

Il Canto della Sirena - quarta parte cronaca

Quarta parte della quattordicesima avventura della Campagna di Uryen. Gli eventi che hanno portato i personaggi fin qui sono narrati nelle cronache: [Il Canto della Sirena - prima parte](#), [Il Canto della Sirena - seconda parte](#) e [Il Canto della Sirena - terza parte](#)
Master DarkAngel.

CRONACA

Periodo: dal 05/05/2018
al 21/11/2018

Periodo RPG: dal 25 ottobre 517
al 21 novembre 517

Num. sessioni: 20

Trattative con Mitilarro

E' la sera del 25 ottobre 517. Il XXIII Plotone dell'Esercito di Uryen (in incognito) ed il gruppo di Elsenoriti capitanati da [Aiden Marnach](#) si trovano a poche centinaia di metri dalle porte del villaggio di [Caaron](#), in compagnia dell'elfo [Mitilarro](#).

Sono in corso difficili trattative che riguardano la sorte delle armi del gruppo.

Bohemond parla con gli Elsenoriti per capire la loro posizione, se siano pronti a cedere le armi oppure vogliono affrontare l'Elfo e i suoi in combattimento.

Aiden dice: "ci sono due armi che noi non può dare, noi morire piuttosto che dare".

"E come pensi di convincerlo?"

"Io sfida a duello se lui chiede" dice Aiden, "costringo a sfidare"

Kailah dice: "lasciamo le poche armi che possiamo tenere a loro, agli elsenoriti. Per loro sarà ancora più difficile che per noi procurarsene altre"

Sven dice: "accordiamoci per prenderne due senza tirare il dado e stiamo tranquilli, per evitare problemi. E poi magari qualche pugnale riusciamo a tenercelo... e questa cosa va comunque fatta in modo blindato perchè questo Mitilarro è un puzzone, dobbiamo essere sicuri che non faccia il puzzone neanche dopo averci tolto le armi. Blindiamo la cosa con qualche giuramento rituale..."

"Lui ci pischia tranquillamente sopra ai giuramenti" dice Bohemond. "Anche perchè mi sembra che già abbia violato il Kanun..."

"Secondo me vale la pena provare a fare le cose bene, il più possibile sicuri che Mitilarro non ci faccia altri imbrogli" insiste Sven.

Proposta a Mitilarro

Bohemond torna da Mitilarro.

"Quella frase che mi hai ripetuto due volte, per prepararmi a questo momento. Quanto ci credi?"

"E' quasi sempre vera, da queste parti. Quella che ci sembra la fine non è spesso una fine ma un inizio, basta non farsi prendere dalla disperazione" dice Mitilarro.

"Abbiamo riflettuto e riteniamo che forse c'è un modo per darti non esattamente quello che hai chiesto, ma esattamente quello che vuoi, con qualcosina di più per ingolosirti. Tu ci vuoi disarmati e fuori gioco per un po' di tempo. C'è un modo che ci tutela di più, che le nostre armi non vadano a te ma che alla tua presenza vengano consegnate alla guarnigione di [Caaron](#), con l'accordo che non ci vengano ridate finchè non abbandoneremo la città. E se hai piacere di tenerci lì, la durata del nostro soggiorno potrebbe essere concordata all'ingresso. Messa piede fuori da Caaron saremo di nuovo in grado di sopravvivere in questo inferno. Dici a me che mi viene? Noi possiamo darti una cosa che vale più del valore di tutte le nostre armi che ci prenderesti. Sappiamo dov'è, abbiamo prova da darti, tangibile, una cosa che solo uno come te che sa muoversi con perizia tra le mandrie di Risvegliati può recuperare".

Mitilarro ci pensa. "Tu pensi che io vi stia fregando, in realtà a me è costato molto rispettare l'accordo e portarvi qui, perchè avrei dovuto rifiutare e lasciarvi marcire a [Trost](#), dove avreste incontrato quel che vi siete meritati. Però la persona con cui ho stretto l'accordo è stata molto furba, probabilmente sapeva che mi sarei trovato in una situazione di questo tipo, e ci ha tenuto a vincolarmi a questo viaggio. E' stata brava, perchè altrimenti voi non sareste qui, adesso. Però a tutto c'è un limite. Non ho potuto annullare l'accordo ma ho deciso di alzare il prezzo, perchè sono cambiate le condizioni. Dal mio punto di vista non ho compiuto alcun imbroglio nei vostri confronti, anzi vi sto tributando il rispetto che vi siete anche guadagnati, in fondo... voi e i vostri amici l'avete architettata bene. E avrai capito che Trost è particolare, funziona in modo particolare. Sono poche le persone di cui ci si possa fidare. Per me tutto ciò che potrai fare per colmare la differenza tra l'accordo iniziale e il prezzo attuale, potrai essere ricompensato con delle armi in più, che ti lascerò. Ma non le lascerai alla guarnigione di Caaron, perchè se inizi a coinvolgere altra gente beh non ti conviene, e non conviene neanche a me. Quindi io ti ho dato da 1 a 4 armi. Convincimi a lasciartene di più".

Bohemond annuisce e porge a Mitilarro la lettera trovata nella palude.

■ Lettera ritrovata nella palude fuori Trost

Mitilarro legge interessato la parte della lettera in cui si parla delle gemme. "Mmm.. cuspide scarlatta... e voi sapete dove si trovava questa spedizione? Sicuramente è interessante e vale qualcosa. Voi sapete il luogo?"

Bohemond annuisce.

"Ho un'altra cosa da mettere sul piatto" dice Bohemond, e mostra il coltello di vetro di Luger. Mitilarro lo prende in mano.

"Attento a non tagliarti" dice Kailah.

La lama risucchia proprio la luce della lanterna. E' uno strano effetto ottico, come se creasse un cono d'ombra.

"Vedo che ha delle proprietà".

"Questo fa parte di una coppia, l'altro sappiamo dove sta"

"Nei paraggi?"

"Sepolcreto di Valith" dice Bohemond. "Ma funziona anche da solo. E' estremamente pericoloso e letale"

"Credo che questo potrebbe essere una buona merce di scambio" dice Mitilarro. "Il secondo al sepolcreto difficilmente lo prenderemo."

"Potrei darti il nome di una tomba, poi starà a te monetizzare quella informazione o meno"

"Otto armi, vi farò tenere otto armi per il nome della tomba, il coltello e le informazioni"

"Otto questa roba più il dado che ci dava prima" suggerisce Colin.

"Sei più il dado" dice Mitilarro.

"Tira dado" dice Aiden, "io sento che non può avere troppa sfiga. Se tu sfortuna oggi, tu fortuna domani"

"Va bene. Aiden, so che ce ne pentiremo tutti. 6 + dado".

Sven ricorda che bisogna blindare l'accordo.

"Io conto una ventina di testimoni, ci aspettiamo che...." dice Bohemond.

"Non ho infranto alcun accordo e non intendo farlo" dice Mitilarro.

Bohemond tira il dado: 2. Risultato, le armi che il gruppo può tenere sono 8, che saranno così suddivise: 3 agli Elsenoriti e 5 ai soldati di Uryen.

La distribuzione delle armi residue

Gli elsenoriti scelgono di tenere la lancia di Mangusta e le due daghe di Aiden (una delle quali lui darà poi a Tasso).

I soldati di Uryen mantengono 3 spade (Sven, Bohemond e Logan, l'arco di Kailah e il bastone di Engelhaft).

Tutto il resto viene consegnato a Mitilarro, insieme al coltello magico e alle informazioni.

Mitilarro, soddisfatto, indica l'avamposto di Caaron, sotto il controllo dell'esercito di Trost.

Si saluta Mitilarro.

Una volta allontanatisi da Mitilarro, Slaine tira fuori un altro paio di pugnali che era riuscito a nascondere, distribuendoli tra i compagni: in questo modo tutti gli elsenoriti tranne Judoc hanno almeno un'arma.

Ingresso a Caaron

Le misure di sicurezza per entrare a Caaron sono giustamente restrittive e prudenti. Una voce chiama dalla palizzata, chiede se qualcuno sia stato morso, se ci siano feriti.

"La tassa di ingresso sono 3 monete di bronzo a testa comprensive di un pasto caldo e ospitalità per la prima notte".

I soldi vengono raccolti da un gruppetto di soldati che controllano attentamente i nuovi arrivati.

"Qui vige una regola sola, legge marziale per chi fa casino. Rispettare l'avamposto è l'unica vera regola", spiega la guardia. "Non vi spaventate se vedete dei corpi appesi ai primi alberi, sono di esempio per chi fa casino"

Il gruppo entra a Caaron, nella palizzata: c'è una grossa locanda, un passaggio obbligato per entrare nel villaggio.

Un tizio corpulento accoglie il gruppo. "Benvenuti, questa è la locanda del cinghiale. Io sono il cinghiale."

"Piacere signor Cinghiale" dice Bohemond.

"Cinghiale è sufficiente", risponde Cinghiale, e fa accomodare i nuovi ospiti.

A un tavolo ci sono i Ghaanesi, i 4 che erano in viaggio con il gruppo e altri 4 con le divise nere. Ci si scambia cenni di saluto.

Cinghiale spiega alcune cose di Caaron.

"C'è qualcuno a cui non piacciono le galline? Stasera c'è un brodo di gallina".

Poi mostra al gruppo una mappa di Caaron, indicandone le tre parti: Avamposto, Villaggio e Santuario sono le tre aree di Caaron. Il Santuario era accessibile da un ponte che adesso è stato distrutto, ospita la Comunità dei Custodi e il Cimitero.

"Chi sono questi Custodi?"

"Sono dei druidi, dei naturalisti che si prendono cura dei feriti e dei defunti..."

"E sono tagliati fuori?" dice Bohemond.

"In questo momento c'è tensione, si rischia una guerra, ma a voi credo poco interessi, potete ignorarli. Poi a valle, verso il delta, ci sono le cascate".

Proposta di servizi lavorativi

"Alcuni di noi sono medici, e visto che abbiamo sostenuto molte spese durante il viaggio... forse possiamo dare una mano... guadagnare qualcosa..." dice Colin.

"Noi non abbiamo una vera quarantena" dice Cinghiale, "è questa locanda, fondamentale. Non abbiamo malati, tranne... uno che ha dei problemi a defecare, tra i miei ospiti, ne fa troppa e strana. Se vuoi dargli una mano... ma non so se ti potrà pagare"

"Intanto lo aiuterò. Poi nel villaggio ci sono posti dove posso dare una mano per curare?"

"Puoi chiedere dell'ospedale che è stato allestito da Trost per curare gli abitanti del villaggio non ammessi al santuario"

"Ma qui si può parlare di Dei, o è vietato come a Trost?" chiede Colin.

"Il Santuario è dedicato a Harkel e Illmatar. Si tratta di un luogo che la città ritiene sacro e già in passato ha svolto un ruolo importante per proteggere questo territorio dalle forze oscure" spiega Cinghiale. "Ma adesso ci sono divergenze di vedute forti a questo riguardo... ora come ora. I naturalisti per la loro incolumità hanno danneggiato fortemente il ponte, per isolarsi"

Bohemond si informa sui costi della permanenza e a come poter contenere le spese.

"Se volete restare qui potete rendervi utili in vario modo" dice Cinghiale. "Ci sono attività varie che potete fare, oppure se avete contatti, vedete voi, e c'è anche una milizia cittadina che collabora con l'esercito di Trost e di Ghaan".

Colin dal malato di dissenteria

Colin va a trovare il malato di dissenteria. Si chiama Hadrian Schmidt.

Colin si presenta dal malato, bussando alla porta. Lui risponde.

"Parliamo attraverso la porta o mi fai entrare?"

"Se non ti dà fastidio la puzza, entra pure" dice Hadrian. Colin entra ed esamina le defecazioni del malato.

"Lo sai perchè è così liquida? Perchè la faccio da dietro e da davanti, e mi viene anche vomitare... chi non vomiterebbe con questa puzza?"

Colin va a svuotare il grosso pitale del malato, poi torna su, pulisce e arieggia la stanza.

"Io non posso pagarti per quello che stai facendo" dice Hadrian. Colin ci fa un po' di chiacchiere e ascolta le confidenze non-matrimoniali del malato: che fino a poco tempo addietro lavorava da una signora del villaggio, coltivando il desiderio di sposarla. Purtroppo la donna ha trovato un altro marito e lui ha perso in una sola volta il lavoro e l'innamorata.

"Conosci qualcuno al Santuario?" chiede Colin.

"Una persona che a volte ha contatti con il Santuario si chiama Norman Baxter: lui parla coi druidi. Ti posso dire dove abita".

Notte tranquilla alla locanda del Cinghiale

Tutti si mettono a dormire nella sala comune vicino al fuoco.

Dopo qualche ora si sente trambusto per le scale e scendono un paio di soldati di Ghaan che imprecano sulla puzza.

Poi si mettono un po' a parlottare tra di loro, criticando. "Di tutti i posti questo è l'ultimo dove volevo essere assegnato.

So che giù, dalle parti di Skogen ci sta il [Castello di Seta](#)"

Parlano male del bordello di Trost, delusione: "bagasce insipide". Citano alcuni posti a sud di Caaron e della Signoria di Munch dove si sta un po' meglio. Torre di Beneden... poi parlano un po' di Caaron. Uno dei due ne sa di più. "Ci vorranno almeno un altro paio di mesi per sistemare le cose, c'è la comunità di druidi che è nemica del cambiamento" Dopodichè tornano in stanza a dormire, lasciando gli altri riposare.

Giornata tranquilla del 26 ottobre

"Visto che vi aspetta una giornata noiosa, vi porterò qualcosa che fa sollazzare i miei ospiti" dice Cinghiale, e porta delle pedine ed una scacchiera, un vecchio gioco, tipo dama.

"Questa mattina studiate il sistema di gioco e stasera sfido il più bravo tra di voi" dice Cinghiale.

Kailah si informa se ci siano lavoretti utili da svolgere per guadagnare qualcosa e pagarsi le spese.

Colin dice poi che non è il massimo svuotare il pitale nel porcile. "Meglio sarebbe buttarlo nel fiume"

"I soldati di Trost non vogliono, dicono che nel fiume non si tira nulla".

Tra lavoretti, gioco di dama e studio, la mattinata passa.

A metà pomeriggio Cinghiale vuole giocare con qualcuno, si cimenta Sven.

Vince abbastanza bene Cinghiale, ma comunque Sven se la cava dignitosamente. "Sei promettente, per aver iniziato a giocare oggi. Io sono sempre alla ricerca di qualcuno che possa giocare al mio livello, ormai sono il più bravo qui a Caaron ed è una tale noia..."

"C'è qualche lavoretto al villaggio che possiamo svolgere?" chiede Kailah.

"I soldati di Trost cercano lavoratori, falegnami, carpentieri... stanno creando una sorta di ponte parallelo" dice Cinghiale.

Molti del gruppo, terminate le ore di quarantena obbligatoria alla Locanda del Cinghiale, vanno a fare una passeggiatina serale. Il ponte di pietra che conduce al villaggio è chiuso, intorno ci sono fattorie ben rinforzate. Poi c'è un edificio in pietra sopra la collina, con pesante porta di metallo.

Colin vede una macchia di alberi con molti cadaveri impiccati. Si avvicina ma sente una sensazione inquietante: ce n'è uno con la bocca spalancata, gli occhi fuori dalle orbite e il cranio aperto. Un brutto spettacolo.

Giornata del 27 ottobre: prime attività a Caaron

Cinghiale presenta il gruppo alle guardie del ponte.

"Ho ottenuto l'autorizzazione a far passare voi, ma gli elsenoriti no... forse non lo sai ma queste rapide sono artificiali, create per rendere difficile la risalita del fiume... questo villaggio ha subito in passato numerosi attacchi. Molti non vedono di buon occhio i vostri compagni"

Gli elsenoriti non si scompongono, restano all'avamposto. "Noi esplorare Avamposto, voi Villaggio. Poi scambiare informazioni" dice il Principe. "Se trovate Mantide voi dite subito"

Annie poi commenta che a Caaron non c'è sicuramente la Mantide, c'è però un innalzato in locanda e un altro paio nel villaggio.

Nel Villaggio c'è una cittadella fortificata a cui fare riferimento per qualsiasi problema, così spiegano le guardie.

Kailah suggerisce di dividersi in gruppi: alcuni a cercare Madre Magdalene, altri a cercare di guadagnare qualche soldo, lavorando al ponte.

Engelhaft è molto critico riguardo il fatto di aiutare la costruzione del ponte e suggerisce di sabotarlo. Kailah insiste che serve guadagnare un po' di soldi urgentemente. "Magari poi ci pianti il chiodo d'oro e lo fai saltare..." butta lì Colin.

"Perchè no? Vediamo che stanno facendo intanto, cerchiamo prima di tutto di capirci qualcosa." Risponde la ragazza.

"Io vado al ponte allora, chi viene con me?" dice Kailah.

"Vengo io" risponde Annie.

L'incontro con Buxter

Gli altri vanno tutti a cercare Buxter, alla sua fattoria.

Esce un ragazzino. "Mio zio c'è a ora di pranzo, sennò lo trovi al grande edificio".

Vanno al Grande Edificio, presidiato dai soldati.

Prima di tutto vanno al magazzino del cibo, a cercare Buxter. Lo trovano facilmente dopo aver chiesto alla signora Adelaide, la cui matura e accogliente avvenenza colpisce molto Padre Engelhaft.

Buxter si dimostra inizialmente un po' diffidente.

Colin gli spiega la situazione e parla del Santuario e del fatto che ci vorrebbe andare.

Buxter sospettoso spiega che prima di qualsiasi altra cosa si sarebbe dovuto presentare. Fa qualche domanda cercando di capire chi siano i suoi interlocutori.

"Il santuario ha delle regole di accesso e non è facile essere giudicati degni di queste regole" spiega poi. "Non è per raccogliere le erbe che le persone vi faranno entrare. Posso sapere da dove venite?"

"Da Surok" dice Engelhaft.

"Facciamo così. Voi mi avete detto i vostri nomi, io me li appunto e poi sentirò se qualcuno nel santuario vi vuole parlare"

"Possiamo fare qualche nome di chi ci manda?"

"Mi manda un uomo di nome Demian" dice Engelhaft.

"Dì Padre Mansel.." sussurra Colin.

Poi Norman chiede se siano passati da Trost e fa qualche domanda su come sia andata in quella città.

"Siamo stati abbastanza contenti di andarcene" dice Bohemond.

"Venite a cercarmi tra un paio di giorni e vi saprò dire se al Santuario sono disposti a parlarvi".

Salutato Buxter, Colin e Engelhaft trovano lavoro all'infermeria, dove aiutano il giovane e scrupoloso infermiere **Minos**.

Sven e Logan restano al magazzino del cibo a dare una mano come facchini, mentre Bohemond torna in locanda, ancora convalescente.

Il cantiere del ponte

Kailah e Annie vanno a cercare Rileigh, il capo cantiere del ponte. Lo vedono che sta rimbrottando severamente alcuni operai.

Osservando il ponte che univa il Villaggio al Santuario, un tempo c'era un passaggio composto da alcuni grossi pietroni, uniti da una struttura di legno. Adesso la prima metà del ponte, dal lato del villaggio, è ancora praticabile, mentre dalla parte del Santuario sono stati abbattuti i pilastri di pietra e c'è un ponte levatoio, tirato su in modo da rendere impossibile il passaggio.

A quanto pare i soldati di Ghaan vogliono costruire un altro ponte, un ponte mobile che scorra su dei binari e possa rendere possibile l'accesso al Santuario.

Kailah saluta Rileigh e manifesta la volontà sua e di Annie di lavorare al cantiere. Il capo dei lavori è sbrigativo, chiede alle ragazze di vedere le loro mani, domanda se abbiano esperienza e poi sottolinea l'importanza di avere dei guanti da lavoro.

"Io non ho bisogno di guanti" dice Annie.

"Stronzate" dire Rileigh. "Questo ponte deve finire prima della fine dell'anno. Senza guanti, col freddo che c'è, vi si distruggono subito le mani. Credete che non ne abbia persi io di carpentieri che pensavano di non avere bisogno di guanti?"

Dopodichè inizia a spiegare il progetto del ponte, illustrandone i dettagli tecnici. Kailah ascolta attentamente, ma Annie le indica due persone a una certa distanza, che osservano i lavori: si tratta di Khzar e Darkan, i due soldati di Ghaan incontrati nello Sfagneto.

I due restano a distanza, finchè Rileigh parla, ma Annie è chiaramente distratta dalla loro presenza, al punto che il capo dei lavori più volte la riprende. "Oggi voi due restate qui e guardate. Se domani siete ancora dell'idea, tornate e vi metto al lavoro".

"Va bene. Per i guanti?" si informa Kailah.

"Ve li faccio trovare domattina".

Appena finito di parlare con il capo dei lavori, i due soldati di Ghaan si avvicinano, per salutare cordialmente le ragazze. Si informano su come sia andato a finire il viaggio nello sfagneto e si dimostrano amareggiati per la morte del povero

Gannor.

Spiegano poi che il ponte non ha ragioni ostili nei confronti della comunità di santoni sull'isolotto, ma serve per rendere più agevoli delle trattative, nell'interesse di entrambe le parti.

"In un certo senso li vogliamo proteggere, prima che suscitino l'attenzione di soggetti peggiori".

Dopo aver salutato amichevolmente i due elsenoriti, le ragazze tornano a osservare i lavori. Ma il loro colloquio non è passato inosservato: Raleigh torna da loro, molto più affabile: "Ma siete amici? Con l'innalzato?" poi guarda meglio Annie. "Ma quindi sei innalzata pure tu?"

Annie annuisce e lui inizia a trattare la giovane con molta più gentilezza, sembra ben felice di accogliere le due ragazze nel cantiere.

Bohemond studia l'ordinamento istituzionale di Caron

Logan dice a Bohemond: "sarebbe opportuno che uno di noi, magari tu, si mettesse in locanda per cercare di capire come vanno le cose, come funziona... ad esempio bisogna capire che legge funziona, se la legge di Trost, se la legge di Caron... tocca capire a chi comanda... chi c'è in questo consiglio degli anziani..."

Bohemond annuisce e si reca al casottino delle guardie per raccogliere informazioni.

Incontra un soldato di Caron, anziano.

"Giovanotto"

"Buona sera. Noi siamo transitati per Trost", dice Bohemond, "ci siamo confrontati con la normativa di Trost... molto complessa... variabile"

"Eh sì, a volte rischio di confondermi pure io" dice la guardia.

"Ma quindi qui vale la legge di Trost?" chiede Bohemond"

"Non è proprio semplice, siediti pure. La situazione politica è la seguente: Caron è un protettorato di Trost", spiega la guardia. Aggiunge che ha mantenuto controllo sugli affari interni ma ha delegato a Trost la difesa dei confini, il pattugliamento dei confini, alcuni aspetti di ordine e sicurezza. In teoria nel borgo vige la legge di Caron, mentre l'Avamposto è soggetto alle leggi di Trost. Ma esiste una clausola nell'accordo tra Caron e Trost che prevede che qualsiasi cittadino che fa parte del protettorato può invocare a sua tutela le leggi vigenti a Trost se ritiene che la sua libertà sia minacciata. Questo comporta che un omicida potrebbe in teoria invocare a sua tutela la famosa legge di Trost per cui l'omicidio non è reato. In un paio di occasioni è realmente successo. L'autore dell'atto è stato condannato all'esilio da Caron alla fine, ma Trost gli ha concesso rifugio, e quindi... sono diventati cittadini di Trost."

"E' una clausola rischiosa da sollevare", commenta Bohemond.

"La sua applicazione è comunque a discrezione del protettorato" spiega la guardia.

"E al Santuario che legge vige?" chiede Bohemond.

"Lo stanno studiando proprio in queste settimane, perchè c'è una questione complessa, di cui non posso parlare, che sta mettendo a dura prova i nostri anziani. Sono molto curioso di vedere come andrà a finire" dice la guardia. "Nel Santuario ci sono le grotte della musica, in passato ci sono stato, da giovane. Sono delle grotte in cui c'è un eco molto particolare, e delle stalattiti da cui cade dell'acqua e tu senti come delle note musicali. La leggenda dice che Harkel compose lì la Melodia della Creazione"

"Sarebbe bello poterle visitare ma so che il ponte è inutilizzabile" dice Bohemond.

"Il ponte è sotto il controllo dei santi uomini che proteggono da generazioni il Santuario. Alcuni di loro sono discendenti dei Khan. Detto tra noi... se la fanno un po' tra fratelli, è una comunità chiusa".

Sera del 27 ottobre

A sera tutti si ritrovano alla locanda nell'avamposto. Fa parecchio freddo, Kailah in particolare è indirizzata.

Cinghiale accoglie il gruppo gentilmente e offre un brodo di verdure un po' acquoso. Siccome non si vedono gli Elsenoriti, Kailah si informa su dove siano ma Cinghiale non sa nulla. In locanda ci sono anche i Ghaanesi, anche Khzar e Darkan. Scambio di saluti.

Dopo un po' Cinghiale dice che ha saputo dove sono gli Elsenoriti, che si sono trovati una sistemazione fuori, per risparmiarli. Dice che stanno bene.

Giornata del 28 ottobre

Gli Elsenoriti sono impegnati a cucire. Kailah li va a trovare di buon mattino per assicurarsi che stiano bene. Si sono accampati fuori dalla locanda, in una zona riparata vicino al fiume.

"Buon giorno!" saluta Kailah.

Aiden supervisiona i lavori dei cucitori. "Noi avuto grande idea. Noi imparare pescare tutta Caron. Noi scende in acqua con queste reti e pesca grande pesce, grande aspido di Feith. Fiume pieno, loro non sa pescare"

Salutati gli indaffarati Elsenoriti, il gruppo attraversa il ponte e va al Villaggio, ciascuno per dedicarsi alle proprie occupazioni.

Annie e Kailah vanno al cantiere del ponte.

Il capo dei lavori si rivolge a Annie e la manda di sotto, a fare delle riparazioni: Annie metterà le gambe in acqua per riparare dei piloni.

"Tanto il freddo non lo senti, no?" dice lui, soddisfatto di avere alle proprie dipendenze un'innalzata. Annie è un po'

perplessa ma si sforza per svolgere meglio possibile l'incarico.

Kailah chiede i guanti e si mette a lavorare con dei carpentieri che sistemano la fiancata del binario. Sono imbracati su delle impalcature.

Parlando con i carpentieri, Kailah trova un paio di contatti di persone che potrebbero ospitare qualcuno nel villaggio e risparmiare così i soldi della locanda.

In pausa pranzo Annie ha le gambe indirizzate, i pantaloni zuppi e rovinati.

"Hai i piedi mezzi congelati", nota Kailah, "sei sicura che non sia un problema? Andiamo un momento da Colin, secondo me non va bene quel che stai facendo nell'acqua..."

Annie acconsente.

Intanto in infermeria Colin e Engelhaft stanno lavorando al servizio dei due infermieri, Milos e Geron.

Il paziente più grave viene dal cantiere, una settimana prima è caduto malamente in acqua, è mezzo assiderato, ha alcune ossa rotte e ha problemi di testa, di memoria.

Poi c'è un ex anziano del villaggio con la febbre, ormai vecchissimo, che va trattato molto bene e che fatica ad accettare la situazione.

Lo smemorato ormai non ci sta più con la testa. Viveva da solo, ha una casa al villaggio ma ormai non è più autosufficiente.

Colin spiega il problema della casa. "In cambio dell'alloggio potremmo assisterlo a casa"

"Serve uno bravo, capace" spiega Geron. "Dobbiamo salvare più vite possibile..."

Parlando col vecchio, Engelhaft viene a sapere che questi conosceva la madre di madre Magdalene, madre Lisandra.

"La figlia la conosco poco perchè viaggiava. E' tornata ma era già troppo tardi"

A ora di pranzo arrivano Kailah e Annie.

Colin osserva i piedi di Annie: ha subito danni da freddo gravi. "Quando torno glie ne dico quattro" dice Annie. "Non sono disposta a farmi usare così"

Nel pomeriggio parlando di erbe si viene a sapere che c'è un muschio particolare che cresce nelle gelide grotte della musica, dai significativi poteri curativi.

Nel frattempo Logan, Bohemond e Sven vanno da Buxter.

"Bisogna spostare quella roba, abbiamo una settimana poi inizia a piovere e si resta tutti bloccati"

"Io oggi vado a raccogliere informazioni e domani vi saprò dire qualcosa" dice, poi se ne va. Gli altri si mettono a scaricare pacchi. Il pomeriggio Annie parla col capo cantiere al ponte e ottiene di svolgere un lavoro meno pesante.

Dopodichè, al termine del servizio, lei e Kailah vanno a casa di due donne, indicate come possibili ospiti per qualcuno del gruppo. Sono due sorelle, Emma e Alina. Sono favorevoli ad ospitare per una modica cifra qualcuno a casa.

"Possibilmente un uomo ben piazzato... e magari di gradevole aspetto", suggerisce Emma.

"D'accordo, possiamo mandarvi qualcuno bello e ben piazzato" acconsente Kailah.

A sera in locanda tutti si ritrovano.

Kailah dice a Logan che potrà andare ospite dalle due sorelle. Lui è ben contento.

Colin si prende cura di Annie, che lamenta da un lato dei frequenti mal di testa da quando ha lasciato Trost, e dall'altro ha i piedi molto rovinati per il gelo e la mattinata a mollo nell'acqua fredda.

Kailah dopo cena va a salutare gli Elsenoriti, accampati con tende rudimentali. Questi le spiegano che l'indomani pescheranno, anche immergendosi.

"Con questo freddo? L'acqua è gelata" si stupisce Kailah.

"Judoc maestro di immersione in mare del nord" spiega Slaine scherzando quando parlando della pesca l'indomani.

Giornata del 29 ottobre

Al mattino presto il gruppo si muove verso il ponte, ma prima fa in tempo ad osservare le complicate modalità di pesca degli Elsenoriti: sono molto esperti, ben coordinati. Judoc sta in acqua, tende un cavo, mentre Mangusta si tiene pronta con la lancia. Benchè sia mattina presto, già sono riusciti a prendere diversi bei pesci. Alcuni abitanti del villaggio si sono radunati lì intorno per osservare.

Il gruppo si divide tra facchini, carpentieri e infermieri, in attesa delle informazioni di Buxter.

Kailah accompagna Logan dalle signore. Emma è molto contenta di Logan, evidentemente è abbastanza piazzato e di bell'aspetto per i suoi gusti.

Buxter dice: "ho avuto modo di conferire con i Custodi del Santuario. Mi è stato chiesto di sapere i vostri nomi veri, perchè può fare la differenza. E se potete provare la vostra identità è meglio ancora"

"Va bene... io mio chiamo Engelhaft Todenehmer. Vengo da Surok..." e mostra la pergamena papale sigillata. Buxter osserva la pergamena. "E allora sei atteso" dice poi. "Non sarà facile farti passare, però ci proveremo. Ho bisogno di sapere quanti di voi hanno bisogno di passare, il meno possibile ovviamente. Dovrò nascondere la loro identità".

Si propongono anche Bohemond e Colin.

"Organizzerò un pellegrinaggio" dice. "Verrete qui alle prime luci dell'alba, vi farò trovare dei vestiti e vi confonderete in mezzo a una piccola folla che organizzerò domani".

Poi dà alcune informazioni.

"Pare che alcuni giorni fa sia stata promulgata una legge a Trost che prevede la possibilità di fare transizioni di qualsivoglia tipo. Questa legge potrebbe avere un effetto su un'offerta economica fatta al consiglio degli anziani di Caron, per acquistare il Santuario"

"Qualcuno deve accettare o rifiutare l'offerta..." dice Engelhaft.

