Gretel cronaca

CRONACA	
Periodo:	dal 16/06/2015 al 01/07/2015
Periodo RPG:	dal 9 maggio 517 al 15 maggio 517
Num. sessioni:	6

Undicesima avventura della Campagna di Uryen, ambientata nel marzo-aprile dell'anno 517. Mentre il plotone 23 è impegnato negli eventi narrati nella cronaca Nido di Vipere, Bohemond d'Arlac partecipa a una difficile operazione insieme ad alcuni elementi scelti dell'esercito di Uryen. Master DarkAngel.

Gli ultimi mesi di Bohemond D'Arlac

Mentre i suoi compagni del XXIII Plotone si trovavano in missione nel Cariceto di Amedran, Bohemond, Brian e alcuni altri "volontari" sono partiti alla volta di Alma Mater, da cui si sono mossi in soccorso di Angvard quando è stata attaccata dai soldati di Ghaan.
Gli scontri che ha dovuto affrontare non sono stati semplici, anche perchè, insieme al numero di uomini e all'ottima conoscenza del territorio, l'esercito nemico poteva contare su una strana "buona fortuna": eventi naturali apparentemente imprevedibili che ripetutamente li avvantaggiavano, come movimenti di Kreepar, temporali, nebbie, frane, movimenti di Risvegliati...

La difficile situazione ad Angvard

Al momento del grande attacco contro Angvard, l'esercito cittadino si trovava a Nord, guidato da Yara Raleigh nei pressi della Sacra di Paladini abbandonata.
In città c'erano gli uomini di Acab, che hanno salvato la città, facendola resistere fino all'arrivo dei rinforzi di Alma Mater. La popolazione ha iniziato a maturare grande riconoscenza e stima per Acab e i suoi uomini, senza i quali Angvard sarebbe caduta in mano nemica.
I rapporti tra i soldati di Uryen e l'Armata del Corno sono da subito molto tesi, anche se il ritorno di Yara, a fine marzo, crea un leggero miglioramento. Anche il ritorno di Yara è reso possibile grazie all'opera di Acab e dei suoi, che continuano ad accumulare prestigio in città.
Poche settimane dopo però arriva ad Angvard, da Uryen, un secondo gruppo di soldati: alcuni plotoni veterani, i migliori soldati del Burgraviato, tra cui il III Plotone di Ramsey. I rapporti tra questi soldati veterani e gli uomini di Acab sono peggio che pessimi, la tensione è palpabile e continuamente si scatenano risse, scontri. Proprio il III Plotone più volte sfiora l'insubordinazione, perchè trova inaccettabile dover collaborare con Acab e i suoi.
Per cercare di contenere i problemi, si decide di tenere per quanto possibile separati i tre eserciti. Yara e i suoi operano principalmente a Nord, intorno alla zona della Sacra abbandonata. Acab difende la città di Angvard, mentre i Plotoni di Uryen, capitanati dal Tenente Vonner e dal Tenente Ramsey, svolgono azioni di guerriglia e si occupano della logistica.

Gli incarichi di Bohemond e Bryan

Bohemond e Bryan sono coinvolti per lo più in incarichi per cercare punti deboli nelle difese di Ghaan, ed approfittarne. In particolare, insieme ad un piccolo gruppo di soldati, ricevono l'ordine di prendere una fortezza di confine appartenente a Ghaan, distruggerla, uccidere tutti e catturare una persona viva, da portare discretamente a Uryen.

Conversazioni tra Bohemond e Brian

Bohemond parla in più occasioni con Brian, che gli racconta i fatti della Loggia di Pforzhein, da cui originò la sua crisi religiosa.

Udienza di Bohemond da Yara

"Cosa posso fare per te Bohemond?"
"Sono venuto a conoscenza di un fatto risalente un anno fa e che potrebbe servirci a capire cosa ha contribuito a portare alla caduta della Sacra".
Bohemond le accenna quel che è accaduto presso la Torre Cinque nel marzo dell'anno scorso. Alcuni uomini della Brigata del Tramonto avevano fatto passare delle persone con un carico misterioso. Uno di loro era Montaigne".
Yara è molto sorpresa, non ne sapeva nulla.
"Tu pensi che possano fare il doppio gioco? Pensi che ci stiano ingannando?"
"Mi sono interrogato a lungo sulle motivazioni dell'Armata del Corno, ma ho difficoltà a immaginare ragioni plausibili".
"Loro contano di acquisire dei possedimenti in queste terre, a guerra finita"
"Un maligno potrebbe dire che le chances di Acab sono maggiori più è forte la minaccia di Ghaan"
"Molti maligni mi dicono questo, ma io li vedo combattere in modo sincero" risponde Yara.
Bohemond continua a racconare l'episodio e le contraddizioni che suscita.
"Tu sei venuto a parlare con me, ma forse è con lui che dovresti parlare" dice Yara. "Se te la senti, ti accompagno".
Bohemond acconsente e Yara organizza l'incontro all'accampamento di Acab.

L'incontro di Bohemond con Montaigne

Montaigne sta nella tenda, seduto.
"Moglie mia, non ti aspettavo", dice. Poi vede Bohemond.

Yara presenta Bohemond. "Questo è un soldato dell'esercito di Uryen che vorrebbe farti qualche domanda e secondo me sarebbe giusto che tu gli rispondessi"
Montaigne non si ricorda di Bohemond, nota che è giovane, gli chiede di dove sia e scambiano qualche parola su Amer e sul sole che brilla tutto l'anno.
"Più o meno un anno fa, ci siamo trovati su fronti opposti nei pressi della Torre Cinque."
"Un anno fa, quindi prima dell'accordo con Angvard" nota Montaigne.
"So che avete scortato un gruppo di uomini oltre il Traunne"
"Abbiamo scortato molti uomini oltre il traunne, uomini disposti a pagare"
"Uno di loro è persona di interesse. Un avventuriero studioso, non un soldato, che riteniamo essere responsabile di una serie di malefatte... non sappiamo il suo nome, ma quello del suo accompagnatore..."
"Joad Kempf" dice Montaigne. "E allora?"
"E allora ci servirebbe sapere dove è stato scortato"
"Lo sai benissimo, al Traunne. E poi è andato con le sue gambe. Erano persone libere, gente che aveva il diritto di girare per il Corno del Tramonto senza obblighi dettati da ridicoli coprifuochi"
"E se io dicessi che quell'uomo è un assassino, un ladro e un profanatore di luoghi sacri?" chiede Bohemond.
Montaigne guarda Yara, poi Bohemond. "Non era l'unico, anche il suo accompagnatore non era una brava persona. Noi avevamo un debito col signore di Ghaan, e abbiamo dovuto saldarlo quando abbiamo rinunciato all'accordo con lui. Acab ha deciso che quell'alleanza sarebbe terminata nel mese di marzo. Quello è stato l'ultimo servigio che abbiamo reso prima di affrancarci da quella persona. Il Signore di Ghaan ha il suo codice di onore, noi abbiamo il nostro. Ci ha fatti andare via e ci ha chiesto un ultimo favore, e noi l'abbiamo fatto".
"Sangue innocente è stato versato" insiste Bohemond.
"Sangue innocente viene sempre versato in una guerra"
Yara fa per accompagnare Bohemond ma Montaigne le dice di restare. Bohemond viene scortato via con altri soldati.
"Ancora una cosa" dice Montaigne all'ultimo secondo. "Se sei così ansioso di riparare i torti o di cercare giustizia... potrei anche farti un favore. Io so dove si trova Joad Kempf. Devi andare a Gretel, una torre all'interno della Signoria di Ghaan. Lì, con tutta probabilità, lo troverai. Ma non sarà facile andarci, è ben protetta, andarci equivale a morte certa."
"La prossima volta presentati con un ufficiale di Uryen, altrimenti causerai un incidente diplomatico. Non sei la persona giusta per venire qui, non ti farà buona pubblicità se si verrà a sapere" aggiunge Montaigne.

Dopo l'incontro

Bohemond riflette su cosa fare delle informazioni acquisite, poi decide di parlarne a Brian.
Brian chiede se questo Joad Kempf sia quello che ha sottratto lo scudo. "E' il suo guardiaspalla" dice Bohemond. "Forse stanno insieme".
Brian conosce la torre di Gretel. "Ne ho sentito parlare: non è mai caduta durante la guerra delle lande, è difesa benissimo grazie alla sua posizione". Poi Brian dice che forse è una trappola.

