

L'assedio di Nur-Had-Dun cronaca

Sesta avventura della **Campagna di Caen**, che prende avvio dalla richiesta di Padre **Lorenzo Quart** di svolgere delle indagini nella zona di **Caen**, ai margini con la foresta del **Miestwode**, dove si sono verificati avvistamenti di cinghiali di insolite dimensioni e comportamento.

Partecipano: **Eric, Loic, Desiree, Julie, Solice e Abel**. Verso la fine dell'avventura fa la sua prima comparsa anche **Quixote**.

Master Mad Mat.

CRONACA

Periodo: dal 29/07/2007
al 29/07/2007

Periodo RPG: dal 11 dicembre 516
al 20 marzo 517

Num. sessioni: sconosciuto

Il ritorno dall'Impero

Zarak, 11 dicembre 516

Sotto una pioggia battente la Fidanzata del Mare attracca al porto di **Zarak**. E' il momento dei saluti, e Guelfo dice a **Lothar**: "sei venuto a sapere un sacco di cose su di noi e su quello che facciamo. Vieni a fare due chiacchiere con i nostri... compagni".

"Ho scelta?", chiede Lothar.

"Meglio che tu venga", risponde serio Abel.

Lothar acconsente a seguire il gruppo a **Chalard**, ma si premura di viaggiare in assoluto incognito. "Sapete, sono abbastanza conosciuto in certi ambienti..."

Chalard, 23 dicembre 516

Dopo un viaggio tranquillo, verso mezzogiorno la Compagnia raggiunge Chalard. Qui Lothar chiede di entrare separatamente dagli altri nel Monastero, così Abel e i suoi vanno avanti e ottengono un colloquio in privato con Padre Quart.

Solice consegna la reliquia che ha custodito gelosamente durante tutto il viaggio.

Padre Quart racconta quel che e' accaduto al casino di caccia di Turgot e la notizia della morte di Francois addolora tutti. Poi e' Abel a fare rapporto della missione e a introdurre Lothar.

Dopodiche' Padre Quart parla in separata sede con Solice e le chiede se si sente pronta ad entrare nell'organizzazione di cui fanno parte Abel e gli altri, la **Confraternita della Rosa Bianca**. Solice, un po' preoccupata dalla gravita' della decisione, si confida con Abel e poi acconsente. L'indomani prestera' giuramento.

Un nuovo incarico

Chalard, 27 dicembre 516

Padre Lorenzo Quart convoca i ragazzi di Caen per presentare loro un nuovo incarico.

Guelfo non parteciperà, in quanto e' stato assegnato alla sorveglianza di Lothar, che ha acconsentito a prenderlo con se' per qualche tempo.

Spiega agli altri che Frate **Erwin** da Carentan si e' messo al lavoro su Laon, dove i gravi fatti della primavera precedente sembra abbiano lasciato tracce profonde. E' in corso una strana crisi che mette in crisi le zone a nord, verso le montagne e la foresta. Sembra che ci siano allarmi anche dalle parti di Caen, dove la popolazione, abbandonata dalle autorità civili, fa una vita sempre più difficile. Si mormora di strane presenze che seminano distruzione nei campi, i boscaioli sono spaventati e ci sono stati alcuni morti. Si parla di una "bestia".

I ragazzi sono inviati a dare un'occhiata per poi tornare a riferire.

Chalard, 3 gennaio 517

Si parte per Caen.

Willcox, 6 gennaio 517

La compagnia e' ospitata dai parenti di Eric, Loic e Julie, che vivono in paese. Intorno si parla di strane creature, c'e' chi alza palizzate attorno alle fattorie.

La spiegazione data dalla gente comune e' che gli animali malefici arrivano perche' la gente prega troppo poco, dato che non c'e' più un parroco fisso ma solo un prete itinerante che si occupa di tutti i paesini della zona".

Gli avvistamenti del "bestione", grosso sul serio

Willcox, 8 gennaio 517

Alcuni contadini della zona hanno avuto visite notturne di una strana creatura che gli ha messo a soqquadro i campi. Abel e gli altri vanno a parlarci e a dare un'occhiata alle fattorie. Sembra che l'animale sia simile ad una grossa mucca, "grosso sul serio", specifica il contadino. Scavava nella terra e ha distrutto il campo. Emetteva uno squittio, "forte sul serio". Tipo un enorme cinghiale che squittisce. Un enorme cinghiale che squittisce, con gli zoccoli, veloce e furibondo.

Il gruppo riparte per **Caen**, dove arriva a ora di pranzo.

Gia' dalla distanza si notano delle novita' in paese, il vecchio mulino e' stato risistemato e si ricomincia ad usarlo come torre di vedetta sulla foresta. C'e' una robusta palizzata attorno al centro, c'e' gente con armi e archi.

Alain, vecchio amico dei ragazzi, sta lavorando anche lui alla protezione del villaggio, e spiega che e' dall'estate che la situazione si e' fatta brutta, e' come se fosse stata mandata su Caen una maledizione. E' morto anche il vecchio prete.

Racconta poi di un tizio strano che bazzica nei pressi del bosco, uno brutto e mezzo pazzo, con delle ossa appese al collo. Forse un satanista? E alcuni boscaioli sono scomparsi, la gente ha paura.

Si decide di andare a parlare con il Borgomastro, che certo non e' un esempio di coraggio. Apre il nuovo boia/guardia, un ragazzone brutto, grosso, minaccioso e del nord, biondissimo. Poco dopo arriva il vecchio borgomastro, malconco e anziano, e viene forzato da Abel ad invitare tutti a pranzo. In casa sua ci sono mobili riconoscibili, forse appartenuti a qualche famiglia del villaggio ormai estinta.

Abel dice che la sera si fara' una cerimonia religiosa a cui tutto il villaggio potra' partecipare. Il Borgomastro, scavalcato, non puo' far altro che acconsentire.