"Sì, c'è un dibattito in corso, si sta cercando di deliberare di chi sia. Ma sembrano orientati a pensare che sia possibile effettuare la transizione. L'acquirente è un tizio che viene dal Nord e fa gli interessi di un compratore molto interessato"

"Si chiama Keynes?" chiede Colin.

"Sì ma è solo un intermediario" spiega Buxter.

Discussione serale

Sven solleva un'importante questione: "Madre Magdalene deve venire con noi, con le buone o le cattive. Ne siete consapevoli?"

"Questo primo tentativo sono le buone" dice Engelhaft. "Se poi non funziona e bisogna usare le cattive dovremo usare un altro piano, non con Buxter. Bisogna in quel caso farlo in due tappe"

"Io voglio solo dire questo, che se lei non vuole venire con le buone, siamo sicuri che ci sarà un'occasione migliore di questa per entrare? Io sospetto che potrebbe non esserci un'occasione migliore" dice Sven. "E allora tanto vale prepararsi a sfruttarla"

"La sicurezza non c'è" dice Engelhaft

"Se non vuole con le buone rimandiamo? Il piano è di aspettare un paio di mesi per costruire il ponte, sverniamo qua e quando il ponte è fatto... nel mezzo dell'inverno... che si fa?" dice Sven

"Io penso che il bastardo che ha cambiato la legge di Trost lavora per comprare il Santuario, che diventerà ben presto oggetto di speculazione edilizia. Magdalene probabilmente di fronte a questa situazione diventerà più malleabile..." dice Bohemond.

Colin dà la pozione a Annie che è contenta. Gli Elsenoriti festeggiano col pesce, l'hanno venduto alla locanda. Cinghiale è molto soddisfatto.

Gli Elsenoriti si vantano tantissimo, soddisfatti.

Giornata del 30 ottobre: Samain

Al mattino del 30 ottobre i nostri escono dalla locanda e trovano gli Elsenoriti che riposano accanto a un tronco umano con la lancia di Mangusta conficcata dentro: è un peggio di tronco di Risvegliato che hanno pescato.

"Quello che manca al corpo l'hanno mangiato i pesci?" chiede Colin.

"Pesce sempre buono" risponde Judoc.

"Stasera è Samain, che si fa?" chiede Kailah.

"Noi cominciamo ad allestire cerimonia, noi trovato posto. Voi benvenuti, celebrazione inizia dopo tramonto e va avanti fino a mattino" dice Aiden.

"Serve che portiamo qualcosa per festa stasera?" chiede Kailah

"Noi portare cibo, voi portare... da bere e storie da racconto" dice Aiden. "Noi festeggiare raccontando storie, bevendo mangiando e dormendo tutti insieme" spiega Aiden, "rito comunitario Samain, noi fa comunità"

Salutati gli Elsenoriti, si passa il ponte: qui le guardie stanno montando delle sculture cave di legno con dei lumini: una decorazione per la festa.

Arrivati da Buxter, questi porge degli abiti di sacco e fa vestire i tre finti pellegrini.

"Spogliatevi di quel che avete e vestitevi di sacco. Sarete in tutto otto pellegrini", spiega. Colin, Engelhaft e Bohemond si preparano, si aggregano ad altri pellegrini e vengono accompagnati all'isola, passando di fianco al cantiere del ponte dove sono indaffarate Annie e Kailah.

Sul Santuario: l'incontro con Madre Magdalene

Un tizio pelato con la barba e gli occhi azzurri saluta i pellegrini.

"Salve, io sono Ilmar, avrò il compito di condurvi al Santuario"

Ci sono altri uomini armati vicino a lui.

Ilmar si fa seguire su un sentiero lungo e tortuoso. Il posto è molto ben difeso, sia con difese naturali che trappole, posti di guardia e così via.

Engelhaft è colpito dalla vegetazione rigogliosa e dalla presenza di animali, ormai rari in queste terre del Nord.

In alto c'è un villaggio tra i boschi. C'è una piccola comunità, con donne uomini e bambini. Il Santuario sta in cima alla collina, di origine vulcanica, con un bel laghetto panoramico.

Nel laghetto ci sono rocce tonde che affiorano e un grosso roccione con bassorilievi scolpiti.

Il luogo è ospitale, carico di spiritualità.

Al ritorno al villaggio trovano Madre Magdalen, che saluta calorosamente Engelhaft.

E' un po' invecchiata, i capelli si sono fatti un po' bianchi, ha l'aria sciupata ma più saggia. E' visibilmente incinta.

Abbraccia Engelhaft affettuosamente.
Ilmar sta a distanza di sicurezza, protettivo.

"Finalmente vi incontriamo Madre Magdalen, abbiamo affrontato un lungo viaggio..." dice Engelhaft.

"Sono felice di sapere che siete ancora vivo e c'è speranza anche a Sud" dice Magdalen.

"Purtroppo portiamo una notizia luttuosa perchè veniamo da Trost, dove cercavamo Padre Mansel, che purtroppo è stato imprigionato dall'oscuro Ierofante, che l'ha sottoposto a torture..."

"Purtroppo le mie possibilità sono molto limitate"

"Padre Mansel ha resistito con la forza di Pyros e noi l'abbiamo visto prima che spirasse tra le mie braccia nella pace di Kayah. Le sue ultime volontà sono di cercare voi, e mi ha rivelato in parte le oscure trame dei demoni che stanno infestando questa terra, e ci ha indirizzato alla città funeraria di Valith, dove mi ha citato l'antilegomeno del 45 runo del Kal Valan e mi ha indicato la tomba di Iliana Galatil, dove bisognerà pronunciare dei nomi per liberare gli uomini dalla maledizione che li opprime"

Madre Magdalene a sua volta deve riferire a Engelhaft importanti notizie.

"La prima è una bellissima notizia" e guida Engelhaft e gli altri verso una meta, giù per il sentiero fino a una grotta, dove si sente una misteriosa melodia.

C'è un bagliore sulla volta, uno strano fenomeno di bioluminescenza.

"Che sono?" chiede Colin.

"Sono larve di insetti che vivono solo qui, simili a delle lucciole" spiega Magdalene.

Spiega che alcune creature che vagano per il continente non possono entrare qui. "Agli innalzati non è concesso di entrare in queste grotte" spiega Magdalene.

Colin racconta di Annie.

"Hanno bisogno di molto calore umano, quindi statele vicino" dice Magdalene.

"anche i Risvegliati non possono entrare in questo luogo. Le creature primordiali che provocano l'infezione sono dotate da un istinto primordiale, prendono possesso del cranio della vittima, e a quel punto la persona non è più recuperabile. "

L'eccellentissimo Vescovo di Feith e importanti spiegazioni sui Demoni

Intanto camminano e scendono a spirale per la galleria. A un certo punto si apre una imbuto naturale con al centro una spaccatura triangolare da cui scaturisce luminescenza.

Lì al centro, con abiti rovinati ma talari, c'è un uomo anziano assorto in preghiera.

"Questa è la bella notizia" dice Magdalene.

Si tratta dell'eccellentissimo Vescovo di Feith. "E' giunto a noi grazie alla resistenza di una persona che adesso giace all'interno di quella profondità ancestrale"

"Che gli Dei siano ringraziati" dice Engelhaft.

"La persona che lo ha portato qui è una praticante di arti magiche che ha subito anch'essa l'infezione del sangue, è riuscita a dominarla e a trascinarsi qui portando in salvo questa persona, che adesso sta cercando di tenerla a sua volta in vita e di non farla cadere preda della persona. Lei ha deciso di porsi in una pozza di acqua freddissima in quella spaccatura. Questo posto con la presenza del Vescovo riesce a tenere fermo questo processo degenerativo" spiega Magdalene.

"Un demone è in catene" dice Engelhaft contento.

"Si ma solo finchè riusciremo a proteggere questo posto, che è molto minacciato" spiega Magdalene. "Questa notte resterete qui e potrete parlare con il Vescovo".

Colin si informa se sia possibile fare il trattamento di Claire anche a Annie. Magdalene non lo sa, anche se sicuramente le farebbe bene vivere nella comunità.

Magdalene dice che probabilmente nella tomba segnalata da Mansel ci siano i veri nomi delle creature. "E quando conosceremo i loro nomi potremo esorcizzare i loro ospiti. Cosa succederà allora dei loro ospiti non lo so, dovremo avere molta fede"

"E Kralor si è insediato?" chiede Engelhaft.

"Io credo che sia all'interno della Sacra Fortezza, non so se sfuggendo allo stregone che la voleva controllare, oppure con la sua volontà. So che ci sono stati contatti tra la Mantide e Ghaan e la distruzione della Fortezza era parte di questo accordo. E' stato creato un essere estremamente pericoloso nel quale vive il sangue di Kralor" dice Magdalene.

Magdalene spiega che gli Abnormis sono creati dalla creatura che li controlla, a volte ne perdono il controllo e allora gli Abnormis vagano finchè non trovano un posto da infestare. Se sono controllati, invece, il controllore deve stare lì vicino. Poi parlando di come liberare la Sacra, dice che ci sono alcuni artefatti molto efficaci, che vanno impugnati da persone con abbastanza Fede. Di fronte a creature del genere anche il guerriero più temerario fatica a tenere la spada.

"Tutti loro hanno bisogno di calore umano per mantenere la lucidità. Un sacerdote dotato di fede è una grande fede di calore umano e di attaccamento alla realtà, per questo li vogliono. E' quello che sta succedendo anche con Claire, la presenza del vescovo la raggiunge comunque in questo Santuario" spiega Magdalene.

Magdalene spiega di aver parlato con Mirai, "ma ormai di umano non ha più nulla, non ragiona come un essere umano, ma ha un cervello, ragiona"

Bohemond chiede del Duca di Feith.

"Il Vescovo ha raccontato di averlo visto muoversi, quindi l'ipotesi più probabile è che sia a sua volta fiorito" dice

Magdalene. "a quanto mi hanno detto questo Santuario rischia di essere ceduto a questa forza, che vuole impadronirsene. Ma noi non glie lo permetteremo. Questo Santuario è stato oggetto di brame per secoli e non cederà adesso il suo ruolo difensore di questi territori" dice Magdalene

Sera di Samain al Santuario

Al Santuario, lasciato il Vescovo, si ritrovano con Chwai (Madre Magdalene) e Ilmar sono i due leader della comunità.

Si svolgono alcuni preparativi legati alla festa di Samain, che si svolgerà nella notte.

Si tiene una lunga meditazione collettiva. Si disegnano con la cenere segni sul volto legati alla contemplazione degli spiriti.

A un certo punto viene scoperta la pancia di Magdalene e anche sulla pancia vengono riportati i simboli anche lì.

In un momento tranquillo Colin chiede a una donna lì accanto se Ilmar sia il padre del bambino.

"Dicono di no", risponde la donna. Sembra non saperlo neanche lei.

Magdalene fa un discorso su Samain. Vengono ricordati i defunti e Magdalene insiste sull'importanza di proteggere l'antico Santuario: Magdalene vuole convincere gli anziani di Caaron a non svendere il Santuario.

Poi alzano al cielo un contenitore che potrebbe essere una marmellata di more. "Questa è la speranza che Harkel ci ha concesso, la sapienza di queste terre devastate". Tutti mormorano in approvazione. Colin domanda e gli dicono che si tratta della cura per il Morbo dei Risvegliati, preparata da Magdalene.

Tutta la comunità dorme insieme intorno al cerchio di fuoco, dopo una lunga serata di conversazioni e preghiere.

Engelhaft chiede a Madre Magdalene informazioni sulla cura al Morbo dei Risvegliati.

Lei dice che ci sono due modi per salvare una persona che è stata toccata dall'infezione. Il primo è togliere la vita all'ospite, e eradicare i semi del male e poi infondere nuovamente la vita. Pratica estenuante che può essere praticata solo rinunciando a qualcosa di molto prezioso. Soltanto pochi sacerdoti riescono a portare a compimento quella pratica. Magdalene dice che fino a pochi mesi prima non era in grado di farlo. Colin chiede. Lei indica la pancia e poi annuisce.

"Scusa, non ho capito, cosa c'entra la pancia con questa cosa? Intanto comunque felicitazioni"

"Questa vita che porto in grembo è un simbolo, una manifestazione molto potente della divinità e mi ha reso in grado di compiere miracoli che io stessa non so spiegare" risponde lei.

"Ma il padre è Ilmar?" insiste Colin. Lei scuote la testa.

"Non ho capito, tu hai tentato di curare uno con questo metodo... e... cosa c'entra con la pancia?"

"La mia vita non fluiva in lui, non riuscivo a rianimarlo. Poi sono riuscita a infondere la vita in lui, da quando aspetto questo bambino"

"Ma non è che tu curi lui e poi o muori tu o muore il bambino..." Colin insiste.

Engelhaft interrompe il discorso e chiede il secondo metodo.

L'altro, più semplice, è un preparato di Artemisia Nera, se dato nella quantità giusta. E' un trattamento rischioso perchè manda il corpo in coma e uccide i saad. Troppo può uccidere. Va somministrato prima che il corpo muoia, quindi poco dopo l'infezione" spiega Magdalene.

Poi mostra un uomo che è stato salvato in questo modo. Questi ha una ferita da morso di risvegliato cicatrizzata.

Magdalene spiega anche che il problema è che c'è poca Garmonbozia. E che questi metodi funzionano molto meno fuori dal Santuario.

"E' possibile imparare la composizione di questa cura?" chiede Colin.

"Servirà tempo ed esperienza per imparare, e un po' di materia prima. Lo posso insegnare. Un tempo questa sostanza era più diffusa, moltissimi sapevano come preparare la tisana che curava da molte delle malattie note, rinforzando il sangue. Ma è rischioso assumere il preparato in dosi eccessive. Io non sono l'unica in grado di prepararla e per questo credo che molti erboristi della zona sono stati eliminati"

Engelhaft chiede cosa voglia fare Trost.

"Trost risponde ai desideri di Ghaan, che vuole impadronirsi dei segreti dell'artemisia nera" dice Magdalene.

Parlano poi di come convincere gli Anziani di Caaron a non vendere il Santuario. Engelhaft si offre di aiutarla.

"Questa cosa ti metterò a rischio perchè svelerò la tua identità" dice Magdalene.

"Io stessa se esco da qui devo essere scortata, sono in pericolo. Tu anche se ti palesi sarai in pericolo"

"Siamo qui per te, Magdalene. Sicuramente ti aiuteremo, rischiare la vita non è un problema" dice Colin.

"Io domani chiederò udienza e saremo ricevuti dopodomani" dice Magdalene.

Colin si informa sui metodi di coltivazione dell'artemisia. "Il clima in cui cresce è particolare, io ho provato a piantarla sotto nella grotta, ho fatto degli innesti e lo sapremo tra qualche mese" dice Magdalene.

Colin si offre di imparare.

Intanto si fa dare un po' di ingredienti per la tisana di Annie.

Incontro con Ilmar

Verso l'alba arriva Ilmar.

"Chi comanda tra voi tre? Vi chiedo di prendere una decisione importante. Voi siete venuti a portare via Magdalen, vero?"

"Chi ci manda desidera il suo supporto" dice Engelhaft.

"Principalmente siamo venuti a comprendere come curare il morbo" dice Colin.

"Io ritengo che le possibilità di sopravvivenza di Magdalene in questo luogo siano molto scarse, sarà molto difficile proteggerla in questo lungo inverno. Se siete in grado di portarla via, potrebbe essere l'unico modo per tenere in vita lei e chi porta in grembo"

"Ma del Vescovo che ne sarà?" chiede Engelhaft.

"Credo che vorrà cercare di salvare Claire finché sarà possibile e lei credo che sia intrasportabile. Se esce dal Santuario il male avrà ragione di lei"

"Madre Magdalene non credo che voglia venire via ed è difficile che possiamo convincerla a partire" dice Engelhaft.

"Ma lei crede in voi, ha molta fiducia, e deve pensare anche al futuro. Questa comunità non è eterna e non sarà semplice preservarla, i nostri nemici sono molteplici e se siamo vivi è soltanto perché ci si stanno litigando, stanno decidendo quale sarà il pesce che ci mangerà. Quando sarà deciso... saremo mangiati. Siamo un'isola e siamo pochi" dice Ilmar.

Colin obietta che non sarà facile il viaggio con Madre Magdalene incinta e l'inverno in arrivo.

"Da quello che capisco tu non verrai con noi" chiede Engelhaft.

"No, io morirò qui"

"Madre Magdalene si riesce a difendere dai risvegliati o dobbiamo pensarci noi?" chiede Colin.

"Non ne sono certo e credo che sia fin troppo vulnerabile" dice Ilmar

"Ci stai chiedendo di venire con noi e poi di proteggere lei e il bambino"

"Dovete portarla in un luogo significativo. Questo non è l'unico Santuario del Continente".

"E questa decisione quando andrà presa?"

"Dopo la negoziazione con gli anziani" dice Ilmar.

"E se le cose andassero miracolosamente bene?" chiede Engelhaft.

"Potrebbe delinearci una speranza, magari potrebbe restare, magari anche voi... ne ripareremo".

"E se il progetto fosse sabotato..." chiede Colin.

"Sarebbe sicuramente un grosso aiuto. Quel ponte porterà i soldati che prima o poi ci uccideranno. E' solo questione di tempo..." dice Ilmar. "Noi li rallenteremo, non sarà facile per loro completare quel ponte, ma non li terremo a distanza per sempre".

Samain con gli Elsenoriti

La giornata di lavoro procede alacramente. Poi Annie e Kailah vanno a comprare da bere e si recano alla festa elsenorita, anche con Sven.

Al villaggio ci sono decorazioni, gli adulti si vestono di rosso e nero, i bambini si vestono a festa.

Gli Elsenoriti si disegnano in faccia i simboli di guerra. Hanno acceso moltissimi fuochi e arrostitiscono del pesce.

Il Principe accoglie il gruppo. "Chi è da solo rischia grosso a Samain, rischia sopraffazione di Spiriti in questi luoghi infestati"

Judoc prepara una tisana di funghi molto alcolica.

Ci si racconta molte storie.

Kailah racconta la leggenda di Vihamel e Yshtav. Gli altri raccontano storie di mare e di avventure. Sven racconta storie boccacesce di Gulas.

Una storia che colpisce molto Kailah mette in correlazione le feste di Samain (30 ottobre) e Beltame (30 aprile): una nave di Elsenoriti arriva sul continente e viene accusata di una colpa non commessa da esaltati religiosi che li hanno trattati come demoni della crudele divinità Syor, dio degli abissi. Kailah è colpita perché parte da Samain e va alla notte di Valpurga, Valpurghisnacht. Un'altra notte in cui si cade facilmente preda degli spiriti.

Storia di possessioni demoniache: Kailah si ricorda che erano le date in cui era stata posseduta Cynthia. Ne parla con Annie.

Mangusta racconta di suo nonno, che dava la caccia a Kreepar immensi sulle isole di Reiligh. Il nome fa ricordare a Kailah la storia del naufragio di Vodan sull'isola di Kabal, e la racconta agli Elsenoriti, che ascoltano molto sorpresi.

In particolare il Principe dice che una delle ragioni del loro viaggio è proprio che in alcune isole di quelle parti ci sono morti viventi, e ad Elsenor c'è il rischio che le correnti ne trascinino qualcuno sulla costa. La divisione politica dell'isola costituisce un rischio per la difesa da simili minacce, ed è per questo che Aiden cerca delle prove e dei rimedi da presentare quando farà ritorno ad Ilsanora, in modo a spingere i vari clan a collaborare.

Intanto la notte avanza e Judoc si presenta con una bevanda alcolica a base di funghi.

"Voi può scegliere se bere questo o non bere. Noi bere tutti poi festeggia" dice Aiden. Da buttare giù tutto d'un fiato, si beve caldo. Sia Kailah che Sven decidono di bere. A Kailah l'effetto è particolarmente intenso e piacevole (9-9-9 di res. Veleni e Malattie).

Judoc ha preparato una tisana blandamente allucinogena. L'atmosfera subito si scalda.

Sven viene avvicinato da Mangusta che scambia con lui effusioni. Kailah a sua volta viene assalita dal Principe, con effusioni piuttosto irruente.

A un certo punto, verso l'alba, si sente un urlo stridulo proveniente da Judoc. Judoc scuote violentemente il Principe, impegnato con Kailah, per attirare la sua attenzione: il druido indica una scena surreale.

Kailah si accorge che c'è qualche problema dal fiume. Connette con molta fatica, ma poi vede una cosa: una nave velocissima e tutta colorata arcobaleno, stupenda, guidata dal niente, con un enorme timone. Avanza di lato, scivola. Tutti iniziano a urlare, anche se è bellissimo.

Sven vede una nave alla deriva piuttosto grossa, trascinata dalla corrente impetuosa, semidistrutta, e si sente uno schianto pazzesco quando la nave colpisce qualcosa nel fiume.

Emergenza

Nello stesso tempo, sull'isola del Santuario, si sente un corno, Ilmar chiama un paio di uomini in fretta, e in pochi secondi si sente uno schianto fortissimo.

Colin e Engelhaft cercano una posizione dall'alto per vedere che è successo: c'è un corpo estraneo, una grossa nave che ha centrato in pieno il ponte in costruzione e si è incastrata tra la parte in costruzione e la parte non costruita, impedendo che il ponte venga del tutto alzato.

Nel crepuscolo dell'alba Colin riesce a vedere delle ombre, almeno 5 o 6, che arrancano sul ponte della nave verso la riva del borgo: risvegliati, almeno uno dei quali sembrerebbe proprio un Runner, che corre verso il borgo.

"Mi raccomando, restate tutti qui uniti" dice Magdalene. "Ilmar è già andato a proteggerci".

Engelhaft prende una lancia che gli viene data e si prepara alla difesa.

Altra sponda

Finalmente anche Kailah capisce che è successo qualcosa di grave. Vengono accese delle luci e si capisce che il ponte di pietra è chiuso.

Si sentono urla di Cinghiale che ordina a tutti di rimanere dove si trovano.

Annie intanto sembra sparita.

Sven si incuriosisce sul perchè Judoc abbia interrotto il Principe con tanta agitazione. Sven chiede al Principe se conoscesse la nave.

"Noi conosce quella nave" dice il principe molto serio.

"E' una nave Nordra o Elsenorita... è una delle vostre?" chiede Sven al Principe.

"E' una Dagvat di Northsid" spiega il Principe.

"E' di gente che conoscevate?"

"Dagvat è nome che noi dare a navi che conquista. Nave Nordra un tempo, ieri nave di clan di naviganti. Io conosce capitano" dice Aiden.

"Quindi aveva risalito il fiume..." dice Sven.

"Noi andare" e chiama a raccolta i suoi.

Anche Kailah e Sven si riprendono e vanno a riequipaggiarsi.

Gli Elsenoriti vorrebbero passare il ponte, ma le guardie non li fanno passare. Discutono animatamente. Temendo che la situazione degeneri, Kailah e Sven vanno a calmare gli Elsenoriti, per evitare che finiscano nei guai. Benchè Aiden sia molto agitato, alla fine viene fatto desistere.

Slaine si avvicina poi a Kailah e Sven. "Il capitano di quella nave dovrebbe essere un cugino di Aiden: tra le varie cose che voleva fare Aiden in questo viaggio era capire che cosa gli fosse successo."

Notizie dal Borgo

Ilmar dice che l'unico Risvegliato che era riuscito a raggiungere il Santuario è stato abbattuto. Verso il borgo ne sono andati almeno 5, ma saranno gestiti dalle guardie di Caron. Il ponte comunque è compromesso, la nave si è incastrata.

Sorge il sole del 1 novembre.

Un gruppo di uomini armati del Santuario si presenta al lato del fiume.

Dall'altra parte è uguale, ci sono soldati.

In teoria il passaggio è possibile.

Nessuno sa bene cosa fare, le guardie controllano incerte.

Il ponte di pietra rimane chiuso. Sven, Annie e Kailah e gli Elsenoriti stanno in locanda.

Annie raggiunge i compagni e spiega, un po' preoccupata: "Credo che ci fosse un innalzato a bordo di quella barca. Credo che sia quello che abbiamo incontrato al torneo di Trost"

"Meglio non dirlo per ora agli Elsenoriti che potrebbero fare qualche sciocchezza" dice Kailah.

Intanto si presenta davanti al "ponte" un soldato graduato che si presenta.

"Sono Rudolf dell'esercito libero di Trost. Abbiamo un ferito. Sappiamo che voi avete la cura. Vi chiediamo di mostrarcela."

Ilmar aspetta in silenzio.

"Posso sapere chi comanda tra voi?" chiede Rudolf.

Ilmar alza la mano.

"Possiamo pagare, possiamo accordarci, ma abbiamo bisogno di curare quest'uomo" dice poi.

"Riferirò" dice Ilmar, e se ne va.

Intanto Colin si sente inquieto. C'è qualcosa di strano e spiacevole, la minaccia permane.

"E' un grosso pericolo far entrare qualcuno" dice Colin.

"Infatti non esiste" dice Ilmar.

"Dobbiamo chiedere chi è" dice Magdalene. "Possiamo chiedere di lasciarci lavorare al ponte, eventualmente, o di rinunciare alla costruzione del ponte"

Ilmar torna a chiedere.

Uno dice una cosa all'orecchio a Ilmar, che appare molto contrariato. Si sposta. Torna su un altro tizio, molti scendono.

"Dice Ilmar se potete occuparvi della sicurezza di Magdalene" dicono a Engelhaft, il quale guida Magdalene al posto più sicuro, la caverna.

Magdalene è molto preoccupata.

Arrivati al bivio, uno dei suoi la ferma. "Meglio non proseguire"

"Che succede?"

"Non riusciamo più a trovare uno dei nostri, una sentinella alla sorveglianza della caverna, e adesso è entrato Ilmar con una squadra per capire che è successo".

Il ponte di pietra è aperto, Kailah convince il Cinghiale a far passare a Aiden il ponte. Sono sospese tutte le attività ordinarie.

Intanto Ilmar dice che sono sparite in tutto 2 sentinelle, non sono stati ritrovati corpi.

Tracce di sangue dove doveva essere una sentinella. La caverna è sgombra e il Vescovo sta bene. Dice di aver sentito un urlo di dolore straziante e prolungato dall'ingresso della caverna.

"Oppure l'urlo è di un Innalzato che ha cercato di entrare nella caverna" dice Engelhaft.

"E' possibile" dice Magdalene.

"Poteva essere un diversivo questo della barca, dobbiamo stare molto attenti" dice Engelhaft, che fa entrare Madre Magdalene (con una scorta) dentro la caverna.

Engelhaft e Colin e Bohemond vanno verso il ponte.

Intanto il tizio dall'altra sponda insiste che c'è il ferito, un soldato della milizia di Caaron.

"Preparatelo, veniamo a prenderlo" dice Colin.

Gli uomini di Ilmar sono perplessi.

"Prendiamo Annie e questo" dice Colin sottovoce a Engelhaft.

Engelhaft e Colin vogliono passare.

Intanto le guardie si chiedono chi sia che ha parlato.

"E vorremmo far passare un'altra persona" dice Engelhaft.

Colin prova ad attraversare il precario ponte, ma rischia di cadere sul legno scivoloso. Poi arriva indenne dall'altra parte.

Annie gli si avvicina e gli dice che c'è l'innalzato (probabilmente Keynes) sull'altra sponda.

"Abbiamo bisogno di te per trovarlo" dice Colin.

Intanto arriva il ferito, Colin lo sfascia e verifica la ferita: un morso di Risvegliato.

"Voi 3 aiutatemi a portarlo di là" dice Colin a Sven, Kailah e Annie.

Mentre passa sulla nave fracassata incastrata nel ponte, Kailah vede qualcosa di luccicante e con Telecinesi prova a recuperarlo. Disincaglia un oggetto con una catenella, si tratta di un ciondolo con una cosa di argento, un simbolo. Una volta tutti sull'Isola del Santuario, il ferito viene consegnato alle cure di Madre Magdalene, mentre Annie, Sven, Kailah, Garth, Colin Bohemond e Engelhaft vanno alla ricerca di Keynes, che Annie percepisce non troppo distante.

Il Santuario sotto attacco

E' la mattina del 1 novembre 517: una mattina fredda e ventosa.

Bohemond, Colin, Annie, Kailah, Sven e la guida Garth iniziano a scalare la collina alla ricerca di Keynes, l'Innalzato.

"Il modo migliore per tenere sotto controllo l'isolotto è raggiungere una zona in alto verso il laghetto" spiega Garth.

Colin è molto preoccupato: "dobbiamo inventarci una strategia: come Annie percepisce Keynes, così Keynes percepisce Annie. Se andiamo tutti insieme non è possibile prenderlo di sorpresa"

"Non possiamo dividerci però, saremmo una facile preda" dice Sven. "Dobbiamo restare insieme"

Intanto Garth vuole salire al laghetto e prima passare al villaggio a portare alcune informazioni.

A un certo punto Annie dice che sente con chiarezza un innalzato nella zona alle spalle del vulcano. E sente anche innalzati sulla sponda di là dal ponte, probabilmente quelli di Ghaan.

Al villaggio del Santuario sono tutti in allerta. Alcune guardie hanno segni bianchi sul volto, forse fatti di cenere, simili a disegni di guerra.

Ma Annie ha l'impressione che Keynes si allontani dal gruppo, mantenga la distanza. "lo capisco distanza e direzione, ma è difficile capirlo con precisione, per via dell'altezza... del dislivello della collina" dice Annie.

Le orde di Risvegliati

Risalendo il sentiero sulla sponda dell'isola rivolta verso Feith, i nostri assistono ad una scena spaventosa e inattesa: colonne di Risvegliati ferme sulle rive del fiume, ordinatamente, che a turno si immergono nelle acque, muovendosi verso il Santuario. La distanza non è molta, e sembra che molti dei Risvegliati non siano disturbati eccessivamente dalla violenta corrente del fiume.

Bohemond ha una reminiscenza di un sogno che fece tanto tempo prima, a Cantor, di una sorta di ibrido Risvegliato-Tritone nelle acque di un fiume enorme.

Alcuni Risvegliati sono brocchi, altri hanno armi, delle lance, forse sono antichi.

Non si vede ancora niente sulle rive del Santuario ma sicuramente nel giro di poco inizieranno ad approdare.

Tutti sono molto preoccupati, a bocca aperta.

"Garth, tocca alzare le tende, e anche abbastanza di corsa" dice Bohemond.

Sven invece si pone il problema di come affrontare lo sbarco, studia la conformazione delle coste.

"Quanti altri armati ci sono?" chiede Sven a Garth.

"Una ventina di combattenti" dice Garth, "forse una quindicina"

Garth fa segnalazioni con un corno.

Si discute sul dafarsi, Kailah vorrebbe prendere madre Magdalene e portarla in salvo via dall'isola ma Bohemond e Sven la convincono della necessità di restare.

Intanto Garth ha recuperato un paio di vedette. Va a cercare dei soldati per difendere l'isola.

Combattimento con Keynes

"Non possiamo permettere che Keynes ci attacchi a tradimento alle spalle mentre siamo impegnati a difendere l'isola dai Risvegliati" dice Sven. "Dobbiamo trovarlo e toglierlo di mezzo".

"Lo sento, è in alto, alle nostre spalle" dice Annie. "Non lontano da qui".

Garth si allontana, gli altri iniziano a risalire il sentiero verso il laghetto, dove dovrebbe trovarsi Keynes.

A un certo punto l'Innalzato si vede in lontananza, in una posizione strana, in piedi guardando il fiume.

Bohemond prova a distrarlo con un [Richiamo all'ordine](#).

"Keynes, sto venendo a prenderti!"

Lui si gira e guarda Bohemond. Ha un'espressione molto triste.

