini".
La discussione si sposta su un omicidio recente, di Sir Pjotr CONTROLLARE. Acab nega di entrarci qualcosa.
"Se volessimo aiutare il vostro nemico, voi sareste già morto e sepolto nel mausoleo qua fuori", insiste con aria spavalda.
Minar, il vecchio soldato che non ha mai perduto di vista Acab neanche per un momento, non resiste e sbotta: "questo affronto va lavato con il sangue!!" e spinge l'uomo a terra, incalzandolo con la spada. Tutti mettono mano alle armi, la situazione si fa tesissima.
Bohemond rivolge una preghiera silenziosa a Dytros, chiedendogli di calmare le acque.
"Dite solo una parola principe, e le budella di questo filibustiere finiranno sul pavimento in men che non si dica", insiste Minar.
Alan Cabot resta fermo, sputa in terra. Il Dominus grida "Adesso basta! NOn è per questo che siamo qui!"
Minar a malincuore rinfodera la spada e Acab ricomincia a parlare. "Quello che vi porgo è un documento che procede da Leisburg, leggetelo e sulla base di questo farò la mia proposta".
Acab si avvicina al giovane Dominus per porgergli la lettera e questo getta nuovo scompiglio tra le guardie, che pure si preparano a difendere il loro signore. Ma Acab non fa gesti avventati, porge il foglio al giovane e si ritira.
Il Principe legge, poi invita Acab a parlare.
Acab dice che l'armata del corno è disposta a accettare il Grande Tributo e vuole il ripristino dei vecchi diritti feudali. E' disposto ad aiutare il giovane Dominus nella lotta contro il Signore di Gahar.
Il Dominus legge, ci pensa.
Sven si fa avanti col messaggio da parte di Barun, ma inizialmente non viene ascoltato.
"Ho bisogno di tempo", dice il principe.
"Non c'è tempo, entro domani dovrete decidere."
Acab a questo punto esce coi suoi uomini, con l'intenzione di andare a una buona locanda.

Il gruppo si ritrova

Proprio mentre il gruppo di Acab esce dal palazzo, Padre Engelhaft, Alyster e Rock entrano ad Angvard. C'è animazione, l'Armata del Corno presto si divide in alcuni gruppetti, diretti alle varie locande della città. Alan Cabot e i suoi saranno ricevuti dal Dominus l'indomani mattina.
I due sacerdoti e il Sergente salutano i compagni: nessuno di loro indossa divise o abiti sacerdotali, Rock ha suggerito a tutti di mantenere un basso profilo.
"Raccontami tutto", chiede Rock a Sven.
"Tutto questo dove?" domanda Kailah.
"TUtto questo davanti a due buone birre, Kailah, mi vanno proprio tanto".
Il gruppo scende al secondo livello e trova una locanda, "Birra e Porco".
"Se volete sapere la mia" dice Rock dopo aver ascoltato l'accaduto, "Acab non è stupido, punterà al comando militare o farà altre richieste grosse, vuole cogliere l'occasione di fare il signore di Angvard. Era un alleato del Signore di Gaahn, che forse gli ha fatto perdere la pazienza. Ora Acab Vuole crearsi degli alleati, sarebbe una buona occasione per lui".
Il gruppo parla un po' sul dafarsi e su come consigliare il Dominus nelle trattative.
Rock insiste con tutti sul fatto che sia mantenuto il riserbo sulla provenienza da Uryen e l'appartenenza all'esercito. Alyster è un po' fuori ruolo, intimidito e gentile.
"Io vi dico una cosa, in questa città ci sono più persone che letti: vi consiglio di procurarvene uno in fretta se non volete restare senza", suggerisce Rock, che poi va a sistemarsi per conto proprio.
Così Sven si accorda con l'oste per il pernotto sui tavoli della locanda.

Informazioni su Dust

Al momento di decidere cosa fare nei riguardi di Dust, lo stregone indicato da Luger, si crea qualche attimo di imbarazzo, perchè Padre Engelhaft e Alyster non ne sanno niente. Bohemond si alza e invita Engelhaft a fare un giro all'esterno, durante il quale gli riferisce le parole di Luger.
Nel mentre un trafficone del posto, tal Mike, prova ad avvicinare gli altri in locanda, ma Kailah lo tratta piuttosto male.

Sven chiede invece all'oste informazioni su Padre Malcon.
"Lo trovi sicuro domani al mercato", risponde l'oste.
Sven ne approfitta allora per farsi un giretto nella piazza dove stanno allestendo il mercato per l'indomani ed ha modo di conoscere un tizio che organizza una gara di lotta a squadre di due. Sven inizia a pensarci su e decide di proporre a Bohemond di iscriversi insieme a lui.
A sera in locanda arriva Greg e un altro suo commilitone, entrambi in compagnia di ragazze. Le due coppie salgono al piano superiore e sembrano divertirsi molto, tanto da dar fastidio a chi, di sotto, sta facendo i turni di guardia. In particolare Alyster sembra imbarazzato e nervoso.

12 maggio, L'udienza dal Dominus e il mercato di Angvard

Al mattino presto il gruppo fa un giro per la piazza del mercato, che inizia a popolarsi di gente e bancarelle. Sven va a salutare Ronn, il tipo che organizza gli incontri di lotta, e si iscrive insieme a Bohemond, suscitando la disapprovazione di Padre Engelhaft. Gli incontri si terranno nel primo pomeriggio.
Per il momento di Dust/Padre Malcon non c'è traccia. Il gruppo sale al terzo livello e si reca al palazzo del Dominus.

L'udienza dal DOminus

Prima che arrivi Acab con la sua delegazione, Sven chiede e ottiene di poter parlare prima con il Dominus, per consigliarlo. Fondamentalmente gli suggerisce di accettare l'accordo e di cedere sulle richieste di Acab fino a un certo punto, mantenendo però il comando miliare esteso su tutte le truppe in capo a sua sorella Yara. Il ragazzo è d'accordo.
Il Sergebte Minar interrompe il colloquio annunciando l'arrivo di Acab con i suoi, Montaigne ed un altro commilitone. Ci sono varie persone ad assistere alla trattativa, tra loro si siede silenziosamente il Sergente Rock in incognito.
La riunione è lunga e animata, la trattativa procede con molti intoppi e difficili compromessi. Uno scriba redige i termini dell'accordo, che al termine dovranno essere firmati da entrambe le parti.
Arriva l'ora di pranzo ed avanza il pomeriggio, e Sven inizia ad essere sulle spine perchè teme di far tardi all'incontro di pugilato.
Alla fine un accordo si trova, e viene articolato su 5 punti:

INSERIRE IL TESTO DELL'ACCORDO

Appena termina la riunione, i due lottatori corrono al mercato per poter partecipare all'incontro. Kailah si mischia alla folla per avvicinare il Sergente Rock senza dare nell'occhio, e lo invita ad assistere al combattimento, lui è contento e va.