Bohemond riferisce a Ramsey

Dopo averne parlato con Brian, Bohemond ne va a parlare con Ramsey, che ascolta tutto e poi riferisce ad Uryen. Dopodichè viene organizzata una spedizione nella Torre di Gretel.

Spedizione a Gretel

Ramsey organizza la spedizione, in una riunione con il Plotone 3 e il Plotone 12 e poi un po' di Spaiati, tra cui un tipo patibolare, tal Jarod Goon, che è un abile scassinatore, ex carcerato, che sostiene di essere stato nella torre di Gretel in passato, e di conoscere un paio di possibili vie di accesso.
La missione parte a marzo inoltrato, con un viaggio di circa 10 giorni che fa tappa ad Angvard, Bonneberg, resti di Alma Mater, rovine di Holov.
Ci sono un po' di Kreepar, che sono diventati più aggressivi e più grossi. Sono in grado già adesso di tenere testa a dei Risvegliati.
Il 7 aprile a sera, all'accampamento, i soldati scelti per la missione scrutano il mare e si avvicina la Disperata.

- I pensieri di Garruk prima della partenza

Il viaggio in mare

La barca fa circa 40 chilometri verso Nord, il viaggio dura tutta la notte, si arriva all'alba. I 12 soldati vengono caricati con due lance. Il mare è mosso, la spiaggia rocciosa, l'acqua freddissima.
Garruk in particolare si trova molto a disagio sulla barca. Tutti a bordo della Disperata, col capitano Quorton che ridacchia vedendo quelli più in difficoltà.
Jarod sembra essere uno dell'equipaggio, lo conoscono tutti. A bordo ci sono anche Anita, la soldatessa salvata dal campo di lavoro di Lagos, e Anton Bauman, senza una gamba.
C'è anche Astor Wake, figlia di Quorton e medico di bordo.
Non è una navigazione semplice, sia c'è il rischio di imbattersi negli scogli, sia di essere visti da navi ostili, nordre.
Il piano è che si scende la mattina dell'8 aprile, con un nuovo appuntamento nella notte tra il 9 e il 10. Seconda possibilità 24 ore dopo. Se neanche il 10 sera il gruppo torna, Quorton torna giu' ad Uryen e bisognerà tornare a piedi.

L'approdo

Prima dell'alba la Disperata si avvicina alla costa. Quorton inizia a dare ordini di calare le due lance. C'è un lungo tratto da fare sulle lance, poichè il veliero non si può avvicinare troppo alla costa.
Le due scialuppe approdano alle primissime luci dell'alba su una spiaggia circondata da scogli. Sbarcano i soldati, costretti a fare l'ultimo tratto a piedi, coi piedi nell'acqua, mentre le lance si allontanano in fretta.
Ramsey per primo si rende conto che ci sono rumori strani, qualcosa non va: è come se sugli scogli strusciasse qualcosa di insolito, forse legno o detriti.
"Occhio ai detriti o forse qualcosa di peggio", dice Ramsey.
C'è qualcosa di strano vicino ai piedi di Ali, Brian e Marcus.
Brian: "c'è qualcosa di... ah!", sfodera la spada e cerca di capire cosa sta pestando. L'acqua diventa torbida intorno ai suoi piedi.
Anche sotto i piedi di Garruk c'è qualcosa.
Altro movimento sul fianco opposto, ai piedi di Simon.
C'è qualcosa di grosso e aggressivo sott'acqua, diverse creature della dimensione di un grosso cane, una sorta di Kreepar anfibio, un grosso crostaceo.
Ramsey dice: "muoviamoci velocemente verso la riva senza esagerare e cadere, aiutiamo se qualcuno viene attaccato. Sono dei Kreepar d'acqua".
Simon è un po' in difficoltà, tira colpi a casaccio ma non ottiene nulla, ma accorrono ad aiutarlo Dunc e Bohemond.
"Questi li pescava mio padre, anche se erano più piccoli...", racconta Dunc riprendendo fiato.
"Lo scudo con questi non funziona, mirano alle caviglie", avverte Ali.
Brian si trova in difficoltà, in parte circondato. Vasq lo va ad aiutare, dicendo: "qui ce ne so' troppi".
Dunc insiste: "portate le chiappe a riva, avete sentito il Tenente?"
Tutti si affrettano a colpire con forza le creature anfibie, liberandosene. L'unica situazione problematica è intorno a Brian, che tiene duro ancora e si difende. Un'artigliata gli passa l'armatura e gli fa dei danni, sia pure lievi, alla gamba sinistra.

Tutti a riva, la scalata

Finalmente tutti arrivano a riva. Dunc racconta che qui non c'era la sabbia fino a qualche anno fa e questi Crab dovevano stare più a largo. "E' tutto cambiato, da qualche tempo a questa parte. Adesso comunque dobbiamo fare un giro io e Vasq, controlliamo che percorso fare, voi nascondetevi qui".
Passano due ore.
Da sopra la parete spunta Dunc. "Nessuno in vista, possiamo salire".
Il gruppo risale per un percorso piuttosto impervio lungo costa, in alcuni tratti si rende necessario usare delle corde come sostegno.
Proprio in uno di questi tratti più impegnativi, Roy e Ramsey si trovano in difficoltà. Roy prova a passare, ma sopravvalutando l'utilità della corda, mette un piede in fallo e si appoggia troppo alla corda, che si tende troppo. Saltano due dei tre anelli di ferro. Roy cade e si fa un po' male, ma niente di troppo grave. Ramsey prova a passare senza corda, ma gli cedono i piedi e scivola in basso, riportando parecchie ammaccature in tutto il corpo (4-4-4 di atletica): nulla di incapacitante ma abbastanza da rendere oltremodo faticoso il proseguimento della scarpinata.
"Non mi sono fatto niente, state tranquilli, è peggio di quel che sembra" tranquillizza tutti Ramsey.
Il sentiero è molto tortuoso, ripido e in salita. Sarebbe veramente impossibile orientarsi senza una guida.
Anche Dunc e Vasq sono spesso incerti e si consultano sulla strada da seguire.
Dunq : "qualcuno di voi illetterati ha letto il Kahl-Valàn?"
Nessuno l'ha letto.
"In realtà neanche io. Però mio padre... mi raccontava spesso di come le montagne sono cambiate negli ultimi 300/400 anni. In molte storie di questi luoghi si parlava di montagne verdi"
"Ma stai dicendo che le montagne so' cambiate perchè non trovi più la strada?" chiede Garruk. Tutti a ridere.
La teoria del padre di Dunc è che il vento è girato e ha fatto morire tutta la vegetazione.
Verso mezzogiorno si sta salendo molto, alcuni si rendono conto che Vasq e Dunc cercano come punti di riferimento le cime delle montagne, guardano in alto, poi esitano un po' e decidono di andare un po' in avanscoperta.
"So' cambiate un po' di cose di recente" spiega Vasq.
"Hanno spostato le montagne" commenta Garruk.
Il percorso è veramente faticoso, un po' inquietante. Non si vedono animali, fa molto freddo, ci sono spesso raffiche di vento gelido e sabbioso.
"Sembra un tempo pieno di presagi oscuri" dice Bohemond. "Ma tranquillo, i mostri siamo noi, siamo noi le brutte notizie"
"Pensa questi che ci vivono sempre" commenta Jarod.

La frana

Nel primo pomeriggio viene raggiunto punto panoramico, da cui è possibile guardarsi intorno e valutare quanta strada manchi ancora da percorrere.
La salita è molto molto faticosa per tutti, specialmente per Brian e Ramsey, le cui ferite sono dolenti per il lungo sforzo.

"Di qui in avanti siamo a tiro di possibili vedette o sentinelle", dice Dunc. "Andiamo un po' in avanscoperta"
"Vengo anche io" dice Ramsey, e segue le vedette su per il ripido crinale.
Dunc per primo raggiunge una posizione sopraelevata e si acquatta, facendo cenno agli altri di salire. E' il momento di Ramsey, che esercita il peso sui sostegni piantati da Dunc (2-2-2 di atletica) nella parete di pietra. Ma la roccia dev'essere incrinata, perchè d'un tratto si sente un rumore strano, sordo, che proviene dalla profondità della parete.
"Ram, torna giù... ma di corsa però!" esclama Vasq. Ram fa in tempo a sospingere il corpo contro una cavità nella pietra, prima di essere travolto da una frana. Uno sperone di roccia viene giù, si separa dal fianco della collina e si frantuma con un rumore fortissimo che echeggia tra le montagne.
Ramsey resta appeso alla parete di roccia, fortunatamente viene colpito solo da pochi detriti, e poi viene aiutato a scendere di nuovo.