Kailah passa il suo elmetto a Bohemond.

Keynes abbandona la posizione e scende, piazzandosi in un buon punto difendibile. Impugna un arco molto molto grosso.

"Keynes che cosa te ne viene da quello che stai facendo?" chiede Bohemond.

"Nulla"

"Però non mi sembra che ti stai divertendo"

"Non mi diverto"

"Questo è uno dei pochi posti rimasti dove c'è ancora una speranza, e tu lo stai distruggendo. Non ti diverti e non te ne viene niente"

"Nulla dura per sempre, il cambiamento è inevitabile ed è già in corso" dice Keynes

"Il cambiamento si può rallentare, o accelerare. Io non so chi sei o cosa ti hanno fatto per farti abbracciare la causa della morte che cammina... ma hai l'aria di uno che crede di non avere scelta: questa è una menzogna"

"Sono un semplice soldato di Feith che non ha ancora smesso di combattere" dice Keynes.

"Quindi è per uno stendardo che fai tutto questo? Non ti importa se sotto questo stendardo marciano i morti? Non ti da neanche un po' da pensare?"

"Questi morti non li abbiamo creati noi"

"Tu però li guidi, sembrerebbe"

Li riporto dove sono venuti, è giusto che tornino dove sono venuti" dice Keynes

"Credi che i monaci di questo eremo siano responsabili della sciagura che ha distrutto il tuo ducato?" chiede Bohemond.

"C'è una filastrocca che sapevo da bambino, che parla di come la morte non segua la logica. Arriva e basta. se è giunto il suo momento, anche il Santuario cadrà" dice Keynes.

"E allora possiamo dimostrarti che non è ancora giunto il suo momento" dice Bohemond.

"Così sia" dice Keynes.

Avvicinandosi, tutti si sentono comunque molto minacciati dal suo poderoso arco.

"Io posso correre molto rapidamente da lui" dice Annie. "Posso partire per prima e prendermi le frecce, che non mi fermeranno"

Sven è l'unico con lo scudo. Lo mette davanti a proteggere anche lui e Bohemond.

Colin è molto preoccupato, molto spaventato. Keynes col suo mantello svolazzante è un dispensatore di morte.

Kailah si prepara nascosta con la freccia cava di Mastro Luger, pronta a sparargliela appena lui dovesse offrire una linea di tiro.

Gli altri si preparano a muoversi.

Annie parte. Fa un passo e lui spara un freccione col suo arco composito. Mira in testa, centrandola. Annie riesce a spostare il capo con un movimento stranissimo, inumano, ma viene ugualmente colpita da una botta violentissima: l'elmo salta via, un fiotto di sangue esce dalla testa. Ma Annie continua a correre.

Kailah spara la sua freccia acida su Keynes, lo colpisce profondamente al ventre. Benchè subito qualcosa inizi a fumare dal buco di penetrazione della freccia, sembra che Keynes sia immune al dolore, tant'è che non fa una piega e si prepara a sparare una seconda freccia sempre su Annie. Stavolta la colpisce di striscio sul collo. Ma Annie sembra inarrestabile.

Dietro di lei, protetti da un unico scudo, avanzano Sven e Bohemond. Colin si protegge con delle frasche e avanza a sua volta, un po' dietro.

Finalmente Annie arriva a contatto con Keynes e lo attacca. Lui lascia l'arco e sguaina spada e daga.

Kailah prova con l'incantesimo Telecinesi a sfilargli la spada di mano, ma non riesce a farlo: la spada di Keynes si infrange da sola per terra, fortissimo su un masso lì vicino, distruggendosi. Lui si prepara a combattere soltanto con la daga.

Intanto la maga si accorge che un Hunter sta avvicinandosi molto velocemente. Grida per avvisare gli altri e si prepara a sparargli una freccia, che lo colpisce al volo (9-9-9 di attacco), abbattendolo sul colpo. Frastornata, Kailah resta qualche istante senza far nulla, ancora incredula.

Nel mentre è Annie l'unica a poter combattere in corpo a corpo con Keynes: lei con la spada e lui con la daga.

La superiorità tecnica di Keynes è innegabile, Annie viene ferita ripetutamente: prima alla gamba sinistra, poi al braccio destro.

Infine anche Sven e Bohemond riescono a partecipare al combattimento. Keynes tuttavia sembra interessato soltanto ad Annie, prova ad ogni costo ad ucciderla.

Dal ventre sale del fumo, il foro causato dalla freccia di Luger si fa sempre più spaventoso, anche lui inizia a muoversi più debolmente. Annie riesce a colpirlo al braccio, ma è ormai sfinita. Riesce miracolosamente a parare un colpo mirato alla testa, poi si accascia, priva di sensi.

Ormai per Bohemond e Sven è facile avere ragione dell'Innalzato, trafiggendolo al ventre. Keynes cade e viene velocemente decapitato da Sven.

Il suo sangue nerastro scivola verso le acque del laghetto benedetto del Santuario.

Colin soccorre Annie, che sta malissimo.

Bohemond prende la spada di Annie, Kailah prende le frecce e l'arco ricurvo, bellissimo e potente, di Keynes (arco del Duca).

Un po' del sangue di Keynes sgocciola nelle acque del laghetto, contaminando le sue acque cristalline.

Mentre Colin cura Annie, gli altri raccolgono l'equipaggiamento di Keynes. C'è un sacchetto con delle gemme, uno strano medaglione con minuscoli simboli astratti, una borsa e una daga.

Orde di Risvegliati

Ma non c'è tempo da perdere. Si sentono molti corni di guerra che suonano inni battaglieri, c'è una battaglia in corso in più punti della piccola isola.

In breve si affacciano alcune figure dagli arbusti, che sono semi nascoste nella vegetazione. Potrebbero essere armigeri. Bloccano la via del ritorno, bisogna passarli vicino per andarsene dal laghetto, è necessario affrontarli in combattimento.

Colin prova a lavare con l'acqua del laghetto le ferite di Annie, che però reagisce male, come se quell'acqua, per lei, risultasse urticante.

Kailah propone di prendere l'acqua del lago e tirarla addosso ai Risvegliati.

"Kailah, potrebbe essere una buona idea" dice Bohemond. Kailah prende un elmetto e lo riempie d'acqua del laghetto.

Bohemond e Sven vanno avanti verso le frasche. Kailah li segue con arco frecce e elmetto pieno d'acqua.

"Ma a che serve quest'elmo di piscio?" domanda Sven.

"Pare che l'acqua del mare abbia proprietà taumaturgiche che potrebbero disturbare i Risvegliati" dice Bohemond.

Bohemond immerge le lame nell'acqua del lago.

Due armigeri (spada e scudo / lancia) emergono dai cespugli. Hanno occhi giallo acceso. Grondano acqua. Sono irrigiditi forse dal freddo, ma hanno uno strano ghigno sulla faccia, che si intravede dall'elmetto. Sul fianco c'è una terza sagoma che si muove velocemente: un Hunter.

Bohemond e Sven affrontano gli Armigeri, Kailah tira una freccia in testa all'Hunter, che ruzzola per terra. Sebbene ferito, l'hunter attacca Colin, gli strappa di mano la lancia con la sua forza smisurata. Kailah gli tira un'altra freccia in testa e l'hunter caracolla all'indietro.

In breve i tre Risvegliati sono abbattuti.

La foresta non è comunque sicura, Colin si sente molto inquieto. Bisogna allontanarsi. Colin si carica Annie sulle spalle e si parte.

Intanto nella grotta

Engelhaft sta nella grotta con Madre Magdalene, Ilmar e il Vescovo.

Viene curato il soldato di Caron, nei recessi della caverna. Magdalene lo fa stendere per terra e impone le mani sulla ferita, la lava con delle pozze e fa un rituale di purificazione. Lui si addormenta.

Passa un po' di tempo in preghiera, a un certo punto si sentono corni e urla. Entra poi trafelato uno della comunità, con una ferita.

"Dei soldati di Ghaan hanno attraversato il ponte e al tempo stesso il Santuario è attaccato da una mandria di Risvegliati che hanno attraversato il fiume e stanno risalendo l'altra parte della costa. La maggior parte dei nostri stanno lì, noi al ponte siamo stati sopraffatti. Ho nascosto il sentiero, rimanete qua dentro".

Nella grotta tutti aspettano col fiato sospeso.

Il gruppo con Annie

Il gruppo si muove veloce come può verso la grotta. I rumori della battaglia sono sempre più vicini, proseguendo lungo il

sentiero.

Da un punto panoramico si vedono stendardi di Ghaan tra gli arbusti in basso, con soldati in formazione che affrontano delle creature strane. Anche gli abitanti del Santuario stanno combattendo, anche se le posizioni più difficili sono tenute dai soldati di Ghaan: alcuni affrontano una strana creatura anfibia, enorme e armata di arpione.

Intanto dall'altra sponda del fiume infiniti Risvegliati lentamente avanzano.

Kailah prova a tirare una freccia al "sirenone", ma non riesce. Intanto gli altri discutono sul dafarsi.

"E' stupido separarci" dice Colin.

"Potremmo dividerci, così tu e Bohemond potete portare al sicuro Annie. Qui bisogna tenere il fronte" dice Sven.

"Nessuno ha dato ordine di ritirarsi... dobbiamo tenere questo fronte"

"Cerchiamo di capire qual è la strategia" dice Collin. "Andiamo prima alla grotta a prendere istruzioni"

"Se è una cosa veloce, andiamo alla grotta" dice Sven.

"Il nostro obiettivo principale non è tenere questo posto" dice Colin.

"Ma nemmeno far collassare il fronte" dice Sven.

Bohemond dice che bisognerebbe provare a fare qualcosa contro l'uomo pesce.

"Pensiamo. Non mi sembra che abbiamo possibilità di avvicinarci e segarlo col chiodo, quindi niente... andiamo da Madre Magdalene".

Tutti verso la grotta.

Prima raggiungono il villaggio, che è semideserto. Ci sono solo due persone che stanno trascinando un ferito. Lo mettono vicino a un albero, dove ce ne sono altri.

"Come forse sapete stiamo difendendo quel fronte, Ilmar sta combattendo su uno dei promontori" dice il tizio. "Noi ci occupiamo dei risvegliati che stanno accerchiando i punti di difesa. Ci sono alcuni soldati dal borgo che per il momento ci stanno aiutando".

Colin resta qui con Annie. Gli altri vanno con questo tizio da Ilmar.

Lui avverte Colin che alcuni dei feriti forse sono stati morsi.

"Stai attento" dice a Colin. E lo porta al nascondiglio dei civili, presso un'altura.

Colin si rifugia con gli altri in una grotta dove sono i civili. Un anziano signore sospettoso lo fa mettere da una parte. Colin cura Annie, che sembra inquieta, come se stesse facendo un incubo, poi tossisce e vomita un fiotto di sangue nero.

Bohemond Sven e Kailah vanno da Ilmar lungo un sentiero, guidati dal soldato.

Ci sono altri ghaanesi e altri villici che combattono. A un certo punto si incrocia una figura inquietante, tutta pitturata. sembra Irina, più adulta e con colori strani sul viso. Ha armatura di Ghaan con doppia scure nera. Gira senza elmo.

Raggiunta la roccia, fino allo scoglio dove sta Ilmar.

"Madre Magdalene sta bene?"

"L'abbiamo lasciata nella grotta"

"I soldati psosono entrare nella grotta, qualcuno deve andare lì. Non ci possiamo permettere che qualcuno di questi soldati faccia il doppio gioco e la rapisca" dice Ilmar. Suggerisce di portare anche Annie da Magdalene.

A un certo punto si sentono grandi grida di esultanza, pare che i ghaanesi abbiano tirato giù l'anfibio.

Annie da Madre Magdalene

Sembra che l'unica cosa da fare sia portare Annie da Madre Magdalene, nella grotta.

Per nascondere il passaggio verso l'entrata, Kailah confonde le tracce magicamente. Sembra che da Annie fluisca del potere magico.

Bohemond e Kailah brevemente riassumono l'accaduto a Engelhaft. Madre Magdalene dice che vuole andare da Annie ma una sua guardia non glie lo permette, perchè è troppo pericoloso.

"Non preoccuparti, ci sarai tu ad accompagnarmi, non mi accadrà nulla"

Viene anche Engelhaft.

Magdalene tocca Annie, che subito vomita sangue nero. "La dobbiamo portare dentro, e non sarà una bella scena. Ma se vuoi salvarla, dovrà soffrire. Ho bisogno di due persone almeno che la possano trattenere. Non sarà facile e non sarà un bello spettacolo"

La portano Bohemond, Engelhaft e Sven, e Magdalene le tiene la testa per farle coraggio.

Magdalene fa tenere un pezzo di legno bagnato con della stoffa pronto.

"Tenetela qualsiasi cosa succeda" dice Magdalene.

Appena si entra, Annie si irrigidisce, spalanca gli occhi e emette un sibilo terribile. Ogni passo aumenta di intensità, poi inizia a urlare di dolore, con gli occhi sbarrati. Annie guarda Colin con occhi imploranti, soffre tantissimo. Sembra impazzire di dolore.

Magdalene dice a Colin di ficcarle in bocca il pezzo di legno e stoffa. Annie farfuglia qualcosa incomprensibile.

Il percorso è lungo, a un certo punto Annie si irrigidisce e schiuma del liquido nero. Poi resta come morta con gli occhi sbarrati, e si rilassa.

E' uno spettacolo penoso.

Engelhaft sorregge Annie con una forza quasi miracolosa, con cui trattiene il braccio della ragazza. Riesce a domare questa resistenza.

Infine Annie si tace e viene adagiata.

"Adesso è al sicuro" dice Magdalene. "E' in buone mani, adesso se volete potete lasciarla qui. Cercate di capire se l'altruismo dei soldati di Ghaan è sincero"

Magdalene ad ogni risposta insiste che il santuario non può essere abbandonato e che sarà difeso ad ogni costo.

Khzar e Darkan presso la grotta

"forse abbiamo un problema, credo che qualcuno stia percorrendo la strada che conduce qui" dice Magdalene, interrompendo una conversazione sul dafarsi.

Tutti si mettono sulle difensive all'imboccatura della grotta. Poco dopo arrivano Khzar e Darkan. Ma Khzar sta vomitando, appoggiato a un albero, bagnato fradicio e molto infreddolito.

E' Darkan a parlare.

"Avete tirato giù voi il sirenone?" chiede Kailah.

"Due. E ce ne sono almeno altrettanti. E' come se questo posto li attirasse. Mai vista una cosa del genere, non siamo abbastanza a gestire questa invasione. Dovete aiutarci a convincer chi comanda qui a far mettere in salvo le persone, altrimenti sarà un massacro. Loro hanno perso una metà delle loro forze militari, noi abbiamo avuto una vittima... ma stiamo parlando di centinaia di risvegliati... e le creature degli abissi... che non sono un avversario gestibile da un plotone normale"

"Il vostro messaggio è chiaro" dice Bohemond.

"Dobbiamo parlare con chi comanda" dice Darkan. "Abbiamo parlato con Ilmar, ma non è intenzionato a lasciare l'isola"

"Lui è il più ragionevole dei suoi" dice Colin.

"Voi abbandonereste la vostra patria?" chiede Bohemond

"Chi dice che è impossibile riconquistarlo? E' un pezzo di terra"

"Non è un pezzo di terra normale" dice Kailah.

"Le fatiche che sta provando Khzar qui lo attestano" dice Bohemond

"Ma l'alternativa sarebbe far morire tutta questa gente" dice Darkan. "Noi saremo gli ultimi ad abbandonare questa isola"

"Noi abbiamo rinforzi, altre 5-6 persone" dice Colin. "Facciamo passare gli Elsenoriti e Logan. Se la cosa diventa poi ingestibile facciamo ragionare Ilmar."

Viene organizzata una resistenza.

Rinforzi

Colin e Kailah vanno al ponte per chiamare Logan, gli Elsenoriti e recuperare l'equipaggiamento.

"Vi accompagniamo, il molo è pericoloso" dicono i soldati di Ghaan.

Colin e Kailah coi Ghaanesi arrivano al ponte. Ci sono due morti della comunità. Colin pensa che siano stati uccisi con delle armi normali.

Darkan saluta i soldati di Caron e si allontanano lui e Khzar, tornano dai loro. Colin e Kailah passano il ponte. Dopo un po' radunano Logan e gli elsenoriti, e le armi.

Kailah approfitta del momento per dare ad Aiden il ciondolo (forse) di suo cugino. Lui ringrazia molto.

"Io bisogno di vedere nave quando passare". Poi si tuffa con le ginocchia in acqua e si muove bene dentro la nave sventrata, riemergendo in breve con altri ninnoli.

Ringrazia di nuovo Kailah e si mette il ciondolo. "Oggi mio cugino combatte con noi".

Logan vede l'arco del Duca, recuperato dalle spoglie di Keynes.

"Dovrai usarlo te perchè io proprio non riesco a tenderlo" dice Kailah, dandoglielo, pure con le frecce rinforzate.

Logan è molto soddisfatto di un'arma simile.

Tutti tornano alla grotta.

"Ci sono state diverse colluttazioni tra Ghaan e la comunità, la prima è andata senza morti, la seconda è stata peggio, c'è stato un alterco con i due, Darkan e l'altro, e uno dei comunitari l'ha insultato profondamente e l'innalzato in due momenti li ha falciati entrambi"

Gli elsenoriti garantiscono che la nave fino all'ultimo è stata pilotata. "Quella nave non si guida da solo, se non hai una forza mostruosa."

Judoc dice che questa è una terra molto forte, che venderà cara la pelle.

Avvicinandosi alla grotta Judoc è estasiato, in venerazione.

Kailah chiede agli Elsenoriti dei "sirenoni"

"Leggende di Ilsanora piene di storie su nobile stirpe di **Mermein**, uomini costretti a rifugiarsi negli abissi in quanto deformi. Loro respirare sotto acqua e costruito grande civiltà potente e militare, pelle loro dura, muoversi nell'acqua come noi in terra e loro... incattiviti nel corso dei secoli contro... umani che avevano esiliati e nemici. Loro popolato leggende di morte e distruzione, attaccare navi... loro nemici di tutte civiltà umane, solo un tribù di ilsanora li venera e li considera fratelli, ma premessa è che loro estinti da secoli" dice Aiden.

"Loro sono risvegliati e stanno attaccando l'isole". Aiden è turbato. "Grande profanazione di grande e fiera stirpe"

Engelhaft parla col Vescovo

In un momento tranquillo di attesa, Engelhaft parla col Vescovo. Engelhaft gli riassume la propria missione. Il Vescovo gli racconta quel che è successo a Feith.

"La città di Feith è perduta, si è contagiata quasi la totalità della popolazione. Ho guidato personalmente un gruppo di un centinaio di persone lungo un difficile esodo. Tra loro c'erano anche dei militari che ci hanno protetto... avevamo l'obiettivo di recuperare i superstiti nelle campagne vicine" dice il Vescovo. "Avevamo trovato un villaggio, Zack, non lontano da Feith, con delle staccionate fortificate ed edifici abbastanza robusti. La comunità locale era riuscita a resistere. Ci siamo barricati lì, ma è stata molto dura, settimane difficilissime. Almeno avevamo la speranza che qualcuno o qualcosa ci sarebbe venuto in soccorso. Siamo riusciti a resistere alcuni mesi, fino a dopo la fine della guerra, fino alla primavera successiva. Il freddo ha compromesso la mobilità di moltissimi Risvegliati, che si sono congelati. Qualche mese dopo si è cominciata a spargere la leggenda che il vecchio Duca fosse vivo e vegeto: che fosse scappato a Lagos, da Glidewell. In effetti i cadaveri non sono mai stati ritrovati e si sono diffuse molte dicerie, come che fossero tornati in zona Feith. Durante la notte spesso guardando verso Feith si vedevano dei lampi rossi e violacei che illuminavano a giorno, per alcuni istanti, la città. Era qualcosa di terribile, come un operato di grandi forze oscure: un potere immenso e maligno. A un certo punto il villaggio di Zack è stato attaccato, a fine inverno: sono arrivati dei soldati che camminavano senza problemi in mezzo ai Risvegliati. Erano pochi, ma controllavano i Risvegliati. Avevano le divise dell'esercito di Feith.

Loro da soli hanno deportato tutti i superstiti di Zack, una trentina di persone, in una vecchia cava vicino alla città di Feith. In quella caverna è stata una prigione dove sono stati lui stesso, riconosciuto in quanto vescovo, e gli altri superstiti. I poveri superstiti sono stati usati per esperimenti o dati in pasto ai Risvegliati... ogni notte li sentivo urlare. Poi ho incontrato il Duca Sullivan"

Lo descrive come una persona impazzita, non un Risvegliato, ma un essere umano con delle caratteristiche mostruose, pari e superiori a quelle di un Innalzato. E questo Duca ha un controllo accurato e approfondito della maggior parte dei Risvegliati, li può comandare come se fossero un esercito ai suoi ordini.

"Ma ha la coscienza del vecchio Duca o un'altra?"

"Entrambe le cose, come se fosse posseduto da due identità, a sprazzi: a momenti parla come il Duca Sullivan, a tratti come se fosse una creatura del passato" spiega il Vescovo.

"Tra l'altro a momenti parla nell'antica lingua Shanti".

"Ma i rapporti vostri personali col Duca, prima di tutto questo?"

"Egli era una persona spregiudicata, ambizioso, ha sempre cercato di elevarsi. Aveva un complesso di inferiorità verso gli altri Duchi" spiega il Vescovo. "Feith è il Ducato più giovane, e il più povero. Coinoscevo il Duca anche da prima che diventasse Duca. E' sempre stato divorato dall'invidia: bramava il potere, la vita lunga come quella degli Elfi, e voleva un accrescimento delle sue capacità personali. Non trovava conforto nella religione, che disconosceva. Teneva in stato di abbandono la grande chiesa di Feith... ma era un nobile come tanti. Ci si poteva anche discutere, era la classica persona che si poteva convincere se trovava il suo tornaconto".

"E invece dopo?" chiede Engelhaft.

"Dopo fondamentalmente ho conosciuto una persona diversa, da un lato aveva risolto tutti i suoi complessi, aveva sconfitto l'invecchiamento, dimostrava e ostentava il suo grandissimo potere. Mi ha tenuto prigioniero in condizioni molto ardue, ma tenendomi in vita, convinto che tenendomi in vita ma sofferente e umiliato, in qualche modo riuscisse a provocargli del benessere. E' come se si nutrisse dei miei stenti, della mia sofferenza".

Engelhaft racconta come anche Padre Mansel fosse tenuto in condizioni simili.

"Queste creature devono soddisfare questo bisogno, per questo mi ha tenuto in vita, in condizioni disperate. Era la fede a tenermi in vita. Ma è come se lui si pascesse proprio di questa fede, che interveniva a tenermi in vita. Ma poche settimane dopo c'è stato un conflitto con un'altra entità, Claire, che è tornata da un esilio, infetta anche lei allo stesso modo del Duca Sullivan. E' tornata quando è riuscita a dominare questa forza folle che si era impadronita della sua testa. E' giunta a Feith e ha costretto il Duca Sullivan a uno scontro. Non so quanto tempo sia passato, ma credo diversi giorni. Claire ha avuto temporaneamente la meglio, è entrata nella grotta, sentendo la mia presenza, e si è accasciata davanti alle sbarre della mia cella. E io ho potuto comprendere che queste creature possono trovare soccorso nella mia forza vitale. E glie l'ho concessa, ho deciso di sacrificarmi per donare a questa donna la possibilità di combattere quel che è successo. E' un prodigio, perchè sono riuscita a salvare la vita di questa ragazza, eravamo entrambi in fin di vita, siamo riusciti a aprire la prigione e iniziare un lungo viaggio per le lande desolate intorno a Feith, che ci ha condotto moribondi sulle rive del Traunne. Lei con un ultimo sforzo ha oltrepassato il fiume tenendomi in braccio, per poi accasciarsi sulle rive dell'isola, dove sono stato soccorso dai custodi del Santuario. E poi Madre Magdalene ha compreso la situazione e ci ha portati nella grotta. Ricordo le grida di Claire quando è stata portata nella grotta... la grotta tremava... forse tutta l'isola tremava. Il fatto che fosse una praticante di magia rendeva ancora più forte questa infezione che la affliggeva, quindi Madre Magdalene, per evitare che il suo corpo si spaccasse, l'ha fondamentalmente ibernata, immergendola nell'acqua gelata in una pozza sotterranea, e in qualche modo miracoloso derivante dalla Dea Harkel, è riuscita a proteggerla in un sarcofago di ghiaccio che adesso la avvolge e la preserva."

"E la presenza oscura che sta dentro di lei?" chiede Engelhaft.

"E' ancora lì. La grotta può rallentare moltissimo la progressione di questo male, ma non lo può estirpare" spiega il Vescovo. "Nel caso di Claire la paralisi è stata anche fisica, è in un sarcofago di ghiaccio. Se vuoi posso mostrartela, quando sarai pronto".

"L'entità che domina Claire è la stessa che domina il Duca o no?" chiede Engelhaft.

"Queste entità demoniache, che anticamente abitavano il continente prima che Pyros le spodestasse, sono esseri incorporei che per avere una consistenza fisica dovevano influenzare delle creature viventi. Però da quel che ho capito,

dal momento in cui queste creature hanno perso la natura corporea, lasciano impronte sul territorio, che possono influenzare il comportamento di creature che si convincono di esserne eredi. Non è una vera possessione, ma una suggestione. Loro non si incarnano, ma lasciano tracce, che conducono alla follia totale. Il percorso di apprendimento può essere intrapreso da più persone, attraverso il cosiddetto sangue degli antecessori. Queste entità distrutte da Pyros furono venerate da alcuni dei popoli del continente. In qualche modo il contatto con questo sangue può provocare o la morte, o la perversione, cioè il morbo dei Risvegliati, oppure in alcuni rari casi provoca la discesa agli inferi, questo condizionamento a spirale dal quale non si torna indietro" dice il Vescovo.

"Si possono riconoscere i tratti distintivi dei tre antecessori?" chiede Engelhaft.

"Certo, ci sono delle personalità che sono simili a quelle degli antichi padroni" spiega il Vescovo.

"Ma Claire e il Duca sono della stessa origine?"

"L'impronta è certamente la stessa, hanno scoperchiato la stessa tomba" dice il Vescovo. "E nessuno dei due sembra in grado di distruggere l'altro, ora come ora. La presenza di Yoki nel corpo rende le creature più forti ma anche meno capaci di controllarsi. La stessa Claire temo sia molto prossima a perdere il senno per sempre, se dovesse uscire da quel sarcofago"

Engelhaft cita il 45esimo Runo, che era stato nominato da Padre Mansell, chiedendo spiegazioni.

Gli antilegomena sono dei Runi non inseriti nel corpus canonico del Khal Valàn. Nello specifico sono degli approfondimenti al 45esimo Runo, esclusi dal corpus ufficiale. Nel 45esimo Runo si racconta il ritorno di Vainar dal suo lungo viaggio dalle terre dei Nani. Si parla del Samaelen, un artefatto "Luce del Samain", il primo dei Vigaaritum.

Engelhaft ricorda che il 45esimo Runo è stato ricomposto probabilmente in modo ricco di parti stralciate, censurate. Stranamente non si dice dove sia stato forgiato il Samaelen"

"Gli antilegomena si trovano nella città funeraria, che è molto probabilmente il luogo in cui è stato forgiato Samaelen" dice il Vescovo, "Ciò non si trova scritto nel testo, come non c'è scritto quanto fosse grosso Samaelen, e di cosa fosse fatto."

Il Vescovo, da quel che sa, ritiene che esista una dinastia nobiliare antica, sepolta nella città funeraria, i cui antenati sono stati sepolti con gli Antilegomena del 45esimo Runo. E' anche in grado di risalire alla collocazione della tomba, che sa come riconoscere. Spiega a Engelhaft come riconoscere la tomba della dinastia Hauer.

Engelhaft riconosce il cognome degli Hauer, una dinastia imparentata con i Sullivan dei tempi antichi.

"Una seconda copia degli Antilegomena probabilmente si trova a Feith", aggiunge il Vescovo.

Engelhaft mostra il pugnale di Shubniggurath al Vescovo. "Siamo nel posto giusto per disfarcene" commenta lui.

Missione umanitaria

Il piano è di recuperare tutti i civili, provviste, e rifugiarsi nella grotta al sicuro.

Bisognerebbe anche rinforzare l'ingresso della porta, restringendolo con una frana controllata.

Gli elsenoriti restano con Logan a difesa della grotta, mentre gli altri vanno a organizzare il corridoio umanitario. Prima tappa, trovare Ilmar e parlare con lui. Ilmar si trova su un promontorio in linea d'aria non lontano dalla grotta.

Il terreno è scosceso e piuttosto impervio. Soffia un vento spiacevole, fa molto freddo.

A un certo punto, quando si è in vista del sentiero principale, Colin inizia a sentirsi molto in pericolo e avverte i compagni.

Sembra che ai lati ci siano presenze minacciose, arrampicate sugli alberi.

Kailah prende la daga di Keynes. Gli altri arretrano, ricompattandosi su un crinale sdrucchiolevo.

Da un lato cade da un albero un Risvegliato con un'ascia, un elmo in testa e un'armatura parzialmente distrutta.

Contemporaneamente, dal lato opposto, spunta un altro Risvegliato, che prova a caricare Kailah, con in mano un mozzicone arrugginito di spada. Indossa un'armatura di cuoio marcia. Engelhaft interviene in aiuto a Kailah, attaccando il Risvegliato con la spada. Lo colpisce alla gamba sinistra.

Colin para e basta. Si rende conto che l'ascia poderosa è davvero forte contro il suo scudo piccolo. Lo scudo non reggerà molto i colpi di quest'ascia.

Il Risvegliato con ascia sale dal crinale all'altezza di Colin. L'altro attacca Kailah, con Engelhaft che l'attacca per primo e colpisce il Risvegliato al ventre con grande violenza.

Lui si volta e attacca Engelhaft, che para. Sopraggiunge Sven che lo colpisce alla gamba destra con un certo vigore.

Bohemond sale per avvicinarsi a quello con l'ascia, che prova a piantare la sua ascia addosso a Colin, che para e basta. Bohemond invoca su di lui la benedizione di Dytros per evitare che il colpo potente lo colpisca. Arriva una botta assurda sullo scudo, che distrugge lo scudo.

Subentra Bohemond.

Kailah prende l'arco.

Engelhaft e Sven attaccano il Risvegliato con il moncone di spada. Engelhaft colpisce. Sven viene colpito al braccio destro, di striscio.

Il Risvegliato con l'ascia attacca Colin, che è chiuso in difesa. La spada di Annie, impugnata da Colin, si polverizza. Bohemond interviene ad attaccarlo e lo colpisce con grande potenza alla gamba.

Engelhaft attacca il Risvegliato con il moncherino di spada. Sven para e basta.

Bohemond attacca il Risvegliato con ascia, che para. Colin è disarmato.

Kailah prova a tirare una freccia, ma è troppo lenta, lui attacca prima. Colin para.

Engelhaft tira una gran botta alla gamba destra del Risvegliato con il moncone di spada, che cade.

Quello con l'ascia, riceve un attacco di Bohemond al braccio sinistro. E lui attacca il povero Colin, che non riesce a parare. Viene colpito al braccio sinistro con violenza inaudita (7 danni penetrano).

Engelhaft infierisce sul Risvegliato caduto a terra. Gli distrugge l'elmo.

Sven converge verso quello con l'ascia, che viene bastonato da Bohemond alla testa piuttosto bene, spaccandogli l'elmo. Lui insiste ad attaccare Colin, Bohemond si frappone per parare l'attacco. Kailah gli spara una freccia sulla testa ormai nuda e lo abbatte.