L'incontro di lotta

"Come vi chiamate?" domanda Ronn a Sven e Bohemond. "Ogni squadra deve avere un nome"
"Ci chiamiamo 'i pendagli da forca'" dichiara Sven di slancio.
Il primo scontro che li vede protagonisti è contro due soldati di Angvar, Buton e Goran.
Prima si affrontano il bel Buton, col fisico da taglialegna, contro Sven. Poi però Buton, dopo aver subito un punto, si fa male per sbaglio sbattendo sulle corde del ring e deve chiedere il cambio. Sven colpisce fortissimo anche Goran, e dopo qualche scambio i pendagli da forca vincono il primo incontro.
Ci sono parecchie squadre, due sono composte dai Reietti di Angvard. Con Marko c'è in coppia la bella Ceyèn, unica donna del torneo, che viene però presto eliminata dalla squadra dell'Armata del Corno, in particolare proprio da Greg.
Lo scontro tra Greg e Ceyèn suscita molto divertimento tra la folla, perchè Greg si diverte a fare un po' il buffone, si fa colpire apposta, prende in giro la ragazza e alla fine la tocca piano e la elimina.
E' di nuovo il momento dei Pendagli da Forca, che si scontrano coi Pastori delle Lande, Ruben e Frisk.
Ruben è un omone coi capelli rossi e la pelle bianchissima, e subito colpisce forte Bohemond al Ventre, per poi raddoppiare con un colpo al torace. Bohemond chiede il cambio, Sven lo tiene a bada per un po' e poi Ruben si cambia con Frisk e lo scontro inizia ad andare per le lunghe.
Il pubblico applaude mentre Frisk e Sven danno prova di grande resistenza e abilità. Quando è nuovamente il turno di Bohemond, il paladino viene preso da un fortissimo crampo e deve abbandonare il campo molto malconcio. Sven torna sul ring e con un gran colpo manda al tappeto l'avversario.
Torna Ruben e ricomincia a darsele di santa ragione con Sven.
Padre Engelhaft inizia a borbottare contro l'iniziativa, implora Bohemond, che si trova ai margini del ring, di fermare lo scontro.
"Fermate questo scempio", gli dice.
"A me sembra che si stia divertendo", risponde Bohemond.
"Vi potete fare del male, del male veramente!" insiste il sacerdote, sempre più alterato "se domani dobbiamo combattere coi nemici della fede...."
"Un paio di giorni e ci riprendiamo!" dice Bohemond. "E poi è un'utile copertura".
Il Sacerdote continua a inveire contro questi passatempi violenti, mentre la folla è in delirio.
Alla fine l'arbitro dà la vittoria ai pastori, ai punti.
Tutti sono contenti (e doloranti), grandi strette di mani e complimenti reciproci.

Il falso prete di Kayah

Durante lo scontro, Kailah individua un individuo vecchiotto con una barba bianca che si aggira tra la folla inneggiando alla Purga.
Chiacchiera con vecchie ciccione, amichevolmente, sembra che la gente lo tenga in considerazione.
Con la scusa di farsi dare qualche pomata per i lividi di Bohemond, lui e Kailah vanno a parlargli.
"Padre, secondo voi cosa serve a questo giovane virgulto?"
Il finto prete brevemente fa una predica contro i giochi violenti come gli scontri dio lotta, poi suggerisce un unguento all'ortica per dare sollievo ai lividi.
"Ma visto che siete persone per bene, voglio anche offrirvi un'altra cosa, una cura per le anime, il pregatoio di un importante vescovo di Surok"
"Padre, che cos'è un pregatoio?" domanda Kailah.
"Si tratta di un oggetto che voi mettete di fianco quando vi inginocchiate a pregare, benedetto nientemeno che da Buzzicoplius Arkelus, Santo Vescovo".
"Ma invece qualcosa per le doppie punte ai capelli?" domanda Kailah, che fatica un po' a non ridere.
"Eh, i capelli sono importanti... i capelli sono le piante del nostro corpo, cari a Kayah".
La conversazione si sposta sull'argomento "risvegliati", e il finto prete dice di avere un rimedio al loro morso, ma si tratta di una cosa costosa perchè impiega polvere d'oro.
I toni diventano sempre più ironici, tanto che a un certo punto Bohemond si rende conto che l'impostore ha mangiato la foglia, e gli parla con schiettezza.
"Sotto quella barba da sacerdote tu sei uno che fa affari, un certo tipo di affari, a cui siamo interessati. Ci sono cose che tu puoi fare per noi e che ti verranno ricompensate più che adeguatamente"
"Non è questo il luogo giusto. Il luogo giusto potrebbe essere la cappelletta, ma come fa un povero sacerdote solo come me a fidarsi?"
"Ci servono informazioni"
"Le informazioni possono costare più delle reliquie"
"Certamente più delle reliquie false", interviene Kailah.
"Come fate a conoscermi?"
"Ci ha fatto il tuo nome Luger".
Il finto prete, Dust, sembra incuriosirsi, e acconsente a dare un appuntamento.
"C'è un posto dove pestano l'uva, al primo livello, ora pieno di acqua nera. Vediamoci là alle 9 di stasera".
E' però incuriosito e preoccupato dalla presenza del sacerdote.
"Sta con voi quel prete?"
"Sì, ma non sa niente di questa storia", gli dice Kailah.
"Sta bene".

La discussione

Padre Engelhaft e gli altri si ricompattano con Bohemond e Kailah ed iniziano a discutere sul dafarsi.
Quando Padre Engelhaft sente dell'appuntamento con Dust, mette subito in chiaro il fatto che appena possibile lui si sentirà in dovere di denunciarlo, ma questo suscita la dura opposizione di Kailah e di Sven.
"Non possiamo denunciarlo, se prima gli chiediamo aiuto!" Kailah esclama.
"Tu dove sei?" domanda il Sacerdote.
""Della Rocca di Bronne!"
"E alla Rocca di Bronne vige la legge del Granduca?"
"Alla Rocca di Bronne vige la legge di mio padre" sbotta Kailah senza pensarci troppo.
I toni si accendono in fretta, ma proprio allora Bohemond si rende conto che a terra Dust ha lasciato il "pregatoio", e lo raccoglie.
"Passamelo, per favore", gli domanda Kailah, che prende la pietra nelle mani e si concentra, riuscendo a cogliere una traccia magica al suo interno. Lo dice agli altri e anche Sven si rende allora conto che il suo braccialetto vibra flebilmente.
"Questo sasso potrebbe ascoltare", dice Engelhaft.
"E che ascolti", sbotta Kailah.
Bohemond cerca di riportare il discorso al fatto che la ricerca di Dust è al momento finalizzata a raccogliere informazioni, mentre non si ha il compito di fermarlo o arrestarlo. La discussione tuttavia degenera e Padre Engelhaft, sentendosi sempre più incompreso, si convince della necessità di parlarne con il Sergente Rock, al momento del tutto ignaro della faccenda. Bohemond però riesce a convincerlo, in un colloquio privato, ad avere un atteggiamento più morbido.
"Quello viene da Gulas, a Gulas ancora adorano gli idoli, di che stiamo parlando!"
"Kailah però non viene da Gulas..."
"Evidentemente il nonno le avrà trasmesso oltre alla magia anche l'antipatia innata verso la legge.... ha delle qualità che tradizionalmente la rendono meno... sicura in compagnia di religiosi"
Padre Engelhaft sospira.

"A me basta che non diano fuoco alle fattorie e non si mettano a rapinare i viandanti, dobbiamo capire i loro limiti e non forzarli", insiste Bohemond.
"E come si esce?"
"Si esce dicendo che ci assumiamo il peso morale di questa omissione nella speranza che i suoi frutti vadano a maggior gloria degli dei. E' un peccato di cui ci macchiamo, ne porteremo il peso e lo espieremo in altro modo" dice Bohemond.
"Cioè dovrei dire a Sven..."
"Che rinunci a qualunque pretesa di denuncia di costui"
"E in cambio otterrei che loro non direbbero a questo Dust che io so e che è minacciato in prospettiva"
Padre Engelhaft sospira. "Io mi posso fidare secondo te di Kailah?"
"Sì"
"Visto che lei è così protettiva nei maghi..."
"Kailah è protettiva nei confronti di tutti, a momenti si faceva tagliare la testa di netto per recuperare una bandiera..."
"Ci sono momenti in cui gli Dei ci mettono davanti a delle scelte... davanti a questo mitico Dust, d'altronde Kailah è anche sedotta da Luger, ma al momento in cui volesse stabilire il massimo di solidarietà con questo tizio, non potrebbe dire o fare qualcosa che mi possa mettere in pericolo?"
"Sarebbe un rischio per lui, perchè se capisce che è in pericolo gli converrebbe come minimo scappare. Certamente non ci assalterà di notte"
"Ti voglio ricordare che non si sa chi al di là del Traunne organizza omicidi mirati di preti"
"Ma non va in giro vestito da ciarlatano venditore di reliquie..." cerca Bohemond di tranquillizzare.
"C'è un altro problema, che va sviscerato presto, cioè Padre Alyster, a cui io ho indicato il soggetto, che lo ha apertamente individuato... e quindi loro si dovrebbero preoccupare anche di questo rischio"
"Loro non sanno questa cosa"
"Quindi io dovrei anche ingannare Kailah e Sven, senza dirgli di Padre Alyster...".
Alla fine i due religiosi trovano una via di compromesso da tenere per evitare una frattura insanabile nel gruppo.