La prima vedetta

"Sfruttiamo la cosa a nostro vantaggio" dice Ram. "Dimmi se sbaglio, Vasq, abbiamo fatto un gran casino. Adesso se ci sono delle vedette verranno a vedere cosa è scucesso. Ci appostiamo e vediamo se vengono. Un rumore del genere... penseranno a una frana naturale..."
"Magari hai ragione" dice Vasq.
Dunc si apposta in alto, Ram, Vasq e Simon in basso. Aspettano.
Per un paio d'ore non succede nulla. Poi spunta Dunc che fa cenno che ne ha visto uno, fa cenno a Vasq di salire. Vasq sale e i due scagliano ottime frecce contro la vedetta. Si sente un grido strozzato dall'alto, e in breve della vedetta viene uccisa.
Vasq trova un'orma nella sabbia che permette di trovare il nascondiglio della vedetta, dove sono riparati coperte, provviste. Ram dice che auspicabilmente il cambio sarà all'alba e che quindi bisogna avvicinarsi ancora alla torre.
"Per stanotte conosco un nascondiglio a poco più di un'ora di distanza dalla torre, riparato dal vento", spiega Dunc.

La seconda vedetta

"Comunque stiamo in campana, non sappiamo a che ora ci sia il cambio turno tra le vedette. Vado in avanscoperta" dice Vasq.
Poco dopo Vasq torna indietro, dai compagni: "La buona notiza è che non mi ha visto, la cattiva notizia è che sta ora dove stiamo andando, tra un po' ci incontriamo".
"Cosa facciamo?" chiede Dunc.
"Dobbiamo togliere di mezzo la vedetta" dice Ramsey. "Dunc, Vasq, trovateci in fretta un buon posto per un agguato".
Le due guide individuano una strettoia con delle pietre che offrono buoni nascondigli per degli arcieri e i tiratori si appostano, mentre gli altri aspettano nascosti non lontano.
Sopraggiunge la vedetta, che stringe in mano il corno e si guarda intorno sospettosa, forse messa sul chi vive dal frastuono della frana di poco prima.
Viene raggiunto da una salva di frecce da tutte le direzioni, ma nessuna di queste lo ferisce abbastanza da impedirgli di suonare con forza nel corno.
Il suono del corno echeggia tra le valli per alcuni lunghi istanti, fino a quando la coraggiosa vedetta di Ghaan perde la vita per mano degli uomini di Ramsey.

Il piano viene rimodulato

"Addio all'effetto sorpresa" commenta amaramente Bohemond, mentre l'eco del corno si spegne.
Tutti si guardano intorno, incerti sul dafarsi: sicuramente alla torre di Gretel hanno sentito il richiamo di allarme, il piano iniziale di entrare segretamente diventa impraticabile.
Ramsey chiede dettagli su come sia strutturata la zona, per poter decidere il dafarsi.
Dunc spiega: "da qui alla torre sono circa due ore di cammino di buon passo. Tra noi e la torre, a circa mezz'ora da qui, c'è un riparo che avevo adocchiato per la notte, piuttosto ribassato, che ci avrebbe ospitati tutti e riparati dal vento. La gola sta a circa mezz'ora di cammino dalla torre, però non si arriva alla gola senza essere visti dalla torre".
"Muoversi al tramonto?" chiede Ram.
"Loro conoscono abbastanza la zona per farlo, noi saremmo in seria difficoltà. Purtroppo noi di notte abbiamo bisogno di luci, mentre loro potrebbero riuscirci. Tra l'altro, essendo soldati che conoscono la zona, sanno quali scorciatoie prendere, che potrebbero essere molto utili".
"Bisognerebbe pensare un altro motivo per cui ha suonato il corno..." dice Roy.
"Se non sono proprio dei dilettanti, avranno un codice, e questo allarme che ha suonato la vedetta significa sicuramente qualcosa come "nemici", o simile" commenta Ramsey.
Jarod si fa avanti: "Ragazzi, io parliamoci chiaro, non sono un grande combattente. Io sto qua perchè so aprire le porte. Forse i miei servigi non serviranno più, ma so fare anche un'altra cosa. Ho un buon orecchio e col piffero me la cavo piuttosto bene. Quella sequenza che ha fatto col piffero me la ricordo e la posso riprodurre. Penso di aver capito il segnale che ha dato. Potrei prendere il corno e la sua armatura, e portarmeli dietro... Potrei fare quello che non è morto".
Dunc: "Quello probabilmente stava col corno in mano perchè ha sentito casino con la frana, e magari è rimasto bloccato là. Suona tra venti minuti, poi suona ancora... e loro pensano che sta in pericolo... e magari lo vanno a cercare...

potrebbe essere un sistema per allontanarli, portarli fuori strada..."
Ram: "procediamo un passo alla volta, mettiamo a punto questa specie di piano."
Dunc: "Loro penseranno ad un attacco combinato e quindi non toglieranno mai i soldati dalla gola"
"Manderanno vedette, esploratori"
Dunc: "Bisognerebbe riuscire a mettersi dietro di loro, tra loro e la torre"
Ali interviene: "mi è venuta questa idea, forse vi fa schifo. C'è un'altra minaccia... magari non hanno un segnale apposito, i Risvegliati, ci potrebbero anche stare..."
Subito l'idea piace a tutti. Ramsey acconsente. "Facciamo i finti risvegliati senza fare la scena del corno e ci riposiamo nella conca".
"Io sono un artista con l'ascia" dice Garruk, "mi metto al lavoro". E si mette a smembrare e distruggere i cadaveri delle guide in modo che sembrino divorati dai Risvegliati.
Vasq e Dunc controllano che non ci siano altre vedette in avvicinamento. Roy e Ali fanno un po' di scena, orme, sangue sparso in giro e così via.
Ma c'è fretta, bisogna allontanarsi velocemente al nascondiglio, perchè la temperatura si sta abbassando rapidamente e il vento è sempre più ghiacciato. Il lavoro è discreto, fatto abbastanza bene.

Al rifugio per la notte

La marcia è faticosissima, ripida, lungo un sentiero molto sconnesso. D'un tratto Brian mette un piede in fallo e scivola lungo il crinale. Dunc si sporge per riacchiapparlo, lo raggiunge più in basso. Fortunatamente non è niente di rotto, ma adesso Brian zoppica vistosamente ed è costretto a muoversi ancora più piano.
Il costone di roccia individuato da Dunc offre un buon riparo dal vento ed è possibile anche accendere un piccolo fuocherello per scaldarsi, senza rischiare di farsi vedere. Tutti si sistemano per la notte, organizzando turni di guardia.
Nel cuore della notte si sentono corni in lontananza, corni nemici. Forse sono arrivati al punto dell'agguato. Sono passate circa 4 ore.
Jarod si sveglia e ascolta i segnali.
"Hanno fatto segnali diversi questa volta, forse prima era "nemici", e ora è "risvegliati": hanno ripetuto varie volte lo stesso segnale, forse intendono dire che erano 4-5 risvegliati".
"Perfetto, hanno creduto alla nostra messa in scena", commenta Ramsey.
Tutti tornano a riposare, fino a qualche ora prima dell'alba del 9 aprile.