Ritorno alla grotta

Engelhaft stabilizza velocemente la ferita gravissima al braccio di Colin.

I due Risvegliati erano due Nordri, probabilmente sono stati molto tempo in mare, hanno alghe incrostate addosso.

L'ascia si recupera per darla a qualcuno che la sappia usare, magari a un elsenorita.

Dopodichè si torna alla grotta, trasportando Colin. Qui Madre Magdalene e Judoc curano Colin. L'ascia la prende Istrice, dopo averla ben pulita.

Poi Istrice con l'ascia si accoda al gruppo nella spedizione per raggiungere Ilmar.

Incontro con Ilmar

Si fa lo stesso tragitto dell'andata, superati i cadaveri dei Risvegliati, e dopo un po' si incontra una vedetta che va a chiamare Ilmar, che arriva nel giro di poco.

"Dobbiamo parlare di come difendere al meglio il Santuario" dice Bohemond.

Ilmar descrive le difese dell'isola: ci sono 3 punti con buona visibilità.

- Le Rocce Nere: c'è Ilmar e alcuni dei suoi uomini migliori, in totale 8 armati
- Il Dislivello: dislivello di pietra poco sul mare, con alcuni dipinti rupestri in mezzo ai rovi, domina la zona circostante, la più vulnerabile dell'isola. E' presidiato da Jocat Crio di Ghaan, 8 uomini sotto il comando di un Sergente Suren Reick, Skar. Kailah si rende conto che il nome Crio contiene una runa. E Skar era il titolo di Tarmin Dur, come pure la sua classifica, un acronimo Soldato Kreepar Abnorme Risvegliato, e questo acronimo per combinazione era anche il titolo di Sergente che usa l'esercito di Ghaan.
- La Forra, una terrazza con buona vista, raggiungibile da una mulattiera impegnativa da percorrere, zona ideale per gli arcieri, impossibile da aggirare. Rischia attacchi dall'alto. Attualmente presidiata da altri custodi.

Ilmar è favorevole al trasbordo dei civili dal rifugio alla grotta. "Vi chiederei di occuparvi del trasferimento di quelle persone. E poi dovremo parlare di questa notte, perchè loro al buio ci vedono, noi no"

"Dovremmo rintanarci nelle grotte" dice Bohemond.

"Significa però in quel caso consegnare l'isola ai Risvegliati" dice Ilmar

"Dobbiamo puntare che l'assalto si esaurisca prima di notte, altrimenti è indifendibile" dice Bohemond. "Quello che non deve succedere è l'abbandono dell'isola".

"Voi però mi dovete promettere una cosa, dovete fare tutto quel che è in vostro potere per evitare che Madre Magdalene cada, o cada in mani nemiche. Lei può stare solo in due posti: in questo santuario, cosa ormai sempre più improbabile, oppure con Padre Engelhaft, scortata verso sud. Non è detto che lei sia d'accordo... ma cercherò di convincerla."

Il trasbordo dei civili e delle provviste

Salutato Ilmar, si va al rifugio dei civili. Nel farlo, si passa vicino al Dislivello, dove si scorge il gruppo di **Ayza** impegnato nella difesa dell'isola contro un Armiger, affrontato 3 contro 1.

Il Sergente Skar somiglia a Dan Bucky, biondo.

Breve scambio di informazioni. Un soldato chiede se ci sia un piano di evacuazione.

"Li scorterete fuori dall'isola prima che sia sera?" chiede il soldato. "Vista la situazione emergenziale vi chiedo di coordinarvi col nostro ufficiale di comando, Darkan"

"Avremo sicuramente modo di parlarci" dice Bohemond. "Ma il suo Plotone dove si trova?"

"Probabilmente dalle parti del villaggio" spiega il soldato.

Arrivati al villaggio, si sentono delle urla femminili. "Vi prego, abbiate pietà, per favore... AAAAH"

Bohemond si avvicina furtivamente, gli altri restano un pochino indietro.

Vede l'Albero Ospedale, con numerosi corpi riversi al suolo. Ci sono due persone ancora inginocchiate, imbavagliate, diversi soldati di Ghaan, almeno 6, tra cui Darkan, e dietro i due inginocchiati c'è Kazaar, che decapita uno dei due imbavagliati.

Bohemond si ritrae in fretta e riferisce ai compagni.

Si discute brevemente sul dafarsi, Probabilmente la cosa migliore è andare tutti insieme al villaggio e cercare con qualche scusa di allontanare i soldati di Ghaan per avere la strada libera fino al rifugio dei civili.

Ambiguità ghaanesi

Intorno ad una delle grandi querce nei pressi del villaggio ci sono delle persone legate, forse infetti, forse no: gli uomini di Ghaan li stanno eliminando metodicamente uno dopo l'altro. Tra loro ci sono Khzar e Darkan, che sembra il capo del gruppo.

Il gruppo esce dalle fratte e viene individuato da una vedetta.

"Chi va là?" chiede.

"Siamo noi" dice Kailah.

"Noi chi?"

Nel giro di qualche attimo Darkan si avvicina e fa un cenno di venire.

A terra ci sono 5 cadaveri e un sesto viene decapitato proprio in questo istante: due tra loro sono donne, uno degli uomini è solo un ragazzino. Sono stati tutti ammazzati.

Darkan indica un Hunter ucciso da una parte. "Purtroppo questo ha fatto un bel po' di casino", spiega. "In questo momento non ci possiamo permettere di lasciare infetti a covare la malattia, perchè tra poche ore farà buio e dovremo mantenere il controllo. Dovremo trovare gli altri, spero che siano al sicuro ma dobbiamo trovarli e controllarli uno per uno. Ne basta uno infetto... e quelli stanotte rischiano di crepare tutti".

"Abbiamo ricevuto da Ilmar l'incarico di mettere in sicurezza i civili" dice Bohemond.

"Sapete dove sono?" chiede Darkan. "Dobbiamo radunarli e controllarli uno per uno"

"Noi abbiamo un medico con noi, Engelhaft, che è preposto a questo scopo, evitare che degli infetti vengano lasciati in mezzo a dei sani. Tu hai un ufficiale medico con te?"

"Viste le circostanze sono io l'ufficiale medico".

I due gruppi si muovono insieme alla ricerca del nascondiglio dei civili, i nostri guidano il gruppo al rifugio.

La scala è stata tirata su, ma Khzar con un balzo la va a prendere, dopo aver avuto istruzioni di non far rumore. Subito sale Khzar, poi anche Darkan e poco a poco gli altri.

"Vi prego di mantenere la calma, sono un soldato di Ghaan e vengo a controllare che stiate tutti bene. Siamo qui per portarvi in un posto sicuro...." dice Darkan.

Si fanno salire anche Bohemond e Engelhaft.

Ispezione dei civili

I civili sono molto preoccupati, tra loro ci sono dei feriti.

Un uomo anziano arriva e dice a Darkan che i feriti non hanno contratto l'infezione. "Li ho controllati io, e so riconoscere le ferite".

Engelhaft si propone di controllarli tutti per sicurezza: non trova ferite infette, ma alcune abrasioni normali.

Darkan è sospettoso verso un uomo sui 35 anni che ha un profondo taglio sulla coscia. Anche Engelhaft fatica a spiegarlo, sembra un taglio da combattimento. Lui spiega però di essersi infilzato in un forcione accidentalmente, e sembra sincero. Engelhaft lo esamina in modo molto accurato, principalmente per convincere Darkan del fatto che il paziente sia sincero.

Darkan dice: "ha la febbre, è un brutto segno. Legatelo, se peggiora questa febbre dovremo agire di conseguenza".

Il trasporto dei civili

Darkan poi dice che bisogna decidere dove portare questa gente.

"Questo posto non mi piace"

"Per quanto riguarda noi, abbiamo un posto sicuro e dobbiamo portare loro lì" dice Bohemond.

"Sarebbe la grotta?"

"Sì, è un posto che ha un accesso ristretto, molto difendibile"

"Va bene", dice Darkan. "Ma prima dobbiamo parlare di una cosa. Chi è che comanda di voi?"

"Ci consultiamo" risponde Bohemond. "Ma posso fare da portavoce".

"Tra i vari obiettivi che noi abbiamo, oltre che fare il possibile che quest'isola non venga invasa e che queste persone sopravvivano, noi dobbiamo garantire la sopravvivenza di una persona che non deve assolutamente morire, e che dobbiamo portare via. Questa persona sta nella caverna dove volete portare quest'epersona, e immagino che vorrete dire la vostra su questo. E' il momento per farlo".

"Non so quali ordini avete ricevuto voi, ma i nostri ordini sono il trasporto in sicurezza di questi sfollati. Poi le decisioni le prenderà Ilmar" dice Bohemond.

"Ilmar se ho capito bene la sua posizione vuole difendere questo santuario. A me fa pure piacere, ci darà una mano." dice Darkan. "Però se lui rifiuta di consegnarci questa persona, io non posso permettere che questa persona muoia".

"Ma chi è questa persona?" chiede Kailah

"Una sacerdotessa di Harkel che protegge l'isola. Ma il suo compito è finito, lei non può rischiare la vita, l'isola la difendiamo noi"

"Non siamo noi le persone giuste per parlare di questa cosa, è evidente" dice Bohemond.

"Ci tenevo ad avvisarvi che il mio prossimo obiettivo... e se per voi va bene possiamo tranquillamente collaborare" dice Darkan. "Posso permettere che restiate a difendere il santuario... se invece volete andare siete liberi di andare".

Inizia la lunga traversata dell'isola con la colonna di feriti, scortata dai soldati di Ghaan e di Uryen,

Di lontano si sentono i rumori della battaglia, stanno tutti sul chi vive. Intanto il sole sta calando piano piano verso il tramonto.

Finalmente si arriva nei pressi della grotta, ben difesa dall'ottimo Logan.

I civili iniziano a entrare nella grotta. Quando arriva il febbricitante, Darkan lo fa legare meglio, per sicurezza.

"A questo punto andiamo a riferire a Ilmar" dice Darkan.

Si segue il percorso verso il lato dell'isola dove sta combattendo Ilmar.

C'è un momento di relativa tranquillità. Ilmar stesso non sta combattendo, ma sta in piedi osservando l'altra sponda, dove i Risvegliati si sono schierati sulla riva del fiume, come in attesa.

"Stanno aspettando che cali la sera" dice Ilmar. "Sento la loro bramosia nei confronti di questo santuario, la posso percepire"

Kailah gli dice "Senti, Ilmar, quei Risvegliati non hanno cervello. Sono arrivati qui per via del richiamo di un oscuro soggetto di Feith, che adesso è morto. Quindi non verranno"

"Spero che tu abbia ragione", dice Ilmar, tuttavia molto preoccupato.

"La tua gente è al sicuro, li abbiamo scortati al Santuario" dice Bohemond.

"Grazie, è certamente il posto più sicuro"

"A tal proposito" dice Darkan, "c'è un posto ancora più sicuro, fuori da quest'isola, e col tuo permesso vorrei portare lì la sacerdotessa che si trova in questo momento insieme alla tua gente. Quella donna non può morire qui stanotte"

Ilmar riflette. "Quella donna non vi appartiene, non vorrà seguirvi e non vi seguirà mai".

"Quindi preferisci che resti qui a rischiare di morire?" dice Darkan.

"Dici così perchè hai perso la fede o non l'hai mai avuta. Saranno gli Dei a salvare Madre Magdalene. Non sarai tu, nè i tuoi soldati".

Darkan annuisce. "E' la tua opinione, e la rispetto. Ma sappi che ho ricevuto degli ordini e nessuno può commettere errori. Nel momento in cui riterrò opportuno, farò quello che devo."

"Tutti noi faremo lo stesso" dice Ilmar.

Darkan si allontana per organizzare le difese col resto dei suoi uomini. Quando avrà indicazioni sulle aree che difenderemo verrò a comunicarvele, così potremo coordinarci."

Il gruppo di Uryen resta con Ilmar e i suoi.

"Io vi ringrazio molto ma sapete che gli dei vi hanno affidato una missione diversa stanotte, dovete portare via Madre Magdalene da questo inferno, e anche dalle grinfie di quei soldati. Io resterò qui a ritardare l'inevitabile, ma voi non potete morire qui"

"C'è un'altra uscita dalla grotta?" chiede Kailah.

"Sì, madre Magdalene la conosce. Poi va richiusa. E poi comunque non vi porta vicino al ponte"

"Dall'isola si esce solo col ponte?" chiede Sven.

"Solo il ponte. Ci hanno chiuso tutte le vie di fuga" dice Ilmar.

Un piano di fuga

Il gruppo si raduna per cercare di elaborare un piano.

Kailah si interroga se sia possibile superare il fiume evitando il ponte, con zattere, corde o altro, ma sembra impossibile. Sembra che il ponte sia l'unica alternativa. Si va a vedere quali siano le procedure per passare il ponte.

Al ponte ci sono un paio di soldati di Ghaan sul ponte, un plotone di Ghaan e uno di Caron sull'altra sponda. Sull'isola non c'è nessuno.

Uno dei due sul ponte è al comando: "abbandonate l'isola?"

"Non ancora, ma visto che potrebbe mettermi male e potremmo dover evacuare parte del personale non essenziale..." dice Bohemond.

"Il posto migliore per combattere è dove stiamo noi, arrivano anche qui, ti diverti lo stesso e al momento di dover arretrare è molto più semplice". Poi dice che dopo il calar del sole il ponte sarà chiuso.

Saluti, e si torna al Santuario, da Logan.

La decisione sul dafarsi

Il gruppo si raduna alla grotta.

Qui Engelhaft ha spiegato a Logan e Madre Magdalene le intenzioni dei Ghaanesi.

"Tutto come previsto, lo sapevamo" commenta Logan, mentre Madre Magdalene sta in preghiera col Vescovo.

Quando Madre Magdalene si rialza, va a parlare con Engelhaft. Ha uno sguardo molto preoccupato.

Engelhaft riferisce a Magdalene la situazione. "Ci sarà necessità di tenervi lontana da Kazan e Darkan" spiega, e racconta quel che è stato fatto dai Ghaanesi.

"La nostra priorità dev'essere salvare queste persone, salvare il Vescovo..."

"E salvare te"... dice Engelhaft.

"E salvare tutti noi. Quindi qualsiasi idea penserete coi vostri amici, dovrà prevedere la possibilità che si salvino anche loro. L'isola non si arrenderà senza combattere, combatterò molto duramente"

"Ci sono molte cose importanti, qual è la più importante?" chiede Colin. "Dobbiamo stringere un po' sull'importanza, qualcosa probabilmente andrà sacrificato",

"Saranno gli Dei a decidere, la Natura non può essere sconfitta" dice Magdalene.

"La natura lascia bruciare un intero bosco per proteggere un solo seme..." dice Colin. "Dobbiamo capire qual è quel seme"

"Se arriveremo a questo, lo capirò. Ma dobbiamo cercare di massimizzare ciò che dovrà salvarsi da questo incendio. Dobbiamo secondo me puntare sulla ragionevolezza e la saggezza degli abitanti di Caaron. Se ci presentiamo tutti quanti che vogliamo uscire, potremmo spaccare l'alleanza con Ghaan"

"Forzare l'uscita..."

"Di tutti" dice Magdalene. "E chi si oppone sta condannando a morte una comunità di persone innocenti".

Ed ecco che arrivano gli altri al Santuario.

"La neomamma dice di andare tutti davanti al ponte, chiedere di uscire, e vedere che succede" spiega Logan.

"Ma cosa succede con Annie e l'altra tizia?" chiede Kailah.

"E che succede con lei, Magdalene? A quel punto Khzar se la carica" dice Sven.

"Credo che lei voglia farli passare davanti a tutti per dei merdoni" spiega Logan.

"Eh, ma io la preleverei dopo... e sono comunque tanti"

"Ma siamo tanti pure noi" dice Logan.

"Tocca combattere coi Ghaanesi" dice Engelhaft. "Mi dispiace per te, Sven..."

"Bisogna essere tutti insieme, tanto ci piomberanno in testa. Avere tutti sti civili intorno che gli fanno scudo con il corpo mi piace. Non si vogliono sporcare le mani con la gente..." dice Logan. "E' diabolica questa donna, il figlio sarà ancora peggio".

"Muoviamoci in fretta" dice Sven.

"Sì, muoviamoci" dice Bohemond.

Magdalene dice che per quanto riguarda Annie serve una persona in grado di trasportarla. "Per quanto riguarda Claire, dobbiamo affidarla nelle mani dell'isola, non c'è altra possibilità. Speriamo che alla sua fine si fondi all'isola e reagisca con la sua testa"

Il Vescovo è d'accordo. "Concentiramoci sul salvataggio di chi possiamo salvare"

Si decide di uscire dal retro della grotta.

Fuga dal Santuario

Madre Magdalene guida tutti per il passaggio sotterraneo oltre il lago. "Adesso vi chiederò di fare tutti qualche passo indietro."

Poi appoggia la mano su quella che sembra nuda terra. La terra sembra animarsi e sciogliersi in un gomitolino di radici che si separano. Si apre un varco.

Il Vescovo e Bohemond portano Annie. "Non la devi rovesciare, deve stare supina" spiega il Vescovo a Bohemond. "E' molto importante che tenga la faccia verso l'alto, se la giri potresti peggiorare molto la sua situazione".

Gli elsenoriti sono estasiati, soprattutto Judoc.

"Grandi prodigi, grandi botte. Ora si mena? Noi pronti" dice il Principe.

Si allunga il passo verso il ponte, con attenzione a possibili minacce.

La carovana di una 50 complessiva di persone va verso il ponte. Ma ecco all'incrocio dei vialetti c'è un nutrito gruppo di Ghaanesi, con entrambi gli innalzati: sono 16 soldati in tutto.

Il tizio che sembra il loro capo è il Capitano **Manuel Raven**, con la sua solita faccia da stitico.

Incontro con il Capitano Manuel

"Quanti siamo su quest'isola! Eppure tra mezz'ora nessuno di noi sarà qui, probabilmente" dice **Manuel**.

"Noi stiamo andando" dice Colin.

"Vi offro l'opportunità di salvare un sacco di gente. Siete persone ragionevoli... abbiamo già stipulato altri accordi... anche se stavolta non sarà facile. Proviamoci..." dice **Manuel**.

"Anche con una certa fretta!" dice Colin.

"Io non ho fretta" dice **Manuel**.

"Dicci la proposta" dice Bohemond.

"Sapete cosa vogliamo, cosa dobbiamo prendere, e questa... è una guerra, e quindi in ultima istanza le cose se le prende chi è più forte, in grado di prevaricare. Noi in questo momento abbiamo un vantaggio, siamo equipaggiati meglio, non abbiamo da proteggere un sacco di persone e non siamo intimoriti più di tanto da quel che sta arrivando. Voi invece dovete salvare un sacco di persone. Comprensibile ed è nel mio interesse consentirvi di farlo. Con voi c'è una sacerdotessa, che comprende l'importanza del sacrificio di pochi per il salvataggio di molte persone. Chiediamo a lei di consegnarsi, e tutti voi altri avete salva la vita"

Mentre lui parla, Engelhaft sussurra a Logan: "sarà guerra, no?" Logan annuisce.

"Allora inizio a pregare".

"C'è una cosa che non capisco, Manuel" dice Bohemond. "Hai una bella faccia come il culo a scatenare il casino in cui ci stiamo trovando in combutta con quell'aborto di Feith che era Keynes, e che fortunatamente non potrà più fare danni, e ora vieni qui a pontificare di salvezza agli innocenti. Sappiamo entrambi perchè sei su quest'isola e sappiamo che se vuoi mettere le mani su madre Magdalene non è per il tuo spirito pio".

Engelhaft invita il popolo a pregare.

"Non abbiamo sfruttato proprio nulla, vogliamo salvare quest'isola, quel che c'è qui ci interessa quasi quanto la creatura che è nel grembo di quella donna, che vogliamo mantenere in vita. Non possiamo permettere che una forza a noi nemica se ne impadronisca. Una forza che è chiaramente in combutta con i nostri avversari e la userebbe contro di noi" dice **Manuel**.

"La creatura che deve nascere è già nelle mani di una forza a voi nemica e che vi muoverà guerra per sempre. Ed è la forza degli Dei, i veri Dei, e non gli idoli che voi altri venerate con le vostre profanazioni di fortezze sacre a Dytros.

Abbiamo già visto alla Sacra degli antichi eroi qual è il vostro modo di prendere ciò che volete. Questo bambino non sarà mai tuo" dice Bohemond.

Engelhaft prega un po', poi parla, forte della fede di tutta la comunità.

"Soldati, temete l'ira dei giusti! La Santa di Harkel deve passare e Illmatar viene a ghermire uno per uno ciascuno di voi. Fate largo".

Uno dei soldati di Ghaan ha un conato di vomito e vomita. Sembrano tutti molto costernati e turbati. Si guardano tra loro i capi squadrone, poi osservano Manuel, in attesa. Manuel scruta Engelhaft.

Intanto Engelhaft fa per passare, con tutti vicino, in processione. Restano tutti immobili.

La lunga processione gli sfila in mezzo, restano tutti fermi, tesissimi.

Manuel ha uno sguardo fisso su Engelhaft, sembra in crisi.

Khzar rivolge un sorrisetto a Kailah, e annuisce. Anche Ayza sembra divertita e in ammirazione. E' molto attratta da Madre Magdalene.

Bohemond sussurra a Ayza, passando: "Irina ti porta i suoi saluti" e poi prosegue. Lei tace, con espressione seria.

Colin le si avvicina: "perchè non vieni con noi?". Ayza lo guarda, e poi gli dice qualcosa all'orecchio. Scambio di sorrisi e prosegue.

Superato il gruppo, bisogna passare al ponte.

Il ponte

"Appena in tempo" dice il soldato del ponte.

"Eccoci" dice Bohemond.

"Siete proprio un sacco, temo che dovremo fare qualche controllo" dice il soldato.

Poi chiede chi abbia fatto passare il gruppo, Bohemond cita il Capitano Manuel. Poi suona il corno, a cui giunge risposta dopo un po'.

Incredibilmente fa passare tutti senza problemi.

Logan non crede ai suoi occhi e si complimenta con Engelhaft.

Superato il ponte, Annie viene caricata sulla barella di Kailah.

"In bocca al lupo" dice il soldato. Tutti aiutano a trasbordare tutti sull'isola.

Gli otto Ghaanesi passano sull'isola e il ponte viene semidistrutto. Entrano molto sconfortati.

"Vendi cara la pelle" gli dice Bohemond, non prima di aver chiesto al soldato di Ghaan il suo nome: "Alan".

Saluti, e via.

Trattative con gli Anziani del villaggio

Magdalene dice: "Mi dovete portare dagli anziani del villaggio, devo dire loro una cosa molto importante"

Entra a parlare con loro, passa un po' di tempo. Escono un gruppo di persone molto indaffarati. Poi torna Madre Magdalene e dice: "possiamo andare".

Suggerisce di spostarsi tutti dalla parte della palizzata, ed è lì che si va.

Si arriva tutti alla locanda, c'è un gran via vai e suonano corni, molta attività. Guardie bussano alle porte casa per casa.

Anche nella locanda la situazione è strana, l'oste sta organizzando delle carovane, l'idea è di abbandonare in massa il villaggio.

Magdalene spiega che ci sono delle vecchie case abbandonate durante l'epidemia, che in questo momento sono più sicure del villaggio.

"Spero e credo che i dintorni siano stati ripuliti dal richiamo evocato sull'isola. Saremo in molte persone e speriamo di non avere sfortuna" spiega Magdalene. "Ci dirigeremo verso le colline. Dovremo partire stanotte stessa, serviranno molte torce"

Sono tutti in piena attività, i nostri si mettono al loro servizio.

Durante i preparativi Aiden va a chiedere informazioni sull'accaduto a Kailah, che spiega che il grande prete riesce a convincere anche chi non è fedele, quando si è dalla parte del bene. "Tu attenta, prete prossima volta in pericolo. Io riconosco sguardo di morte, loro capo prossima volta non lo fa parlare. Ho capito suo sguardo, prossima volta lui vuole uccidere prete. Lui muore prima che parla"

Kailah ringrazia e ne parlerà con Engelhaft appena possibile, per metterlo in guardia".

Caaron viene abbandonato

La carovana si mette in viaggio, persino gli animali sono partecipi di questo esodo.

E' la notte tra il 1 e il 2 novembre 517

La popolazione di Caaron migra verso un riparo tra le colline, nottetempo, abbandonando il villaggio.

Annie viene trasportata sulla barella costruita da Kailah, sorretta da Logan e Sven. Lungo il percorso Kailah parla con Colin di un vago progetto di applicare due ruote anteriori alla barella, in modo da renderla più comoda da spostare.

Notte al cimitero ribaltato

Finalmente la carovana giunge sulla sommità della collina, evitando alcune rovine in lontananza.

Sia Bohemond che Engelhaft si rendono conto che questa collina un tempo, in epoca Khaan, doveva essere utilizzata per delle sepolture. Ma le tombe, i sepolcri è come se fossero esplosi: è tutto sfondato, si devono essere risvegliati un

po' tutti quanti.

Il passaggio tra le tombe è piuttosto inquietante. Finalmente il gruppo, composto da quasi 200 persone, si accampa in cima alla collina: ci sono tutte le persone di Caaron, nessun soldato di Ghaan.

Il gruppo si accampa, Logan suggerisce di tenere d'occhio l'isola, di piazzarsi in un punto con una buona visuale.

L'isola è buia, non si vede nulla.

Colin si prende un po' cura del soldato di Caaron che era stato ferito da un Risvegliato e poi curato da Madre Magdalen con imposizione delle mani.

Si prende cura anche di Annie, che non ha ripreso ancora i sensi. Sia Madre Magdalene che il Vescovo insistono che Annie resti col viso rivolto verso l'alto e con le braccia aperte, posizione che l'aiuta a respirare.

"Teniamola ancorata ai riflessi naturali della sua umanità, non la disabituamo a respirare" dice Madre Magdalene.

L'isola del Santuario all'orizzonte

La notte passa lentamente, il Vescovo coinvolge Engelhaft per cercare di rassicurare le persone del villaggio.

A un certo punto si inizia a sentire come un rombo, qualcosa di strano, crepitii, forse una tempesta in arrivo. Si scorgono fenomeni di elettricità nell'aria.

Si alza un vento freddo e in lontananza si vedono fulmini all'orizzonte, dal mare, verso Feith.

Dopo un po' iniziano a cadere le prime gocce di pioggia, portata dal forte vento.

Ecco un paio di fulmini che cadono vicini all'isola, illuminandola per un istante.

Il rombo cresce, la terra inizia a tremare, un lieve tremore costante.

"Potrebbe essere Jurmungand?" ipotizza Colin. "Magari sono più di uno"

La cosa strana è che il tremore non diminuisce.

Madre Magdalene si alza in piedi, con aria piangente. "Ci siamo" sussurra.

Si iniziano a sentire dei grossi crepitii di terreno che si spacca, nella direzione dell'isola, che a momenti si vede illuminata dai fulmini.

L'isola è come se si muovesse, e i rumori di spaccatura profonda arrivano da lì, come pure il tremore.

A un certo punto l'isola viene colpita da un potente fulmine, e si vede un crollo nelle parti del lago, che è come se rientrasse nella montagna, che coollassa su sè stessa dall'interno.

Nel giro di qualche momento si assiste ad un'eruzione vulcanica, un rigurgito di lava che esce lungo molti rivoli incendiari, una palla di fuoco che ricopre pian piano tutta quanta l'isola. Kailah avverte una violentissima emanazione di PotM, che poi si esaurisce.

Quando la lava tocca l'acqua si sprigiona tantissimo fumo, ci sono piccole esplosioni e pezzi di isola cascano ai lati.

Madre Magdalene piange e osserva il cataclisma, che dura diverse ore.

Annie apre gli occhi e fa per alzarsi. Colin la sostiene per mano, Annie vuole guardare.

Poi dall'isola si sprigiona una sorta di sagoma che va verso l'alto, come se si disegnasse un viso femminile, appena accennato. Si ode anche un urlo femminile che si avverte in lontananza.

Dopo un po' Annie dice "non sento più Claire".

L'umore degli astanti è vario: gli elsenoriti sono affascinati e tutto sommato contenti; le persone di Caaron al contrario sono spaventate e preoccupatissime.

Engelhaft prova a tranquillizzare e consolare gli animi e far capire quanta fortuna e benevoleza degli Dei c'è stata perchè nonostante l'immane catastrofe il popolo è sopravvissuto.

Madre Magdalene pure fa un racconto, descrivendo indirettamente le storie del Kahl Valan e in particolare di Ilmatar che si sacrifica per salvare il suo popolo.

Colin chiede a Annie se **Ayza** sia ancora viva.

"Sì", risponde Annie. "E anche l'altro. Sto cercando di capire dove sono, se sono rimasti intrappolati da qualche parte o si sono messi in salvo. Ma al momento sono entrambi vivi".

2 novembre

Arriva finalmente l'alba. Sono tutti esausti.

Bisogna muoversi, perchè presto l'aria diventerà insalubre anche da queste parti. Solo che non è facile capire dove andare. Decidono i capi del villaggio.

Logan dice ai compagni di convincere Madre Magdalene a venire col gruppo e non col villaggio, eventualmente si dovessero prendere due strade separate.

Engelhaft parla con il Vescovo, gli spiega le esigenze della missione e il Vescovo acconsente ad aiutare a convincere Madre Magdalene a unirsi al gruppo. "Il problema è che Madre Magdalene vorrà sapere salve queste persone, che per alcune settimane non potranno tornare alle loro case" dice il Vescovo.

Nel frattempo torna Logan.

"Abbiamo un verdetto: vogliono andare a Trost. Alcuni dei soldati sono di Trost e da un punto di vista di rotta e di numero, gli conviene andare lì. La gente di Caaron non ha grandi alternative".

Engelhaft va a parlarne con Madre Magdalene insieme a Bohemond e il Vescovo.

"Sono consapevole che Trost sia la scelta più sicura, anche da lì avranno visto quel che è successo e ci verranno incontro" dice Madre Magdalen.

"Trost come meta nè per noi, nè per il Vescovo nè per voi è una meta sicura" dice Engelhaft. "Il Tenente Logan ha pensato di percorrere la strada verso Sud, alla rocca di Beneden, dove dovremmo trovare riparo."
"E' giusto" dice Magdalene. "E credo anche che le forze di Trost e Caaron possano riuscire a traghettare questi superstiti a Trost. Sarebbe improvvido da parte nostra suggerire un'alternativa".
Avvertito Logan, ci si prepara per allontanarsi in fretta.
Kailah parla con un tizio del ponte per chiedere se c'è una possibile guida.
Ci sarebbe un vecchio del Santuario, Cornwell, che è un esperto della zona.
"Detto tra noi mi salvate, io con Trost non ho buoni rapporti, mi avrebbe dato fastidio tornarci" dice Cornwell.
"Io conoscevo la madre di Madre Magdalene, santa donna" racconta poi. E' molto cordiale. "Lo faccio anche per lei, avrebbe voluto che io vegliassi su sua figlia".

Verso sud

Il gruppo con Cornwell si allontana e parte prima del gruppo grande.
Annie è più apatica del solito.
Si attraversano le lande desolate che vanno verso Sud.
Lungo la strada si vedono cadaveri smembrati e decapitati: sembra un lavoro fatto da un Kreepar o da un animale feroce.
Colin, esaminandoli, si rende conto che il tronco è sempre sano, con un solo squarcio sopra: forse l'ha aperto per mangiare o ci ha inoculato dentro qualcosa che però poi è uscito: trova qualcosa di simile ad una muta di qualche grossa larva.
Non si vede neanche un Risvegliato per un bel po' di cammino.
Dopo circa un'ora si trovano altri 3 Risvegliati morti, simili.
Per ore e ore non si vede nulla di adatto per accamparsi.
Infine scende la sera.
"Se ce la facciamo a camminare un'oretta ancora, e arriviamo in un posto dove forse possiamo ripararci, dei casottini di legno forse ancora in piedi" dice Cornwell.
Scende la sera e diventa buio. Bisogna continuare a camminare.