La sera, un alloggio nei sobborghi

Intanto gli incontri di lotta proseguono e la squadra di Greg vince la finale contro i Reietti. Subito dopo il gruppo torna in locanda per fissare la stanza, ma non c'è più posto. L'oste suggerisce di rivolgersi a un suo amico nella città bassa, che affitta un capannone, una specie di magazzino.
Per cena comunque il gruppo resta in locanda, che è rallegrata dai cori scurrili dei vincitori dell'Armata del Corno, che elogiano le virtù della bella Paladina Yara. Greg si avvicina al tavolo per fare qualche risata in compagnia, ma è ora di andare all'appuntamento con Dust, e il vincitore del torneo viene lasciato lì.
Padre Engelhaft e Padre Alyster vengono lasciati al capannone di Doro, l'amico dell'oste, che li chiude a chiave in una catapecchia stretta e polverosa, in una zona piena di baracche e magazzini. Gli altri vanno all'appuntamento con Dust.

L'appuntamento notturno con Dust

Orientarsi tra le ombre e i vicoli della città bassa non è semplice, tanto che il gruppo si presenta all'appuntamento con un po' di ritardo.
Dust si avvicina qualche momento dopo, stando bene attento a rimanere fuori dal raggio di luce della lanterna. Evita di farsi vedere in volto, anche se il suo tono di voce adesso è ben diverso da quando si fingeva vecchio prete di Harkel.
Kailah gli porge la pietra, che in effetti lo stregone ammette di aver usato per origliare un po', e la lettera di Luger.
"Ak", dice Dust rimanendo a distanza, e un fascio di luce gli si sprigiona dalla mano, consentendogli di leggere.
"Luger è in galera?"
"In custodia, con ampie libertà"
"Luger pensa che tu abbia informazioni rilevanti sulla rabbia pestilente e ci ha mandati qui per approfittare di quanto tu sul campo possa aver appreso", spiega Bohemond.
"Il grande Luger che chiede lumi a Dust sul grande mistero... come è ironica tante volte la vita. Ok. Quindi dev'essere disperato" commenta lo stregone.
"Parliamo di cosa mi viene in tasca a me", dice dopo una breve riflessione.
Kailah parla dell'utilità comune di riunire le ricerche sulla rabbia pestilente.
"Ma cosa mi viene a me?"
"Se sparisci non rischi di essere arrestato"
"Bel pagamento"
"Cosa vorresti?"
"Luger ha dei nascondigli qui a Feith, pieni di roba interessante. Non ve ne ha parlato? Forse non si fida ancora di voi"
"Forse non può ricevere niente nel posto dove si trova", dice Kailah"
"Possibile. Io però vorrei la chiave di questo accesso. Diventa una trattativa interessante. Considerate che posso anche muovermi, evitando i coprifuochi, per contattare altri studiosi che operano verso Nord".
"Ottimo. Ah, un consiglio", aggiunge Bohoemond, "per ragioni di sicurezza la tua copertura come sacerdote di Harkel è salta..."
"Non so' mica scemo, l'ho già buttata la barba", lo interrompe Dust. "Penso di cambiare identità ma non cambiare città, questo è un buon posto dove dormire la sera".

Riguardo come ritrovarsi, Dust dà indicazioni su dei graffiti che possono essere lasciati nella mescita, per indicare che il gruppo è in città.
Bohemond insiste di avere qualche informazione, tanto per iniziare. "Volete l'assaggino, insomma" dice Dust.
"Quello che dico potrebbe non piacervi. Dovrete dire questo a Luger. Aprite bene le orecchie"
E così dicendo, Dust inizia a dare una spiegazione delle origini della febbre pestilente che scomoda divinità ancestrali, demoni, sette stregoni potentissimi che fanno esperimenti con i poteri dell'occulto. Parla anche della sordida collaborazione tra alcuni Signori e i Demoni.
"Uno di questi è il Signore di Ghaan. Infatti i Risvegliati non toccano i suoi soldati".
Davanti allo stupore e allo sgomento dei suoi interlocutori, Dust continua ad elencare profezie del Caos Primitivo che si starebbero avverando.
"Voi avete mai parlato con un Risvegliato?"
"N... no..."
"Io sì. Ed è una cosa che ti gela il sangue nelle vene".
Parlando della possibilità che Dust accompagni il gruppo nelle fredde terre del Nord, Sven si informa: "Se a nord ci portassimo dietro il prete?"
"Morirà senz'altro", risponde Dust.
"E quelli che accompagnano il prete che fine fanno? Morti sicuro?" chiede Sven.
"Forse un esercito... di preti..." e poi spiega, "C'è in atto una spartizione territoriale a Nord, ci sono diversi di questi demoni"
Saluti e ringraziamenti, e il gruppo torna a dormire nella baracca di Doro.
Durante la notte Padre Engelhaft fa sogni agitati, le rovine di una città, forse Feith, dentro la quale si aggirano orde di risvegliati, è un sogno senza speranza. Anche Bohemond fa sogni agitati, di un fiume largo, vicino alla foce, forse il delta di Feith. Ci sono tantissimi risvegliati e altre bizzarre creature... Fortunatamente presto sorge il sole del 13 maggio.

13 maggio, fuochi lontani

La mattina parte a rilento, il gruppo esce dalla baracca di Doro dopo avere parlato dell'incontro con Dust. La città è tranquilla, dopo il mercato. Engelhaft, Alyster e Bohemond vanno al Tempio di Harkel, Sven si affaccia al palazzo per sentire se ci sono novità, ma pare tutto tranquillo. Fuori dalla città l'Armata del Corno si dedica ad esercitazioni militari, sono circa 70 persone.
Il Sergente Rock si è trovato una sistemazione presso la bottega del fabbro, rimarrà in città per qualche tempo, secondo gli ordini di Barun.
"Voi a una certa potete tornare. Io tra un po' mi trasferirò da queste parti, ho anche trovato un lavoretto che non mi dispiace".
In città gira voce che ci sono stati degli avvistamenti, avanguardie del signore di Ghaan o di una forza ostile, in vista delle vedette della città.
Il Dominus ha chiesto all'Armata del Corno di presidiare la zona intorno alla città, tra staffette e altro per proteggere Angvard e i 2-3 centri abitati della zona.
A sera c'è agitazione in città, molti si recano ad una terrazza panoramica che offre una buona vista sulla vallata e sulle colline circostanti. Ci sono fuochi in lontananza. la gente è curiosa e preoccupata.
"I fuochi sono tanti per metterci paura", commenta Sven, "vuol dire che sono in pochi".

Da sistemare

14 maggio

Al mattino arriva voce che Acab è salito a parlare col Dominus.
Pare che le truppe di Yara si trovino tra le truppe di Gaahn e Angvar, e che lei quindi sia stata un po' bloccata.
Si parla di pezzi di artiglieria e di un numero di uomini nutrito.
Engelhaft chiede a Bohemond se le cose si mettessero male se può chiedere ai vertici di riprendere le vesti sacerdotali e guidare la preghiera delle donne in chiesa.
"Ma tu non dovresti stare sugli spalti a bastonare nemici?" domanda Bohemon.
"Guarda che è veramente importante"; insiste Engelhaft.

Pare che l'armata del Corno, insieme ad alcuni soldati della città, faranno una sortita diversivo per consentire a Yara di passare.
Sven suggerisce di chiedere il permesso di unirci. Bisogna chiedere il permesso a Rock e poi eventualmente il signore.
Sven glie lo va a chiedere, se ci possiamo unire.
"A che titolo?" chiede grattandosi la barba
"Fan di Yara" risponde Sven, "spasimanti di Yara"
"Vado a vedere se è possibile partecipare come ausiliari... mi avete fatto venire voglia", aggiunge Rock.