Lasciata la casa del Borgomastro, i nostri eroi si dirigono alla canonica per preparare la cerimonia del Vespro. Mentre Abel e le ragazze mettono in ordine, riscaldano e ripuliscono la chiesa, Eric e Loic vanno in locanda ad avvisare i villici dell'appuntamento serale.

I due fratelli scambiano qualche chiacchiera con gli avventori. In particolare Eric chiede informazioni sulla "bestia" ad un cacciatore, che gli dice che è un cinghiale molto più grosso del normale, e accanto ci ronza anche uno strano tizio molto lesto a scomparire.

Allo scatenato scampanio della cappella, orchestrato da una Julie in vena di esagerare, la popolazione di Caen accorre alla cerimonia del Vespro.

Abel arringa la popolazione

Abel guida la cerimonia e intrattiene i compaesani con una predica veloce ed efficace. Ad un tratto il giovane Paladino ha un tuffo al cuore, quando riconosce in fondo alla chiesa una bambina in braccio a suo padre, che somiglia in modo impressionante alla piccola Gaia. E' la figlia del fratello dell'amica di un tempo, e anche lei si chiama come la povera zia morta in tenera età.

Al termine della funzione Abel chiede alle persone più attive di Caen di tornare dopo cena per parlare un po' dei problemi del Miestwode. Si ripresenta una dozzina di persone: il Borgomastro, il Boia, il Macellaio amico di Loic, Alain, il cacciatore **Bernard** e quattro giovani, tra cui uno, **Michel**, attira la curiosità di Julie per il suo aspetto fascinoso. Anche il fratello di Gaia si presenta, e Abel lo accoglie con particolare calore.

Si fa il punto della situazione.

Gli attacchi sono iniziati alla fine dell'estate: all'inizio più sporadici e distruttivi nei campi seminati, poi si sono intensificati. La creatura devasta, mangia quello che trova, grano, frutta. Le sue scorrerie sono notturne, di giorno sta nel bosco.

Il povero Jul è morto, dilaniato dalle zanne della "Bestia", mentre stava a caccia.

La "Bestia" è, secondo i racconti di più testimoni, un cinghiale grosso come una mucca. Sembra che lo stesso problema si sia manifestato anche a Ovest, verso la Baronia di Laon. Difficile dire se si tratti di una sola creatura o di più animali simili.

Oltre alla "Bestia", si aggira nel bosco uno strano personaggio, sospettato persino di essere un satanista - ma qui Abel invita a non trarre conclusioni affrettate - che indossa strani monili di zanne di animali feroci, e compare e scompare tra le frasche.

Si decide l'indomani di appostarsi al limitare del bosco ceduo, dove tra le sterpaglie probabilmente si nasconde la Bestia, ed aspettare. Verranno coi ragazzi della compagnia anche Alain e Michel.

L'avvistamento

Caen, 9 gennaio 517

Desiree resta in paese a preparare il pane, mentre gli altri, insieme ad Alain e Michel, si appostano ancor prima dell'alba al limitare del Miestwode. Julie si arrampica su un albero per godere di una maggiore visuale, mentre gli altri si spargono a raggiera nei dintorni.

Passa qualche tempo, fa freddo e non succede nulla, quando arriva ora di colazione e tutti tirano fuori i loro panini a base di salsicce arrostiti e fritti. E' proprio a questo punto che Michel sente in lontananza un fruscio che si avvicina e, dall'alto Julie scorge un movimento tra le frasche, che avanza velocissimo. Si tratta di qualcosa di molto molto grosso.

Pochi istanti dopo è abbastanza vicino perchè si possa scorgere un cinghiale veramente enorme, con una groppa pelosa a chiazze, con brani di pelle grigia esposta. Ha una testa porcina enorme, sproporzionata, ed almeno quattro zanne. Ha un che di malsano, butterato. Più si avvicina e più si vede quanto sia orribile e mezzo scarnificato.

Visto che la Bestia sta puntando direttamente all'albero di Julie, la ragazza spaventata tira giù il suo panino, per allontanarlo. L'animale si ferma nei pressi e scruta, quindi avanza verso il nascondiglio di Michel ed Eric. Ha gli occhi vitrei, uno annebbiato da una cataratta.

Poco dopo torna indietro e si mette a grufolare nel panino di Julie.

Abel esce dal riparo e gli si avvicina, pregando Harkel. Lo vede davvero da vicino, ed è uno spettacolo orribile. Sotto il

muso della Bestia si muovono orribilmente dei lembi di carne simili a pseudopodi tentacolari. Il cinghiale non sembra aggressivo, mangia e poi fa per allontanarsi, ma Abel gli va dietro. Allora il cinghiale si gira, arretra qualche passo... e carica.

Loic scaglia la sua accetta, che si conficca sulla groppa dell'animale, che prende sempre più velocità nello scagliarsi su Abel. Il giovane paladino riesce con un colpo ben assestato a colpire la zampa del cinghiale, penetrando in profondità. Non può però schivare il colpo al ventre che solo grazie all'armatura non è troppo grave. Abel comunque è sospinto a terra dalla forza smodata del cinghiale, e cade.

Dopodiché il cinghiale prova a fuggire.

Loic si lancia all'inseguimento, ma è Eric a intercettarlo con una martellata in testa violentissima. Il martello si ficca nella capoccia della Bestia, che trascina Eric ancora per qualche metro e poi cade morta stecchita.

Arrivato in ritardo, a Loic non resta che infierire sulla carcassa, onde sfogare l'amarezza di non potersi fregiare di una simile vittima. Accanendosi, Loic solleva spruzzi di sangue malsano e fa un bel pastrocchio schifoso.

Eric si allontana e ripulisce il martello dagli schizzi: l'animale abbattuto sembra infetto e malato, non pare una buona idea sguazzarci troppo dentro.

Nel mentre Julie, che era rimasta tutto il tempo sull'albero a guardarsi intorno, scorge quel che sperava: la figura del misterioso uomo dei boschi. Si trova su un altro albero, appoggiato su un ramo, e osserva la scena. Julie scende per avvisare i compagni, ma già lo sconosciuto è scomparso.