Grande vespa guerriero

Si sente un ronzio. Vengono accese delle torce.
"Secondo me è uno solo" dice Kailah. "Ci gira in torno. Secondo me ha paura di attaccarci".
Ad un tratto Colin vede un movimento di qualcosa di volante, bello grosso.
Judoc pure urla qualcosa indicando. Mangusta tenta un allungo che non funziona.
Il Principe dice "Grande vespa guerriero" e si lancia per colpirlo.
Kailah si avvicina per vedere la creatura.
Il Principe colpisce l'aria e non subisce contrattacco, già non lo vede più. "Grosso calabrone, grandi denti" dice.
La creatura scende di nuovo dal lato opposto, verso Tasso. Tasso è veloce ma fende l'aria.
Poi plana verso Mangusta, che prova a colpire la creatura, la quale a sua volta attacca Slaine. La Vespa abbranca Slaine e lo libera subito dopo.
Kailah lancia "Aura Magica" sulla creatura, che si illumina. E' un grosso calabrone con ampia apertura alare.
La creatura si accorge di essere illuminato e si allontana. Non scende più.
Kailah gli tira una freccia vicino e quella se ne va.
Dopo una decina di minuti la creatura torna buia e si avvicina nuovamente.
Madre Magdalene inizia a cantare. Canta anche bene. La sua voce è come se ristorasse tutti gli astanti.
La creatura plana su Slaine, presso Sven. Slaine schiva, Sven attacca la vespa.
Kailah illumina nuovamente la vespa, che se ne va. Logan prova a tirare una freccia sulla creatura. La becca ad una zampa di striscio.
Si allunga il passo verso il rifugio. La Vespa non torna e quindi si entra tutti nella catapecchia.

Notte nella catapecchia

Notte tra 2 e 3 novembre 517.
Il gruppo arriva faticosamente nella catapecchia a sud di Caron, dopo aver evitato dei grossi e minacciosi vesponi, dopo averli resi magicamente luminescenti.
La notte passa tranquilla e riposante, nonostante le grandi fatiche, grazie anche all'influenza benefica di Madre Magdalene. Solo Annie si agita moltissimo nel sonno, sembra particolarmente inquieta.

Le paranoie di Annie

Al mattino del 3 novembre Annie sembra particolarmente stanca e confusa, Colin cerca di tranquillizzarla.
"Ho fatto degli strani sogni a occhi aperti, non riesco a riposare. Vedevo insetti che entravano dentro insetti, che entravano dentro insetti... una spirale di insetti che entravano uno dentro l'altro" dice Annie.
"Che tipo di insetti?" chiede Colin.
"Insetti con carapace, nelle fessure dei quali entravano altri insetti con carapace e così via. Per tutta la notte non riesco

a pensare ad altro..."

Colin capisce che Annie è poco lucida, sembra forse febbricitante, o comunque non ha le idee molto chiare: è preoccupato che lei stia peggiorando, stia diventando paranoica.

Colin ne parla poi con Madre Magdalene: "Annie ha subito un forte trauma, dobbiamo guardarla e assicurarci che la sua mente resti salda. Purtroppo lei non beneficia di nessun mio tentativo di farvi stare meglio. Al contrario è possibile che sia una mia melodia ad averla fatta star male così. Non ho altri modi per aiutarla..." dice Madre Magdalene.

Colin propone una spedizione al fiume per riempire le borracce, con la speranza anche di cercare qualche forma vegetale utile per Annie. Si decide di andare verso ora di pranzo.

Colin propone di andare subito, ma non molti sono propensi a dividersi.

"A me il fiume non mi piace perchè ci taglia una delle vie di fuga" dice Logan. "Quindi se ci schiacciano sul fiume poi potrebbero essere dolori. Inoltre da questa mappa del problema, qui dicono che iniziano ad arrivare scorpioni velenosi e Kreepar anfibi di merda. Tra le righe ci leggo un evitate i corsi d'acqua, in questa zona" insiste Logan. "Non possiamo permetterci altri rischi".

Il gruppo si mette in marcia nella landa desolata

Il gruppo viaggia verso Sud nella campagna desolata.

Il tempo peggiora notevolmente, ci sono molte nuvole basse e pesanti, la temperatura è scesa ulteriormente, fa davvero freddo.

Logan e il Vecchio sono incerti sul percorso, hanno opinioni un po' diverse sul dafarsi.

Nella landa a volte si vedono delle vecchie trappole abbandonate, buche più o meno nascoste a volte con pali acuminati. A un certo punto il cugino di Aiden indica una buca, e Slaine si china: "se vi interessa una di queste trappole ancora innescate venite qua, con attenzione".

Kailah osserva la trappola: il livello di professionalità per costruire la trappola è notevole, è una sorta di rete di aghi intrecciati, ricoperti di polvere e terra. Una rete delicata e resistente alla pioggia, molto ben fatta.

Kailah ne prende un campione, con cautela, ma appena lo tocca la struttura collassa. Se ne vuole studiare una parte, eventualmente per riuscire a riprodurla.

Sotto alla buca si scorge una galleria stretta.

Arriva Logan. "Non siamo soli. Non vi girate, ma verso il fiume, a 100 metri da qui, c'è un rialzo e mi è sembrato di vedere il riflesso di qualcosa: credo che ci sia qualcuno steso che ci sta osservando".

"Che vogliamo fare?" chiede Bohemond.

"Siamo tanti, con gente che non può correre. Non sarà facile inseguirlo" dice Logan.

"Siamo in un numero sufficiente per proseguire non ostacolati" dice Bohemond. "Non so se siano Ghaanesi..."

"Non è che Annie ci può aiutare a vederli?" chiede Logan.

Annie sta in disparte a guardarsi i piedi. Logan le dice dove guardare. "Vedo tre persone con armature, uno almeno ha un arco. Stanno stesi ed hanno tutti una specie di coperta che li copre".

"Secondo me sono quelli che hanno fatto le trappole, coperti dalla coperta di aghi di pino" dice Kailah.

Si decide di allontanarsi e proseguire il viaggio.

Una volta lasciati alle spalle i tre, il gruppo si muove verso il fiume. I tre si alzano con i loro mantelloni e se ne vanno velocemente verso Sud.

A ora di pranzo il gruppo va verso il fiume. Logan e il vecchio discutono sulle caratteristiche della zona. Il fiume è impetuoso, scorre in basso ai piedi dell'altopiano. Colin vede che la vegetazione sta in basso, bisognerebbe calarsi di sotto, anche per riempire le borracce.

Si segue un po' il fiume per cercare un accesso migliore all'acqua. Si trova un passaggio dove qualcuno abitualmente prende dell'acqua, un ceppo tagliato dove si lega una corda.

Logan scende e riempie le borracce.

Intanto Sven si interroga su chi potrebbero essere i soldati. Il vecchio dopo un po' ci pensa e risponde: "forse ho un'idea, c'era una compagnia di ventura dei tempi del Duca Sullivan, avevano disertato... e stavano in questa zona. Non so, pensavo che fossero andati via, ma forse sono ancora qui. Erano agli ordini di un certo Tenente Curz. Girava voce che si fossero uniti all'armata del Corno, ma se così fosse dovrebbero essersi spostati a Sud Ovest di qua".

"Dobbiamo stare in campana, perchè se sono una trentina di uomini, o anche fossero una quindicina, dobbiamo stare attenti" dice Sven.

Dopo un po' Logan risale con aria contrariata. "Ci sono dei Kreepar sotto, ho sentito un fruscio inequivocabile...e purtroppo c'è una vegetazione che copre la visuale. Mi sa che se vogliamo prendere l'acqua dobbiamo bonificare".

Bisogna cercare un punto più scoperto.

Madre Magdalene confida a Colin: "io credo che potrei convivere con i Kreepar per prendere le piante, ma non ne posso essere certa. E non credo che il vostro comandante sarebbe d'accordo a farmi calare lungo il fiume"

"I Kreepar sono secondo te qualcosa di naturale?" chiede Colin.

"Certo, tutto è naturale" risponde Madre Magdalene. "I Kreepar sono chiaramente frutto della natura. Le origini dei Kreepar le conosci, penso. Ci sono varie leggende..."

Si prosegue alla ricerca di un punto migliore per prendere l'acqua, senza finire in bocca a qualche Kreepar.

Logan si cala insieme a Sven in un punto più avanti, mentre gli altri si mettono a protezione con gli archi.

Bacarozzi fluviali

Logan si mette a riempire le borracce, Sven lo copre a protezione. A un certo punto Sven vede un grosso guscio nero che si avvicina a pelo d'acqua verso Logan. Sven lo avverte.

"E vabbè, prima che mi si mangi, io un colpetto glie lo darei" dice Logan.

"Quando arriverà è chiaro che glie lo diamo un colpetto..." dice Sven.

Adesso che è vicino, Sven vede un corpo di una grossa pulce che nuota. Prova a tirargli un colpo di affondo. Gli dà un po' di fastidio e la creatura galleggia via e si ritrae.

Logan finisce di riempire le borracce e i due risalgono.

Dopo un frugale pasto, Colin insiste che vuole raccogliere delle erbe medicinali in basso, benchè sia gravemente ferito al braccio. Engelhaft si offre di andare giù a cercare le erbe.

"Dimmi che ti servirebbe di preciso, Colin". dice Engelhaft.

"Vedi quello che ti ispira" risponde Colin.

Scendono Kailah e Engelhaft.

Kailah raccoglie un po' di erbe a caso mentre Engelhaft la protegge. Kailah indica a Magdalene per farle vedere, ma lei scuote il capo.

Engelhaft vede un paio di grosse pulci che si avvicinano curiose. Kailah e Engelhaft si ritirano un pochino e si preparano a combattere.

Engelhaft colpisce la creatura sulla coccia, si accuccia per parare. La creatura attacca provando ad azzannare un piede. Engelhaft evita il colpo.

Kailah il suo lo salta e evita di essere attaccata.

Engelhaft insiste a provare ad attaccarlo di punta col suo bastone. Lui si chiude e non attacca.

Bohemond inizia a calarsi. Ne vede un altro paio in avvicinamento. "Se non ci sbrighiamo ci travolgono"

"Sono coriacei" risponde Engelhaft. "Fai salire Kailah e facciamo noi due".

Kailah si arrampica e torna su. Bohemond e Engelhaft combattono con i due bacarozzi, con l'intento di disingaggiarsi appena possibile e tornare su.

Engelhaft scaccia il suo bacarozzo. Bohemond pure si disingaggia.

Engelhaft inizia ad arrampicarsi. Bohemond resta ultimo, con tre creature intorno. Bohemond si chiude in difesa e riesce a pararli tutti e tre. La corda è libera.

"Se ti aggrappi alla corda ti tiriamo su noi" dice Logan.

Mentre viene issato, Bohemond viene morso a tutti e due i piedi.

"Vabe' spero che ste erbette siano valse la pena" commenta Bohemond.

Kailah le dà a Madre Magdalene, che le mostra a Colin. Incredibilmente c'è una pianta utile.

Il gruppo riparte verso Sud.

Bohemond chiede a Engelhaft di aiutarlo a riparare gli stivali.

I paletti misteriosi

Nel pomeriggio si arriva a dei paletti conficcati nel terreno, con due strisce rosse dipinte con un laccio di stoffa legato, tipo segnalatore.

I paletti fanno una linea a circa 20 metri l'uno dall'altro.

Kailah suppone che sia una sorta di delimitatore di zona pericolosa.

"Magari significa PERICOLO" dice Kailah.

"O forse il pericolo è da dove arriviamo noi" dice Bohemond. "Siamo ottimisti, dobbiamo crederci".

Logan è d'accordo con Kailah sul fatto che si tratta di un segnale di pericolo.

"Si potrebbe costeggiare per un tratto" dice Kailah.

"Sta facendo buio, dobbiamo sbrigarci senza perdere tempo". dice Bohemond.

Si decide di scendere dritti per dritti, oltrepassando i paletti.

Sven nota alcuni smottamenti, dopo un po' che si avanza nell'area palettata. Forse è un terreno soggetto a frane. I dislivelli sembrano innaturali, potrebbe essere particolarmente pericoloso.

"Potrebbe cedere sotto i nostri piedi" dice Sven. Logan è d'accordo. "Per fortuna tra poco arriviamo nel posto dove dobbiamo pernottare".

Ed ecco il posto dove Logan voleva andare: un accampamento lasciato dal gruppo di soldati di Greyhaven, rimasto relativamente sano.

L'accampamento abbandonato dei greyhavenesi

Il campo chiaramente è stato riutilizzato recentemente ed è tenuto bene.

Ci si accampa. Magdalene si dedica ad un canto notturno, che concilia la natura e il buon riposo di tutti, tranne che di Annie, che è invece molto inquieta.

Colin si dedica alla preparazione della pozione per Annie, con le erbette fresche.

"Il mio cervello è come se fosse una polpa con dentro insetti che nuotano" gli dice intanto Annie, con grande tranquillità.

Vengono organizzati turni di guardia abbondanti, ciascuno da 3 persone.

Il primo turno è di Annie Engelhaft e Sven.

Poi due turni di Elsenoriti.

Quarto turno Kailah Bohemond e Logan.

Al suo turno Annie dice, guardando verso Nord: "credo che gli innalzati di Ghaan ci stiano seguendo, sono forse a un giorno di cammino da noi. Li sento molto lontani".

"Immagino che non possiamo fare niente" commenta Sven.

Verso la fine del turno di guardia lei dice che secondo lei si tengono a distanza. "Io sento solo loro due ma non so quanti siano in realtà, di soldati normali".

Durante i turni degli Elsenoriti, loro parlano abbastanza, c'è tra loro un'atmosfera un po' tesa, sembra che non siano in accordo tra loro.

L'ultimo turno è tutto tranquillo.

4 novembre.

"Sarebbe veramente figo capire quanti sono" dice Logan sentendo quel che dice Annie. "Se soltanto ci fosse una collina... vorrei capire quanta gente ci stiamo portando appresso"

"Loro sono convinti che non ci divideremo" dice Colin. "Se qualcuno rimanesse indietro a far vedetta magari non lo beccano"

Tocca sbrigarci a scendere verso Sud, verso la rocca di Beneden.

"Arriviamo a Beneden con poche ore di vantaggio, mi farebbe piacere sapere quanti sono, per poterli avvisare" dice Logan.

Kailah lungo la strada chiacchiera con Slaine. "Le persone che vogliono bene al principe stanno cercando di convincerlo che ha già di che ricoprirsi di gloria, ma lui vuole continuare ad avanzare, non vuole mollare, vuole vedere la mantide, vuole sopravvivere alla mantide".

Il carretto passava

Mentre il gruppo si prepara a partire, si vede all'orizzonte un carretto che avanza da Sud verso Nord.

Una persona tira il carretto, un'altra avanza accanto con un lungo bastone con dei filacci attaccati. Sul bastone biforcuto c'è una corda ed un campanaccio.

"Il carretto sembra pieno, non so se siano cadaveri o Kreepar" dice Annie. "Sembrano soldati, non pare che abbiano paura di noi, nonostante siano solo due".

Uno dei due, quello con l'alto bastone, è grassoccio e bassottello. L'altro, allampanato, ha un atteggiamento molto dimesso, con la gobba.

Man mano che si avvicinano si sente cattivo odore.

Scambio di saluti.

"Salute"

Sul carretto ci sono cadaveri e resti di Kreepar, puzzolentissimo.

"Qual buon vento" dice Kailah

"Vento non buono, come le vostre narici possono captare. Aimè ci hanno affibbiato un lavoraccio, Ma a volte ravanando nella melma si trovano cose interessanti. Questo è praticamente un cimitero, considerando la gente che c'è morta. Per fortuna in questo periodo dell'anno girano meno Risvegliati, quindi ne approfittiamo per fare incetta di quel che l'autunno ha lasciato, e ci prepariamo le scorte per l'inverno. Voi invece qual vento vi porta?"

Kailah indica il fumo alle spalle. "E' scoppiato Caron"

"E' il segnale che gli Dei si sono rotti il cazzo. Quando fanno il botto è proprio ufficiale, vero? Benvenuti alla tana del Verme. Si dà il caso che noi - e indica la campana - siamo molto avanti con Jourmungand, abbiamo imparato a gestirlo... abbiamo osservato le sue abitudini, sappiamo dove può bucare e dove non può bucare."

Poi racconta di usare come materia prima le scaglie di Jourmungand, un materiale eccellente.

"Che ci fate coi cadaveri?" chiede Bohemond.

"Il nostro capo ci dice sempre di raccogliere quelli che potrebbero meritare un certo tipo di perquisizione. Molti qui usano metodi non convenzionali per trasportare delle cose..."

Poi chiede informazioni al gruppo.

"Abbiamo rifugiati di Caron e amici che scortano rifugiati di Caron" dice Bohemond.

Il tizio guarda Annie.

"Però, beh, comunque... benvenuti alla tana del verme. I vermi sono creature insidiose, non sai mai dove stanno, perchè stanno sotto terra. Ci sono due pericoli: venire mangiati dal vermone grosso, Jourmungand. Se vi becca... il mio consiglio è di lasciare indietro chi non è abbastanza veloce. Questo potrebbe portare a delle scelte molto tristi. Ma io vi offro la soluzione, che è affidarvi a noi, che possiamo garantirvi una via sicura."

Poi racconta del campo, costruito da soldati di Greyhaven.

"Come ti chiami?" chiede Engelhaft.

"Io sono il Caporale Sal, e lui è Spazel". Spiega di far parte di un gruppo.

Parlano di compensi per la scorta. Sal indica Kailah e Mangusta. Spazel indica anche Annie e Madre Magdalene, ma Sal scuote la testa.

"Sono 8 corone d'oro" dice Sal.

"Pensavo di più" scherza Sven.

"Ma visto che con le corone ci facciamo poco in questo momento, a noi ci interessa passare l'inverno, guardiamo alla giornata. Voi avete delle accompagnatrici che se - e io non voglio mancarvi di rispetto - se foste disposti a separarvi per

un tempo ragionevole, le tratteremmo bene e le utilizzeremmo per conoscerci meglio... ed io mi farei un punto di onore di presentarle al maggior numero di persone possibile... trattandole sempre benissimo e si guadagnerebbero queste corone d'oro facendo..."

Propone anche alternative, tipo 4 corone e una donna, 8 corone e nessuna donna, zero corone e nessuna donna.

"Se non ci volete corrispondere il compenso, nessun problema, potete continuare, non vi daremo nessun fastidio. Però è ovvio che noi conosciamo bene la zona... tenetelo presente. Chi ha fatto questa scelta se n'è sempre pentito. In un caso, per non darmi un paio di donne, le hanno poi perse":

Kailah chiede se mai qualcuno abbia acconsentito a lasciare le donne. "Qualcuno, ma raramente. I vostri amici di Greyhaven no, hanno preferito pagare".

Accordi con Sal e Spazel

Pomeriggio del 4 novembre 517

Il gruppo si consulta per capire come comportarsi con la strana compagnia di pervertiti.

Le gemme di Keynes sono numerose ma singolarmente non di grande valore. Una stima approssimativa le valuta per circa 5 monete d'oro, ammesso di trovare un compratore adeguato. I soldi non ci sono e ovviamente le donne non sono disponibili.

Kailah propone a Engelhaft di proporre una benedizione a questo gregge bisognoso di un minimo di santità, ma il prete è dubbioso.

Sven suggerisce di offrirsi altrimenti nell'eventualità gli servisse un medico.

"Comunque abbiamo Madre Magdalene, i Vermi non la vanno a disturbare" dice Bohemond, "possiamo fregarciene di questi"

Tornano Sal e Spazel. "Allora, che avete deciso? Vi servono i nostri servizi?"

"Non è che non ci servono i nostri servizi, ma non è pensabile separarci dalle nostre amiche e non abbiamo i fondi per pagarvi" dice Bohemond.

I due sono molto comprensivi e si scusano, non volevano offendere. "Amici come prima. Se avete bisogno, tenete presente che siamo sempre a disposizione".

"Ma si può pagare un prezzo inferiore per avere delle indicazioni?" chiede improvvisamente Colin. "Che tipo di Kreepar si incontrano? Che cosa è meglio fare?"

"Per una moneta d'oro potremmo darvi molte informazioni utili" risponde Sal.

"Tra di noi ci sono dei medici esperti, magari potrebbe servirvi il loro aiuto, al posto del pagamento" dice Sven.

"Ci sarebbe pure un compagno ferito e bisognoso di cure, ma purtroppo il capo vuole solo donne, vuole che portiamo solo donne al Nido del Verme. Immagino che i vostri medici siano uomini... e allora non è possibile" dice Sal.

Colin guida la trattativa economica per le informazioni in cambio di denaro.

"Noi un po' ce la caviamo" dice Colin, "ti paghiamo metà adesso, e se ci hai detto qualcosa più di quel che sappiamo di diamo il resto".

"Siete dei bravi mercanti, veramente" dice Sal. "Mi state simpatici. Io accetto perchè sono sicuro che poi voi ci darete anche l'altra metà"

Le informazioni di Sal e Spazel

"Dovete tenervi più vicino possibile dal fiume. Tra circa 3 ore di cammino arriverete in una grande conca dove il terreno è franato a causa delle gallerie delle enormi scolopendrone. Nelle gallerie sotterranee ci sono caduti alcuni risvegliati. Gli insetti predano risvegliati. Vi dovrete guardare da tre tipi di insetti, oltre a Jurmungand:

- I vesponi, dei calabroni ammazzasomari che girano singolarmente e col buio, anche se adesso con l'inverno escono anche prima. Gli dà fastidio il fuoco. E' un animale pervicace, una volta che vi punta vi viene dietro. Noi gli bruciamo delle erbe sulle colline, fanno parecchia puzza e li tiene un po' lontani.

- I formiconi, girano in tutta questa zona, costruiscono dei montarozzi parte sotterranei, all'interno si nascondono, sono fatti di terra e di resti di risvegliato. Non vi fate attirare vicino a quei montarozzi, da cui ne usciranno altri formiconi di sorpresa. Questi kreepar sono ignorati dai vesponi, che li preda raramente. La formica morde ed è dolorosa e paralizzante.

- La scolopendra, che chiamiamo figli di Jurmungand, sono molto grossi e molto aggressivi, più forti delle formiche. La scolopendra prova a mangiarvi, morde e avvelena. Usano i risvegliati per costruire le loro tane e metterci dentro le uova. Fanno una specie di bozzolo di terra e di resti di risvegliato per metterci le uova. Evitate di infiltrarvi nei cunicoli.

Di notte fermatevi e riposate, su terreno non friabile. Dovete superare la parte friabile che adesso incontrerete e dura parecchi chilometri interni, impossibile girarci intorno: meglio restare vicino al fiume, dove alcuni cunicoli si allargano.

Poi c'è Jurmungand. Non dovete fare casino perchè il casino lo attira. Combattimenti lunghi e rumorosi producono vibrazioni che lo fanno venire. Lui è attirato dai rumori che non fanno i suoi simili.

Quando sentite tremare, più trema e più è lento perchè sta scavando i cunicoli. se invece il tremolio è più lieve dovete scappare perchè si vede che percorre già una galleria. Se esce dalla terra è molto più veloce di un essere umano. Se esce non provate a scappare perchè vi segue, morite sicuramente. Difendetevi, combattete e dopo un po' si stufa. Se prende uno solo, spesso si accontenta e se ne va. Se prende uno dei vostri ve lo dovete dimenticare, non c'è modo di

salvarlo." "Noi siamo seguiti a distanza di un giorno da gente che se incontrasse Jourmungand saremmo contenti" dice Colin.

"Quindi nemici forte" commenta Sal.

"Quindi se faccio passo di marcia lo attiro, arriva poco dopo e trova loro" dice Colin.

"Mi pare difficile, non si può essere così precisi" dice Sal. "Una volta abbiamo provato a far casino per vedere quanto ci metteva, è uscito prima del previsto e abbiamo perso un uomo".

"In ultimo vi devo dire che i Kreepar cacciano i Risvegliati e li usano come componenti delle loro tane, probabilmente per scaldare le uova.

Quindi dovete seguire il fiume per quanto possibile. A un certo punto arriva la cava e dovrete entrarci dentro e camminare con molta attenzione, e quello sarà il momento più difficile. Dovrete fare poco rumore, colpite solo i Kreepar necessari... immaginate una battaglia campale. Immaginate di essere il terzo incomodo, malvisto da entrambi gli schieramenti. State compatti e prudenti."

Ci sono poi Risvegliati. Ci sono pochi brocchi in questo periodo dell'anno. I Kreepar li predano. Sono sopravvissuti solo gli hunter, gli armigeri e in generale quelli più svegli." Kailah chiede dove possa essere un posto per dormire la notte.

"Dovete assolutamente superare la depressione, e dall'altra parte ogni posto è buono. Arriverete lì a sole calato, appena uscite potete accamparvi. Scegliete terreno duro per avere meno sorprese."

Gli vengono dati i soldi pattuiti e si prosegue, con buoni saluti e auspici.

Di buon passo nella terra dei vermi

A un certo punto Logan si avvicina a Colin. "Mi raccomando, tieni d'occhio Annie, la vedo un po' strana"

Annie sembra poco concentrata, molto tra sé. Logan non la fa più partecipare alla vedetta. Colin l'aiuta come può, ma inizia a preoccuparsi e prende in considerazione l'ipotesi di usare la Garmonbozia.

Dopo alcune ore si vede all'orizzonte una strana depressione. Il paesaggio è desolante e schifoso, si vedono pinnacoli neri a forma di piccole piramidi di corpi, brulicanti di vita: formiche giganti.

Kailah suggerisce ai compagni che Sal e Spazel tengano lontane le formiche o i Kreepar con il carretto di roba estremamente puzzolente che si portavano dietro: forse è la puzza a confondere gli insetti.

Colin chiede a Madre Magdalene, che risponde che l'odore è il senso più importante delle formiche.

"C'è qualche odore con cui possiamo mascherarci?" chiede Colin.

"L'idea di Kailah è verosimile, loro quell'odore sono abituati a convivere... puntano al semovente. E' difficile però coprire tutto il nostro odore" dice Madre Magdalene. "Io posso cercare di armonizzarci con l'ambiente circostante... anche se siamo tanti, non è semplice, farò il possibile".

Madre Magdalene intona un canto. Engelhaft e il Vescovo si uniscono al suo canto.

Si percorre il sentiero tra i tumuli.

Il canto è talmente bello che tira su il morale a tutti, che si sentono assai meglio.

A un certo punto un paio di formiconi si accodano al gruppo, seguendo il gruppo a breve distanza.

D'un tratto accelerano improvvisamente, per attaccare.

Le formiche attaccano

Si preparano a reggere all'attacco delle formiche Sven, Bohemond, Engelhaft, Mangusta e il braccio destro di Aiden. Ai lati stano Kailah e Logan con l'arco, avanti stanno gli altri di guardia. Al centro i più deboli del gruppo.

Bohemond tira una botta a una formica, che incespica nell'assorbire il colpo (4-4-4 di difesa). Bohemond affonda con la spada nella parte più fragile del suo corpo. La formica muore sul colpo.

L'altra formica viene attaccata dai restanti, che la colpiscono ripetutamente. La formica ferita emette dei suoni, forse un richiamo: altre due formiche si avvicinano dai fianchi.

Kailah spara una freccia mirando al ventre molle della formica. Si pianta perfettamente, penetrando. La formica si ferma.

L'altra formica raggiunge il Principe e Judoc, mentre Logan prende la spada. Il combattimento è veloce, nonostante l'innegabile possanza dei Kreepar formiche. Il gruppo può presto ripartire.

Il crepaccio

Durante l'avanzata il sole cala sull'orizzonte.

Improvvisamente il Vescovo, Madre Magdalene e Tasso... vengono risucchiati da una voragine. Si apre proprio una faglia lunga e tortuosa attorno al gruppo e i tre sfortunati ci cascano dentro.

Un'improvvisa e innaturale folata di vento recupera Madre Magdalene e il Vescovo, risputandoli fuori dalle viscere della terra. I due ruzzolano fuori senza grosso danno.

Quanto a Tasso, che era più distante, scompare nell'oscurità e finisce in una tana di scolopendre giganti.

Kailah si affaccia e guarda di sotto, lanciando l'incantesimo LUCE per illuminarlo.

Il crepaccio è molto profondo. Lui non si è fatto troppo male, ma sotto ci sono molte scolopendre pronte ad attaccarlo.

In fretta gli elsenoriti cercano di calargli una corda, ma ci vogliono istanti preziosi.

Bohemond invoca il Richiamo all'Ordine, per attirare le scolopendre verso l'alto. Il generoso gesto del Paladino salva la

vita a Tasso, che riesce a scivolare fuori dalla buca, ma ben 4 mostruose creature escono dalla terra ed attaccano. Il combattimento è difficile, le Scolopendre sono robuste e molto potenti, resistenti. Solo dopo molta fatica l'assalto viene respinto: due mostri sono uccisi e due, feriti, si ritirano.

L'avanzata per le lande ventose

L'avanzata per le lande ventose prosegue faticosamente.

Molti Kreepar, pochi Risvegliati.

Madre Magdalene si tiene concentrata per cercare di tenere alla larga i Kreepar: è evidente che senza di lei sarebbe impossibile passare.

Lungo la strada il Vescovo fa un po' di domande filosofiche a Madre Magdalene, sul ruolo purificatore dei Kreepar, sulla crudeltà della Natura. Hanno una posizione ideologicamente diversa. Il Vescovo tende a dare per scontato che Harkel sia un'entità buona, mentre Madre Magdalene ha una visione di Harkel bella e terribile: per ripristinare determinati equilibri possono essere necessari sacrifici anche molto grandi.

Pioggia nelle Lande

Inizia a piovere, la pioggia è un problema, obbliga a viaggiare più lentamente e fa sentire di più il freddo. Il cielo è carico di elettricità e piove lungo tutto l'orizzonte.

Gli stivali affondano nel fango, il terreno è sempre più sdrucchiolevole e franoso. La visibilità diminuisce.

A un certo punto una scolopendrona si incunea nella formazione ed esce, aggressiva, in faccia a Colin.

"Sono più di uno, state in guardia" dice Madre Magdalene.

La prima scolopendra viene facilmente messa in fuga, ma subito Slaine e Sven vengono attaccati da altre due creature.

"Continuate a camminare, siamo sopra un nido" dice Logan.

Non è semplice, le scolopendre scompaiono e riappaiono nella fanghiglia, attaccando là dove vedono un'opportunità. E l'opportunità, purtroppo, diventa improvvisamente il povero Colin, che viene colpito e sbattuto per terra.

Il giovane grida, subito Tasso e Istrice corrono in suo soccorso. Contemporaneamente altre Scolopendre attaccano in altri punti lo schieramento, spezzandolo.

Colin viene ferito ripetutamente, mentre Engelhaft, Tasso e Istrice provano a staccargli di dosso l'immonda creatura.

Kailah si avvicina. "Che fai?" le chiede Engelhaft. "Bes Ex Syr", risponde lei. E lancia **Forza Magica** sulla creatura. La creatura si abbranca a Colin fortissimo e non si fa spostare, se non per pochi istanti.

La creatura continua a ciucciarsi la capoccia di Colin. Gli altri si affannano invano intorno ad essa.