Dopo un po' arriva Rock. Il fatto è questo la manovra dev'essere una manovra di distrazione, vanno con tanti cavalieri, se vedonmo un'opportunità la colgono. Non c'è distrazione migliore che ammazzarne qualcuno.
Serve saper cavalcare bene, spiega Rock. "La priorità è non perdere cavalli, partecipano solo i cavalli che rimediano un cavallo e lo sanno portare bene. Io magari 3-4 ronzinacci li riesco a rimediare".
Kailah si informa sugli arcieri.
"Io ho la balestra, potrò stare con Kailah nelle retrovie", dice Engelhaft.
Alyster organizza la veglia di preghiera.

Kailah si ritrova col reparto arcieri capitanato da Greg.
Lui sta facendo già un po' di spiegazioni agli arcieri.
"Vabbè e allora diciamo che lo possono fa' tutti", dice Greg vedendo Kailah. Poi però aggiunge che scherza e si mostra più cordiale.
Anche Engelhaft si presenta con la balestra da Greg.

Rock torna con 3 cavalli, 2 buoni e uno meno buono. Si sente generoso e si prende il peggiore.
Sugli spalti del terrazzone viene sistematp un pezzo di artiglieria, probabilmente inutile.
Rock, Bohemond e Sven sono nel gruppo di Montaigne.
Acab guida la Brigata del Tramonto, che sta davanti.

Partono in carica velocemente i cavalieri, intanto Kailah e Engelhaft aspettano a distanza e parlano di fare bella figura.
I cavalieri passano in direzione delle tende dell'accampamento nemico,per una veloce sventagliata sulle tende.
Scudi! Scudi!
Viene sparata una salva di frecce sul primo reparto corazzato, ma non sembra particolarmente efficace.
Subito dopo altra salva di frecce.
Alla fine di tutto vengono persi 2 cavalli bardati e sembrerebbe nessun cavaliere.
In giro iniziano ad esserci dei morti. Il gruppo di Sven e Bohemond avanza, arrivano le frecce.
Sven deve gestire 2 arcieri che tentano un colpo a bruciapelo.
Uno mira al cavallo e l'altro mira a entrambi.
Il cavallo di Sven viene ferito di striscio da 2 frecce, poi lui riesce a ferire gravemente il braccio di un arciere e si scaglia su un altro, lo colpisce gravemente alla gamba.
Bohemond si trova davanti un lanciere, lo prende in carica al fianco e poi procede contro un arciere che sta abbandonando l'arco e sguainando la spada.
Bohemond lo ferisce al torace e prosegue la carica avanti, sfilando via.

A questo punto SCUDIIII e da dietro arrivano le frecce.
Sia Bohemond che Sven vengono presi, anche se di striscio.
I danni sono stati fatti ma ora il grupopo tende a sfilare via.

Inanto stanno accorrendo altri soldati nemici.
Alcuni cavalieri tentano un inseguimento, accompagnano all'uscita.

Suona il corno e Greg ordina un'avanzata, ma nessuno insegue la cavalleria di Acab. Quindi non si spara.
La missione è stata un successo, pochi morti e molti danni provocati al nemico.
Intanto sembra che le truppe di Yara siano riuscite a passare. Sono una settantina di persone con un unico stendardo.

Voci parlano di Yara in lacrime, molto scossa. Pare che abbia abbracciaot il fratello singhizzoando e dicendo "sono morti tutti".
Engelhaft va da Alyster che dice che la Paladina sta dentro che prega.
Enghelhaft si mette abiti da prete e prova a entrare in chiesa ma non glie lo permettono. Parla un po' con Alyster, che riferisce della Sacra violata e tutti morti, con brutti particolari.
Engelhaft decide di chiedere di poter organizzare funerali solenni per i paladini morti.

L'esercito unito viene schierato a difesa della città ma sembra che l'accampamento di Ghaan sia avanzato di qualche centinaio di metri verso la città.
Dopo un'oretta Engelhaft può entrare in chiesa e vede Yara che sta pregando intensamente davanti alla statua di Illmatar.
Engelhaft aspetta, poi le si avvicina.
"Chi siete?" domanda lei.
"Padre Engelhaft da Uryen, con me c'è Padre Alyster, collaboratore del Prevosto di Uryen".
"Non porto buone notizie, purtroppo"
Engelhaft fa le condoglianze. "La Sacra era il centro delle nostre speranze, ma i confratelli caduti ci sosterranno ancora

dal paradiso di Pyros". Propone un funerale solenne.

Poi Yara va a parlare con il fratello Dominus, poi vengono convocati i due preti e gli viene spiegato che sarà fatto un discorso che dia speranza alla popolazione.
C'è urgenza che sia fatta la cerimonia di Yara come Guardiano della Fede perchè unica rimasta del tempio dei difensorid ell'antico scudo di Dytros.

Si diffonde anche la voce che Yara abbia preso malissimo il quinto punto dell'accordo, quello matrimoniale.

"Bohemond, servirebbe un coro. Tu sai cantare?" domanda Engelhaft.
"Mi dispiace darti una delusione ma non mi hanno preso per la mia voce suadente", risponde Bohemond.
"Saresti disposto a raccogliere un po' di fedeli di qua?" insiste Engelhaft.
"Ma io chi ca//o ne so chi canta bene??" insiste Bohemond. "E' giusto che sia un coro di soldati, quindi dovrò parlare con Minar il Bianco per cercare di raccattare qualcuno"
Bohemond va a parlare con Minar il Bianco per informarsi se ci siano soldati canterini. Minar alza un sopracciglio.
"Teologicamente è importante"
"Ma un coro di donne?"
"No, Dytros preferisce un coro di soldati che credono e combattono"
"Che cosa dovrebbe cantare questo coro?"
Bohemond spiega qualche canto. Minar cerca un po' di gente, la canzone glie la insegna Bohemond.

Intanto Sven ascolta i commenti pesanti su Yara da parte dei membri della squadra del Corno. Si chiedono chi se la sposerà.

Verso le 7 di sera il Dominus fa un discorso alla popolazione.
Fa un discorso che cerca di essere ottimista, ma parla delle terribili notizie della Sacra di Paladini di Dytros. Cerca di non abbattere troppo la popolazione.
Viene presentata Yara. Si dice che diventerà Guardiano del Tempio.

Messa solenne, Alyster bel discorso, Engelhaft discorsone veemente e duro, molto esaltante. Poi inizia a cantare il coro MALISSIMO e si riprende dopo un po'. Poi cerimonia di investitura di Yara.

Mentre la gente torna a casa suonano dei corni e si sparge la voce ALLARMI, RISVEGLIATI DAVANTI ALLA CITTA'.

Per fortuna non sono molte e vengono gestite da Greg e dagli arcieri. Kailah viene coinvolta, Engelhaft no.
Buttate torce e vengono eliminati prima che si avvicinino, erano una decina.
Notte di guardia per il rischio che ce ne siano altre.

15 maggio

Si diffonde la notizia che alle prime luci dell'alba l'esercito di Ghaan è stato raggiunto da un'ulteriore compagine di numero ignoto. Ora sono di più di prima.
Kailah dice che i risvegliati erano i caduti della mattina stessa. Anche da vestiti e armature era plausibile. Lo dice sia ai compagni che a Greg.

I rapporti tra Acab e Yara sono pessimi, stanno sempre a discutere, raramente d'accordo. Non si possono sopportare però devono interagire continuamente. Lui propone una tattica molto aggressiva, lei è attendista.
I nemici intanto hanno rinforzato le linee difensive e convergono.

Padre Engelhaft chiede udienza a Yara e le dice che forse dovrà dare più spazio decisionale a Acab per fare più guerriglia. Lei però tentenna, parla di morti che camminano fianco a fianco dei vivi. "All'interno della sacra c'erano..."
"E' per questo che non possiamo permetterci di perdere."
"Basta un solo errore... e ci troveremo a dover combattere con un'armata di nostri stessi morti" dice lei.
Lui la benedice e la lascia alle sue riflessioni.