Alain, osservando la carcassa orribile commenta: "me lo ricordavo addirittura più grosso"

Solice si prende cura di Abel, per medicargli la ferita al ventre, e poi si va a chiamare Desiree per un lavoro di fino, e per uno studio accurato sulla brutta carcassa. Intanto già si è appurato che si trattava di una grossa femmina di cinghiale, e Solice ha notato una ferita purulenta sul ventre della bestia, infetta chissà da quanto. Forse qualcosa ha avvelenato l'animale trasformandolo in una simile orrenda creatura?

La notizia della caccia al cinghiale si sparge in fretta nel villaggio, e al bosco arrivano il Borgomastro e il Boia a vedere. Mentre Desiree studia l'animale e raccoglie campioni di tessuto, gli altri si dedicano alla raccolta della legna per la costruzione di una grossa pira.

Gavin "lieto"

Julie si fa giretti per il bosco per conto suo, con la speranza di ritrovare il pazzo dei boschi. Improvvisamente è lui che le si para davanti con uno strano sorrisetto.

E' un tizio con gli occhi chiari e un po' appallati, e il barbone. E' magro e ha strane zanne appese al collo.

Si presenta come **Gavin**. "Lieto", dice.

Julie ricambia il saluto e gli chiede gentilmente che cosa stia lì a fare nel bosco.

"Ho un problema... di certo non mi diverto... cerco di risolvere un problema"

"Ti possiamo aiutare?" chiede Julie.

"Non penso", risponde lui. Poi, alle domande di Julie, spiega: "ho un amico, c'è gente cattiva che mi impedisce di parlarci".

Julie assicura Gavin che parlerà coi suoi amici, che forse c'è modo di aiutarlo. "Siamo brave persone", spiega, "siamo qui per fare del nostro meglio".

Gavin annuisce: "ho visto anche dei paladini..."

Julie chiede a Gavin informazioni sul cinghiale enorme, e lui risponde che non è l'unico, che sono molti che vivevano nel profondo della foresta, a nord, e che sono fuggiti qui."

"E da cosa scappano?"

"Da cose ancora più brutte, meglio che non te lo dico".

Gavin conferma che sono animali ammalati, che sono stati punti da qualcosa di terribile e vengono qui ma stanno morendo. "E più si avvicinano alla morte e più si incattiviscono, quindi bisogna stare attenti".

Julie dice che parlerà ai suoi amici per sentire se siano disposti ad aiutare Gavin, il quale anche ci penserà su e, in caso, si farà trovare lì nei paraggi.

I due si salutano cordialmente e Julie torna di corsa a riferire ad Abel e agli altri di quello che ha scoperto.

Nel frattempo la pira per il cinghiale è stata allestita e la bestia vien data alle fiamme, e si torna in paese in tempo per la cerimonia del Vespro.

A sera i paesani vengono nel bosco e intonano canti di ringraziamento a Illmatar. Per cena Abel va a casa di Bernard, mentre gli altri si dividono: i ragazzi cenano col Borgomastro e dormono lì alla torre, le ragazze in canonica si godono i manicaretti di Desiree.

Prima di cena Julie fa un giro esplorativo per il paese, ma non riesce ad identificare la casa di Michel e quindi infreddolita torna presto.

La notte passa tranquilla.

Caen, 10 gennaio 517

Il tempo è grigio e piovigginoso, viene giù un po' di neviscio.

La cosa da fare oggi è di parlare col padre di Ryan, per avvisarlo della morte di suo figlio. Abel viene designato come portavoce. Eric e Loic, per ricostruire gli avvenimenti legati alla morte del loro amico, battibeccano un po', perchè Loic cerca di far passare agli atti una versione che gli renda più onore, e il fratello lo contraddice. Alla fine è Desiree a

mettere pace. "Non è necessario fare un resoconto così preciso al padre di Ryan", dice, "è molto meglio dire semplicemente che eravamo inseguiti dai banditi, che Ryan era ferito e che è caduto di sotto da una rupe".

Sono tutti d'accordo e si va.

Fare le condoglianze non è una cosa piacevole, sono tutti imbarazzati mentre Abel parla con l'anziano legnaiolo. Poi Loic esalta la figura di Ryan spiegando quanti banditi sono morti, e come è stato ben vendicato, ma ovviamente il povero padre non ascolta più nulla, tanto è triste. Anzi, chiede di essere lasciato solo.

Una volta fuori Abel dice ai compagni che preferisce restare in zona, non sia mai il padre di Ryan si sentisse male o peggio, e avesse bisogno di aiuto. Affida quindi la leadership del gruppo a Solice.

E' ancora mattina presto e si va in locanda a radunare i cacciatori della zona. C'è Michel con l'oste, poi si va alla torre di guardia e lì ci sono Alain e Samuel, un altro giovanotto della zona.

Il piano è che ci si divida in due gruppi per pattugliare il limitare del bosco e scoprire eventualmente altre tracce. I due gruppi sono così composti:

1. Michel, Eric, Solice e Julie
2. Alain, Samuel, Loic e Desiree

Loic, al momento di partire dice a Desiree: "attenta a non commettere ischi e non fa' il pane". Desiree lo guarda perplessa e non risponde.

Una chiacchierata con Gavin

La prima parte della mattinata passa infruttuosa per entrambi i gruppi. Dopo alcune ore però il gruppo di Michel, Eric, Solice e Julie si ferma per fare uno spuntino, e poco dopo compare Gavin.

"Lieta", lo saluta Solice.

Lui si avvicina tranquillamente, Julie gli offre un panino e la conversazione avviene sbocconcellando.

"Che la benevolenza di Harkel vi accompagni", dice lui subito, gentilmente.

Gavin spiega a Solice e gli altri che si trova qui perché ha delle cose da fare nel bosco, più a nord.

Mentre si parla, Michel è molto perplesso e guarda male Gavin, nonostante Julie e soprattutto Solice lo tranquillizzino che è tutto a posto.