Una giornata di spostamenti

Prima che sorga il sole, Ramsey e i suoi uomini lasciano il rifugio, dopo aver ben nascosto tutte le tracce del campo. Divisi in piccoli gruppi per lasciare meno segni di passaggio, i coraggiosi soldati di Uryen ripercorrono all'indietro il percorso del giorno precedente, con l'intenzione di nascondersi oltre il punto della frana e attendere il trascorrere della giornata.
Passando nei pressi della messa in scena coi finti Risvegliati, i nostri possono constatare che le due vedette di Ghaan sono state decapitate e sommariamente ricomposte, ma ancora non sono state spostate. Vasq ne approfitta per fare qualche ritocco alla scena (8-8-8), dando a vedere che i Risvegliati sono tornati sul posto anche dopo il passaggio dei soldati di Ghaan la notte precedente.
La scena è molto disgustosa, gli arti smembrati sono sparsi qua e là in un mare di sangue.
Ma c'è poco tempo da perdere, il gruppo si rimette in marcia ben presto. Purtroppo Brian non se la cava bene, bisogna aiutarlo, nuovamente cade, rallentando tutti.
Il gruppo trova un discreto nascondiglio parecchio distante, con Vasq e Dunc che si alternano alla vedetta, e aspettano il trascorrere delle ore.
Dopo una lunghissima attesa, a metà giornata circa, torna Vasq.
"Una notizia buona e una cattiva. Quella buona è che secondo me hanno mangiato completamente la foglia, si muovono chiaramente alla ricerca di risvegliati.... ma sembra che abbiano rinunciato. La notizia cattiva è che erano 6 o 7: 4 o 5 sono tornati verso la torre, e un paio si sono piazzati sulle alture, di vedetta".
"Probabilmente di notte torneranno alla torre, sarebbe per loro troppo rischioso restare lì col buio, pensando ai risvegliati", commenta Roy.
Vasq è d'accordo, ne approfitta per riposare qualche ora e si prepara per tornare di vedetta poco prima del tramonto.
In effetti le due vedette a una cert'ora si allontanano, muovendosi verso la torre.
Guidati da Vasq e Dunc, i nostri tornano al riparo della notte precedente, dove si riscaldano dal vento gelido e possono riposare un po' di ore.

Assalto a Gretel

Qualche ora prima dell'alba il gruppo si prepara a muoversi verso la Torre.
"Proviamo col piano originario", dice Ramsey. Andiamo lì e vediamo se si riesce a entrare dalla porta sul retro come previsto".
Jarod sospira:"non voglio fare il guastafeste, ora vado lì col favore delle tenebre ma loro l'ombra che si avvicina furtiva se l'aspettano... è pericoloso, potrei trovarmi delle fonti di luce, bracieri..."
Ram insiste: "avviciniamoci a distanza di sicurezza e vediamo se ci sono i bracieri, quanti ce ne sono, e se sia possibile

avvicinarsi abbastanza."
Il gruppo avanza verso la torre, mentre l'alba si avvicina. C'è una vaga foschia tutto intorno, si scorge il bagliore di alcuni fuochi.
Jarod si apposta e fa una stima dei rischi.
"Ci sono alcuni fuochi, intravedo una vedetta fuori alla porta e sicuramente ce ne saranno un paio sulla sommità della torre. Per quanto riguarda i fuochi, quello più problematico potrei smorzarlo un pochino con della terra, queste cose le so fare... non lo spengo che si insospettirebbero, ma posso renderlo più fioco e permetterci più facilmente di passare"
"L'interno come è fatto?" chiede Ramsey. "Facci una descrizione, così che sappiamo subito come muoverci, una volta dentro".
Jarod descrive l'interno della torre, la porta sul retro che dà sulle cucine, prossima ad un recinto dove sono tenuti dei maiali. "Ci sono due scale, una che va dal piano terra al primo piano, l'altra che collega i piani superiori. I dormitori penso siano al terzo e quarto livello della torre, anche se non ci sono mai stato".
"Andremo in due gruppi", decide poi Ramsey. "Jarod si muove per primo e raggiunge la porta, poi io, Bohemond e le vedette oltrepassiamo il primo fuoco e ci appostiamo in un punto avanzato, gli altri restano dietro perchè sarebbe troppo facile per loro individuarli".
"Ah", improvvisamente nota Jarod. "Mi sembra proprio che ci sia una balista che punta verso il sentiero da cui ci avvicineremo noi... speriamo bene. E ce ne dovrebbe stare un'altra sulla sommità della torre, anche se quella mi preoccupa meno. Stiamo attenti, perchè si aspettano di vedere le sagome dei Risvegliati..."

La porta della torre

Jarod si muove molto furtivamente tra le ombre, passa vicino al fuoco più grande e ci tira qualche manciata di terra, rendendolo meno brillante. Poco dopo iniziano a sfilare gli altri, prima Dunc, poi Vasq, poi Simon, poi Bohemond, infine Ramsey. Intanto Jarod si avvicina alla porta, tenendo a bada i maiali, e si accinge a scassinare.
Mentre Jarod si mette a scassinare, Dunc si accorge che ai piedi della torre si è aperta la porta ateriore, è uscito un altro armigero e uno sta iniziando a muoversi, forse a fare un giro, forse per un cambio di guardia. Impugna un'arma lunga, forse una lancia o un'alabarda.
"Se non facciamo niente a brevissimo vedrà Jarod", commenta Dunc. Ramsey prende allora un grosso sasso e lo tira in un'altra direzione, per distrarre l'armigero e permettere allo scassinatore di operare senza essere visto.
Il sasso rimbalza su un altro sasso. L'armigero si gira in quella direzione, subito sul chi vive.
Jarod approfitta del tempo guadagnato per scassinare in fretta la porta, è molto abile e ci riesce in pochi istanti, quindi non entra, ma fa cenno ai compagni che possono avvicinarsi ed entrare.
Ma proprio nello stesso momento l'armigero della torre si avvede che c'è qualcosa nel punto in cui Ramsey e gli altri sono nascosti. Viene raggiunto da due frecce e una balestrata, tutti contemporanei, ma non gli fanno danni sostanziali, al che lui grida: "AAAAAAh!! Ci stanno attaccando!!! Soldati nemiciiii!!!"
Ramsey e Bohemond scattano verso la torre, mentre gli arcieri si preparano a sparare nuovamente. Ma ormai l'allarme è scattato.

All'assalto della torre

"Carica!" ordina Ramsey.
Tutti corrono avanti e i tiratori si preparano a colpire di nuovo, ma l'alabardiere che ha dato l'allarme si ritira velocemente.
Nel mentre Jarod appoggia l'orecchio sulla porta e, forse non udendo rumori, entra. Ma subito dall'interno si sente una colluttazione in atto. I primi ad entrare, dopo Jarod, sono Ramsey e Bohemond, che subito accorrono in aiuto dello scassinatore. Ci sono due nemici all'interno, che presto vengono sopraffatti.
Le cose non sono altrettanto semplici all'esterno, dove tutti scattano verso la torre esponendosi al fuoco nemico. Brian è il più sfortunato e viene raggiunto da un colpo di balista alla gamba, violentissimo. L'ex Paladino cade a terra, ma presto si rialza zoppicante.

Combattimento nel piano terra della torre di Gretel

Il combattimento nelle cucine della Torre prosegue animatamente, mentre i due lancieri provano ad entrare dalla porta di comunicazione interna e Ramsey si piazza sulla soglia per tenerli a bada. Uno alla volta, tutti soldati di Uryen entrano nell'edificio, tranne Simon, che rimane appostato fuori con l'arco a fare da vedetta.
Ramsey elimina uno dei lancieri, mentre Jarod, con un colpo da maestro (0-0-0-0-0 in attacco) elimina un altro dei soldati nemici.
Ramsey spinge avanti l'altro lanciere, che scatta verso le scale, conquistando una posizione di vantaggio. Primo della fila di compagni, Ramsey si dispone a affrontare il suo nemico sulla rampa che sale al primo piano della torre, con dietro l'aiuto di Vasq e Dunc con le armi da lancio.
Jarod si premunisce di sprangare le porte della torre, per evitare sorprese dall'esterno.

Sulle scale

Sfruttando la difesa offerta dalle scale, i soldati di Ghaan si sistemano in modo da rendere il più possibile difficoltosa l'avanzata di Ramsey, che è lunga e impegnativa. Ramsey da solo deve gestire gli attacchi di due lancieri, avvantaggiati

dalla posizione sopraelevata. Tuttavia il Tenente riesce a infliggere notevoli ferite ai suoi oppositori e permette ai compagni di avanzare. Prima cade un lanciere, poi ad un pianerottolo ne riesce a stendere un altro.
La salita è ardua, ogni gradino richiede uno scambio di colpi e molti rischi. D'un tratto Dunc riesce a ferire uno dei soldati di Ghaan al torace (7-7-7) e questi lo indica "Io e te ci conosciamo! Sono i pezzenti di Uryen!"
Garruk, al piano inferiore, scalpita: "Ram, quando ti sei stancato fammi passare, che qui c'è uno che parla troppo"
"Vi vedo bloccati" insiste provocatorio il soldato nemico e poi, rivolgendosi ai suoi: "non sono così forti e non sono neanche così tanti"
Ma presto i fatti lo smentiscono, perchè Ramsey lo attacca e lui, difendendosi goffamente (3-3-3), viene colpito alla gamba e intralcia i movimenti dei compagni. Vasq ne approfitta per mandare una freccia a segno su di lui.
Ramsey a sua volta insiste nel colpirlo (9-9-9 di attacco), scalfisce l'armatura del chiacchierone e lo ferisce leggermente, ma anche il suo martello inizia a incrinarsi.
Infine il chiacchierone, dopo molti altri scambi, cade a terra ucciso. Dunc lo osserva meglio: "sì, me lo ricordo, questo stronzo è uno della Guerra delle Lande".
Ma non c'è tempo da perdere, il combattimento prosegue con altri avversari, fino alla faticosa conquista del primo piano della Torre.