Si diffonde la voce, a sera, che Yara sta convocando alcuni membri di spicco dell'esercito. Si è decisa ad attaccare l'indomani alle prime luci dell'alba in modo particolare, lei condurrà sull'altopiano una compagine composta da arcieri, metà di greg e metà di angvar, mentre Acab farà una serie di attacchi intorno, diversivi.

16 maggio

Convocazione all'alba.

Primo gruppo capitanato da Yara, con Greg, che va sull'altopiano.
Secondo gruppo capitanato da Acab che farà azioni diversive davanti alla città.

Il gruppo cerca di restare compatto, Kailah e Engelhaft senz'altro vanno con Greg, Anche Bohemond e Sven vanno con loro. Rock va sotto coi cavalieri.
Con gli arcieri ci sono i pastori, fanti ausiliari, c'è Cheyenne e Marco con l'arco, altri 2 reietti, Goron e l'altro.
Una trentina di arcieri e balestrieri e 40-50 fanti.
"Non conta in quanti si va ma in quanti si torna", commenta Sven.
Sotto ci sono circa 100 cavalieri.

Si addensano nubi nere all'orizzonte. Yara è indecisa ma Acab insiste per attaccare comunque.

Si parte.

sessione 12

L'esercito guidato da Yara esce dal primo livello della città, da dietro la collina di Angvar, per non essere avvistati con troppa facilità. Già prima dell'alba sono state mandate sentinelle.
Si avanza a piedi in gruppo compatto, solo pochi cavalli per i comandanti dei vari plotoni.
Si procede di buon passo per arrivare sul posto in mattinata. Tuoni in lontananza.
L'altopiano è brullo, ma pieno di buoni posti per nascondersi.
Greg organizza una squadriglia di vedette per accertarsi che non ci sia nessuno.
Le staffette tornano via via dicendo che non hanno trovato niente.
A un certo punto Cheyenne e Marco trovano un cadavere dei soldati di Ghaan, tornano e riferiscono. Ma non trovano il punto delle altre sentinelle amiche.
Greg va da Yara e le dice di rimpiazzare lo scout, lei lo fa.
Anche la staffetta successiva non trova cadaveri ma non trova neanche la nostra sentinella mandata qualche ora prima. In pratica sono sparite due sentinelle.
Dopo dovrebbe essereraggiunta un'altra sentinella, l'ultima, praticamente in posizione.
La zona di tiro è libera. E' una rupe molto lontana, si sparerà a area.
C'è tutto l'occorrente, frecce incendiarie e anche piccoli pezzi di artiglieria.

Verso mezzogiorno le nubi sono prossime e minacciose. L'accampamento di Ghaan sta a un chilometro di distanza.
Bisogna raggiungere il crinale e a un segnale iniziare a tirare.

Gli ultimi 500 metri vanno fatti con cautela, un brutto posto per venire attaccati, vicino allo strapiombo.
Greg osserva. "Mi piace poco quel posto, ora che lo vedo. Ci vado io a rilevare l'ultima sentinella, con un altro dei miei".
Ne parla con Yara e va a vedere.
Passano minuti e minuti. Passa mezz'ora, rombi di tuoni. Yara è preoccupata e non sa che fare. Poi si sente il corno di Greg, Yara dice che Greg dice di procedere, e si procede.
Si raggiunge il pianale, ancora un po' a distanza dal ciglio.
Vengono preparate le cose per l'attacco.
Yara dà le indicazioni su come disporsi. I fanti stanno a copertura degli arcieri.
Viene montata la piccola pietrera con piccole pietre che vengono prese e altre preparate e tritate.
Viene dato l'ordine e si comincia a sparare.
C'è una fila di arcieri rapidi e una di arcieri meno esperti e balestrieri.
Si tira a pioggia, a area.
Sotto è iniziata anche l'attività di cavalleria. I cavalieri loro si muovono e poi inizia l'attacco delle frecce. Stranamente Greg ancora non era arrivato, torna proprio ora, di fretta, e va da Yara. Torna da solo.
"Yara, io ho trovato i resti delle nostre vedette. Per il momento non c'è nessuno, ma io mi aspetto problemi. Devi metterti alla guida di quelli con le spade e prepararti a reggere l'impatto che arriverà sicuramente". Poi prende l'arco e viene a sparare.

Sotto i nostri nemici inizialmente si considerano più minacciati dai cavalieri, le frecce fanno pochi danni, anche se qualcosa arriva.
Sotto il combattimento è intenso e veloce, cariche di cavalleria.
La petriera non arriva a bersaglio ma fa molta confusione, crea piccole frane e così via.
A questo punto i fanti, guidati da Yara, si tengono pronti.
I primi fanti avvistano qualcosa che si avvicina, sembra prima riconoscano una vedetta, poi inziano a chiedersi come camminimo. Viene ordinato ai fanti di serrare i ranghi.
C'è un soldato in armatura e elmo che avanza in modo molto strano.
Dietro di lui ne avanzano alcuni altri, sparpagliati.

Sembrano morti da poco, morti di Angvard. Yara chiama la carica. "Per Dytros!"
Anche i Risvegliati accelerano per caricare.

Bohemond va contro Ross il Morto, la vedetta appena risvegliata. Gli altri ne hanno circa uno a testa.
Bohemond per un attimo riconosce Ross che ha partecipato 2 giorni prima alla gara di pugilato.
Bohemond lo colpisce abbastanza bene, ma il risvegliato è coperto dall'armatura e dall'elmo, è molto difficile da abbattere. Gli ferisce gravemente entrambe le braccia.
Sven combatte con uno morto almeno da una settimana.
Bohemond continua a combattere (7-7-7) e intanto si ritrova sempre più centrale,
Si sente un urlo, uno dei nostri è stato sopraffatto ma subito viene soccorso da un compagno.

Il combattimento è faticoso a colpa delle armature dei risvegliati, che sono pure decisamente forti.
Sven schiva incredibilmente bene un attacco del suo Risvegliato (0-0-0) e poi contrattacca fortissimo, botta in testa e gli fa volare via l'elmo. Il Risvegliato fa per spingerlo giù, ma arriva una freccia in testa allo zombie. "Me l'hai proprio servito su un piatto d'argento", dice Greg.

Anche Bohemond se la cava bene nel suo combattimento.
Proprio allora alcuni dei nostri vengono colpiti da dardi sparati da non si sa dove.
Uno viene colpito a una gamba e gli caracolla lo zombi sopra.
"Cercate di capire da dove sparano!" grida Greg. E poi chiama un paio di nomi, per farsi aiutare, due arcieri lo vanno ad aiutare.

Sven va ad aiutare il tizio a terra e lo fronteggia, Bohemond intanto combatte contro il suo. Non si capisce ancora da dove arrivino le frecce. Poi si vede, un arciere. Sven lo vede e indica a Greg dove si trova.
Bohemond azzoppa abbastanza il suo, che cade a terra. Gli assesta un bel colpetto in testa che però non oltrepassa l'elmo.
Greg e il suo compagno infilzano uno degli arcieri con un paio di colpi, uno dei quali penetrante.
In breve, anche raddoppiando, i risvegliati vengono sconfitti e l'orda è respinta.
Ci sono 3 feriti da zombie e 2 da frecce, 1 da un dardo.
L'arciere nemico è stato preso prigioniero mentre il balestriere è fuggito.

Passano alcuni minuti, inizia a piovere, tuoni e lampi. Sotto la battaglia sembra sia andata piuttosto bene.
Ci sono anche nel gruppo di Yara 2 feriti da zombie, in tutto sono 5.
Uno dei feriti da zombie non si trova più, si è dato, gli altri sono fermi e spaventati.

Arriva Greg, parla con Yara. Ha una faccia strana e tiene una faretra in mano.
Yara arriva con la faccia scura e fa mettere i feriti di frecce insieme ai feriti di risvegliati.
Engelhaft viene a controllare le ferite insieme a un altro tizio.