Solice gli chiede se sia un asceta che vive nel bosco, una sorta di druido, e lui dice di sì, che però è l'unico che si trova da queste parti perché il Miestwode non è un posto adatto per viverci. Tra l'altro la foresta è infetta da una malattia che piano piano si sta prendendo tutto il bosco.

"Non si tratta di una malattia normale, come una pestilenza", spiega Gavin. "E' piuttosto una malattia spirituale che si manifesta in modo fisico. Sono venuto qui per parlare con una persona, che pure se non c'entra direttamente può fare forse qualcosa. Sospetto che sia tutto collegato con le bestie che scappano dal Nord, da dove origina la fonte della malattia. La malattia infatti si sta spostando verso sud". Gavin spiega che nel profondo della foresta si trova un presidio di Nani che si trovano lì da secoli e secoli. Forse loro possono in qualche modo contrastare l'avanzata della malattia, ed è per questo che lui vorrebbe raggiungerli. Purtroppo però quelle zone sono adesso battute da uomini armati, che stanno prendendo il possesso di certe parti del bosco e rendono difficile passare. Si muovono tranquilli, senza temere le consuete minacce del Miestwode, e questo è ancora più strano".

"Forse possiamo aiutare te e queste persone che cerchi di aiutare", suggerisce Solice.

Gavin allora dice: "eh, c'è da fare un viaggio lungo e pericoloso. Non me la sento di insistere troppo, anzi mi aspetto che diciate di no. Però io se accettate posso fare qualcosa per voi, posso aiutarvi a sistemare questo problema dei cinghiali, se mi date una mano".

Solice risponde: "grazie, ma se decidiamo di aiutarti lo facciamo perché vogliamo la stessa cosa, che questa malattia non si diffonda, e non per avere qualcosa in cambio."

Gavin dice: "io potrei fare in modo che questi cinghiali non siano troppo aggressivi. Ormai sono spacciati, si sono ammalati a nord..."

"E questo tuo amico che cosa può fare?" chiede Solice.

"Puo' evitare che questo male arrivi tanto giù. Lui conosce più le faccende politiche che quelle spirituali. Per noi questa malattia è forte a nord, dove il bosco è più fitto, ma ora si sta spostando a sud. Questa cosa" aggiunge Gavin, "cresce per il male degli uomini, le stregonerie e le cose diaboliche che avvelenano il mondo".

Solice sorride: "dunque abbiamo lo stesso obiettivo".

"Il mondo si ammala per i poteri diabolici usati dagli uomini. Il male si sta muovendo a sud? Forse il mio amico sa perché, e sa chi protegge gli uomini che aiutano gli stregoni, mossi soltanto dalla sete di potere. Che cosa c'è a sud che può attirare il male?"

Solice non sa rispondere, e quindi chiede a Michel se sappia qualcosa. Ma Michel dice che non sa nulla di uomini armati per il Miestwode, ma d'altra parte sono mesi che nessuno si addentra troppo.

Quando poi si tratta di parlare dettagliatamente della gente che vive nel bosco, e che Gavin cerca di contattare, Julie si esalta.

"Sono dei Nani antichi!" esclama.

"Sì, è gente del popolo di Krinn. Stanno lì perché la tradizione glie lo impone. Vigilano su una antichissima rocca, voluta da Dan Kos l'amico degli Umani. E stanno lì, guardano e difendono. Non si fidano degli uomini, perché gli unici uomini con cui vengono a che fare sono banditi e fuorilegge che si sono nascosti nel Miestwode. E quindi li catturano e li utilizzano per lavorare. Sono Nani coraggiosi che non temono la morte, perché sono preparati e votati secondo il

mandato del loro avo.

"E possiamo parlarci?"

"Non credo", risponde Gavin, "sono molto chiusi verso gli uomini. Al massimo potrete parlare con il mio amico, che pur essendo Nano non appartiene a quel gruppo ed è più disposto al dialogo".

"Quando si parte?"

"Fosse per me anche subito", risponde Gavin, "ma forse è meglio che prima risolviamo qui con i cinghiali. Io posso aiutarvi a trovare i loro rifugi, e altri muoiono da soli di malattia proprio mentre parliamo. Molti sono fuggiti verso le montagne... ne restano pochi. Alcuni però sono pericolosi, e' meglio se li eliminiamo".

Si decide di recarsi all'appuntamento coi compagni ed andare tutti insieme a caccia di cinghiali.

Julie è entusiasta dei Nani e fa un po' di domande a Gavin a proposito di che lingua parlino, delle loro tradizioni e leggende. Eric invece si informa sugli schiavi umani che i Nani tengono prigionieri. E' anche scettico riguardo l'utilità di un presidio in mezzo al bosco che non s'è mai dovuto difendere da nulla: "forse se lo immaginano loro che ci sia un pericolo!"

L'abbattimento del bestione

Nel frattempo gli altri trovano delle tracce grossissime di cinghiale che si inoltrano verso il limitare del Miestwode. Le seguono cautamente per molto tempo.

Arrivati ad un dirupo boscoso, nei pressi di un torrentello, decidono di appostarsi per uccidere la bestia. Alain suggerisce di attirarlo con del cibo, e così viene preparato un mucchietto di vivande e si nascondono.

Una mezz'ora dopo arriva effettivamente il bestione. E' enorme, impressionante, addirittura più grosso dell'altro. Ha il pelo nero e l lustro e non sembra malato, quanto anormale e possente, un unico formidabile ammasso di muscoli. Alla groppa sarà alto poco meno di Loic, è spaventoso.

Avanza lento verso il mucchietto di cibo e inizia a mangiucchiare. Alain suggerisce un piano ben congegnato: prima lui e Desiree colpiranno al muso l'animale con delle frecce, poi lui caricherà nella loro direzione, impatterà la lancia di Samuel e, dal fianco, Loic finirà il lavoro con una potentissima ascia.