Il primo piano della torre

Liberate le scale dai cadaveri (in tutto 6 morti), i soldati di Uryen riprendono fiato e chiedono a Jarod di scassinare la porta rinforzata che permette l'accesso alla rampa di scale superiore.
Non è un'apertura semplice, finalmente scatta la serratura, dopo diversi minuti, e Garruk con una spallata spalanca la porta. Si sente un odore strano, simile a quello di erbe aromatiche, ma per il resto la stanza sembra deserta. Accanto c'è un dormitorio senza nessuno, tutto tace.

Il tentativo fallito di salire al secondo piano

Per salire al secondo piano della torre c'è una scala molto stretta, a chiocciola, strutturata in modo da rendere la salita particolarmente difficoltosa. In particolare dall'alto e lateralmente si aprono delle feritoie minacciose, da cui i difensori potrebbero attaccare non visti.
"Posso provare a guidare io la fila, visto che sono mancino e posso maneggiare meglio lo scudo", si propone Dunc.
Roy lo affianca, per proteggerlo con il suo scudo dalle feritoie.
In fila indiana i nostri iniziano a salire, fino a incontrare un grassone in armatura di maglia e un lanciere dietro di lui.
"Tu non puoi passare" dice il grassone a Dunc.
Inizia un combattimento, che vede Dunc subito in svantaggio, da solo contro due avversari, con il solo aiuto delle frecce di Vasq che comunque faticano a penetrare un'armatura di maglia.
Gli scambi di colpi si susseguono, gli attaccanti non riescono a salire.
Dunc si trova costretto a retrocedere e, nel mentre, viene raggiunto da un brutale colpo al ventre, che lo spinge indietro.
I difensori sbeffeggiano un po' gli assalitori e si ritirano più in alto lungo la rampa.

Secondo tentativo di risalita

Armand si prende cura di Dunc e gli medica le ferite, mentre gli altri discutono sul dafarsi.
E' evidente che non sia possibile salire la stretta rampa di scale senza utilizzare qualche strumento. Ramsey suggerisce di costruire una sorta di ariete, utilizzando un grosso tavolo robusto, per spingere indietro i difensori sulla scala. Garruk, che si intende abbastanza di falegnameria, si mette al lavoro. Il tavolino verrà rinforzato da alcuni spunzoni metallici per evitare che i difensori possano a loro volta spingere verso il basso, e di una copertura, costituita dallo scudo grande di Roy, per difendersi da eventuali attacchi dall'alto.
Garruk si mette subito al lavoro di buona lena e riesce a costruire un discreto arnese.
"Adesso andiamo avanti noi", dice Garruk, e si posiziona per primo. A lato Bohemond e Roy, dietro Ramsey, centrale, e Arman e Marcus ai due lati.
Il gruppo parte di slancio verso le scale, ma i difensori preferiscono non opporre resistenza, ma si ritirano di corsa.
Dall'alto si sente trambusto, poi un'arma attraverso una feritoia raggiunge lo scudo di Roy, un'altra riesce a raggiungere Marcus al braccio destro, ferendolo. Appena voltata la curva del pianerottolo, si vede una porta chiusa in cima alle scale. L'odore di erbe aromatiche è più forte, minaccioso.
"Adesso!" si sente gridare uno dei nemici. In un attimo una secchiata di olio bollente piove dall'alto, da una grata posizionata sopra le scale. Tutti si riparano come possono sotto gli scudi, riuscendo a limitare i danni a qualche schizzo, sebbene doloroso. L'unico investito in pieno dall'olio bollente è il povero Marcus, che grida e perde i sensi per il dolore e le tremende ustioni. Subito Ali prende il suo posto.

Il secondo piano della torre

Una bella spallata e la porta di accesso al secondo piano si apre parzialmente. Garruk è veloce a infilare per traverso il grosso tavolaccio, sostenendo facilmente l'attacco dei due nemici che prima stavano sulle scale.
Garruk spintona il tavolaccio, si fa spazio ed entra: in un istante pianta la sua ascia sulla testa del grassone in armatura di maglia, stendendolo definitivamente. L'altro, spaventato, arretra verso una porta. Subito, alle spalle di Garruk, entrano gli altri, Ramsey, Bohemond e Roy.

Ma da sotto giunge una voce, è Jarod che grida, dal piano terra: "c'è il nostro uomo, qui!". Subito Ramsey manda di sotto Ali, Vasq, Brian e Arman.
Garruk insegue il fuggiasco: "dove vai, dove vai, facciamo amicizia" e va a sfondare la porta dietro cui questi tenta di ripararsi. E' un dormitorio avvolto dalla penombra. Garruk, Bohemond e Ramsey stanano il fuggiasco, che prova a lungo a difendersi fino a quando non è costretto a cadere sotto i loro colpi.

Allarme dal basso

Di corsa Ali, Vasq, Brian e Arman raggiungono il piano terra, dove trovano Jarod che si stringe un braccio ferito, e indica la porta sul retro spalancata: l'uomo è fuggito.
Nel mentre si sente il corno di Simon che suona (6-6-6): un tuono gli fa eco, minaccioso. Ali risale a riferire a Ramsey, mentre gli altri si lanciano all'inseguimento del fuggiasco, fuori dalla torre.
Dalla gola si vedono torce in avvicinamento, circa 6 o 7 soldati di Ghaan accorrono verso la torre.

Lenta salita

Una cancellata blocca l'accesso alla rampa di scale che conduce al terzo piano della torre. Garruk impugna l'ascia di uno dei nemici uccisi e si mette al lavoro per sfondarla, ma ci vuole un po' di tempo. Nel mentre Ramsey ordina a Bohemond di tenere d'occhio la finestra e Ali torna a riferire quanto accaduto al piano terra. Dunc scende le scale per aiutare Jarod con la sua ferita. Interrogato al riguardo, Jarod dice che non gli sembra che il fuggiasco portasse lo scudo.
Armati di tavolaccio difensivo, i nostri riprendono la salita verso il piano superiore della torre, sebbene a ranghi ridotti. Non c'è alcuna resistenza, i difensori sembrano essersi barricati più in alto. C'è tuttavia un'altra porta rinforzata da sfondare, che mette a dura prova l'ascia di Garruk. Ci vuole del tempo, e intanto si sente dal basso che qualcuno sta sfondando le porte inferiori della torre. Ali, che fa su e giù per le scale, avverte Ramsey: "Ram, sta arrivando gente. Loro stanno combattendo, Vasq e gli altri sono andati dietro al tizio, Simon ha visto dove è andato, da dove siamo arrivati noi. Ma stanno arrivando 6-7 persone dal passo."
"Se volete avere quartiere è l'ultima possibilità che avete" grida Ramsey rivolto ai nemici, che non rispondono.
Il quarto piano viene conquistato agevolmente, senza trovare resistenza. Jarod scassina l'ultima porta, mentre gli altri esplorano le stanze.
C'è una sala "della guerra", decorata con arazzi e con un bel tavolo di qualità, apparentemente abbandonato in fretta e furia. Sono state abbandonate delle armi, tra cui Ramsey trova un martello da guerra da utilizzare al posto del suo, danneggiato.
"Controlla che non buttino di sotto lo scudo" chiede Ramsey ad Ali, che cerca di guardare dalle finestre.
Dunc intnato barrica le varie porte delle scale, per rallentare i nemici che stanno risalendo, si piazza su un pianerottolo in attesa con la sua fida balestra e, quando il primo dei soldati del passo appare nello specchio della porta, gli tira un buon colpo.
I soldati di Uryen sono ora appostati sui piani centrali della torre, stretti tra i nemici penetrati dal basso e quelli ancora appostati all'ultimo piano.