Finalmente la creatura se ne va e lascia Colin moribondo. Colin viene caricato sulla barella, privo di sensi, e si riparte.

La pioggia è fitta e battente, fa freddissimo, visibilità minima. Si avvanza faticosamente, Colin geme di dolore.

Scende la sera

Ad un tratto Logan arriva in un posto che sembra franato di fresco. Osserva un avvallamento sospetto.

"Facciamo un tentativo" dice Logan. "Speriamo che non ci caschi in testa e che non sia un nido attivo. Dobbiamo assolutamente fermarci a riposare, così non si può proseguire".

Madre Magdalene prova a schermare il posto.

Vengono organizzati turni di guardia.

Engelhaft medica Colin, Judoc gli prepara un decotto contro le tossine.

Vengono decisi turni di guardia:

1. Sven, Mangusta e Slaine
2. Bohemond, Kailah e Logan
3. Principe, Istrice e Annie

Nel suo turno, Sven ode uno strano rombo molto distante, simile a una frana portata dal vento. E poi sente che Annie fa strani versi nel sonno, come se respirasse affannosamente.

Prima di mettersi a dormire, Sven sveglia Engelhaft per fargli vedere che Annie sta rantolando.

"Guarda ci sta Annie che respira molto male, mi sembra che abbia una bruttissima polmonite, io sono preoccupato" dice Sven. "Forse non so se è il caso di tirarla su, girarla, farle qualcosa... vedi tu, io te lo dovevo dire... buona notte" dice Sven.

Engelhaft va da Annie.

"Non riesco a respirare bene" dice Annie. Tossisce uno strano espettorato nerastro.

"Forse dovrei fare una passeggiata, sgranchirmi le gambe..." dice Annie, che sembra un po' confusa. Engelhaft la dissuade. Annie fa domande strane, come se non si ricordasse bene.

Engelhaft cerca di tranquillizzarla, lei si rannicchia e respira un po' meglio con la bocca.

Il secondo turno di guardia passa tranquillo. A sprazzi si sente il rombo.

Non vorrei fare l'uccello del malaugurio, ma il suono mi sembra in avvicinamento" dice Logan.

Annie perde il controllo

E' il terzo e ultimo turno di guardia, prima dell'alba.

Kailah si sveglia improvvisamente al suono di una violenta discussione in lingua elsenorita, che avviene sotto la pioggia.

Slaine e Mangusta si stanno in fretta equipaggiando.

"Che succede?" domanda la maga.

Slaine indica un punto fuori dal riparo: "C'è stato un problema con la vostra amica, a un certo punto è scomparsa e adesso... Aiden è andato a prenderla".

Kailah afferra una daga e corre incontro a Aiden, Annie e Istrice, che stanno tornando sotto la pioggia. Annie è semi incosciente, viene trascinata a spalla. Aiden sembra ferito, perde sangue dal collo.

Istrice gli sta parlando animatamente, come per rimproverarlo, mentre il Principe minimizza.

"Come ti sei ferito?" chiede Kailah.

"No problema, tua amica persa, io ritrovato", risponde il Principe.

Annie viene depositata al bordo del campo, tenuta sotto mira da Mangusta con la sua lancia. Kailah si accuccia accanto all'amica per tenerla ferma, qualora dovesse fare qualcosa di strano, ma Annie sembra catatonica.

Judoc intanto si prende cura del Principe, che sembra essere stato morso sul collo.

"Sta stronza ha morso Aiden" sussurra Mangusta a Sven, in perfetto greyhavenese.

Gli elsenoriti sono tutti molto agitati per l'accaduto e parlano a voce alta, poco a poco tutti si svegliano. Ma è Bohemond il primo a rendersi conto di un grave pericolo: che il loro vociare attiri l'attenzione dello Jourmungand. Anche su consiglio di Madre Magdalene, corre dagli Elsenoriti e chiede al Principe di far tacere i suoi compagni: "devi dire immediatamente ai tuoi di non fare più casino, state attirando il vermone"

Aiden dice qualcosa ai suoi, che tacciono, nervosi. Silenzio totale.

Il risveglio di Jourmungand

Un rombo risuona, sotto ai piedi si sente un tremolio costante.

Logan si comincia a svegliare, capisce, sveglia i pochi ancora addormentati molto silenziosamente.

A un certo punto si sente la terra che inizia a rompersi. Difficile capire la distanza, ma non dev'essere lontano.

"Abbiamo attirato l'attenzione del guardiano di questo luogo. Proverò a rallentarlo, ma non so quanto riuscirò ad essere efficace, dobbiamo rimetterci in marcia". dice Madre Magdalene.

Zaino in spalla, ci si mette in marcia silenziosamente, per lo più senza armature.

"Quando accadrà, voi continuate a camminare" dice Logan.

Kailah e Engelhaft caricano Annie, che sembra cosciente e si lascia portare passivamente. Colin sta sulla barella, che portano Slaine e Judoc.

Si inizia a sentire un gran sbatacchiare sul terreno. Rocce che cascano, il terreno che si spacca.

D'un tratto Madre Magdalene indica una direzione e si fa scortare da Sven e Logan qualche metro più avanti. Davanti a loro si staglia la sagoma di un mostro enorme, smisurato: ed è solo la testa dell'immenso Jourmungand, uscita dalle profondità della terra.

Madre Magdalene compie dei gesti misteriosi e la terra frana su sé stessa, intrappolando la gigantesca creatura in strane sabbie mobili.

"Adesso dobbiamo correre" dice Madre Magdalene.

Fuga dal Mostro

Nonostante l'impegno, il gruppo avanza lentamente. Dopo un po' Annie inizia a camminare da sola, meccanicamente. Kailah le tiene stretta la mano, non la lascia mai. E' talmente fitta l'oscurità, a causa della pioggia battente e della notte, che già a pochi passi di distanza è facile perdere il contatto.

Il tremore della terra non cessa mai, ma dopo una ventina di minuti si sente dalle spalle del gruppo un gran baccano in avvicinamento. Jourmungand dev'essersi riuscito a liberare dalle sabbie mobili.

"Teniamoci a un paio di metri l'uno dall'altro" ordina Logan.

Improvvisamente si spacca il terreno sotto ai piedi di Tasso e l'enorme muso di Jourmungand si solleva da terra.

Tasso cade per terra, ma riesce incredibilmente a schivare l'attacco del Mostro, che si ritira con gran sconquasso sotto terra.

"Dobbiamo rassegnarci all'idea che questo guardiano richiederà un tributo" dice Madre Magdalene tristemente.

Pochi istanti dopo di nuovo il rombo si avvicina, al punto che tutti faticano a restare in piedi. Logan ordina di proseguire, ma ancora la terra si spacca sotto i piedi di Tasso. L'elsenorita viene colpito dalla creatura, che non riesce ad abbrancarlo.

Al terzo passaggio di Jourmungand è il momento di Mangusta, che pure riesce limitare i danni, viene ferita di striscio ma non catturata. Poco dopo il Principe viene attaccato, e riesce a schivare l'orrenda creatura. Tasso ne approfitta per tirare una botta a Jourmungand, facendo saltare qualche scaglia della sua corazza.

Engelhaft inizia a pregare, invocando la Pace di Kayah. Subito Jourmungand riemerge, scagliandosi sul Vescovo, che resta in piedi ed impone le mani all'immenso mostro.

Miracolosamente Jourmungand si ferma davanti al Vescovo, non porta a compimento l'attacco e si ritira nelle profondità del suolo.

Fuori dalla Depressione

Il gruppo riparte.

L'estenuante avanzata sotto l'acqua prosegue fino alle pendici della depressione, che vengono faticosamente scalate.

Finalmente il gruppo si lascia alle spalle la zona più rischiosa, anche se bisogna urgentemente trovare un riparo di fortuna.

Passa la notte e finalmente viene il mattino.

Uno degli stivali di Kailah si è lacerato, la ragazza chiede aiuto a Engelhaft. "Sbaglio o in passato eri calzolaio?"

"Facevo armature per l'esercito" la corregge il Sacerdote.

"Meglio ancora!" dice Kailah. Lui le sistema lo stivale alla meglio. "Il prima possibile dovrai sostituirlo".

L'avanzata procede.

Annie sembra più lucida col mattino, anche se ha un aspetto molto provato. Dice che i Ghaanesi sono rimasti alla stessa distanza di prima, circa mezza giornata di cammino.

Finalmente, con calma, si riesce a capire cosa sia successo la notte precedente. Durante il turno di guardia, Aiden nota che Annie vaga ai bordi del campo e d'un tratto si allontana. Lui dice a Istrice che la va a riprendere, e quando la raggiunge lei lo respinge, sembrando molto spaventata, "e scambiandomi certamente per qualcun altro, mi ha attaccato e mi ha morso", conclude lui.

Istrice lo corregge: "lui è buono e generoso, ma non è andata proprio così, io l'ho vista che stava avvinghiata e lo stava mordendo, l'ho presa e le ho dato un calcio per staccarla".

Lungo la strada Bohemond racconta a Madre Magdalene delle vespe nel bosco dei mirtilli (i calabroni grigi) che portavano il morbo dei risvegliati.

Madre Magdalene spiega che il morbo dei risvegliati giaceva all'interno di sepolcri. Probabilmente questi calabroni cadaverici erano rinchiusi in una di queste tombe.

Kailah fa vedere al Vescovo il libro delle [Mappe di Luoghi Sacri](#), lui conosce gran parte dei luoghi rappresentati ed è molto interessato. Tra di essi c'è anche la Città Funeraria di cui parlava Padre Mansell, oltre che un luogo sacro vicino alle cascate del Vaarloch, non distante al tragitto del gruppo.

Breve incontro con Mitilarro

Durante il viaggio, d'un tratto si scorge da Sud una truppa che avanza con lo stendardo di Trost: è Mitilarro con i suoi uomini.

Logan suggerisce: "non so quanto ne possa valere la pena, ma sarebbe meglio se non vedesse Madre Magdalene".

La sacerdotessa viene nascosta un po' indietro tra le persone, celata da un ampio mantello.

Lo scambio di saluti con Mitilarro è breve e formale.

"Di nuovo in giro"

"Eh sì"

"Diretti a Beneden, immagino, a Munch"

"Se ci arriviamo"

"Noi invece siamo diretti verso la valle del torto. Buon viaggio. Vi consiglio di sbrigarvi, se correte arriverete prima che ricominci a piovere" dice Mitilarro.

Saluti e se ne vanno.

La signoria di Munch, terra di cartelli

Dopo un po' ricomincia a piovere. La pioggia è molto fastidiosa.

Ad un tratto si vede un muro grande tra speroni di roccia, in pietra e legno, attraverso cui scorre un torrente.

Per oltrepassare il muro è necessario un giro lungo e ripido, ed un ponticello malsicuro. Risalendo le tracce di Mitilarro, ecco il sentiero.

Sull'altra sponda del fiume c'è un Hunter morto di fresco.

Procedendo, si arriva ai piedi del muro, dove sale un sentiero con un cartello. Il sentiero permette di oltrepassare il muro.

La salita è molto ripida e complicata, tutti sono molto stanchi e ci vuole un bel po'.

Il cartello dice: TERRE DEL SIGNORE DI MUNCH- PROSEGUITE NEL RISPETTO DEL KANUN O VOLGETE IL PASSO.

Si vede un grosso albero spoglio, da cui pendono un po' di scheletri impiccati.

Sotto c'è scritto NON UCCIDERE.

Dietro si vede una torre, forse Honder.

Sulla torre ci sono danni, ma regge.

Più avanti c'è un secondo albero, con altri impiccati.

Un cartello ammonisce: NON RUBARE.

Il gruppo si avvicina alla torre.

C'è un cartello, ma niente albero.

Si sente un lamento disperato e affannoso. Dietro al cartello c'è un avvallamento.

ONORA IL SANGUE, dice il cartello.

La donna nella buca

Dalle profondità della fossa arriva una voce di donna che chiede aiuto.

Dentro la fossa c'è un brutto spettacolo: un letto di ossa e di resti umani. Una donna ferita a gambe e braccia, malconcia, vestita di stracci, cerca di sfuggire agli assalti di una formicona gigante a cui sono state strappate tre zampe, che si muove lentamente. C'è un cadavere più recente degli altri, probabilmente si tratta di un ragazzino.

Bohemond è sdegnato da questa scena e si cala immediatamente nella buca, uccide velocemente la formica gigante e trae in salto la donna, che scoppia in lacrime.

Bohemond le chiede come sia finita lì dentro.

La donna racconta di essere originaria di Munch, ultima discendente di una famiglia ormai caduta in disgrazia con il nuovo Dominus. Lei e suo figlio sono stati condannati perchè lei, spinta dalla miseria, ha iniziato a vendere il proprio corpo. Benchè alcuni tra i più influenti cittadini di Munch avessero richiesto in passato i suoi "servigi", non si sono fatti scrupoli di condannare lei e il ragazzino alla terribile ordalia.

"Adesso che ne sarà di te?" chiede Bohemond.

"Il mio debito con la giustizia di Munch è saldato, visto che sono sopravvissuta a questa terribile prova. Cercherò in ogni caso di cambiare aria appena possibile".

Torre Honden

Finalmente il gruppo arriva ai piedi della Torre Honden: è una struttura in pietra e legno: i piani inferiori, in pietra, sono in buone condizioni. Quelli superiori, in legno, non nascondono i segni di un colpo di balista, che ha sfasciato parte della facciata.

Intorno alla torre tutto tace, anche se Sven ha la sensazione di scorgere un movimento sulla sommità della struttura.

La porta è socchiusa, su di essa è stato tracciato uno strano simbolo rosso, che ricorda la forma di un elmo dall'aria minacciosa.

Tanta è la stanchezza e il bisogno di un riparo, che i nostri bussano, dopodichè aprono la porta e entrano al piano terra. C'è una stanza in parte occupata da paglia e resti di un giaciglio. C'è anche un sacchetto con dentro delle monete, abbandonato.

"Ehi, c'è nessuno?"

Silenzio.

"Sento qualcosa di magico nell'aria" dice Kailah.

"Vediamo cosa c'è di sopra" risponde Logan, e inizia a salire, scudo alla mano. Dietro di lui salgono Sven, Bohemond e Kailah, mentre gli altri restano in basso.

"Non mi state troppo vicini, sennò al minimo problema ci intralciamo l'uno con l'altro" dice Logan.

Al primo piano della torre lo spettacolo è bruttissimo: 5 cadaveri, tutti decapitati, alcuni seduti a tavola. Sono guardie con uno stemma che raffigura un barbacane rosso su fondo bianco e una pergamena: il simbolo di Munch.

C'è un altro cadavere sulle scale, che indossa un paio di stivali della misura di Kailah, che li prende.

Il piano superiore è in legno, la stanza parzialmente sfondata dal colpo di catapulta: dall'apertura entra luce, pioggia e vento. La grossa palla di pietra è ancora dentro, ed occupa parte delle scale a chiocciola.

Anche qui c'è un cadavere, un uomo decapitato e squarciato.

Scontro con l'Armigero misterioso

Superato l'ostacolo della palla di catapulta, i nostri proseguono verso la sommità della torre.

Logan, prudente, si assicura di avere spazio alle spalle in caso di rapida ritirata.

Gli si para davanti una grandiosa armatura di maglia e piastre, dall'aria antica e istoriata. Brandisce una grossa spada e uno scudo.

Si muove lentamente e si piazza davanti a Logan, poi parte fulmineo (0-0-0 di attacco).

Colpisce Logan tre volte a rapida successione, il colpo peggiore è al braccio destro. Solo la vecchia e fedele brigantina impedisce che il braccio venga staccato di netto.

Una scarica di Potere Magico si sente fin da sotto, Kailah ne è investita. Logan salta all'indietro e tutti via di corsa giù per la scala.

Kailah prova a conficcare un chiodo d'oro nella scala e di farlo scoppiare con l'incantesimo FIAMMA una volta che sono tutti usciti dalla torre.

L'esplosione è forte ma non rovinosa, si sente che qualcosa brucia al piano superiore, mentre i passi del mostro che scende le scale si sentono pesanti fin da fuori. Per fortuna la terribile creatura non esce dall'edificio e tutti riescono a mettersi in salvo.

Le condizioni di Logan sono tuttavia molto preoccupanti.

Mentre riprendono fiato, i nostri si accorgono di un cartello buttato tra le sterpaglie non distante, probabilmente divelto dal vento: PERICOLO recita, con accanto il volto stilizzato dell'elmo cornuto del mostro.

"Dobbiamo sbrigarci, raggiungere la Rocca di Beneden!" dice Engelhaft.

Si ode un corno in lontananza, e finalmente il gruppo viene intercettato da una pattuglia proveniente dalla Rocca di Beneden, con indosso i simboli della Signoria di Munch.

La Rocca di Beneden

Finalmente i nostri, esausti, vengono accompagnati alla Rocca di Beneden. Qui i feriti vengono separati dagli altri, mantenuti in isolamento. Le procedure di sicurezza sono piuttosto severe, al punto che Annie e Aiden sono troppo preoccupanti e non vengono ammessi all'interno: trascorreranno la notte in una tenda fuori dalla torre. Anche Colin chiede e ottiene di poter passare la notte insieme a loro, in modo da poter portare ad Annie un po' di Garmonbozia e di tenerla sotto controllo. La giovane è molto felice di potersi nutrire con quella sostanza, e si sente subito meglio.

Nella tenda fa comunque molto freddo, Aiden ci mette un po' ad accendere il fuoco e intanto dispensa a Colin perle di saggezza elsenorita:

"Tu o ride o muore quando cose vanno male. Io consiglio tu ride".

Sorge finalmente il sole del 6 novembre.

Annie sembra rinata, ha tutta un'altra cera. Sia lei che Aiden e Colin vengono ammessi all'interno della torre.

Nello stesso tempo il Tenente **Mathos** si reca in visita dai membri del gruppo che soggiornano fuori dall'infermeria.

Racconta brevemente come sia arrivato lo strano essere in armatura alla torre di Honder: "Quello è un regalo di una nostra ammiratrice. Il Barone si è rifiutato di dare un ricetto alla Mantide che ha lasciato questo "regalo"."

Poi spiega che la Baronina offre ospitalità ma che sarà opportuno pagare per il cibo consumato: le scorte sono infatti assai magre, e con l'inverno alle porte è necessario fare economia.

"Avrei piacere di fare due chiacchiere con il vostro amico" dice poi, e si reca in visita da Logan, suo vecchio conoscente.

Mastro Marcus l'Alchimista

Più tardi nel corso della giornata si presenta Mastro Marcus, il grassoccio alchimista. "Mi è stato detto che vi serve qualcuno che vi venda dei medicinali".

Engelhaft mostra le ferite di Colin e Mastro Marcus dichiara che le ferite di Kreepar sono la sua specialità. Da quel che dice sembra molto competente, anche se costoso. Si prende cura sia di Colin che di Logan, che viene assicurato del fatto che non subirà danni permanenti.

Una giornata tranquilla

Il gruppo si riposa finalmente. Verso metà giornata viene servito un modesto rancio.

Padre Engelhaft prega insieme al Vescovo e a Madre Magdalene.

Sven gioca a carte con gli Elsenoriti (che hanno un mazzo un po' malconcio, a cui mancano alcune carte). Kailah passa un po' di tempo a leggere il libro dei luoghi sacri insieme al Vescovo, che ne riconosce numerosi.

A sera arriva il Tenente Mathos che fa riunire il gruppo in un'unica stanza.

"Riposate questa notte, domattina facciamo il punto della situazione".

Prima di dormire Bohemond domanda a Annie se percepisce gli Innalzati di Ghaan.

Annie sta in finestra. "Secondo me sono in movimento, si stanno avvicinando e penso siano riusciti a oltrepassare la valle del verme".

Tra un discorso e l'altro, Annie confida a Bohemond di non ricordare di quando ha morso il Principe. L'esperienza l'ha molto turbata.

Sorge il sole del 7 novembre. Il gruppo continua a riposare fino alla tarda mattinata, quando arriva una governante che ripulisce la stanza.

"Il pranzo arriverà tra un paio d'ore", dice. E quando arriva, è sempre un triste brodino di carote e lenticchiette dure.

A sera torna il Tenente Mathos.

Spiega che il Ciambellano ha intenzione di parlare con il gruppo, questa è la ragione dell'attesa nella torre.

Kailah chiede del Plotone di Ghaan. "Ti risponderà il Ciambellano domattina".

Il Tenente se ne va. Brusio elsenorita.

Rumori nella notte

A tarda sera si sente del movimento nella torre. Annie sta in ascolto e dice "credo che siano arrivati dei soldati di rinforzo. Gli Innalzati di Ghaan sono molto vicini. Non so se sono dentro o sono immediatamente fuori, però sono qui".

"Dobbiamo giocarcela diplomaticamente con questo Ciambellano" dice Sven. "Se politicamente riusciamo a gestirla, non ci scatenerà la guerra nelle loro mura".

Colin nella notte vede Annie che sta in finestra a guardare fuori. Lui la saluta, lei gli sorride. "E'una cosa strana, sto cercando di capire... mi sembra di percepire lo stato d'animo dei due altri Innalzati, sembrano tranquilli. Risuonano. Anche loro sentono me, è una cosa strana... piacevole anche."

L'incontro con il Ciambellano

Al mattino dell'8 novembre il Ciambellano è pronto per ricevere il gruppo dei soldati di Uryen. Vanno in delegazione Engelhaft, Bohemond, Sven, Kailah.

Mathos guida il gruppo dal Ciambellano, spiegando che è un personaggio un po' particolare, integerrimo, noto per il suo spiccato senso di giustizia e molto ligio ai dettami del Kanun.

I nostri vengono introdotti in una grande stanza, dove si trova il ciambellano **Pavel**.

Dopo qualche minuto di silenzio dice ai soldati di sedersi.

"Veniamo subito al dunque. Voi siete soldati provenienti da Uryen. A quanto pare mi avete portato dei casini non da poco."

"Non era nostra intenzione" dice Bohemond.

"Di certo sapete che c'è una guerra in corso tra i Ghaanesi e la Signora di Angvard, Lady Yara. La conosco fin da quando era bambina. Sapete come chiamavano suo padre? Tankenborst. Sapete cosa significa tankenborst? Rombo di tuono. Menava... menava duro. Girava con una serie di castigamatti, li sfidava e se vinceva lui poi dovevano servirlo. E così si fece un esercito. Un altro di questi castigamatti era un certo Sir **Osvald Plank**. Capace che sta dalle parti di quei matti della **Lega del Torto**"

"Forse no" dice Bohemond. "Osvald Plank è morto"

"Come è successo, di grazia?"

"L'abbiamo ammazzato noi" risponde Bohemond.

Il Ciambellano si fa raccontare come sia andata. "E' morto onorevolmente affrontando la giustizia di Uryen", spiega Bohemond, citando il compianto **Tarmin Dur**.

"Invece lo sapete il padre di Yara che fine ha fatto?" dice il Ciambellano. "Non sapete chi l'ha ucciso, in una battaglia memorabile? L'ha ucciso quel gran figlio di buona donna con cui siete venuti qui. Quel tipo è una specie di leggenda da queste parti" aggiunge poi, e beve. Offre.

"E pure Logan Treize non è riuscito a raccontare niente a quella specie di abominio che si è insediato nella mia torretta di addestramento. Sto facendo una figura di merda a non poter gestire quell'affare, per me è un problema. Sapete perchè? Non più tardi di 10 giorni qua si è presentata la Mantide, e mi dice che le dovevo mettere a disposizione una stanza da riservare a lei. La voleva qua. Io le dico no. Lei non si scompone, fa un risolino... una bella donna ma molto antipatica. Dice che ci omaggerà per questa sua generosità. Prende e se ne va. E a un certo punto smettono di arrivare le comunicazioni da quella torretta... e il resto lo potete immaginare. Il risultato è che mi chiedono conto di cosa succede..."

Il Ciambellano è molto angustiato per la situazione problematica della torre di Honder. Ma non solo...

"e poi c'è quest'altro problema dei soldati di Ghaan. Li abbiamo presi e li abbiamo portati qui. Dicono che vogliono parlare con voi, si sono fatti prendere senza fare resistenza. Due di loro sono Innalzati. e quindi io mi ritrovo con 3 soldati di Ghaan, formalmente prigionieri. Sarei per far decidere a voi del loro destino. Loro vogliono parlare con voi, ma non so se voi volete parlare con loro. Loro qui, per me, non hanno diritti".

Kailah chiede i loro nomi: sono Khzar, Darkan e **Ayza**.

Il Ciambellano conosce di fama il tenente **Manuel Raven**. "L'ultima volta che li abbiamo visti stavano con lui", dice Engelhaft.

Quando il gruppo si manifesta favorevole a vederli, il Ciambellano organizza l'incontro.

"Non mi aspetto niente in cambio. Però vi dico che questa situazione della torretta mi sta facendo fare una figura di merda, quindi voi che avete questo grande eroe delle guerre di Logan Treize, se aveste un'idea su come risolvere questo problema, vi prego di farmelo sapere."

Prima di andare. Bohemond si informa su **Matilde Carstel**, la sua promessa sposa.

Il Ciambellano è stupito di sentire questo nome. "Ci siamo promessi in matrimonio" spiega Bohemond.

"Ma questa notizia mi riempie di curiosità" dice il Ciambellano. "Come è possibile? E' stata promessa dalla sua famiglia?"

"Sì." dice Bohemond.

"Che storia d'altri tempi" commenta il Ciambellano, e si innamora della vicenda. "Come regola generale suggerisco sempre di vedere la consorte prima di prendere un impegno così solenne" aggiunge. "Matilde Carstel è sotto la nostra protezione, ma sono ben lieto di questa notizia e sarò contento di fartela conoscere, nella giusta riservatezza."

L'incontro con i Ghaanesi

Il gruppo torna nella stanza e riferisce a Logan e agli altri. Logan è soddisfatto. Torna poco dopo il Tenente Mathos. "Il Ciambellano si è raccomandato che non vengano torturati. Non dovete alzare le mani contro di loro. Se volete posso legarli".

"Non pensiamo che sia necessario"

Il gruppo va, anche con Annie.

Seduti a terra, in una stanzetta coi loro bagagli, ci sono i tre Ghaanesi.

Parla Darkan.

"E' stato molto complicato seguirvi, era molto peggio dell'ultima volta che ci siamo passati, per le Lande Ventose. Ci abbiamo quasi rimesso le penne"

"Siete anche sopravvissuti a un'esplosione niente male" dice Colin.

"Abbiamo perso molti dei nostri... e temevamo che sarebbe successo. Ma non è di questo che vogliamo parlare. Sappiamo che siete soldati di Uryen e sappiamo che collaborate con Angvard. Sappiamo che siete bene informati su quel che sta succedendo a Ghaan e sappiamo che siete convinti di essere nel giusto e probabilmente lo siete anche. Anche noi abbiamo avuto modo di pensare molto a quello che è successo nel nostro paese. Quel che probabilmente non sapete è che Ghaan ha delle correnti interne anche molto divergenti, con obiettivi diversi. Noi siamo una piccola signoria, con difficoltà anche per sopravvivere. La miglior difesa è l'attacco, da noi..."

Racconta dell'alleanza di necessità con Angvan, del periodo della Guerra delle Lande. Racconta la sua versione dell'inizio della diffusione del Morbo. Racconta l'incontro con Mirai. Dopo quell'incontro con Mirai si sono iniziate a incrinare le relazioni con Angvan.

"Abbiamo raggiunto un buon livello di indipendenza, non abbiamo più bisogno di questa persona, che rischia di

condizionare il futuro del nostro Paese, vista l'influenza che ha verso chi guida Ghaan - e questo che vi dico può essere considerato un tradimento - e alcuni di noi stanno pensando a costringere all'abbandono o a sparire."

"Quanti siete?"

"Siamo pochi, ma il futuro di Ghaan sarà deciso da pochi eventi di grande rilievo. Puntiamo a compiere quei due-tre passaggi che riporteranno l'ago della bilancia al centro"

"Manuel è dei vostri?" chiede Colin. Loro si guardano e respirano.

"No, Manuel non è dei nostri". Lo dice con tristezza.

Engelhaft chiede dove sia il Tenente Manuel adesso. Loro tentennano, lui insiste. Ayza prende una sacca e tira fuori la capoccia di Manuel Raven.

Sorpresa generale, incertezza, e subito l'atteggiamento dei Soldati di Uryen si ammorbidisce.

Riassumendo, c'è una fronda che ritiene che la collaborazione tra Ghaan e Agvan l'Invitto debba giungere al termine.

Per quanto riguarda i rapporti col Signore di Ghaan, Khzar, "potremmo dire che si è fatto sedurre da questo cattivo consigliere. L'unico modo per riportarlo sulla retta via è privarlo di questa vocina che gli sussurra nelle orecchie".

Ayza fa dei gesti indicando la capoccia mozzata di Manuel, guardando Colin. "Ora capisci perchè ti avevo detto di venire con noi".

Bohemond chiede dell'uomo senza volto.

Gli viene spiegato che appartiene da tempi antichissimi a una tribù fedele al territorio e a chiunque lo comandi.

Kailah chiede di Nico.

Ha disertato e per ragioni personali ha chiesto di essere innalzato. E' stato un esperimento andato male, ha perso la vita.

"E qual era il vostro obiettivo sull'isola?"

"Uccidere Keynes, uccidere Claire e recuperare Madre Magdalene" è la risposta.

Richiesta di pace

"Che volete da voi?" è il momento di chiederlo.

"Pensiamo tutti che sia il momento di fare pace. Se questa guerra continua non crolla la fiducia del Signore di Ghaan verso questo suo consigliere. Noi proveremo a istillare un dubbio nel signore di Ghaan e rimuovere questo personaggio. Non ci proveremo con le buone. Abbiamo un piano per assassinarlo. Approfitteremo di una situazione che avverrà se verrà proclamata la pace"

"E noi che dovremmo fare?"

"La pace".

Tirano fuori delle cartucce. "Questi due plichi li abbiamo preparati con Yara. Capiremo se non vi fiderete, li controllerete prima di darglieli. Non vi consiglio di leggere, nè di diffondere il contenuto di questo primo plico. IL secondo plico contiene una descrizione dettagliata della situazione attuale della Sacra dei Difensori e cosa faremo per aiutare Lady Yara per riconquistarla".

Colin chiede di Dan Bucky. Appartiene al complotto.

"Quello che possiamo impegnarci a fare è consegnare il messaggio" dice Bohemond.

"Ci sarà un incontro a dicembre tra due delegazioni, ed è lì che andrebbe negoziata la pace", spiega Drakan.

Spiega poi come si genera la Garmonbozia, con l'uso di res informia su cadaveri non infetti.

Al termine della conversazione, si parla del problema della torre infestata dall'armigero di Mirai.

"Apriamo questa armatura e vediamo cosa c'è dentro" dice Drakan.

"Come pegno della nostra buona fede, visto che ti porti dietro una persona che sta soffrendo molto", dice Ayza e dà a Colin un contenitore.

Colin è molto critico verso l'uso della Garmonbozia, ma Ayza cerca di spiegargli che è indispensabile per permettere ad Annie di vivere una vita più possibile umana e normale.

Khzar dice che si tratta di una dotazione che dovrebbe bastare per circa 6 mesi. Il bisogno è crescente, col passare del tempo.

8 novembre 517

Accordi per liberare la torre di Honder

Il Tenente chiede informazioni sui Ghaanesi e Kailah dice che non c'è ragione di tenerli prigionieri, e che il colloquio è stato proficuo.

Il Tenente dichiara che dovrà decidere il Ciambellano al riguardo e il gruppo chiede nuovamente udienza presso di lui.