Il cinghiale mangia, e offre ai cacciatori uno spettacolo nauseabondo. Infatti il suo muso si apre in quattro, come un fiore, ed escono delle protuberanze tipo quelle di un insetto, con cui tramesta nel cibo.

Alain e Desiree scagliano all'unisono le loro frecce e colpiscono entrambi il muso orribile della bestia, che parte in carica come previsto.

La botta con cui colpisce il povero Samuel è violentissima, la bestia è ferita solo di striscio mentre Samuel è sbalzato all'indietro, con l'elmetto mezzo spaccato da una zanna. Loic è subito sul fianco dell'animale e lo colpisce alla testa con l'ascia.

La bestia caracolla e muore, ma come suo solito Loic ribadisce con un altro colpo ben assestato.

La bestia è orripilante, con le zanne nerastre, la pelle lucida e gommosa, scurissima, e in bocca, una bocca aperta in quattro, ha tantissimi uncini.

Desiree si prende cura subito di Samuel, medicandogli la ferita alla testa, e poi dice che bisognerebbe bruciare la creatura prima che attiri animali. Si decide di raggiungere gli altri all'appuntamento. Già prima di arrivare vicino ai compagni, dalla distanza già Loic inizia a bullarsi con suo fratello di avere abbattuto un cinghiale ancora più grosso brutto e pericoloso di quello ucciso da Eric il giorno prima.

E' talmente esaltato e trionfante Loic, che Alain lo guarda perplesso e un po' infastidito. Ma quel che subito distrae l'attenzione di tutti è la presenza di Gavin.

Solice lo presenta a tutti e cerca di tranquillizzare in particolare Alain, che è il più sospettoso.

Gavin spiega brevemente la situazione e soprattutto si decide di chiamare gente del villaggio per dare fuoco all'orribile bestiaccia abbattuta. Vanno Desiree Alain e Samuel, ma prima che partano Loic si avvicina ad Alain e gli sussurra: "attento che quella è la mia fidanzata", alludendo a Desiree.

Gli altri vanno alla carcassa e iniziano ad ammonticchiare legname. Gavin dice che alcuni dei cinghiali, come questo, sono riusciti in qualche modo a stabilizzare l'avanzata della malattia: sono sempre condannati, ma durano di più e sono potenzialmente più pericolosi. Ce ne stanno almeno un altro paio, in zona, che vanno abbattuti. Poi ci si potrà mettere in viaggio.

Loic è d'accordo ad aiutare Gavin, e lo mette in guardia di stare attento quando parlerà con Abelino, il quale ha dei precedenti un po' burrascosi con i selvaggi dei boschi. Racconta brevemente la faccenda del druido e dell'alluvione, ma Gavin taglia corto. Ne parlerà direttamente con Abel quando sarà il momento.

La "bravata" di Julie

Prima che arrivino i paesani Gavin toglie il disturbo, dando appuntamento per l'indomani per un'altra battuta di caccia. Viene quindi incendiata la carcassa e si torna al villaggio.

Lungo la via del ritorno Julie si stacca dagli altri e si mette alle costole di Michel, per farsi un po' i fatti suoi.

Il problema è che Julie non si orienta granchè bene nel bosco, e dopo aver seguito Michael per un lungo tratto, fino a casa sua, si rende conto che è scesa la sera e non ha la minima idea di come tornare indietro.

Ci prova, e si perde.

Passa il tempo, e le ragazze si accorgono che Julie è scomparsa. Sulle prime aspettano che torni, poi vanno a svegliare i

loro compagni, sperando che Julie si trovi con loro. Ma non è così, e tutti si preoccupano moltissimo. Loic si armatura e inizia a fare generiche minacce a destra e manca, subdorando che Julie sia stata rapita. Più praticamente Eric suggerisce di organizzare gruppi di ricerca, che coinvolgano anche gli altri ragazzi di Caen. In breve si formano quattro squadre, che si mettono a pattugliare i margini della foresta. Fa un gran freddo e la ricerca è faticosa. Nel mentre Julie faticosamente, dopo essersi arrampicata su un albero, riesce a ritrovare per lo meno la capanna di Michael e, inghiottendo l'orgoglio, bussa per chiedere aiuto. Apre Michael con un coltello in mano. Lei si scusa, inventa una frottola qualsiasi e gli chiede aiuto. Michael non la fa entrare in casa, ma subito prende una torcia e l'accompagna verso il paese. Julie, imbarazzata, cerca di chiacchierare un po', ma lui è muto e disinteressato. Julie e Michael si imbattono finalmente in uno dei gruppi di ricerca, quello di Solice e Randòmmé, così Michael se ne può tornare a casa sua e Julie è tratta in salvo. Inizialmente Julie racconta a Solice una scusa a proposito di bisognini nel bosco, poi però, commossa dall'atteggiamento aperto e schietto dell'amica, finisce per confessare la verità, anche se non ha intenzione di rivelarla agli altri. Solice manterrà il segreto. Arrivati in paese, Solice invia Randòmmé nel bosco a cercare gli altri gruppi di persone, per tranquillizzarli. Randòmmé dopo un po' ritrova Loic e gli dice che Julie è stata trovata con Michael. Fa una faccia un po' ammiccante. Loic si precipita in paese, entra nella chiesa illuminata, dove si trova Julie con le ragazze e altra gente del paese. E' furibondo. "Porco Maers!" esordisce, "dove sta quella puttana di mia cugina!?" Tra lo sbigottimento generale per la bestemmia gridata in chiesa, Loic si scaglia su Julie per schiaffeggiarla, ma lei svicola e scappa via di corsa. Mentre Solice prova a calmare Loic, lui continua a dire che la gente mormora che ci sia qualcosa tra sua cugina e Michael. Solice difende Julie che, invece, è pure lei furiosa e inizia a gridare che Loic non può controllarla, e che non sa che cosa lei abbia fatto negli anni in cui ha girato da sola con gli artisti girovaghi. La cosa manda Loic ancora di più su tutte le furie. Alla fine Loic se ne va dalla chiesa impreca e Julie si chiude in un ostinato silenzio e tratta male pure la povera Desiree, che cercava di consolarla.

gennaio 517

All'alba tornano gli altri che hanno cercato Julie tutta la notte al freddo e al gelo. Julie si sente moltissimo in colpa e si scusa, ma Eric non è arrabbiato con lei.