Il sottotorre

Quando finalmente Jarod riesce ad aprire l'ultima porta per la rampa di scale del sottotorre, ecco l'ennesima cattiva notizia: manca la scala, che evidentemente era mobile ed è stata issata su dai difensori.
I nostri iniziano ad ammucchiare mobili per riuscire a salire, grossi tavoli, letti e così via, ma è un lavoro che richiede tempo.
Intanto da sotto nessuno sembra intenzionato, per il momento, a salire.
Tutti si mettono al lavoro: chi ammucchia mobili, chi alimenta del fumo per rendere più difficile dall'alto distinguere le sagome di chi si arrampicherà. Roy allestisce un rudimentale fantoccio con un elmo, sperando di distrarre potenziali arcieri.
I primi due a salire sono Garruk e Bohemond, in compagnia del fantoccio. Una freccia becca l'elmetto di Bohemond, che gli salta di testa. Un'altra colpisce il fantoccio di Roy, che commenta "auch!". Garruk salta su e subito si trova a ridosso due avversari, mentre scorge le sagome di due soldatesse con l'arco in pugno a distanza di qualche metro. Subito lo segue Bohemond e, dietro, Roy e Ramsey.
Il combattimento è serrato: Bohemond si lancia addosso a una delle due arciere, ricevendo un brutto colpo di freccia al braccio sinistro. Garruk incassa qualche colpo ma permette ai compagni di salire. Ramsey subito si avventa su uno dei nemici e lo scaraventa di sotto dalla botola, dove c'è Ali pronta a colpirlo.
"Ci arrendiamo!" grida l'altro soldato, dall'aria più anziana.
"Tutti a terra" ordina Ramsey.

Trattative e scambio di prigionieri

I quattro soldati di Ghaan si arrendono, lasciano le armi e si stendono a terra. Dall'esterno della torre si sentono delle grida, qualcuno sta chiamando.
Ramsey ordina di frugare velocemente la torre alla ricerca della reliquia.
"C'è uno scudo particolare?" domanda al più anziano dei prigionieri.
"Ne abbiamo diversi"

"Particolare. La reliquia"
"La reliqua ce l'ha l'uomo senza volto"
"E dove sta l'uomo senza volto?"
"Se non lo avete incontrato vuol dire che sarà già lontano"
"C'è un'altra uscita?"
"C'è una cantina con delle segrete e uno strapiombo, ci si accede da un sottoscala dietro la scala del piano terra. La usiamo solo come cantina, come ripostiglio e occasionalmente come prigione"
"Questo uomo senza volto dove lo tiene lo scudo?"
"E' proobabile che lo tenesse nel sotterraneo, ma non ne sono certo. Non eravamo autorizzati a chiedergli alcunchè".
Intanto dall'esterno si sentono altre grida.
"E' l'ultimo avvertimento, poi lo sgozzo come un cane, lui e l'amico suo", grida un uomo dai piedi della torre.
"Hai da ripetere, che non stavo a sentire" dice Ramsey da sopra.
Vede sotto alcuni soldati di Ghaan, almeno 7-8. Uno, con la barba, tiene Simon per i capelli. Simon appare ferito, in ginocchio. Brian sta lì vicino, prigioniero. Non c'è traccia di Vasq e Arman.
"Siete soldati di Uryen, no?"
"No, non siamo soldati di Uryen.."
"Lo vedi da solo: ho 'sti due. Tu hai qualcuno dei miei vivo o li avete ammazzati tutti?"
"Ce li abbiamo vivi"
"Fammeli vedere. Io ho 'sti due, tu che c'hai?"
"Due arciere e due di quelli che stavano al piano superiore" dice Ram.
"In che condizioni sono?"
"Sono perfetti, sono perfetti..."
"Queste sono le condizioni: tu fai uscire i nostri e noi facciamo entrare i vostri, vi restituiamo i vostri. E poi ce la giochiamo"
Ramsey scende senza rispondere.
Mentre Ali e Bohemond vanno a esplorare il sotterraneo, Ramsey si affaccia per concludere le trattative.
"Soldato di Uryen, hai deciso?"
"Si. Abbiamo 4 prigionieri, ve ne ridiamo 2 in cambio dei 2 nostri"
"Va bene ma scelgo io i due"
"No, scelgo io perchè vi do persone sane e voi ci state dando gente ferita"
"E gli altri due?"
"Vediamo dopo."
"Mi sta bene. Tu fai uscire uno dei miei e io faccio entrare uno dei tuoi... Ti consiglio di affrettarti, noi abbiamo un esercito in arrivo, voi non credo"
"I consigli degli amici..."
"Fatti consigliare dalla geografia" risponde il soldato di Ghaan.
Ramsey fa uscire le due soldatesse e lo scambio avviene senza sorprese. Purtroppo però, mentre le condizioni di Brian sono passabili, Simon sta molto male: ha ricevuto una ferita gravissima al ventre e non è in condizione di camminare.

L'esplorazione del sotterraneo

Ali e Bohemond scendono nel sotterraneo della torre e vengono ricevuti da una ventata gelida: la temperatura è infatti estremamente rigida. Ci sono alcune celle, una cantina con scaffali e provviste. Nessuna traccia dello scudo.
Più avanti, in fondo a un corridoio in pendenza molto scivoloso, c'è una rupe a strapiombo che si perde in una nebbia biancastra e fitta. Bohemond prende Ali per le caviglie e lei si sporge un po' per guardare. Dal basso proviene un'aria ghiacciata, Ali trema mentre si sporge, non riesce a vedere nulla.
"C'è una pendenza discreta, non va a strapiombo... non ho visto intercapedini o nascondigli. Non si vedono nè una corda nè un appiglio" dice poi, una volta risalita.

La torre di Gretel viene abbandonata

Ramsey ordina a Garruk di spaccare la balista sulla sommità della torre. Riguardo Marcus e Simon, purtroppo le loro condizioni sono troppo gravi perchè possano essere trasportati, soffrono moltissimo e a malincuore il Tenente ordina che vengano soppressi. Se ne occupa Garruk.
Brian intanto spiega quel che è accaduto.
"Abbiamo seguito le tracce del fuggiasco, quando ho sentito urlare Simon, era ferito gravemente. Mi ha detto che l'ha colpito con una freccia, ma che poi il fuggiasco gli è saltato addosso e l'ha ferito. L'abbiamo inseguito, poi ci siamo dovuti dividere: io sono rimasto indietro con il ferito, mentre Vasq e Arman sono andati dietro al fuggiasco".
Brian poi chiede di poter visitare il sotterraneo e, dopo qualche istante davanti al dirupo, dichiara che sicuramente lo scudo è stato buttato di sotto e che l'uomo senza volto dovrà provare a recuperarlo passando da qualche altra strada.
"Dobbiamo scendere di sotto, subito".
Ramsey lo ascolta, poi annuisce. "Andiamo io e lui", spiega Brian indicando Bohemond.
"Ma è un suicidio" dice Ali, "non potete scivolare in quel dirupo"
"Ali, ti dico come la vedo io: abbiamo un giuramento che ci vincola"

"Roba tipo di antichi Dei?" chiede Ali.
"Non antichi, i nostri, i tuoi Dei" risponde Bohemond.
"Almeno mettete delle corde..."
"Non c'è tempo!" dice Brian. "Stammi vicino".
"Vuoi dire un'ultima parola?" chiede Bohemond prima di buttarsi.
"No, va bene così"
"Fanculo, andiamo" dice Bohemond. E i due Paladini si lasciano scivolare nel crepaccio.
Intanto Ramsey e i suoi, coi due prigionieri ben legati, escono. Dunc si è fatto da solo una fasciatura molto stretta, ma le sue condizioni di salute sono assai precarie.
Il cielo si rischiara, è l'alba.
Ramsey si rivolge al capo dei soldati di Ghaan: "Senti, facciamo così. Noi vi lasciamo la torre e vi lasceremo anche i prigionieri. Voi non ci seguite"
"Mi sta benissimo" dice il nemico con un sorrisetto. "Vedi che alla fine siete ragionevoli..."
In realtà uno dei due prigionieri è ferito troppo gravemente e viene abbandonato subito, e il gruppo procede con un solo ostaggio.