Sembra che la ferita da balestra sia ok. Greg dice che le frecce hanno un odore molto strano ma non è un veleno che lui conosca, e dire che ne conosce parecchi.
Osservano le frecce e la faretra, effettivamente sembra uno schifo nella faretra. Ci sono le larve. Nelle ferite di freccia non so vede contagio, ma certo il rischio c'è.
Inizia a piovere a dirotto, tocca scappare via. Non c'è tempo di cercare il fuggitivo balestriere nè il disertore.
Il ritorno è faticoso sotto la pioggia pesante, camminando nel fango.

Il prigioniero viene messo su uno dei cavalli, è recalcitrante ed ha una freccia piantata in una gamba.
Greg gli parla a questo prigioniero, prendendolo un po' in giro.

Si torna ad Angvard a sera.
C'è festa, Acab è soddisfatto, l'attacco è andato bene. Hanno ingaggiato cavalieri contro cavalieri, ora i nemici sono molto rallentati e non hanno praticamente più cavalleria.
Quando Acab viene informato della cosa delle frecce si preoccupa. "Di frecce ne abbiamo prese un botto", e si guarda, pure lui è stato ferito.

Al di là dell'euforia, nel banchetto, circola moltissima paura.

Arriva una versione di Yara su come sono andati gli interrogatori. Il prigioniero viene descritto come un invasato che inneggia che l'antico duca è vivo, e che il signore di Ghaan non fa che ubbidire ai suoi voleri. Sembra che la cosa delle frecce sia stata una sua iniziativa privata. Lui sostiene che tanto siamo tutti condannati a trascendere verso una vita superiore. Si tratta dei vaneggiamenti di un folle, di cui neanche gli Dei potranno avere pietà.

A tarda sera Engelhaft, Bohemond e Alyster vanno a parlare con Yara.
Lei gli chiede di Ross, la vedetta. "Ci hai combattuto te? L'hai visto diverso dagli altri in qualche modo?"
"Era solo meglio conservato, più umano", dice Bohemond.
"Sembrava che qualcuno di questi risvegliati sembrasse più importante degli altri?"
Bohemond scuote il capo. "Meglio così", dice lei. "Chissà quanto è stratificata la loro gerarchia".
Poi ci parla Engelhaft.
"Si comporta come un seguace delle tenebre corrotto nell'animo da pensieri oscuri, ripete discorsi che gli sono stati inculcati"
"Ha rivelato il suo mentore e se il signore di Ghaan condivide i suoi stessi pensieri?"
"E' probabile che sia lui. C'è qualcosa in lui che mi fa credere che abbia visto qualcosa di troppo forte, a cui non ha retto"

Padre Engelhaft chiede il permesso di assistere al secondo interrogatorio, più approfondito, ad opera degli uomini di Acab.

Parla Bohemond, lei capisce che lui è un paladino e dice che nella Sacra c'era un antico scudo custodito, di un antico eroe, uno dei simboli del culto di Dytros e di Greyhaven. Non era oggetto di venerazione poichè non molti lo sapevano, ma venne ricondotto dal sacro collegio da decenni al culto di dytros. Ed è quindi una reliquia. Il mio pensiero è che questo oggetto sia caduto nelle mani del nemico e che vada recuperato, poichè esso è il simbolo di quella che è e sarà la nostra battaglia nei mesi a venire. Ho qui di intenzione di scoprire dove si trova, se è ancora nel posto, che è caduto, o se è stato tradotto altrove. Questo è ciò che ho omesso nella comunicazione che ho inoltrato. Se voi volete informare chi vi manda di quanto è accaduto, potete farlo, ma sospendete il giudizio su questo punto.

I soldati di Ghaan sono convinti che il loro signore li protegga dai Risvegliati, finchè gli sono fedeli. L'arciere è un esaltato più convinto, gli altri prigionieri avevano comunque paura dei risvegliati, ma sono convinti che il signore li protegga.
"Siamo molto minacciati da questa strategia subdola e meschina, perchè la paura spinge l'uomo a compiere i gesti più estremi"

In questo momento suonano dei corni, degli Allarmi, Yara scatta in piedi e interrompe il colloquio.

Sven e Kailah vanno a parlare con Rock, con discrezione.
"Secondo te adesso come ci dobbiamo comportare, rimaniamo qua o andiamo a fare rapporto a Barun?"
"Io a brevissimo vi manderò a Uryen, ora che abbiamo visto che l'accordo funziona. Mi sembra che vada bene, il morale è alto. Se non succede niente di particolare, tra un paio di giorni vi farei partire. A quel punto in qualche punto questa città deve continuare questa battaglia da sola. Riporterete a Barun le informaizoni e sarà lui a decidere quali e quanti aiuti mandare."
"Domani sera allora ti cerco per prendere un tuo messaggio? E dopodomani mattina partiamo?"
"Molto probabile"
"Solo una considerazione, Acab aveva rapporti col signore di Ghaan, questa cosa che apprendiamo adesso che loro riescano a sfruttare così meglio i risvegliati è una cosa cheè uscita adesso, per noi"
"Francamente non so se sia realmente così, non ho visto ancora... potrebbero esserci anche altre spiegazioni"
Sven dice che potrebbe essere che Acab ha deciso di cambiare schieramento anche sapendo questa cosa. E' passato da una parte svantaggiata, per non stare con questo signore di Ghaan.
Si decide di parlare con il DOminus per capire come indagare su questo punto.

Suonano i corni dell'allarme.
Si va al primo livello per essere inquadrati.
Mentre si scende si sente circolare le voci che parlano, pare ci siano risvegliati DENTRO la città.

Al primo livello c'è Minar il bianco, spada e scudo, che organizzale operazioni.
C'è una situazione un po' critica nella zona dei magazzini, ci sono penetrati dei Risvegliati, non moltissimi ma hanno aggredito delle persone.

Vengono organizzati dei pattugliamenti ai vari livelli.
Il gruppo sta al Primo Livello, con la maggior parte degli uomini.

Arriva una comunicazione che ci sono sentinelle che sono scomparse, che proteggevano parte del perimetro.
Viene fatto un pattugliamento, ci sono i soliti ausiliari.
Si arriva ad un grosso edificio che era un dormitorio di sfollati e barboni, da cui arrivano grida di aiuto.
Uccidere risvegliati e disarmare i civili.
Kailah si fa prestare una daga da Bohemond.

Sergente Nails di Angvard capo del manipolo.
Kailah chiede il permesso, "che aspetti?" lancia luce magica e illumina più che può.
Si entra da uno dei vicoli, che termina in una parete sfondata di questo mucchio di capannoni e baracche.
E' tutto sporchissimo e fetido. Appena s entra arriva una persona ferita che sta scappando "aiuto signore aiuto!" si butta ai piedi di Bohemond e viene fatto uscire.
Le grida di aiuto provengonmo da sopra, ci dev'essere una sorta di ballatoio o qualcosa di simile. Kailah illumina tre figure che si girano, ci sono corpi a terra, uno dei tre stava banchettando sui corpi. Sopra sembra esserci un ballatoio.

Ci si fiondano addosso i tre zombi, che si muovono velocemente.
Ruben ha una lancia, che impugna come un forcone.
Sergente Nails, Ruben e Bohemond
Kailah, Engelhaft e Sven
Engelhaft balestrata al braccio. Kailah freccia in testa allo stesso, che è quello di Nails.

Bohenmond colpisce il suo al braccio sinistro, lo zombi prova per strappargli lo scudo ma non riesce. Bohemond risponde con un fortissimo attacco alla gamba sinistra, che glie la stacca.

Anche il sergente abbatte il suo, già ferito da Kailah.

Ruben infilza la lancia sul suo, e lo spinge indietro.
Si può entrare e allargarsi. Vengono distrutti i tre zombi.
Kailah illumina le scalette per il ballatoio, una caduta e una mezza scassata. Da sopra si getta un uomo disperato.

"Sergente, credo di essere più competitivo col bastone" dice Engelhaft.
"Fai uscire quell'uomo" ordina il sergente e Engelhaft lo fa uscire barcollando.