Il fantasma del vecchio prete

Loic si sveglia malissimo e va in chiesa a pregare, per scusarsi del bestemmione. Improvvisamente scorge una sagoma che si avvicina, è il vecchio prete di Maers, ormai defunto, Padre Marcus, che lo scruta con occhi severi. "La trovo bene", dice Loic. "E io bene non ti trovo", risponde il fantasma. "... tanto bene non mi sento manco io..." ammette Loic. "Non sono compiaciuto per niente" lo rimprovera il prete, "metti le mani sul banco. Sei stato veramente cattivo! Pensa a tua madre!" e intanto lo bacchetta forte sulle dita. Loic resta zitto a farsi sgridare, mentre il prete continua: "Julie lasciala perdere che è una brava ragazza, e ora ti farai una settimana di digiuno, a pane e acqua!" Loic contratta: "si potrebbe aggiungere qualcosa al pane?" "No, il digiuno è digiuno!" A questo punto Loic si sveglia sudato nel suo letto. La visione è terminata. Si reca allora veramente in chiesa a pregare ed è sinceramente dispiaciuto per la bestemmia detta. Dopo la preghiera Loic va in locanda, dove ci stanno gli altri a fare colazione, e lui prende solo un tozzo di pane. Parla con Eric, che difende la cugina. Loic spiega che secondo Randòmmé, Julie e Michael avevano trescato, ma Eric è incredulo. Troppo stanchi per fare altro, i nostri si riposano, e nel pomeriggio vanno all'appuntamento con Gavin Lieto per chiedergli un giorno di relax. Lo trovano che sta dormendo, ed è ben felice pure lui di rimandare.

Tentativi di accomodamento matrimoniale

Nel pomeriggio Loic incontra Alain, e parlano un po'. Alain tranquillizza Loic sul conto di Julie, e Loic fraintende un po' e chiede all'amico di sposarsi la ragazza. Alain è perplesso all'idea, però non ha il coraggio di dire di no a Loic. "E' una grande prova d'amicizia", lo ringrazia Loic. Dopodiché Loic va a parlarne con Eric, chiedendogli di intercedere presso Julie, per convincerla a sposarsi con Alain. Eric, sia pure perplesso, acconsente, e va a parlare con Julie, la quale capisce male e pensa che sia veramente Alain a volerla sposare. Si confida con Solice e poi va a cercare proprio Alain. "Io ti voglio bene, ma solo come amico", gli dice. E' visibile il sollievo di Alain, che era davvero spaventato alla prospettiva del matrimonio con Julie. Le chiede però di non dire ai cugini che lui pure non la voleva sposare, e Julie accetta di raccontare una piccola frottola a Loic, prendendosi tutta la "colpa" del mancato matrimonio.

I due chiacchierano anche un po' di Michael, e Julie apprende che il boscaiolo è un tipo strano, molto solitario, che è venuto da poco in paese e frequenta strani giri di gente forestiera. Ha qualcosa di sospetto, a detta di Alain. Julie va poi a parlare con Loic, per spiegargli il suo rifiuto del matrimonio. All'inizio parlano bonariamente, quasi si rappacificano, e Loic elargisce saggi consigli alla cuginetta: "Sta attenta: Desiree, a forza di saltà la cavallina, vedi com'è finita..."

Poi però la conversazione sale di toni quando Julie spiega che non si vuole sposare. Loic inizia a dire che allora deve andare in convento, Julie dice neanche morta, e i due litigano a voce alta in mezzo alla locanda, per la delizia delle comari del paese.

Loic, depresso, va in chiesa, dove Solice cerca di tranquillizzarlo e gli garantisce che Julie è ancora inconcussa. Loic non ci crede, ma con un po' di giri di chiacchiere Solice lo costringe ad accettarlo.

gennaio 517

L'indomani a colazione Julie manifesta a tutti i suoi sospetti su Michael. Non è che ha qualcosa a che spartire con gli strani uomini armati che circolano per il bosco, secondo quanto riferito da Gavin Lieto?

Eric suggerisce di chiederglielo direttamente, ma Solice teme di metterlo, in caso, sul chi vive.

Allora Loic, il cui spirito è mitigato dal digiuno, ha una buona idea, di chiederlo a Jonathan, il macellaio. Il suo interessamento sarebbe dettato dalla tresca con Julie, ed è una buona scusa per ottenere informazioni senza destare sospetti. Inizialmente Julie è offesa e contraria, poi però abbozza.

Ma intanto per Caen si scatena una gran confusione, sono tutti per strada.

L'arrivo del nuovo Parroco

Arriva una carrozza con lo stemma della Chiesa di Kayah e della Baronìa di Anthien. Accanto ad essa c'è una nutrita scorta armata. La gente è curiosa e spaventata, molti non hanno dimenticato gli avvenimenti di dieci anni prima.

Loic osserva che uno dei figli del Barone è prete di Kayah.

La carrozza prosegue verso il centro del villaggio, al Palazzo della Guardia, dal Borgomastro. Ne scende quindi un prete anzianotto, che entra nell'edificio. La gente si raduna fuori.

"Che sia il nuovo parroco?" mormorano.

Loic ne approfitta per avvicinarsi a Jonathan e gli chiede di Michelle. Viene a sapere che il boscaiolo è venuto a Caen quattro anni prima, non ha mai dato problemi ma non è un bel tipo. Sta per conto suo, riceve visite di uomini armati di fuori. Ha un caratteraccio... insomma non è un buon partito per una brava ragazza.