Il recupero dell'Antico Scudo dell'Eroe

Rimasti soli, i paladini si lasciano scivolare nel crepaccio. "Sarà un bel volo..." preannuncia Brian.
La discesa è sempre più veloce, paurosa. A tratti la pendenza è tale che la schiena si stacca dalla parete di roccia, fino ad una caduta a peso morto.
In fondo c'è un cumulo di neve in cui affondano Brian e Bohemond, contusi ma miracolosamente ancora vivi nonostante il volo.
Ripreso fiato, i due si trovano in una piccola valle stretta tra le montagne, ai piedi della torre. C'è neve e vecchie baracche crollate.
"E' qui" dice Brian frugando nella neve. Ecco che tira fuori un grosso scudo con una spaccatura al centro, in metallo e legno durissimo, antico. Immediatamente entrambi i Paladini si sentono rincuorare, investiti dalla consapevolezza di trovarsi davanti a qualcosa di veramente sacro.
"Sta arrivando, credo" dice Brian guardando verso l'imboccatura della valle.
"Imbraccialo", gli dice Bohemond. Brian annuisce.
Da un sentierino spunta un uomo: ha spada e daga, un arco in spalla. Vede i paladini e commenta: "sembra che lo scudo sia tornato a casa"
"Preparati a ricevere la giustizia di Dytros"
"Due contro uno?" dice Joad Kempf. Poggia l'arco e sguaina la spada. "Uno alla volta e consentirò al secondo di imbracciare lo scudo del primo"
Brian annuisce, facendosi avanti per primo.

Il combattimento contro Joad Kempf

Mentre impugna lo scudo, Brian quasi non sente più le numerose ferite che ha. Si trova tuttavia davanti un avversario velocissimo, forte e agile, nonostante sia a sua volta ferito ad un braccio. Ripetutamente Joad riesce a colpire Brian, sia pure mai troppo gravemente.
"Lo scudo è buono. E' chi lo impugna che non è buono" commenta poi sprezzante.
Brian tiene duro finchè può, incassa vari colpi ma non demorde: "mi stai facendo il solletico", dice.
"Vediamo tra un po' quanto riderai..." risponde Joad. Con un gran colpo fa volare l'arma di mano al Paladino, poi si ferma. "Per questa volta glie la faccio raccogliere, visto che siete stati gentili".
Poco dopo Joad si graffia da solo (1-1-1 in attacco), ma subito riesce a colpire Brian in testa.
"Per me è sufficiente così", interviene Bohemond.
"Per me proprio no, mi sembra ancora molto in gamba" insiste Joad.
"Per come la vedo io hai due possibilità: o me, o lui è me. Il suo scontro finisce qui" dice Bohemond.
Brian passa lo scudo a Bohemond, che si prepara a combattere.
"Resta inteso che se tu muori io me ne vado con lo scudo" dice Joad.
"Resta inteso che tu muori", risponde Bohemond.
Il primo colpo di Joad riesce a raggiungere Bohemond al ventre, poi alla gamba destra. Il combattimento è lungo ed estenuante, molti colpi si infrangono sullo scudo, pochi riescono a oltrepassare la sua difesa.
D'un tratto Bohemond cade a terra (4-4-4 in attacco), Joad ne approfitta per colpirlo mentre si rialza. Lo scontro è sanguinoso, ma finalmente Bohemond riesce a colpire con forza Joad al torace (1-1-1 di difesa). La ferita è tale che questi perde i sensi e scivola nella neve.
Bohemond vede Joad cadere, e improvvisamente tutta la stanchezza e il dolore gli piombano addosso. Anche Brian si sente debolissimo e stordito: i due paladini stramazzano a terra nel nevischio, stremati e sanguinanti. Troppo feriti per risalire la parete di roccia della valle, devono aspettare i soccorsi.

L'allontanamento da Gretel

Mentre i Paladini riprendono fiato sul fondo della valle, i loro compagni, capitanati dal Tenente Ramsey, si allontanano dalla torre di Gretel, verso la costa. "Strana scelta", commenta Victor, capo dei soldati di Ghaan del Presidio della valle.
"Vi abbiamo già dato uno dei vostri feriti, vi restituiremo l'altro vivo, ma dovete tornarvene indietro, niente più pedinamenti".
"Magari fossi così importante" dice il prigioniero, che dice di chiamarsi Arthur.
A lungo Dunc e Vasq cercano le tracce del fuggiasco, per individuare il sentiero verso la valle. "O quell'uomo è uno spettro, o sono meno bravo di quanto pensassi", commenta Dunc. Finalmente trovano un sentierino naturale che scende, su cui c'è traccia di passaggio. "Impressionante, persino con la neve quasi non lascia un segno..."
"Ce l'ho", dice Vasq. Il passaggio è impervio, difficile.
Scendono Ali, Ramsey e Vasq, con corde e rampini. Finalmente riescono a scorgere, in basso, i paladini.
"Che si dice ragazzi?"
"E' a tappeto lo stronzo" dice Bohemond. "E' conciato parecchio male, non so se riusciamo a riportarlo vivo".
"Ah, sarebbe questo l'uomo senza volto" commenta Ali e lo gira con un piede. "Mi pare che ce l'abbia un vol... ah... cazzo.." sbianca Ali.
"Sai chi è?"
"E' uno degli uomini di Acab, della Brigata del Tramonto. Lo era nella guerra delle lande, almeno"
Ali è visibilmente turbata dalla scoperta. Con l'aiuto di Vasq e Ramsey i Paladini vengono tirati su, è una scalata estenuante e lunga. Il prigioniero è troppo grave per essere preso vivo e trasportato, Ali si incarica di andarlo a terminare.
Il gruppo si rimette in cammino verso la costa, con lo scudo al seguito.
Dopo qualche centinaio di metri Garruk si avvicina a Ramsey: "Siamo sicuri che ci lasceranno andare? Il problema è che questi capiranno a breve che abbiamo recuperato lo scudo... bisogna vedere quanto rosicano".
"Bisogna vedere chi comanda in questo momento, quanto gli frega dello scudo" commenta Ramsey.
L'avanzata è lentissima, i feriti sono sfiniti ed è necessario che siano aiutati a camminare.
Ramsey si avvicina ad Arthur il prigioniero.
"Chi è al comando adesso?"
"Victor"
"In che rapporti era con l'uomo senza volto? Lo conosce melgio di te?"
"Si"
"E' suo amico?"
"Diciamo che lo detesta meno di me"
"Esattamente che intendi dire? Vedi di guadagnarti quel che ti abbiamo promesso"
"Vuoi sapere se vi verrà a cercare quando capirà che avete ammazzato lui e preso lo scudo? Sì, sicuro al 100%. Vi hanno lasciato andare perchè pensavano che non aveste lo scudo. Appena capirà come stanno le cose vi verranno a prendere e la mia vita non varrà un accidente. Verrà con tutti, una dozzina di uomini, tutti più veloci di voi".

Una difficile decisione

Ramsey ne parla con Dunc, che sta guidando il gruppo verso la costa, lungo l'impervio sentiero.
"Temo che Arthur abbia ragione", risponde Dunc, "è probabile che ci verranno a prendere con gli uomini che hanno, arriveranno al tramonto secondo me. A quel punto avremo 12 persone sane, contro cui siamo al massimo 6 uomini, gli altri, me compreso, non sono in grado di combattere. Secondo me sarebbe un peccato mandare tutto all'aria, non pensi?"
"Quindi?"
"Io più o meno mi ricordo dove dobbiamo passare. Loro non sanno dove siamo diretti. Noi prima del tramonto torniamo al bivio, e da lì si può andare in due direzioni, verso la scogliera e la nave, oppure a una mulatteira a nord ovest, che va verso Ghaan e altri posti. Questa mulattiera fa un bel giro lungo la vallata della montagna ed è visibile da dove stanno loro. Io mi prendo il prigioniero e me lo porto verso la mulattiera, con 3 torce. Al tramonto andiamo, ci si vede poco. Loro penseranno di averci in pugno, dalla mulattiera non si scappa. Ci seguiranno lungo la mulattiera, io quando li vedo suono il corno. Se non la bevono ti faccio un colpo di corno per ogni torcia che vedo. Questo è".
Ramsey ci pensa su. Dopo un po' torna da Dunc, mentre Ali segnala che, a buona distanza, sembra che ci siano alcuni inseguitori.
"Mi è venuta un'idea forse, dimmi che ne pensi. E' una variante. Sicuramente Victr se deve far crepare Arthur lo fa crepare, ma visto che Arthur è comunque un comandante, ammettendo che lo scudo si sia volatilizzato, e che quelli con lo scudo non siano a disposizione, forse sarebbe disposto a fare qualcosa per riavere Arthur. Tu vai da solo con 3 torce, se te la senti, non so se avevi intenzione di farti catturare..."
"No"
"Se te la senti ti fai catturare e gli dirai cosa devono fare per riavere indietro Arthur. Gli darai indicazioni per fare uno scambio di prigionieri"
"A quel punto lo scudo sarà fuori dalla loro portata. Certo c'è il rischio che quello si arrabbi molto... ma Arthur è un comandante, se lo scudo non è più in gioco magari sarà possibile"
"Tutto questo per salvare me?"
"Si"