Il Ciambellano si informa riguardo la liberazione della torre di Honder.

"Io vi dico subito una cosa: non posso giustificare in alcun modo una ricompensa ufficiale per una cosa che ufficialmente non è mai avvenuta. Al tempo stesso ci sono una serie di cose... posso farvi andare via con la pancia piena e lo zaino pure... e qualora vorriate tornare... voi e chi farà i vostri nomi saranno trattati bene. Anche i Soldati di Ghaan... me ne ricorderò come di soldati onorevoli".

"Avrei una piccola richiesta" domanda Bohemond. "Probabilmente siete stato informato che abbiamo incrociato i luoghi di pena per chi viola le leggi di Munch"

"Sono un'antica tradizione che io onoro e rispetto, un'usanza che si perde nella notte dei tempi".

"Dalla fossa con i kreepar menomati abbiamo estratto viva una donna"

"E avete dimostrato così che meritava di vivere"

"Vorrei avere la rassicurazione che a questa donna non sarà fatto altro male" domanda Bohemond.

Lui annuisce. "L'antica legge adesso protegge quella donna. L'antica legge è giusta, severa, implacabile ma anche estremamente precisa nell'assoluzione".

"Lei però non era sola in quella fossa. Io non conosco i dettagli, ma per gli atti di meretricio della madre è stato punito anche il figlio"

"E' un arcaismo difficile da comprendere... ma finchè il figlio non è adulto ricade sotto la responsabilità dei genitori e paga anche per i loro crimini".

Dopo un po' di domande, forse l'unica speranza per la donna, perchè non torni a ficcarsi nei guai per sopravvivere, sarebbe allontanarsi dalla Signoria e seguire il gruppo lontano da qui.

Conversazioni con gli Elsenoriti

Il gruppo trascorre la giornata riposando.

Kailah chiede agli Elsenoriti che intenzione abbiano. Aiden è imbronciato, Slaine parla con Kailah e le spiega la situazione: Judoc non vuole che Aiden entri nella Torre. Aiden vuole entrare ma Judoc glielo impedisce, perchè conosce antiche leggende sulla creatura della torre e ritiene che sarebbe estremamente pericolosa per un Principe Elsenorita.

Aiden a malincuore acconsente a non entrare, in cambio il suo viaggio continuerà verso Est, verso l'antico cimitero dove dovrebbe nascondersi la Mantide.

Kailah fa vedere la mappa dell'antico cimitero, Judoc la studia e la copia attentamente.

A sera Kailah parla con Judoc, tradotto da Slaine. "Esistono su Ilsanora dei luoghi, chiamati Sidhe, che sono tombe, passaggi, luoghi di potere che alcuni Duidi delle Ombre hanno il compito di proteggere. Sono Druidi che parlano con gli Spiriti. Per accedere a questi luoghi ci sono alcune sfide che l'eroe odierno è chiamato a compiere. Tra queste sfide ci sono dei duelli con creature molto potenti, e tra queste creature ci sono questi costrutti generati dalle spoglie mortali di un guerriero formidabile che viene rianimato. E' qualcosa di molto diverso dai Risvegliati, non è un morbo che riporta in vita le carni, ma una magia, un prodigio che rianima il corpo e gli conferisce delle caratteristiche simili a quelle che aveva quando era in vita" spiega Judoc.

Judoc è convinto che quella sia una prova individuale. Se si va in gruppo è possibile che venga sconfitto, un gruppo può impossessarsi del diritto di accedere a un posto... ma sarà più dura, il numero lo potenzia."

In sostanza Judoc suggerisce che si vada in pochi contro quella creatura, perchè in tanti la sfida diventerebbe ancora peggiore.

Spedizione alla torre di Hondern

Al mattino del 9 novembre il gruppo va a parlare con il gruppo di Ghaan, per un consiglio di guerra. Dopodichè viene interpellato anche il Vescovo, che dice che se arriva sul posto e potrà guardarlo, anche da lontano, potrà dare delle informazioni forse utili per combattere. "Ma c'è un problema", aggiunge il Vescovo. "Abbiamo fatto una lunga strada con quella ragazza, Annie. Se non ho capito male le persone con cui andrete ad affrontare la prova sono simili ad Annie. Qualsiasi cosa voi affrontiate con queste persone, non potrete contare sul mio aiuto, perchè è come se queste persone lo avessero rifiutato a prescindere".

Per prudenza si decide di tenere il Vescovo al sicuro e di andare solo coi Ghaanesi.

Engelhaft dichiara che potrebbe provare a consacrare il luogo del combattimento, in modo da mettere la creatura in difficoltà.

"Non possiamo contemporaneamente accettare l'aiuto degli Innalzati di Ghaan e chiedere il sostegno degli Dei" sospira poi. Dopo qualche incertezza, si decide di provare alla maniera violenta, senza invocare protezione divina.

Coinvolgendo i soldati di Ghaan, l'innalzato propone di salire sulla torre.

"Posso arrampicarmi io facilmente, poi da sopra provo a strappargli l'elmo" dichiara Ayza.

Viene elaborato un piano complesso che prevede Bohemond e i due Innalzati di Ghaan nella prima ondata, che proveranno ad attirare il mostro al centro della stanza superiore della torre, dove prima Kailah avrà piazzato un chiodo esplosivo.

Se il mostro si metterà nel punto preciso sul chiodo, Kailah farà saltare in aria il pavimento della torre. Pronti al piano inferiore sono Darkan, Engelhaft e Sven, insieme a un tavolo pieno di lance conficcate: una trappola per bloccare e poter sfracellare l'orrenda creatura.

Si parte, il Tenente accompagna il gruppo. Viene anche l'alchimista, curioso di vedere il mostro. Tutti resteranno a distanza di sicurezza dalla torre.

Preparativi

Vengono portati lance, corde e rampini, più attrezzi vari.

Il gruppo raggiunge la torre, che da fuori sembra tranquilla. La sagoma del mostro sta muovendosi lentamente al 4 piano della torre. Ayza sale e mette i rampini al buco del terzo piano. Saltella in modo innaturale, come se fossero mani ad artiglio.

Ayza tranquilla sale sulla sommità. La creatura se ne infischia.

Ayza si affaccia a sbirciarlo dalla botolina. Pare che la creatura stia facendo la guardia alla scala.

Kailah chiede se qualcuno l'accompagna a sistemare il tavolo. Sven sale con lei e anche Khzar che si mette a guardia del piano. Kailah inizia a lavorare col tavolo e le lance. Il punto da far crollare è il centro preciso della torre. Il chiodo andrà piantare sul pavimento del piano superiore. Kailah si toglie l'armatura e si prepara per il lancio di fiamma sul chiodo all'ultimo momento, con l'idea di calarsi poi dalla spaccatura nel muro della torre, dove fissa una corda.

Il combattimento con lo Scheletro animato da Mirai

E' tutto pronto, la trappola costruita, è il momento di procedere. Khzar sale al piano superiore della torre, per attirare la terribile creatura. Si sentono i suoi passi e subito un rumore orrendo e fortissimo, clangore. Poi Khzar torna di sotto senza più che un brandello di scudo.

Ma ecco un altro schiocco notevole e pezzi di ferro che cadono, e cade l'armatura stessa del mostro, alcuni pezzi senza elmo. Pochi istanti dopo arriva Ayza con l'elmo del mostro in mano. "Penso che sia pieno" dice la ragazza.

Cadono pezzi dell'armatura.

"Che ne faccio?" domanda Ayza.

"Puoi buttarla di sotto dal buco del muro?" propone Kailah.

Bohemond scorge delle ossa dentro all'armatura. Le ossa sembrano scomposte, separate tra di loro.

"Portiamo fuori sta roba" dice Bohemond. "Disarmiamolo..."

A un certo punto Bohemond fa per raggiungere la spada in mezzo al mucchio di roba. Ayza ha l'elmo in mano, da cui spunta un pezzo di colonna vertebrale. D'un tratto l'elmo cade, come se fosse attirato dal resto del mucchio di resti. Lei non riesce a tenerlo e si sbilancia a sua volta. Anche la spada si muove e va verso il grosso mucchio di resti.

Kailah cerca con Telecinesi di bloccare la spada e rallentarla, mentre Bohemond cerca di prenderla, la trattiene per un po' ma non per molto, mentre il mostro lotta per ricomporsi. Khzar spinge via lo scudo e cade.

La creatura in un istante si ritira su e i pezzi tornano al posto giusto, elmo compreso, con Ayza ancora attaccata.

Kailah attiva Fiamma e si prepara a far scoppiare il chiodo.

Bohemond gli sta attaccato alla lama. Khzar attacca la creatura alla gamba, scalfisce l'armatura. Ayza vuole riprovare a staccargli la testa.

Kailah raggiunge il bordo del buco e si tiene sul ciglio, pronta a far scoppiare il chiodo e calarsi.

Khzar continua a menare il mostro, stavolta al braccio destro. Gli tira una botta impressionante danneggiandogli la piastra. Bohemond prova di nuovo a strappargli la spada, non riesce ma lo rallenta molto.

Ayza toglie l'elmo e sotto resta la capoccia della creatura. Ayza cade lì vicino, con l'elmo in mano.

La creatura è uno scheletro scarnificato mezzo mummificato. Tutti sono molto molto spaventati a vederlo.

Bohemond tira per la spada la creatura verso il punto di pavimento minato. Khzar spinge dentro la creatura, che però non si muove.

Ayza pure si mette a spingere la creatura, insieme a Khzar, che adesso non ha lo scudo. Bohemond sua volta tira e tira.

Il mostro fa un passo avanti, riesce a riprendere la spada, ma si trova nel punto giusto per l'esplosione.

L'esplosione

Il mostro si trova esattamente sopra il chiodo d'oro di Mastro Luger. Attacca Bohemond, che riesce a parare. Khzar e Ayza provano a tirargli una botta in testa, ma lui riesce a parare elegantemente.

E Kailah fa scoppiare il chiodo.

Il botto è potente, fragoroso, le schegge di pietra si conficcano sul mostro... e sulle persone attorno a lui.

Il mostro accusa un bel po' di danni. Gli si inficcano moltissimi frammenti sul torace e sul ventre, e trapassano l'armatura.

Ayza viene colpita al torace e ventre. Khzar pure viene colpito solo a torace e ventre, meno gravemente della compagna.

Bohemond riceve un danno al torace e poco altro.

Kailah riceve un po' di danni sparsi ma non gravi. Viene però spinta dall'onda d'urto all'indietro giù dalla torre, rimanendo impigliata sul rampino, prende un colpo di frusta e poi cade, facendosi molto male.

Il pavimento si sfonda e il mostro viene smembrato

Bohemond, Ayza e il mostro cadono al piano di sotto. Il mostro si infilza nelle lance, rimane trafitto e bloccato, mentre gli altri cadono ma non finiscono sulle lance. Approfittando del momento in cui il mostro è immobilizzato dalle lance che lo trafiggono, Engelhaft, Sven e Darkan si mettono a colpirlo ripetutamente.

Sven lo prende in testa, spaccandogliela in mille pezzi.

Rimane rigido e immediatamente dopo i pezzettini di testa iniziano a vibrare.

"Mettiamoci i piedi sopra, bastardi" dice Sven mettendoci i piedi sopra.

"Smembriamolo" dice Bohemond.

"Non lo fate riformare" anche gli altri lo sbriciolano per calpestarlo coi piedi.

A un certo punto le lance collassano, lui è adagiato a terra con la spada ancora in pugno. Bohemond prova a staccargli il braccio con l'arma, ma quello riesce a pararlo.

"Tronciamogli il braccio e buttiamo via la mano" Bohemond.

"Tutti insieme" dice Darkan. "Da tre non si può parare".

"Cazzo non lo può fare" insiste Bohemond.

In tre lo colpiscono contemporaneamente al braccio, ma non riescono a staccarglielo. La spada danza e para.

La forza del mostro che cerca di ricomporsi

Engelhaft afferra un pezzo di mascella e scende le scale per portarlo fuori. Si rende conto che è come se fosse ancorata a un cavo elastico che diventa sempre più duro, al punto che a un certo punto non ce la fa.

Kailah rientra zoppicando al primo piano e viene anche Annie, che era rimasta fuori durante lo scontro.

"Bisogna bruciare i pezzi perchè non escono" dice Engelhaft.

Il mostro viene smontato, smembrato, i pezzi infilati in vari sacchi, sbriciolati più possibile. Eppure vibrano, sempre come cercassero di ricomporsi.

Anche un tentativo di Kailah di bruciarlo magicamente non ha effetto, sembra ignifugo.

L'armatura e la spada e lo scudo non sono magnetiche, solo le ossa. L'armatura viene smontata tutta. I pezzi dell'armatura vibrano fino a dentro la torre, poi smettono di vibrare da fuori.

Kailah ispeziona le ossa alla ricerca di rune o altro. Kailah fa l'incantesimo Percezione della Magia e scopre le seguenti cose: incantesimo permanenza estremamente potente. Tutte le ossa sono magiche in egual misura, imbevute di Potere Magico. Incantesimo che tende a riformare la forma su cui è stato lanciato. La velocità è inversamente proporzionale alla distanza, tipo molla. Forse si possono mettere nei bauli diversi in modo che non si possa toccare.

Gestione dello scheletro

Bohemond prova a usare il punteruolo indistruttibile su un osso piatto dello scheletro. Lo spacca su tre pezzi, che si muovono ma non sembrano in grado di ricomporsi più.

"Signori, abbiamo risolto il problema. Prepariamoci a sminuzzare questo scheletro" dice Bohemond.

E' un lavoro lungo e faticoso, restano una cinquantina di pezzi separati, che non si riformano più.

Kailah studia l'armatura, che sembra elfica o comunque esotica, antica e estremamente preziosa, anche se purtroppo seriamente danneggiata. All'interno sono riconoscibili delle misteriose rune, Kailah le mostra a Padre Engelhaft.

Engelhaft dice che l'armatura è precedente all'epoca Kahan, antichissima, forse forgiata magicamente. Sembra che sia stata seppellita e rimasta sotto terra chissà quanto tempo. Per quanto riguarda le rune, è difficile riconoscerle, c'è anche buio.

Bohemond si avvicina, incuriosito, e osserva le rune. Non sono incise ma tracciate di rosso nell'interno dell'armatura. Dentro l'elmo ce ne sta una piuttosto visibile, che sembrerebbe simile a LES, con alcuni glifi insoliti. Probabilmente tracciate da Mirai.

Kailah lancia l'incantesimo "Percezione della Magia" con il potenziamento "Analisi funzionale" per cercare di capire qualcosa di più.

L'incantesimo è stato fatto di recente, compatibilmente con quel che ha raccontato il Ciambellano. E' stata utilizzata una enorme quantità di PotM, un incantesimo di Sortilegio. I maghi più potenti cercavano di creare dei costrutti artificiali per cercare di animarli: è una ricerca magica ormai caduta quasi in disuso. Qui è stato usato come manichino uno scheletro. L'incantesimo è stato lanciato da Mirai. L'incantesimo è stato lanciato sullo scheletro, ed è in risonanza con l'armatura.

Madre Magdalene dà la sua spiegazione

Il Tenente viene a vedere che è successo e gli viene spiegato l'accaduto.

"Bene, ottimo lavoro. Grazie"

Il gruppo torna alla torre di Beneden coi cocci dell'armatura.

Lungo la via Engelhaft si consulta con Madre Magdalene e il Vescovo.

"Secondo me per questa Mirai cose molto difficili sono diventate molto facili, questo è il suo problema, mentre cose semplici, come ragionare, sono diventati difficili. Non riesce a ragionare normalmente, quindi è un pericolo molto grosso il fatto che continui a girare" dice Madre Magdalene.

"Questi ossi? Che ci facciamo?"

"Vorrei tentare a disperdere la magia su di loro, dovrei riuscirci" dice Magdalene.

Bohemond mostra a Magdalene il punteruolo. "Lo conosco bene, conosco l'albero da cui è stato fatto. Sono contenta che sia in mano vostra. L'albero cresceva a Lankbov millenni fa. Ci sono storie perdute nel Kal Valan, anche gli Elfi avevano un loro fabbro, che lavorava con il legno. Questo albero ha prestato i suoi rami per combattere le note del Caos Primitivo. Sono armi passate attraverso una procedura di indurimento progressivo e sono diventate più dure di qualsiasi sostanza. Questo punteruolo non può essere toccato dalla magia. Nulla può scalfire questo oggetto, tranne elementi estraneo che vengono da fuori di questo mondo. E' un'arma formidabile contro la magia e la perversione delle melodie della creazione" spiega Magdalene.

Magdalene spiega anche che un tempo questo paletto era la punta di una lancia, e che è quello il suo scopo.

"Mia madre diceva che secondo la leggenda potrebbe essere la punta della leggendaria lancia di Illmatar. Non si sa se era un'arma elfica, il Kal Valan la descrive diversa... forse era la lancia di un eroe elfico che si è immolato per combattere l'oscurità".

Il Vescovo si offre di aiutare Madre Magdalene a sciogliere l'incantesimo sullo scheletro. Servirà tutta la notte.

Incontro con il Ciambellano

Il Ciambellano riceve il gruppo.

"Le torri le possiamo ricostruire. Vi ringrazio molto a nome di questo posto. Sicuramente vi vorrebbe conoscere anche il DOminus, se vi trattenete per qualche altro giorno..."

"Avremo comunque bisogno di qualche giorno per le ferite riportate" dice Bohemond.
"Non dovrete fargli parola di quello che è successo nella torre, per ovvi motivi" spiega il Ciambellano.
"Racconterete voi quali servigi abbiamo svolto" dice Bohemond.
"Vi daremo le provviste per partire, come da accordi"
"Abbiamo bisogno di riparazione delle armi" dice Bohemond. Poi spiega che è necessario finire di disperdere la magia dalle ossa. Il Ciambellano è d'accordo.
"C'è un ultimo deettaglio... finito questo lavoro..." suggerisce Bohemond alludendo alla sua fidanzata.
"Il problema è che non si trova qui, la dobbiamo fare venire qui oppure ti dovrai spostare. Cosa ti fa più comodo?" chiede il Ciambellano.
"Quanto tempo ci vorrà?"
"Un paio di giorni, se non oppone resistenza... ma non credo che lo farà. O vuoi che la prendiamo comunque?"
"No, certo..."
"Cosa le devo dire per invogliarla a venire?"
"Dovrebbe sapere della nostra promessa di matrimonio..."
"Il suo futuro marito desidera ardentemente vederla ed è venuto ad omaggiarla. Vuoi scriverle una lettera?" chiede a Bohemond.
"C'è un'alternativa, cioè che vada io" dice Bohemond.
"Potrai andare domani mattina, organizzo una spedizione"
Kailah chiede una spada e una balestra per Engelhaft. La faccenda viene accomodata.

Visita dai Ghaanesi

Bohemond fa visita ai Ghaanesi. **Ayza** è ferita gravemente, anche gli altri stano male. La cosa più particolare è che gli si ricostruisce la pelle a tasselli, velocemente.
Dicono che hanno fatto la loro parte anche per dare prova di fiducia.
Bohemond porge ai Ghaanesi un paio di domande.

Una riguardo Annie.

"Annie l'abbiamo studiata nel mese che è stata nostra ospite. Ti posso dire che il nostro gruppo ha fatto il possibile che non le fosse fatto troppo del male e l'abbiamo tenuta fuori da alcuni esperimenti che altrimenti avrebbero fatto su un innalzato perfetto come era lei. Noi eravamo agli inizi della ricerca"

La seconda domanda: "Nel corso della nostra conversazione c'è stato un solo momento in cui quel che dicevate non era coerente con quel che dicevano i vostri occhi. Non riesco a spiegarmi esattamente che balla ci avete raccontato, ma c'è qualcosa su cui non siete stati sinceri."

"Il fatto è che siamo comunque avversari e lo saremo anche dopo la tregua che si stringerà dopo l'auspicata morte di Agvan. Non sarà facile ottenere una pace completa, e dovremo anche noi prepararci a non essere invasi. In questo modo rinunciamo a una minaccia interna ma che è anche un'assicurazione verso l'esterno. Ti abbiamo detto tutto quel che può servire per questa tregua. Per il resto non intendiamo mettere la Signoria nelle mani dei suoi avversari".

Consigli agli Elsenoriti

Kailah va a parlare dagli Elsenoriti per dirgli le informazioni dalla Mappa del Problema sulle zone dove vogliono andare, in particolare i pericoli descritti lì, in particolare il mostro Chief.

Si esaltano.

"Io cerca gloria e informazioni. La gloria farà di me comandante ma informazioni faranno me governante capace di governare" dice il Principe a Kailah, contento di vedere che lei non ha paura per loro, ma crede nelle possibilità della loro missione.

"Io chiedo che ultima notte prima di partire tu la passi con me, io fare grande regalo"

Kailah acconsente.

Il rituale sulle ossa

Mentre i feriti si riposano, Madre Magdalene e il Vescovo si occupano di compiere il rituale sulle ossa, per sciogliere l'incantesimo alle prime luci dell'alba.

Nel mentre Bohemond e Sven si incamminano per andare a cercare la fidanzata del Paladino.

I tre Preti si trovano un buon posto, posano il sacchetto di ossa vive nei pressi, e si sprigiona un calore invisibile nel triangolo tra loro tre.

"Non pregate, cercate di sentire la natura" dice Madre Magdalene, e poi intona un canto molto dolce.

Inizia a piovere anche intorno ai tre preti, ma l'acqua sembra non scendere su di loro, è prodigioso.

La spedizione del fidanzato

Un gruppo di 10 persone con l'ufficiale, Bohemond e Sven partono alla volta di Boven. La strada è in salita verso la collina. Il cielo è minaccioso e a metà giornata inizia a piovicciare.

Si iniziano a scorgere alcuni fumi sulla collina. Boven è una località molto produttiva, ci sono fucine perchè stanno armando un piccolo esercito in vista di possibili future necessità militari.

Sven si informa sui luoghi di ricreazione. Pare ci sia una sobria locanda, non di più.

Finalmente arrivano alla cittadina fortificata, con un ponte levatoio e una grata. C'è un piccolo fossato che in passato ospitava lamprede aggressive. Il Dominus è molto interessato al perimetro difensivo, uno sperimentatore e un maestro del riciclo creativo.

Dentro Boven c'è parecchia gente indaffarata. Molti artigiani e lavoratori.

Il Tenente accompagna i due subito a trovare il Dominus.

Il Dominus

I nostri incontrano il Dominus, che è un omone corpulento che probabilmente si tiene caldo con un po' di vino.

Il Tenente presenta il Dominus Herman Munch, che sta seduto: "Prego prego sedetevi sedetevi".

Il Tenente introduce gli ospiti e racconta in modo molto sintetico l'accaduto. Il Dominus taglia corto. "Ho capito ho capito, sono bravi sono bravi. Sono persone che la spada la sanno usare. Vi siete meritati una cosa speciale" e si alza, deambulando faticosamente.

Aprire un baule, prende una bottiglia e dei boccali di latta.

"Questo fa parte di una riserva che mi tengo dal 515 e che tengo quando sono di fronte a persone che sanno usare le armi".

Ringraziano.

"Saper apprezzare il vino è una cosa importante quasi quanto saper tirare di spada" dice. "Un tempo lo studio, le tradizioni, il Kanun, il vino... e la spada andavano di pari passo".

Il Dominus dice che sta arruolando, vuole costruire un'armata e cerca cavalieri.

Il suo piano di investire sulla cavalleria è legato al fatto che i Kreepar stiano ripulendo le lande dai Risvegliati in modo che un domani i cavalieri saranno un asso nella manica.

"Mio signore, siamo soldati dell'Esercito di Uryen" dichiara Bohemond.

Il Dominus è contento e interessato su Angvard e su Lady Yara.

Racconta che una dozzina di anni fa fu proposto come partito per Lady Yara: "lei era una bambina, io un ragazzo... all'epoca ero più bello... anche se poi non se ne fece più niente... l'ammiro molto".

Chiacchierano un po'.

Poi il Dominus dice "una cosa vi chiederò di omettere. Vedrete che facciamo un uso un po' creativo dei Kreepar... soprattutto per sostenere le cavalcature... se non facessimo così non ci sarebbe di che mangiare..."

"Non dovete temere" dice Bohemond.

La fidanzata di Bohemond

Dopo l'incontro con il Dominus, il Tenente organizza l'appuntamento con la giovane fidanzata di Bohemond.

Bohemond e Sven si sistemano in stanza e aspettano.

Torna il Tenente. "Sì, è stata contenta di sapere che state bene, me lo ha scritto, perchè ha fatto una sorta di fioretto, per cui non può parlare. Ma ha accettato di ricevervi"

Il Tenente l'accompagna.

Lungo la strada vedono parecchi cavalli, che pure hanno un atteggiamento inquieto, feroce. Il Tenente, a domanda di Sven, spiega che vengono nutriti con un foraggio mischiato a polpa di Kreepar. Si nutrono ma hanno effetti disturbanti sul loro umore.

"Lei lavora presso una fabbrica di armature, svolgendo un lavoro sartoriale. Penso che stia preparando qualcosa".

Finalmente il Tenente raggiunge la casa dove vive Matilde Caster con un'anziana signora quasi cieca.

La porta si apre ed ecco una ragazzina davvero giovane, poco più di una bambina.

Sorride, ma tace. Ha un fazzoletto bianco in mano. Guarda Bohemond e glielo dà. Poi porge un foglio.

"Ho fatto voto di non parlare affinché non ti accada nulla" scrive. Poi gli dà un altro foglio. "Ha funzionato!!!"

Fa entrare Bohemond e Sven e li fa sedere su degli sgabelli.

Intanto si sentono le imprecazioni della vecchia cieca. La bambina sale e calma la vecchietta che si addormenta. Torna la bambina e imbandisce una cena a base di acqua e pagnotte riscaldate e frutta secca.

"Ti ho scritto una lettera in risposta perchè non posso muovermi, la troverai alla Locanda del Puma. Non te la racconto ora, voglio che tu la legga" scrive la bambina.

Bohemond le parla. "Come ti ho scritto sono un soldato e non ho ancora finito il mio servizio, e poi sono anche un paladino di Dytros. Se gli Dei lo vorranno, resterò ad Angvard. A quel punto, se tu lo vorrai ancora, potresti venire ad Angvard"

Lei ricomincia a scrivere: "anche io sono un soldato, è come se lo fossi perchè collaboro alla costruzione di questo esercito che conquisterà il nemico. Sarò contenta di parlare con te quando finirà questo voto che ho preso e pregherò Illmatar che non ti succeda niente."

Poi scrive una cosa pure a Sven.

"Ti prego di proteggere il mio futuro sposo da tutti i pericoli che dovrà affrontare fino a quando resterà soldato con te"

"Sarà fatto" risponde Sven.

"Bene allora, io spero che nel frattempo tuo fratello sia ormai al riparo dai problemi che aveva" dice Bohemond.

"io qui sono al sicuro ma mio fratello non può scrivermi ma so che sta bene, ti ringrazio per quello che stai facendo"

"In tutta onestà io spero che le guerre finiscano tutte e i soldati tornino a casa. So che ci vorrà del tempo, ma io so aspettare" scrive poi. E accompagna Bohemond davanti a una finestra spalancata. Si vede un panorama con due fucine

in attività. Si mettono a guardare se ci sono riflessi di luci, ma non se ne vede. Stanno lì parecchio insieme e Matilde è molto contenta.

"Agli Dei piacendo, ti verrò a prendere un giorno" dice Bohemond.

Poi Bohemond e Sven salutano e se ne vanno a dormire.

Il rituale si chiude

Al tramonto le ossa diventano inerti, la preghiera è riuscita. Madre Magdalene scopre le ossa del tutto, che sono un mucchietto di polvere, e il vento se le porta via poco a poco.

"Possiamo tornare" dice Madre Magdalene.

Tornano alla torre.

Giorni tranquilli

L'indomani, 11 novembre, tornano alla torre di Beneden Sven e Bohemond con una balestra per Engelhaft (che è leggermente meno penetrante di altre). Bohemond racconta l'incontro con Matilde.

Logan, a sera, decide che si partirà la mattina del 14 verso Angvard.

Partono contemporaneamente anche gli Elsenoriti e i Ghaanesi.

La notte prima della partenza Kailah la trascorre con il Principe, che le consegna 7 frecce fatte con le sue mani, e intagliate.

"Buona fortuna, come nome di tuo arco. Tu molto brava, queste frecce colpiranno duro, e tu saprai che io vivo e io tengo a te"

La partenza

"Aiden, tu sei proprio sicuro della stronzata che stai per fare?" chiede Bohemond al Principe. "Io ho la netta sensazione che a Valith non troverai quello che stai cercando"

"Perché? Tu cosa sa? Io cerca Mantide... Mantide deposita prove, uno supera prove e ottiene permesso di parlare con Mantide"

"Bohemond se io volevo che tornava mia voce ogni volta che io urlavo, io a quest'ora no donne, zero. Nessuna donna mai tornato mia voce. Donne, normale, è il bello", risponde divertito.

Bohemond cerca di convincere il Principe a essere prudente, ma lui ha intenzione di proseguire.

Tutti si salutano, baci e abbracci e si parte.

I Ghaanesi vanno a Nord, i nostri a Ovest e gli Elsenoriti a Est.

La salita

Il Tenente dice che bisogna affrontare la salita più velocemente possibile, cercare una grotta e accamparsi dentro sperando in bene.

"Quella è una zona di Abnormis, cercate di evitare lo scontro. E' zona di tombe antiche, ce ne stanno parecchi e sono feroci, ma restano da quelle parti."

14 novembre: la scalata

Si prospetta un'arrampicata molto dura. Logan punta ai monti a Sud. Kailah dà chiodi e martellino da roccia a Logan, che struttura una via cordata più semplice per i feriti e il vecchio.

La scalata è molto ardua e lenta. La vegetazione è lussureggiante in questa zona, molto più delle aree circostanti, si sentono rumori di uccelli.

La scalata è ripida, al punto che molti iniziano a temere che la scelta di scalare così in alto sia piuttosto imprudente, anche a causa del forte vento.

Logan tranquillizza i suoi spiegando che più in alto saranno le colline a riparare la zona sopraelevata dal freddo vento.

Lungo la scarpinata, Logan racconta un po' di dettagli sulla zona che viene attraversata, descrive le cascate del **Vaerloch**, di cui già si sente il frastuono.

Il gruppo sta risalendo l'Orrido del Martire, con il racconto di Brando Fremen e della triste storia della sua spedizione di poveracci fatti a pezzi dai locali e ficcati nelle botti.

Le rapide sono spettacolari e tutti si fermano a contemplarle. Il frastuono è fortissimo.

Logan conosce la zona molto bene, proprio per la sua esperienza durante la Guerra delle Lande.

Colin raccoglie parecchie erbe utili. Logan coglie dei funghi. Kailah cerca frutti di bosco.

Dopo molte ore di cammino, si raggiunge una radura piuttosto distante dal fiume. Logan dice che è il caso di accamparsi per la sera.

Notte tra i monti

Turni di guardia:

Engelhaft e Bohemond

Sven e Annie

Annie Logan

Durante il primo turno, Bohemond ha la spiacevole sensazione di sentirsi osservato. Tuttavia non riesce a individuare

chi sia.

Engelhaft si sente tranquillizzato dalle presenze del Vescovo e di Madre Magdalene, anche se le terre sono ancora potenzialmente pericolose.

Annie dichiara di avere brutte notizie. "Credo che ci sia un mio simile sopra di noi, l'ho sentito distintamente qualche minuto fa e sento ancora la sua traccia che si sta allontanando".

"Ne hai riconosciuto la stirpe?" domanda Bohemond.