Poco dopo si affaccia una guardia dal Palazzo e dice alla folla:

"Cittadini, in risposta alle richieste delle Parrocchie, Sua Eccellenza Maxim Keitel di Kayah ha deciso di inviarvi un nuovo Parroco. D'Unque Padre Diocleziano Hengels diventerà vostro parroco!!!!"

La gente esulta, e poi s'affaccia un vecchietto scavato e magro, dell'Ordine di Kayah, che benedice. Poi sale in carrozza e va in canonica.

Solice, Julie e Desiree, accompagnate da Abel, corrono a loro volta in canonica per riprendere il loro equipaggiamento, che si trova lì. Arrivano che il vecchio prete è già sul posto, insieme con alcune guardie e un suo sacrestano.

Mentre le ragazze recuperano i loro bagagli, un po' imbarazzate, Abel parla col vecchio Padre Diocleziano, il quale è curioso di trovare un paladino sul posto, chiaramente non inviato dalla sua diocesi. Abel spiega, un po' tergiversando, di essere un giovane nato a Caen e di operare per propria decisione, preoccupato dalle strane voci.

Non vuole ovviamente coinvolgere i Padri Di Noyes, non sapendo bene con chi ha a che fare.

Racconta comunque gli avanzamenti nella caccia coi cinghiali, e il parroco è contento.

Terrà una cerimonia del vespro con tutta la popolazione.

Prima dell'ora del Vespro i nostri parlano, Loic riferisce quanto appreso dal macellaio, mentre Abel spiega che è un po' stupito del fatto che sia stato inviato, come parroco di un paesino minuscolo come Caen, un prete importante di Anthien. Si decide di aspettare e tenere la bocca chiusa.

Le ragazze vanno a sistemarsi nella vecchia casa di Julie, disabitata da tanto tempo. Loic va in chiesa a pregare che gli sia ridotto il digiuno, che inizia a pesargli molto.

All'ora del Vespro Padre Diocleziano fa un lungo discorso.

"Sono desideroso di conoscere personalmente i miei parrocchiani... vivrò in canonica con il mio factotum Robert Cuvier, detto Giovanardi".

Poi chiede assicurazioni sull'emergenza parrocchiale e la gente racconta. Ringrazia pubblicamente i paladini che hanno ucciso i cinghiali, dopodiché inizia il rito, che prosegue in una veglia fino all'alba.

In pochi resistono tutto il tempo. Tra loro anche Loic, in fervente preghiera.

14 gennaio 517

All'alba Loic va a parlare con Padre Diocleziano. Si confida, racconta della bestemmia e del voto di restare a pane e acqua per una settimana.

"Dopo due giorni già sto a morì. Posso mette' un po' di burro?"

"Ti rimangono cinque giorni, che vuoi che sia, sei un giovanottone", lo tranquillizza il parroco. "Non penso che ti farà male questo digiuno".

Loic è visibilmente disperato, e allora Padre Diocleziano lo consola: "se fai la veglia pure stanotte, poi magari domani,

una colazione..."

Loic allora è contento e va a fare amicizia col viceparroco Cuvier detto Giovanardi, sperando che possa mettere una buona parola col parroco.

"Vedi te, magari mangi sottobanco, come fanno tanti..." suggerisce Giovanardi.

"Eh, mica posso! Mi controlla pure il vecchio prete, che è morto e vede tutto..."

Cuvier detto Giovanardi confida a Loic di essere un po' depresso di trovarsi in un paesino insignificante come Caen, con la finestra che affaccia sul cimitero, lui che era abituato alla bella vita ad Anthien. Loic lo assicura che in fondo Caen è un posto piacevole.

A sera Loic va in chiesa per fare la veglia, e ad un tratto mentre si sta quasi appisolando ha una visione di Padre Marcus con una salsiccia in bocca. La visione lo ridesta e si rende conto che è Cuvier detto Giovanardi che fa lo spiritoso.

15 gennaio 517

Dopo la veglia, Loic fa colazione con il permesso del prete. Poi il resto del giorno proseguirà a pane e acqua. Mangia in canonica, in compagnia di Padre Diocleziano, che gli dice che se farà la veglia anche oggi, domani potrà di nuovo fare colazione.

Intanto il prete gli affida un po' di lavoretti pesanti da fare, tipo tagliare la legna, riaggiustare il solaio e così via.

"Tu taglia la legna, e poi a pranzo..."

Loic è molto contento di poter scontare la sua penitenza con le opere anziché col digiuno, e si dà molto da fare. Un po' per dispetto costringe Giovanardi a sgobbare pure lui molto.

Intanto Desiree passa la giornata a fare il pane e intrugli alchemici per preparare medicine, e conosce Meinardo Dicon, l'attendente dell'erborista, che è un bel tipo.

Julie, oltre a risistemare la sua vecchia casa, va dal prete e si propone per organizzare uno spettacolo a tema religioso. Padre Diocleziano acconsente e promette di decidere un tema adeguato. Intanto Julie organizzerà un coro per la chiesa di Caen.

La ragazza non sta nella pelle e subito mette su un gruppetto di ragazzini del posto per insegnare qualche canzone di chiesa... e non solo!

... Trascorrono a Caen alcuni giorni tranquilli, Loic festeggia con un pranzo la fine del digiuno, Julie canta col suo coretto, Giovanardi cerca di evitare la fatica il più possibile, entra come basso nel coretto di Julie e va ad Anthien a portare delle lettere del parroco.

"C'è chi ha la vocazione pe' fa il prete e c'è chi ha la vocazione pe' fa il sagrestano", dichiara, interrogato su faccende sue personali.

Nient'altro succede.

Notizie da Gavin

Caen, 22 gennaio 517

Trafelato e più malconco del solito, torna Gavin.

"Ci sono notizie buone e meno buone", dichiara. "Le buone sono che nel circondario non ci sono più cinghiali mostruosi. La notizia un po' cattiva è che a ovest mi sono imbattuto in una bestia viva e vegeta, che ha per giunta qualcosa di diverso, più sveglia delle altre e maligna. L'altra notizia cattiva è che ho dovuto faticare per seminare quella bestiaccia, che ha continuato a seguirmi probabilmente fino a qui".