"C'è un problema, io ne so tante, anche di Uryen, potrebbero decidere di torturarmi per farmi parlare. Non so se mi converrebbe farmi prendere vivo. Facciamo così, vedo come me la sento quando arrivano. Nella peggiore delle ipotesi non ci sarà nessuno scambio da fare"
"Se tutto va come deve andare noi ce ne andiamo con lo scudo e un prigioniero da scambiare"
"E io gli dirò, se me la sento, che si potrà fare uno scambio di prigionieri".
Ramsey ne va a parlare col prigioniero.
"Il concetto è questo, voglio provare a salvare il mio uomo." E gli spiega il piano, grossomodo. "Devo capire i rapporti tra Victor e te, che tipo di riguardo può avere. Victor sarebbe disposto a fare lo scambio con te o no?"
"Immagina che tu hai una fidanzata, torni a casa e la trovi con i nordri e gli elsenoriti. Così è come si sente Victor adesso che ha scoperto che non ha più lo scudo. Victor... è una persona ragionevole, ma nelle prossime ore sarà un po' offuscato dalla rabbia e dalla vergogna di quando dovrà dire al suo comandante che la torre è stata violata, lo scudo sparito e l'uomo senza volto è stato ucciso. Non vorrei essere nei panni di Victor ma ancora meno vorrei essere nei panni del tuo uomo"
"Mi stai dicendo che è meglio se ti ammazzo per non farti soffrire..."
"Vuoi che ti menta? Se vuoi ti mento... Un'altra possibilità esiste, tu mi dai lo scudo, io me ne torno col tuo scudo e il tuo uomo si salva"
"Lo capisco ma non è una possibilità contemplata"
"Allora te ne do un'altra, che è bella bella bella, però ti devi fidare. Mi dai una bella botta sulla gamba, mi lasci sul sentiero vicino a un bel crepaccione, e quando loro arrivano io ti prometto che dico che mi hanno colpito, hanno buttato lo scudo di sotto, e hanno detto che ve lo dovete andare a prendere"
"Eh.. non è solo una questione di fiducia... è proprio un piano di merda.:"
"Io ci ho provato, è il piano migliore che mi sia venuto..." sospira Arthur.
Garruk dice che vuole andarci lui sulla mulattiera al posto di Dunq. "Li butto tutti di sotto come birilli." Ma Ramsey scuote il capo. "Per sviarli basta uno, quindi il prigioniero non glie lo diamo. Per seconda cosa non è una questione di gloria o di altro..."
Dunc interviene: "non hai altra scelta, non ce le ho altre 4 ore sulle gambe, vi rallenterei troppo".
Brian si offre: "sono nella stessa situazione di Dunc, molto debilitato, la mia missione l'ho portata a termine, quindi potrei andarci io su quella mulattiera, in fondo un volo miracoloso l'ho già fatto oggi, magari ne faccio due. Ma non chiedetemi di farmi fare prigioniero, io me la gioco come ho fatto prima"
Bohemond: "per tramite di padre Valon non ti posso consentire di rimanere su quella mulattiera, se rimani tu rimango pure io, ho indicazioni precise al riguardo"
Jarod: "io non ci voglio andare su quella mulattiera, non guardate me, se mi minacciano che mi torturano io gli dico tutto"
Ramsey scuote il capo, non ci sono possibilità di sconfiggerli, e non ha senso perdere due uomini invece di uno. E così si decide di seguire il piano di Dunc.
In prossimità del bivio Dunc prende le torce e saluta i compagni.
"Ci vediamo dall'altra parte. Sono contento che la missione sia stata un successo comunque. Sapete chi mi dovete salutare".
Poi va da Roy: "sarai l'ultimo superstite della squadra manticora, vedi di ricostruirla appena possibile"
Bohemond gli stringe la mano: "comunque vada, oggi hai reso un immenso servigio alla Chiesa della Luce e sarai ricompensato"
"E mica solo oggi", scherza Dunc.
"Oggi più di altri giorni. Sappi che per, quello che vale, combatti dalla parte giusta e ti verrà riconosciuta"
"Grazie".
Dunc si allontana. Garruk scuote la testa, Ali trattiene le lacrime.

Verso la costa

Vasq, ultimo della fila, si occupa di nascondere le tracce nel punto della biforcazione, per non rivelare il percorso seguito. Dopo circa un'ora di cammino si sente un singolo corno, segnale di Dunc che i nemici sembrerebbero avere abboccato al tranello.
Si allunga il passo, ormai è buio e bisogna segnalare in fretta alla Disperata. Vasq va in avanscoperta per accendere il fuoco, ma dopo un paio d'ore torna indietro, trafelato.
"Ho brutte notizie, c'è un punto dove dobbiamo passare, dove si trova un piccolo accampamento di 3-4 persone, forse Nordri. E' esattamente dove dobbiamo passare noi... ho il timore che abbiano visto la Disperata e la stiano tenendo d'occhio..."
"Vanno tolti di mezzo" dice Ram.
"E pure di corsa, prima che segnalino la posizione... ammesso che non l'abbiano già fatto".
Si avanza veloci verso l'accampamento Nordro.
Garruk guarda lo scudo: "ma se sto scudo lo imbraccio io?" chiede a Bohemond.
"Da quando sei in servizio nell'esercito, quante volte sei stato alle Case della Gioia?"
"Mmm... comunque il mio va bene, eh" risponde Garruk.

Combattimento con i Nordri

Intorno a un piccolo fuoco ci sono 4 Nordri: tre hanno ascia e scudo, uno un'ascia a due mani. Non c'è tempo per fare strategie complicate, Ramsey e i suoi si lanciano in un attacco frontale.
Garruk è il primo a tirare giù un avversario, quello con ascia a due mani.
Ali e Ramsey si trovano contro un nordro e lo tengono, Roy ne tiene un altro, ferendolo di striscio a un braccio. Ma l'altro Nordro riesce ad impartire un colpo violentissimo al ventre di Arman, che cade a terra.
Garruk continua a fare vittime, stronca una gamba al Nordro più vicino, Roy ne azzoppa un altro. Il combattimento presto volge in favore dei soldati di Uryen, che riescono ad abbattere, uno dopo l'altro, tutti i Nordri. Ma Arman è a terra, gravemente ferito.

Sulla Disperata

Mentre Vasq segnala col fuoco alla nave di Quorton, gli altri cercano di stabilizzare la grave ferita di Arman, che viene trasportato a braccia verso la spiaggetta.
Fortunatamente non c'è traccia di Kreepar, arriva la prima lancia e i feriti salgono a bordo.
Da lontano si sente il corno di Dunc, che segnala di essere stato raggiunto dai soldati di Ghaan.
Stremati, i nostri salgono a bordo della Disperata.
Astor Wake osserva i feriti. "State messi malissimo tutti, praticamente..."
Il capitano guarda lo scudo. "Un successo..."
"Tutto sto casino per questo scudo", commenta Bohemond.
"Abbiamo perso degli uomini..." dice Ramsey.

- Conversazioni a bordo della Disperata, durante il viaggio di ritorno

I giorni seguenti, ritorno a Uryen

La Disperata fa rotta verso il Porto di Uryen, dove i superstiti vengono trasportati in gran segreto all'interno di una depandance delle Case della Gioia.
Viene tenuto assoluto riserbo sulla missione e sul luogo in cui si trova lo scudo, che sarà in seguito portato ad Angvard per essere consegnato a Yara.

- Missione ad Angvard, la restituzione dello Scudo a Lady Yara