Viene appoggiata una scala, il sergente sale per primo, Kailah a distanza lo prova a coprire con l'arco.
"Quanti sono là sopra ancora vivi?" chiede a un tizio lì.
"Nessuno, sergente!" risponde Engelhaft dopo aver chiesto al fuggiasco.
Spunta da sopra un risvegliato, mentre il Sergente sta a metà della scala.

Il Risvegliato vorrebbe buttarsi sulla scala addosso al sergente.

Kailah spara, 5 al torace perforante, lo prende alla schiena.
Il Sergente butta la torcia sotto (dove c'è paglia) e deve fare un attacco volante.
Il Sergente si difende la la scala si spacca a metà e cadono entrambi a terra, con lo zombi sopra al seregente.
"Levatemelo di dosso!" grida il sergente.

Sven e Frisk accorrono a spingere via lo zombi.
Lo zombi va verso Kailah che lo colpisce in testa (-3) rallentandolo (a bruciapelo)
Engelhaft lo intercetta, insieme a Ruben.

Inytanto ne salta uno su Sven che schiva. Lo zombi viene colpito violentemente al torace da Bohemond e da Sven alla testa, che lo finisce.

Lo zombi di Ruben e Engelhaft se la cava grandemente, strappa la lancia di mano a Ruben e lo sbilancia molto. Engelhaft gli sfracella la testa.

Nel settore non ci sono altri risvegliati, ci sono solo morti e feriti, i feriti vengono terminati dal Sergente.

Situazioni simili avvengono anche negli altri battaglioni, non ci sono feriti tra i soldati. Il grosso dei danni è sui civili.
Sono sparite due sentinelle. Sono bravi a far sparire le sentinelle.

Vengono messi in quarantena tutti i feriti, Yara disporre di cosa fare di loro.
Ordina di preparare una pira per bruciare i morti,c he vengono decapitati.
Va a parlare coi feriti, uno a uno. Engelhaft e Alyster fanno un po' di estreme unzioni. Almeno 15 morti + 12 feriti spacciati tra i civili, quasi tutti donne, vecchi e bambini.

Nella notte arrivano brutte notizie dall'infermeria da campo.
Tutti i morsi hanno sviluppato i sintomi. I feriti da arco, solo uno sta male, quello che aveva salvato Sven. Gli altri, feriti di striscio, sembra che stiano bene.
La ferita del tizio ha sviluppato le mitiche larve.

Gli altri due sono preoccupatissimi.
Ha sviluppato i sintomi della malattia anche un soldato che non era stato morso, non era stato ferito, una sentinella, uno dei fanti di supporto.
Non era mai stato ferito, non ha fatto il pugilato nè niente. Aveva sgraffietti e lividi di armi. NOn si capisce come sia rimasto contagiato.
Engelhaft spera che in fondo non sia la malattia dei risvegliati. Però in realtà peggiora durante la notte, come tutti quelli in quarantena.
Quelli che sviluppano i sintomi, appena iniziano a soffrire troppo Yara ordina che siano uccisi.
Alba rogo che brucia a lungo.

17 maggio

Sven aggiorna i compagni della situazione, e del fatto di chiedere udienza al piccolo principe se ha messaggi per Barun e dirgli un'altra cosa su Acab.
Saluti e ringraziamenti.
Yara poi parlerà in privato con Bohemnod.

La giornata del 17 maggio è tranquilla salvo verso sera, quando suona l'allarme.

Erano state attaccate le sentinelle anche stavolta ma c'era il gruppo di Greg che stava in copertura: erano arcieri molto abili. 2 sentinelle sono morte e gli arcieri sono fuggiti. L'intenzione era di ucciderli e portarli via. Invece sono stati fermati.
"Avrei dovuto essere un po' più cinico, speravo di salvarla questa sentinella, invece è morto. Quindi siamo intervenuti, abbiamo soccorso la sentinella invece di seguire loro"
Un'altra sentinella è stata uccisa a breve distanza, ma con l'allarme sono fuggiti. Il problema è che sono state perse moltissime sentinelle, ormai scarseggiano. Purtroppo alcuni soldati ora dovranno fare da sentinelle.
Cheyenne si offre come nuova sentinella, ma non c'è grande entusiasmo perchè è un lavoro molto rischioso.
I reietti vengono reintegrati nella cittadinanza, entrando nell'esercito.

Bohemond chiede all'oste come sta Doro, dopo l'attacco alle baracche. E' tornato a fare il soldato.
Cheyenne Marko e altri ci accompagnerà a Bonneberg
Alyster e Engelhaft si congedano da Yara, saluti e ringraziamenti. Interrogatorio al prigioniero a cui partecipa anche con Yara.
Kailah si congeda da Greg, in locanda dove lui sta bevendo.
"Ti avevo mal giudicato, non mi stai simpatico ma sei comunque una persona migliore di quel che pensassi."
"Allora ho una speranza con te?"
"Non ci allarghiamo.... comunque sono stata contenta di combattere insieme a te"
"Tanto non mi scappi, tornerai da me, quando mi incapriccio di una persona... tornate tutte..."
"Buona fortuna", dice kAILAH ridendo.
Saluti e Kailah se ne va a fare i bagagli.
Sven recupera messaggi di Rock e del Dominus.
Bohemond saluta Ruben e Frisk.

Interrogatorio notturno.
"Lady Yara vi devo confidare un segreto e voi mi dovete giurare che lo custodirete come un tesoro. Io sono un membro della santa inquisizione di surok, mandato qui per ispezionare quel che accade e riferire". Lei è colpita e fiduciosa.
Prigioniero su un tavolo di legno, nelle segrete.
Entra Montaigne con una specie di contenitore di legno, con attrezzi da falegname.
"Questi sono gli attrezzi di mio padre, ho sempre invidiato la sua manualità"
"Quanti anni hai? Ne avrai 30 al massimo, forse meno... te li porti bene..."
gli guarda i denti, lui si scuote, ma è bloccato.
"Tu in realtà fai il duro ma non hai visto molte battaglie, è poco che combatti.... si vede da tante cose... non sei neanche un gran lavoratore (e gli guarda le mani), non eri niente probabilmente prima, non sei niente adesso, ti hanno detto 2 cose, te le sei bevute... non ci sarai di molto aiuto perchè a quelli come te non dicono mai un ca//o".
Gli lega la mano al tavolo, ha un arnese che fissa al tavolo tipo morsa.
"Comincerò con il braccio sinistro".
E lo inchioda al tavolo. Quello grida e si lamenta, la mano resta sul tavolo.
"Questo è il tuo segnale. Quando pensi che ti farò troppo male, tu strappa la mano da questo tavolo. Servirà un po' di forza, ma ce la puoi fare"
E poi inizia a fargli un po' di domande, alcune militari, altre meno.
Questo non vorrebbe rispondere, insulta.
Allora Montaigne inizia a fare qualcosa di strano alla gamba di questo, che urla disperatamente.
Arriva Acab con un sechcio d'acqua e degli stracci.

Gli fa una gamba di legno, glie ne toglie un pezzo e lo sostituisce con il legno. i mette 2 ore. Questo sviene da dolore.
Yara assiste pallida, con una mano davanti alla bocca. Alyster esce per andare a vomitare.
Montaigne pulisce tutto e si asciuga il sudore. Poi va da Yara.
"ZTra un po' riprende conoscenza, lo potrete interrogare, vi dirà tutto quello che sa. Se dovesse esserci qualche risposta che secondo te non è soddisfacente, tu semplicemente richiamami e vediamo se magari comincia a cantare".
Mette la gamba sul tavolo vicino agli arnesi.
"Non hai perso la mano" dice QAcab dandogli una mano sulla spalla.
Il prigioniero alla fine si risvelglia e infine risponde alle domande di Yara.
e' un esaltato religioso, parla di caos antico e csì via.
Non c'era all'assedio alla sacra dei paladini.
Poi arriva Acab e fa altre domande sulla situazione a Ghaan, com'è il signore di Ghaan. Gli fa delle domande, non è soddisfatto delle risposte. Questo è di un paesino lì vicino.
"Dovrai trovare qualcosa di interessante da dirci, altrimenti non ti guadagnerai questa morte indolore", dice Acab. Non sono molto soddisfatti, dura 2-3 ore.
Poi Acab e Yara parlano, discutono un po' (lei sarebbe per dargli una morte veloce mentre Acab lo vuole tagliuzzare ancora un po'). ALla fine anche Acab rinuncia e lo ammazzano.