"Mi sembra diverso da **Ayza** e dal suo compagno. E' uno... credo un maschio. Non mi ricorda Keynes, nè **Ayza** o Khzar. Credo che si sia allontanato, e se torna credo che lo sentirò bene".

La notte, per il resto, passa tranquilla.

15 novembre, la scalata prosegue

Si vedono molti strani segni sugli alberi, probabilmente lasciati da militari o esploratori.

A un certo punto si trova una vecchia tenda ancora in piedi. Sono tutti resti dai tempi della guerra.

All'interno c'è una vecchia bisaccia che contiene delle medagliette al valore dell'esercito di Uryen. Si trova anche uno stendardo di Treize mezzo sfondato, che viene raccolto per portarlo indietro a casa.

La scalata prosegue.

Finalmente la salita si spiana e si inizia a passeggiare verso una salita più accettabile, costeggiata da molti massoni.

Si cerca un posto riparato per la notte.

Annie si guarda intorno. "Credo che l'Innalzato misterioso sia da queste parti, da qui in avanti probabilmente mi sente"

Si iniziano a vedere delle antiche rovine di epoca Kahan. Vengono esaminate per cercare un riparo per la notte. Presso le casupole diroccate si scorgono delle tombe in legno, sicuramente più recenti, con accanto rozze sculture in legno.

Ci sono in tutto 7 lapidi e un rettangolo in uno spiazzo. Ci sono 8 frasi, scritte sulle sculture di legno.

Annie dice "credo che si stia avvicinando velocemente il nostro amico".

Inizia a imbrunire.

Tutti si appostano e intanto scende la sera. Vengono preparati dei fuochi.

Conversazione con Deren

Poco dopo emerge un'ombra scura.

"Avventurieri?" chiede la voce. "Benvenuti a **Varloch**, abitanti uno, attualmente. La città ha visto giorni migliori, ma se volete stare, quello è un buon posto"

"Pensavamo di trattenerci per la notte" dice Bohemond.

"Sono felice di dividere la mia dimora con degli avventurieri. Avete l'aria di avere fatto un lungo viaggio..."

Engelhaft si presenta e chiede allo sconosciuto come si chiami.

"**Deren**. Non ho potuto fare a meno di sentire che vi accompagnate ad una mia consorella"

"Come sei diventato così, tu?"

"Ero un prigioniero, mi sono offerto volontario, un tempo militavo ad Angvard. Quando potevo ambire alla libertà mi sono sottoposto a un esperimento che ha attaccato il mio sangue e lo ha trasformato in lava"

Viene invitato ad avvicinarsi al fuoco e restare a chiacchierare per la serata.

Kailah gli chiede di Nico.

Lui lo conosceva. Nico si è offerto come cavia, anche perchè era molto ferito. Non è riuscito a mantenere la lucidità, e gli ha preso in testa. E' diventato un esaltato, ha ricevuto degli incarichi, lo hanno convinto a restare.

"Io ho fatto quel che dovevo e appena possibile me ne sono andato." aggiunge Deren.

Kailah gli chiede se c'è qualcosa che può raccontare a Crystal, ma lui risponde che ormai Nico era diventato una persona molto diversa.

Deren racconta che si guadagna da vivere vendendo roba alle cittadine vicine, sia a Beneden che dalle parti della **Lega del Torto**.

Bohemond cerca di convincere Deren a tornare ad Angvard ed arruolarsi. Restare qui secondo lui rischia di portare Deren all'astinenza da Garmonbozia.

Annie fa il terzo grado a Deren, un sacco di domande. Poi lei gli racconta di essere stata molto male, a causa dell'assenza di Garmonbozia. Gli dà un po' di consigli su come gestire la sua condizione.

"Ma tu mi consigli di candidarmi nel vostro esercito?"

"Dipende da cosa vuoi fare della tua vita. Se vuoi fare il soldato farai il soldato, sennò fai qualche altra cosa" dice Annie.

Chiacchierano a lungo. Annie sembra non fidarsi troppo di lui.

Poi lui si allontana.

"C'è solo una cosa che non torna nel suo racconto. Non mi sembra un innalzato di Ghaan a me, non ha l'impronta che mi aspetterei di un innalzato a Ghaan"

Potrebbe essere la sua stessa impronta, quindi creato da Mirai.

Sono tutti un po' preoccupati.

Scende la notte, poi turni di guardia.

Sospetti notturni

A un certo punto Annie ha un sussulto, nel primo turno di guardia.

"E' successa una cosa che dovete sapere, come se questo individuo mi avesse parlato nella testa, ma non ho capito quel che mi ha detto. E' come se mi avesse tirato in testa delle sue sensazioni... mi ha condiviso uno stato d'animo che conteneva delle informazioni. Credo di aver capito, ma non ne sono sicura. Credo che mi volesse comunicare che... voglia qualcosa da noi e ci stia offrendo una sorta di scambio".

Logan dice: "domattina facciamo per andarcene. La notte vorrei dormire e non parlare con questo. Se vuole dirci qualcosa ci correrà appresso".

Annie è comunque infastidita.

La notte per il resto passa tranquilla.

16 novembre

Al mattino Annie racconta che Deren ha provato più volte a comunicare con lei. Lui non verrà a parlare con noi, ma mi chiede di abbandonare la Garmonbozia, perchè non mi serve e secondo lui non la devo prendere più. Dice che se la continuerò a prendere ci saranno delle conseguenze, come se fosse una punizione" dice Annie.

"Dov'è adesso questo figlio di puttana?" chiede Bohemond.

Si decide di andare via, anche se Bohemond vorrebbe andarlo a malmenare.

Lungo la strada Annie dice che il tizio continua a seguire il gruppo e provare a intasare i pensieri di Annie.

Nel mentre si passa il fiume in un guado sotto ad una cascata.

In lontananza si vedono le liete terre di Dossler. Finalmente si vede il Bulvark all'altezza delle terre del padre di Kelly.

Annie, cercando di distrarsi dal fastidioso pedinatore, guarda in basso e vede un po' di Risvegliati, fortunatamente a distanza di sicurezza.

Si prosegue il viaggio.

Annie è nervosa perchè questo continua a proiettarle immagini nella testa.

"Sono immagini fastidiose in cui cerca di farmi caprie che il mio posto non è qui con voi, cose molto disturbanti. Ci sta seguendo".

Bohemond suggerisce di dividersi e aspettarlo per attaccarlo di sorpresa. Kailah lo convince a aspettare almeno di essere più vicini possibile al Bulvark per avere eventualmente aiuto in caso di problemi, o se ci fossero feriti.

"Credo che stia cercando di dirmi che potrei essere 100 e invece con la Garmonbozia sono solo a 10".

Notte, accampamento, turni di guardia.

17 novembre

Situazione invariata, si riparte.

A metà mattina Annie dice che non sente più Deren. Inizia la discesa.

Logan dice che paradossalmente l'indomani farà più freddo.

18 novembre, l'attraversamento del Traunne

La notte passa tranquilla e Annie non ha disturbi. Sembra proprio che Deren abbia smesso di importunarla.

La mattina si scende e fa veramente freddo freddo.

"Mi sa che dovremo pernottare a Dalian questa notte, perchè poverà presto. Ma siamo stati fortunati col tempo. Qui tra poco inizierà a nevicare", dichiara Logan.

A metà giornata inizia a nevicare.

In lontananza si vede l'ansa del fiume verso Dalian, dove si trova il ponte.

Ecco un gruppo di persone alle prese con un grosso Kreepar corazzato. C'è una donna con una spada a due mani che combatte sul Kreepar, con un paio di persone che la guardano.

Il gruppo si avvicina. Ci sta il Paladino Ruben Block con Lady Mai e Lady June. E' Lady June che sta sconocchiando il Kreepar, per esercizio.

Saluti, si fa la strada insieme verso Dalian. Tutti sono molto felici di rivedersi.

"Quando si fanno missioni di questo livello, quasi tutti vivi è un'ottima notizia" dice Block. Guarda il Vescovo e sicuramente lo riconosce, ma non dice nulla.

Block non fa domande, ma racconta un po' di novità sulla situazione di Uryen. E riassume i tragici fatti accaduti alla Rocca di Tramontana:

- L'esplosione del Boss della collina, un successo costato però molti morti e feriti
- Un soldato di Uryen posseduto da una creatura che lo ha trasformato in una sorta di maniaco omicida: William Deed. Dicono che gli erano spuntate persino delle ali.

Fa i nomi di chi è perito, tra cui anche Vasq, del III Plotone, Angelica, Henrich, Teagan Kay delle Case della Gioia, Charlotte e altri. La notizia addolora moltissimo i soldati del XXIII, che hanno perso numerosi amici.

Il fattaccio è successo a metà settembre e da allora i controlli di sicurezza alla Rocca di Tramontana si sono molto irrigiditi.

Il ponte viene attraversato e, grazie alla presenza di Ruben, nessuno fa domande.

Il gruppo alloggia presso la Stella di Dossler e c'è la prima grossa nevicata di questo inverno, finalmente al caldo.

Ruben dice che ha parlato con Seth Vigil: "Domattina parte una carovana per Urye a cui vi potreste aggregare" dice.

19 novembre: la carovana verso Uryen

La carovana parte per Uryen da Dalian.

Durante il viaggio nella carovana le altre persone parlano del gruppo. Il Capo Spedizione di Dossler dice "C'è un cambio di programma, la nostra carovana non arriva alla Rocca ma alla Torre Sei, da dove chiederete scorta ai soldati di Uryen". Poi spiega che a Uryen ci sono state misure estremamente rigide e rischierebbero di perdere troppo tempo.

Ultima tappa del viaggio

La sera del 20 novembre viene raggiunta la Torre Sei.

I nostri sono entusiasti di vedere finalmente gli stendardi di Uryen, ma sono delusi di trovare tutti soldati mai visti nè conosciuti, molto molto sospettosi in particolare nei confronti di Annie e di Logan.

C'è un Caporal Maggiore che prende i documenti, e come misura precauzionale mette agli arresti Annie e Logan, che non fanno opposizione. Viaggeranno in un carro, da prigionieri.

Arrivo a Uryen

Finalmente, dopo tante peregrinazioni, gli stanchi membri del XXIII Plotone raggiungono la città di Uryen. E' ormai notte fonda, scende un po' di neve.

Le porte della Rocca di Tramontana si chiudono alle spalle della carovana, che viene ricevuta dal Sergente Radom Rudd. Non c'è tempo per i saluti: il Vescovo e Madre Magdalene vengono presi in consegna e accompagnati dal Capitano Barun.

Quanto a Annie e Logan, vengono incappucciati ed entrano da un accesso laterale, che conduce alle segrete della fortezza.

Primo incontro con Barun

Non è ancora l'alba del 22 novembre quando Sven, Bohemond e Kailah vengono svegliati ed accompagnati in segreto dal Capitano.

Nell'anticamera siedono Garruk e Ali, insieme ad un tale, ben vestito, con l'aria mesta e intimidita. Lo sconosciuto prova a fiatare ma Garruk lo costringe a star zitto, deridendolo e vessandolo.

Dopo brevi saluti, indica la porta e i tre, rispettosamente, entrano nella stanza del Capitano.

Barun sta alla scrivania e legge alla luce di una lanterna. Tace qualche istante poi invita i tre a sedersi.

"Bentornato caporale" dice rivolto a Sven.

"Grazie per il benvenuto. Non sono partito caporale."

"Ma se io dico che sei caporale, sei caporale. E anche voi altri. Ma prima qualcosa da fumare", e si alza, frugando un po' in giro.

Intanto da fuori si sente il tizio che dice "io sono un messo del duca, voi non potete... Ahi!"

Torna Barun e si fa una pipa. Bohemond tira fuori la pipa orrenda. Barun alza un sopracciglio. "Voi altri avete da fumare?"

Kailah e Sven scuotono il capo, Barun fruga in un cassetto e tira fuori altre due pipe, porgendole ai due.

"Raccontatemi un po' com'è andata" ordina, mettendosi comodo.

E' Bohemond ad iniziare a parlare. Racconta tutto lo svolgersi della missione, in modo preciso e dettagliato, senza omettere nulla. A volte il Capitano lo interrompe e chiede a Sven e Kailah il loro punto di vista, la conversazione dura più di un'ora.

"Quindi vi sono stati utili gli ammennicoli dello stregone", commenta poi, espirando.

"Cruciali" dice Bohemond.

Chiede poi dei Ghaanesi, di come il gruppo abbia preso la scoperta di una simile segreta ribellione tra le fila nemiche.

"Sapete chi mi ha portato per la prima volta la notizia di questo abbozzo? Ricordate quando ci fu quel **Greg Lorne** che si venne a consegnare solo per darci un'informazione e poi lo riportaste da quegli scansafatiche di **Acab**? Mi diede anche questa informazione, ma non potevo credere a un cazzaro rinomato come Greg Lorne e avevo bisogno di verificare determinate informazioni, prima di prenderle sul serio. A quanto pare c'è questa fazione di Ghaan che lavora per fare un piccolo colpo di stato. "

Il Capitano fa una pausa, si sgranchisce le ossa sulla sedia e sospira.

"Io però adesso devo bluffare perchè in mano non mi è entrato niente. E sapete perchè?" e indica la porta. "Sapete chi è quel bellimbusto? Ha una lettera in mano per il Capitano di questo posto, ma qui i capitani sono due. Uno sono io e l'altro vorrebbe aprire quella lettera se sapesse che esiste. Io so quel che c'è scritto, ma non l'ho ancora letto e finchè non lo leggo posso continuare a fare questa guerra. Noi dobbiamo convincere Yara a smettere di fare questa guerra quando ci dicono che questa guerra dobbiamo smettere di farla. Non è ideale. Comunque, non è un problema vostro, per vostra fortuna. Lo volevo condividere perchè meritate di saperlo. "

Il discorso si sposta poi sul Vescovo e Madre Magdalene, e su quale sia la loro sorte.

"Il Vescovo e Magdalene li dobbiamo trattare con la cura di due risorse importantissime, ma questa Rocca ultimamente è un colabrodo, vi farete raccontare le ultime novità, ma ultimamente mi posso fidare di poche persone: quindi devo custodirli in un luogo segreto che conoscono veramente in pochi. Per questo non ho chiamato il prete. Non mi posso permettere di farglieli salutare, è bene che lo sappia a cose fatte, ma gli potete dire che farò di tutto affinché il bambino nasca e il Vescovo possa riferire a chi di dovere e non corrano rischi".

Bohemond chiede di Annie e Logan.

"Con Logan ho messo le carte a posto ma dobbiamo formalizzarle. Ho dato ordine di nascondere per qualche tempo, quando tutto sarà ufficiale verrà liberato. Non penso comunque che si fermerà qui, ma era importante per lui riabilitare il nome della famiglia. Per Logan non ci sono problemi. Per quanto riguarda Annie... è successa una cosa, quando eravate via, che mi lega un po' le mani. Io penso che sono due casi completamente diversi, il problema è che ci è scoppiata una cosa grossa dentro casa e dobbiamo dimostrare di prendere tutte le misure perchè questo non si ripeta. E' stato un duro colpo, anche di autorità.

Per il momento i cosiddetti innalzati non li possiamo accettare se non sotto chiave. Fateglielo capire, io è bene che non ci parli ma voi glie lo dovete chiedere. Sono stati visti insieme, questo tizio era pure amico suo... è bene che nessuno abbia modo di vederla. Anche per la sua incolumità. Sono successi vari casini quando non c'eravate. E' scoppiata una rivolta nell'Ongekamp di Lagos, alcuni si sono ribellati..."

Kailah chiede di Mastro Luger. "E' stato deportato, non so se lo rivedremo", risponde Barun.

"Ha lasciato libri o carte?" chiede Kailah.

"Credo che abbia lasciato qualcosa alla Stazione di Posta" dice il Capitano.

Bussano alla porta mentre Bohemond sta parlando della punta di lancia di Luger.

Entra Garruk.

"Questo deve cagà di nuovo, non ce la faccio più è la quarta volta... ma è vero, no per finta..." e se ne va.

"Lasciatemi i gingilli che vi ha lasciato il mago e spiegatemi che cosa sono", dice poi Barun.

Resta solo il punteruolo di legno e Bohemond suggerisce di innestarlo sulla punta di una lancia.

Finalmente i tre vengono congedati e tornano a riposare nelle loro stanze.

Colin si arrabbia

Trascorsa qualche ora di sonno, i tre convocati da Barun raccontano dell'incontro agli altri, a Engelhaft e Colin.

La reazione dello speciale è immediatamente molto dura.

"Annie dev'essere assolutamente liberata, subito, immediatamente! Altrimenti vado da Barun e lo chiamo pezzo di merda. Perchè è un pezzo di merda se lascia un soldato di ritorno da una missione vittoriosa a marcire in cella! Senza Annie non ce l'avremmo mai fatta!!"

Bohemond cerca di mediare, pur convenendo col compagno che la sorte di Annie è assai ingiusta.

"Vedila così, Barun le ha affidato un altro compito, il compito di non farsi ammazzare. E la tiene nel posto più sicuro possibile per evitare che si faccia ammazzare" dice Bohemond.

"Se Barun va da lei, si scusa e le chiede per favore di restare lì di sua volontà, bene. Altrimenti è un pezzo di merda" dice Colin furibondo.

Incontro con Padre Alyster

A metà mattinata Kailah chiede ai compagni di andare alla stazione di posta per vedere cosa ci sia da parte di Luger. La accompagnano Engelhaft, Bohemond e Sven, mentre Colin resta alla Rocca di Tramontana.

Engelhaft prende anche in considerazione l'idea di mandare una missiva ai suoi superiori ecclesiastici prima di incontrare Barun, e magari di venire da lui vincolato al silenzio. Bohemond lo dissuade. "Non mi sembra una buona idea... non credo che abbiano motivo di impedirti di comunicare. Se siamo riusciti a portare a casa questo risultato è grazie all'opportunità che ci ha dato l'esercito di Uryen, gli Dei ci hanno messo sulla strada giusta. Io credo che bisognerebbe continuare a confidare nella loro volontà. Il loro volere passa per il nostro servizio a Uryen" dice Bohemond.

Engelhaft si fa accompagnare allora da padre Valon e Padre Alyster. Valon riposa, mentre Alyster si trova in compagnia della bella contabile Robyne.

Bohemond e Engelhaft parlano con Alyster in privato. Lui spiega che Padre Valon è molto stanco e i segni della vecchiaia peggiorano: dorme molte ore ogni giorno, ha bisogno di calmanti per i dolori, ha poche energie residue. Quando è sveglio rimane comunque perfettamente lucido.

Riguardo Robyne, sia Engelhaft che Bohemond hanno dubbi sulla sincerità della sua vocazione. Padre Alyster li tranquillizza. "Nella sua famiglia molte donne vengono destinate alla vita di Veste Bianca, non è detto che la sua vocazione sia così spontanea e sincera come si potrebbe sperare... tuttavia svolge il suo incarico con cura, è molto brava a trovare finanziatori per la Chiesa... è una valida collaboratrice. Ce ne fosse, come lei!"

A domanda di Engelhaft, spiega anche che a disposizione della Chiesa c'è un corriere fidato che periodicamente scende verso Feidelm. A breve dovrà partire con una comunicazione di Padre Valon e, se Engelhaft vorrà, potrà sfruttare i suoi servizi.

Visita alla stazione di posta

Dopo l'incontro con Padre Alyster, i nostri fanno visita alla stazione di posta "Locanda dello Squalo".

Seduto in panchine lì davanti, Kailah riconosce sir Alyster Forge, sua vecchia conoscenza. Immediatamente si ferma, restando in disparte, e chiede ai compagni di andare al posto suo. Lei preferisce evitare l'incontro con Alyster.

I compagni vanno alla stazione di posta. Alyster Forge sta bello comodo seduto, mangiucchia e fuma la pipa.

"E' freschetto, eh?" dice.

"E' inverno" commenta Bohemond. Dopo due chiacchiere sul tempo, Bohemond dichiara che potrebbe avere posta.

"Prego, benvenuto alla Locanda dello Squalo" annuisce soddisfatto Alyster, indicando una bella insegna da poco dipinta

che raffigura una specie di strano grosso squalo con delle zampe, dall'aria molto minacciosa.

All'interno della locanda una ragazza procace e allegra accoglie il gruppo. Si presenta come Josephine, originaria di Ark.

"Volete provare il nostro latte all'alcol?"

I tre bevono, anche se Engelhaft chiede un latte analcolico. Dopodichè chiedono se c'è posta e ricevono, con pagamento alla consegna, due missive di Mastro Luger: una destinata a Kailah e l'altra a Colin.

Il gruppo si riunisce alla Rocca: la lettera per Kailah racconta gli avvenimenti che hanno portato alla morte di William e di tante brave persone, e al grave errore di valutazione del Mago che, per questo, si rende conto della fondatezza delle ragioni del suo allontanamento. Dice anche che non sarà una deportazione troppo severa e che in futuro sarà possibile, agli Dei piacendo, di rivedersi.

La lettera per Colin è più tecnica: spiega al ragazzo che ha lasciato ad Ali Shark le istruzioni su come preparare dei preparati alchemici utili ad Annie, e di chiedere quindi alla soldatessa.

Incontro con Barun, Colin gli ne dice quattro

Dopo pranzo l'intero gruppo viene ricevuto dal Capitano Barun. Fuori dalla sua stanza continua la scenetta del messaggero vessato da Garruk e Ali, che sono sempre più bruschi.

Barun fa entrare e accomodare i soldati, tutti si siedono tranne Colin, che resta in piedi, molto teso.

"Avete fatto un buon lavoro, mi hanno detto" esordisce il Capitano.

"Dove sono gli altri?" chiede subito Colin. "Annie e Logan"

"Stanno bene. Logan... ci sono tempi tecnici da seguire, però ho avuto il via libera e mi aspetto da un momento all'altro l'estinzione dell'esilio, per lui e per la dinastia. Potrebbe persino tornare il Barone... spero senza un esercito al seguito..."

"E Annie?" incalza Colin.

"Annie può ricevere visite, Rudd ha avuto ordini che sia trattata il meglio possibile" risponde Barun.

Colin, rimasto in piedi, chiede se sia normale che un soldato che ha avuto successo in missione, al suo ritorno sia portato in prigione.

Barun sospira. "E' raro, ma purtroppo può succedere. Non è la prima volta che capita..."

Colin lo interrompe, visibilmente agitato.

"Sai cosa ha fatto quella donna? No che non lo sai, tu stai qui dentro a non fare un cazzo. Torna quella donna, senza cui saremmo tutti morti... e tu la mandi in carcere. E' un tuo grande insuccesso!"

"Poi?" chiede Barun. "Ti senti meglio?"

"No ma meglio di lei, di come la stai facendo sentire."

"Colin, ti ricordi il primo discorso che abbiamo fatto io e te... il tuo stocco... in questa stanza... ti ricordi che cosa abbiamo fatto?" domanda il Capitano, senza alterarsi.

"Abbiamo combattuto"

"E che ti dissi?"

"Che dovevo imparare a combattere bene, sennò sarei morto"

"Quindi immagino che hai imparato a combattere bene, visto che non sei morto"

"No, non ho imparato. Sono stato accompagnato dalle persone giuste" dice Colin.

"Non ho detto che dovevi imparare da solo. O pensi solo di avere avuto fortuna?" chiede Barun. "Quando... ti toccherà la grande disgrazia di sederti su questa sedia dove mi trovo io adesso, cosa che non ti auguro e non auguro nemmeno al mio peggior nemico... impari che purtroppo pensavi di saper combattere, e invece non avevi imparato un cazzo. E' tutto un altro tipo di guerra, che si vince e si perde con una cazzata. Non mi aspetto che tu lo capisca, se me l'avessero detto all'età tua non ci avrei mai creduto. Ma sappi che il tizio là fuori, dentro quella lettera ci sono informazioni che faranno cambiare un po' di cose qua dentro. Anche chi deve stare seduto su questa sedia. Se vuoi che le cose cambino... vai giù al piano terra e inizia a gridare che stiamo tenendo qui un messo di ... come si chiama quella cazzo di città? Ah, sì... Leisburg, che ha degli importati ordini per me e io non lo sto ricevendo. Nessuno ti torcerà un capello, e nel giro di... un giorno, su questa sedia ci sarà un'altra persona. Te lo posso garantire. Una parte di me ti ringrazierebbe persino. Però prova un momento a immedesimarti in questo tipo di guerra e di decisioni e scoprirai che non è così facile."

"Va da Annie e dille grazie" dice Colin sedendosi.

Barun annusce.

"So che avete tante domande e tante cose che vorreste fare adesso. Dovete capire una cosa importante, adesso vi siete esposti, chi vi poteva aiutare vi ha aiutato. Se pensate di andare al di là del fiume non lo potete fare, non più. Vorreste aiutare i poveri cristi a Trost o Caron o altri posti... rompere il culo alla mantide, al cugino della mantide, al fratello della mantide... non potete farlo. Non potete proprio attraversare il fiume, per un po' di tempo. E' un processo che chiamiamo "lavare le facce", dovete lavare un po' le facce. Mando altri. E poi ci rivediamo in primavera e vediamo come va. Probabilmente non saremo più in guerra, ma sicuramente ci sarà da cagare il cazzo... e chi meglio di voi. Ma la guerra è fatta di grandi azioni e di grandi attese. Per quanto riguarda vescovo e madre magdalene, stanno andando verso un posto sicuro che conoscono veramente in pochi. Necessario per la loro protezione"

Engelhaft chiede di poter spedire la lettera di rapporto ai suoi superiori.

"Per non far incazzare nessuno, la lettera la potrai spedire direttamente dal posto dove ti manderò, tra un paio di settimane la mandi da lì, scrivi che l'hai consegnato alla massima autorità di uryen e hai avvisato i Prevosto di Uryen. Così non si potranno lamentare che non gli mandiamo il Vescovo: sarebbe troppo rischioso farlo spostare adesso."

"In realtà non devo mandarlo lì. Basta che io dica che è tutto a posto"

"Allora la lettera mandala stasera. Se devi citare me come capo della Rocca di Tramontana è meglio se ti sbrighi".

Nuovo incarico

"Vi devo dire dove andate. Conoscete il nostro Burgravio? Non conoscete sicuramente suo fratello minore. Lui è il terzo di quattro figli poi ci sta il più giovane, sir **Dominik Vorsel**, che è in partenza per Feidelm. Lo dovete scortare a Feidelm, lui deve fare delle cose lì, e sarete alle sue dipendenze, e poi quando avrà finito lo riportate qua. Sarete la sua guardia personale. Dovete ubbidire a lui e non a me. Fate quello che vuole lui. E basta, per il resto, fa scopa con quello che ho detto io, meglio se andate a sud invece che a nord. Domande?"

"E' un valido guerriero?" chiede Engelhaft.

"Non l'ho mai visto combattere. Il fratello credo che sia bravo"

"E' un uomo di fede?"

"Se è come il fratello, resterai deluso. Ma a volte i fratelli sono diversi, ne abbiamo uno qua.... anzi due, che sono molto diversi...."

"Posso sapere di chi si tratta?"

"No" sorride il Capitano.

"Quanto al XXIII Plotone", domanda poi Bohemond, "chi sarà adesso il nostro Sergente?"

"Ecco, è arrivato il momento di farvi un discorso che prima o poi faccio a tutti. Non ci rimanete male, non siete più il XXIII Plotone, mi serve quel numero, devo rimpicciolire e lasciare i numeri alti per le nuove leve... prendetela come una promozione anche questa. Più è basso il numero... meglio è. Siete il Plotone VII. Porta sfiga, quello di prima ha fatto una finaccia. Ma mi avete convinto che nel VII vi troverete bene. Il vostro sergente, quando si diventa caporali è meno importante. Lo avrete ma non vi dovrà insegnare come si combatte, il sergente a un certo punto è chi prende le decisioni scomode. Ha più questo ruolo. In questo incarico prossimo non avrete sergente perchè il vostro sergente, ufficiale e dio sarà il fratello del Burgravio. E in seguito non sarà Rock perchè ha pensato bene di farsi catturare... dai ghaanesi... ha una sfiga incredibile, prendi uno come Acab che non fa un cazzo e non perde un uomo, io come mando uno, lo mando a fare il fabbro... e riesco a perderlo lo stesso. Non ho capito bene la dinamica ma si è trovato in una missione ed è stato preso lui e altre persone di Angvard, c'era in mezzo una carovana civile, una trappola... questa cosa ve la devo dire perchè so che siete in buoni rapporti, però c'è una buona notizia, quelli che non diventano innalzati Ghaan li restituisce abbastanza di frequente. Non credo che Rock si faccia coglionare, credo che lo rivedremo. Questo è quanto".

Sven si informa se sia prevista una strategia di recupero per Giada.

"Abbiamo una pace da fare. Appena facciamo pace... non ci sarà motivo per tenerla lì. Comunque... Giada funziona, sta funzionando".

Bohemond dice che ha una lettera che lo aspetta alla Locanda del Puma.

"Scrivi due cazzate a Gideon che la deve dare al portatore... quello si venderebbe la madre figurati se non ci dà la lettera tua"

Prima di congedare il gruppo, Barun conclude:

"Appena mi rompo le palle faccio entrare quello, il messo. Aspettavo una brutta notizia... con voi mi è andata male. Ma tra un paio di giorni torneranno degli altri.. sono sicuro che avranno fatto casino. Ce ne sono stati tanti... C'è pure l'amico vostro che ha fatto un bel casino, quello di Elsenor, Vodan. L'ho mandato con un plotone di nuovi, hanno fatto un macello. Vabe'."

Il gruppo esce, Colin vede Ali e scambia con lei qualche parola, dicendole che ha ricevuto da Luger istruzioni per parlare con lei a proposito di Annie.

Ali lo tratta bruscamente, un po' deridendolo, per fargli capire che la lettera di Luger era riservata e che è molto importante, al momento attuale, non parlare davanti a tutti di questo argomento.

"Te sei Colin, giusto? Ti vengo a cercare io, al momento giusto".

Bohemond scambia due parole con Garruk e Ali, ricordando il povero Vasq.

"Ci mancherà. Ma una morte... magari andarsene così... dovevi vederlo, mentre sparava frecce a quel mago che sputava fuoco e volava... e lui con le sue frecce l'ha tirato giù..."

"Magari una di queste sere ci facciamo una birra insieme e quattro chiacchiere" propone Ali. Bohemond è ben contento di accettare.

Tutti tornano alle loro stanze.

Solo Kailah viene convocata nuovamente, a breve giro.

"Ci tieni particolarmente a fare da scorta a questo fratello del Burgravio?" le domanda Barun.

"Non particolarmente, no" risponde lei.

"Meglio così. Preferisco non mandarti a Feidelm, anche in ragione dei tuoi contatti. Ho bisogno di qualcuno a Angvard che conosca bene Rock, mando te. Probabilmente non dovrai far niente, stai lì e aspetti il mesetto che di solito ci mettono quelli di Ghaan a proporre gli scambi di prigionieri, e poi segui la faccenda"

"Va bene. Posso dire ai miei compagni che vado ad Angvard, in modo che mi possano eventualmente dare lettere per le persone che conoscono lì..."

"Meglio di no, facciamo una cosa riservata. Al limite se li vedi gli potrai dire che stanno bene, ma evitiamo roba scritta."

Kailah annuisce e si ritira nella sua stanza, in attesa di partire per Angvard. Gli altri attendono ordini per la partenza verso Feidelm, che avverrà nel giro di pochi giorni, prima che la morsa dell'inverno si faccia troppo dura.

Cronache collegate

- [Il Canto della Sirena - prima parte](#)
- [Il Canto della Sirena - seconda parte](#)
- [Il Canto della Sirena - terza parte](#)
- [Il Canto della Sirena - quarta parte](#)