18 maggio

Al mattino si parte. Abbiamo Cheyenne e Marco che ci fanno da scorta per uscire dalla città. Si passa alle spalle della città, in territorio tranquillo fino aBonneberg. Poi ci accompagnano al molo.
Tutto tranquillo, a Bonneberg c'è Xaveer, saluti. Sembra abbastanza militarizzata ma non ha ricevuto attacchi.
I soldati sono mediamente preoccupati, molti si buttano negli eccessi, alcol donne etc, mentre Cheyenne ad esempio è molto sul depresso.
"Mi piaerebbe vedere una bella statua di Illmatar che sta a Feith, prima di morire" dice CHeyenne.
"Poniti questo obiettivo!"
"Se ci capiterete a Feith e io sarò morta, ricordatevi di questo, Padre"

Al molo si fanno i segnali di fumo in maniera perfetta.
Tarda mattinata.
A ora di pranzo si avvista la barca di Gebedia.
Tira una cima.
"Eccoli di ritorno", dice. "Tutti vivi? Salite, salite. Com'è la situazione?"
"Na me@#a, Gebedia", risponde Bohemond
"Come dicono?"
"Peggio"
"Meno male che tra un po' muoio" commenta.
"Non c'è manco più sta certezza, Gebedia", commenta Bohemond.

Tenuta Ashley.
Oghni volta è migliorata, sempre più potenziata. Heinrich la sta facendo rimettere a nuovo.
Stavolta tappeto di stoffa sul molo che asciuga gli stivali.
Heinrich suggerisce di tirare dritto fino alla torre perchè domani ci sarà brutto tempo. Redige permesso. Dice che qui tutto a posto, niente risvegliati.
"Stanno tutti su"

Pomeriggio ci ferma plotone di 6 persone. Chiede il documento. Sven. Chiedono notizie su come vada la situazione oltre il fiume MALISSIMO.

A sera torre sei.
Si dorme.
Tutti chiedono notizie di Greg, lo odiano tutti.
"Non sta in una posizione felice, è probabile che crepi, anche se per ora è ancora vivo" risponde Sven.
"Tienigli lontana l'amica tua perchè quello si tr///mba pure le rane"
"Durante il viaggio di andata ci ha provato pure col prete" ribadisce Sven
"Non mi stupisce... che schifo di gente"

19 maggio

Mattina pioggerellina fastidiosa, si va a Uryen.
Kailah è un po' raffreddata e stanchissima.
Si torna alla base, si arriva in tarda mattinata. Si chiede udienza da Barun.

- Luger è fuori di prigione. LUGER LIBERO, sta dalle parti della quercetta di Engelhaft.
Engelaft lo va a salutare, anche Kailah.
"Stavo cercando il luogo di preghiera che mi avevano detto che era stato allestito, mostratemelo: è un momento per me in cui apprezzo particolarmente il colore degli alberi"
Engelhaft glie lo mostra.

Condotti da Barun, gli vengono date le lettere di ROck e di David.
Alyster va dal Prevosto.
Bohemond ci deve parlare. Ha un pacco importante da consegnare giu'. Molto importante. Anche Engelhaft ha da scrivere una missiva.
Briefing completo con Barun.
Sven fa rapporto a Barun anche delle cose di Luger e di Dust.
"A parte sta storia dei Demoni, questa cosa mi piace perchè mi spiega un po' di cose... comportamenti inconsueti per esempio del Duca di Feith nuovo, che non sta a fa' niente... ha tirato su una muraglia peggio di quella che abbiamo fatto noi... Dicevo perchè semplicemente non viene coi soldati a ammazza' tutti? Magari ha visto che non è così semplice".
Barun decide di mandare una ventina di persone, così dei guasconi senza nè arte nè parte... disposti ad arruolarsi per due spicci.
Barun dice che con Frederick il carpentiere di Mar che stanno pensando di fare un ponticello.
"Un giorno torni e io ti dico... vuoi parlà col prevosto? Giusto perchè sei un prete di Kayah..."
"Ho deciso che se davo una chans a quel pendaglio da forca di acab e a quello scopabatraci di greg, avrei dovuto dare un po' di libertà anche a Luger"
"Se dovessimo pagare per i nostri peccati, saremmo tutti in prigione" dice Barun
"Per fortuna ci sono gli immacolati che ci fanno da esempio"
"E siete voi padre?"

Rposo per un paio di giorni.
La situazione ad Angvard la curo io, dice Barun.
"Bravi ragazzi, ve la state a guadagnà sta libertà che v'ho regalato"

Engelhaft e Bohemond vanno a parlare con Valon.
Riferiscono tutto. Serve gente.
"Il velo dell'oscurità si sta squaciando, sappiamo sempre più cose. ABbiamo alleati qui e alleati lì. Dobbiamo insistere e combattere. Bohemond, siete stato inviato qui a darci manforte, dovete recuperare delle persone recalcitranti. Bisogna recuperarle alla giusta battaglia. Abbiamo bisogno di tutte le spade che condividono i nostri ideali. Qui c'è una sacra da ripopolare, e dobbiamo ricominciare a farlo. C'è una paladina che aspetta, non dobbiamo far aspettare le singore".
Ci sono 2 persone nell'esercito di Uryen, che in passato erano soldati della fede. Uno di loro è un compagno di avventure di ALyster. Forse non ve l'ha detto, ma ha avuto una breve esperienza da avventuriero quando andò a fare una missione ad alden con dei paladini. lAlister si fida molto di questo Brian. Ora ha perso di vista l'0obiettivo. Non la fede. Ma va recuperato alla battaglia."
"Ci parlerò"
"L'altro era un paladino di Pyros che ha sbagliato, ha commesso un grave errore, che la vergogna e il senso di colpa hanno acuito nel suo animo fino a portarlo molto lontano dal luogo a cui appartiene. Dobbiamo riaprire per lui le porte del tempio. Ora più che mai dobbiamo perdonare. Gli daremo la possibilità di redimersi".
Engelhaft rivela anche di essere inviato dalla Santa Inquisizione di Surok, ma il Prevosto già lo sa.
Chiede di poter inviare una lettera il prima possibile. Anceh Bohemond deve comunicare coi suoi superiori appena possibile.

Scambio di sguardi tra i preti, e Bohemond tira fuori lo scarafaggione di pietra nera, la mostra al Prevosto.

"E' una prova importante, esistono culti arcaici che si rifanno a antiche credenze e godono oggi di nuove possibilità e di una nuova vita. Se lo avete trovato al collo di uno degli invasori, è probabile che se ne siaimpossessato in una dlele precedenti rzzie nel Nord del Ducato"

Bohemond racconta di un sogno in cui vedeva chiaramente colui che portava questo amuleto, un grande guerriero guadagnarselo in uno scontro all'ultimo sangue e riceverlo in dono da un vegliardo, forse considerato molto saggio dai suoi"

Si rabbuia il Prevosto. Pensa.

"Ricordate altro del corpo di questo caduto?"
"Era putrefatto. Nel sogno era grosso e straniero, probabilmente Nordro"

"Le antiche leggende di cui vi hannmo parlato menzionano anche questo. Il Kal valan parla di antiche popolazioni generate dal caos che vivono nel caos. Abitano le zone più settentrionali e fredde del continente. E? possibile che l'amuleto venga da lì e che questo significhi che i nostri invasori non abbiano un ruolo in fondo così marginale o differente da quel che sta accadendo su. E' ancora presto per dirlo. Voi presto vi recherete ancora più a nord e vi impadronirete di ancora maggiori informazioni"

Lo tiene lui l'amuleto per farci delle ricerche.