"Mo sarà da ridere", commenta Eric.

Gavin non sa che fare, è spaventato, ferito ed affamato. Viene fatto incappucciare e condotto nel villaggio, a casa Navar. Qui si parla più con calma e ci si interroga sul dafarsi. Nasce una lunga discussione.

Julie è preoccupata che se il cinghiale mostruoso ha seguito Gavin in zona, adesso è capace che entra in paese e ammazza qualcuno, dice che bisogna mettere tutti all'erta.

Abel invece non vorrebbe far allarmare la popolazione, dice semmai che è meglio partire subito con Gavin per il Miestwode, allontanare Gavin (e presumibilmente anche il cinghiale che lo seguirebbe) senza dare troppe spiegazioni.

Solice sostiene che sia meglio avvisare il parroco della presenza di Gavin, dopodiché allertare la popolazione.

"E se il parroco è in combutta col cinghiale?" domanda Loic.

Anche Gavin è perplesso all'idea di incontrare il parroco, perché teme che questi possa volerlo interrogare e mettere nei guai, visto che la sua cultura druidica è considerata spesso dalla Chiesa una cultura un po' ai margini, a volte persino eretica.

Lo stesso Abel ritiene sia meglio evitare che Gavin si metta in mostra in paese, per evitare di confondere la gente di Caen con complicate faccende teologiche.

"Sarebbe bello però far capire alla gente che Gavin non è nostro nemico", suggerisce Solice.

Loic è preoccupato principalmente del fatto che il parroco possa essere in qualche modo legato a Lord Albert (tramite suo fratello) e quindi non vorrebbe dirgli niente.

Alla fine si decide che Abel e Solice parleranno con il parroco in maniera molto generica della minaccia del cinghiale, senza spiegare che è stato Gavin a dirglielo, e quindi si ordinerà alla popolazione di riprendere le misure difensive.

I due vanno dal parroco, il quale non fa domande e prende per buono tutto quel che gli viene detto. Poi parlano con il Borgomastro e tornano dai compagni, che nel frattempo si sono sistemati al mulino, per riferire.

Durante la notte si fanno turni di vedetta, e Gavin ad un certo punto sale sulla cima della torre e inizia a cantilenare. Poco dopo torna giù e dice che la mostruosa creatura è vicina e si sta muovendo. Tutti si allertano ma non succede nulla.

Caen, 23 gennaio 517

L'indomani ci si inizia ad organizzare per il viaggio. Viene preparata una lista molto ricca di vivande, coperte, utensili vari: una spedizione nel Miestwode, in pieno inverno, non è cosa da prendere a cuor leggero. Per trasportare il tutto sono acquistati due muli, Presty e Giacomo.

Arriva la notizia che durante la notte la capanna di Michel è stata attaccata dal cinghiale, e lui stesso s'è salvato per un pelo nascondendosi tra le macerie. Gavin, sempre nascosto al mulino, conferma che la bestiaccia è rimasta in zona.

Mentre Eric e Loic vanno a Willcox a procurarsi un po' di roba che a Caen non si trova, gli altri vengono convocati dal parroco, che organizzerà una cerimonia di benedizione per l'indomani all'alba, prima della partenza. Julie organizza i canti per la funzione e si preoccupa di recuperare dei santini di Illmatar, particolarmente indicati.

Solice ha l'idea di chiedere a Gavin di partecipare alla funzione religiosa dell'indomani, sia pure abbigliato in modo da non attirare l'attenzione. Abel è d'accordo e lo chiede a Gavin, il quale da un lato teme di essere riconosciuto dai paesani (il che sarebbe rischioso), dall'altro ritiene che sia una cosa buona, e che i benefici possano essere maggiori del rischio.

Così durante la giornata Solice risistema Gavin, per farlo apparire meno selvatico. Gavin si lava e riveste, ma preferisce non tagliare la folta barba che, a suo dire, aiuta nei rapporti coi Nani.

A sera Gavin e Abel parlano a lungo dell'episodio del druido lungo il fiume. Ascoltato il racconto, Gavin commenta che quel druido doveva essere molto stupido. Solice anche partecipa alla conversazione, e dice che se gli dei s'arrabbiarono in quell'occasione, evidentemente è segno che si deve cooperare, e non combatterci.

"A me invece sembrava stregoneria", commenta Abel.

Ma Gavin dice che per la sua gente la stregoneria è il peggiore peccato del mondo. Abel commenta che alcune stregonerie sono invece dono della dea Kayah.

Alla fine Gavin dice: "abbiamo gli stessi nemici, che prosperano mentre noi stiamo a discutere". Ma Abel non è d'accordo e risponde: "questa è la politica dei miei superiori. Io non l'ho mai condivisa, ma ubbedisco".

Salutato Gavin, Solice suggerisce ad Abel che forse sia il caso di provare, gentilmente e senza fretta, a convertire Gavin.

La cerimonia e la partenza

Caen, 24 gennaio 517

Sotto un leggero nevischio si svolge la cerimonia in chiesa. E' presente tutto il paese.

Padre Diocleziano col breviario fa una cerimonia in onore di Illmatar per proteggere il villaggio e i valorosi che partiranno nella spedizione. Il vento freddo che spira sembra di buon auspicio.

Gavin partecipa alla funzione, composto e attento.

A sera tornano i fratelli Navar da Willcox.

Caen, 25 gennaio 517

Al mattino all'alba, prima di partire, Loic va a salutare il parroco e scherza un po' Giovanardi, che gli augura: "possano gli dei renderti più astuto delle bestie che affronterai..."

Dopodiché si parte.

Julie chiude la fila coi somari, ed è preoccupata: "siamo sicuri che non arrivi da dietro il cinghiale?"

Gavin si stringe nelle spalle: "Bo?" e Abel la rassicura: "in caso ci giriamo..."

La foresta è spettrale. Dopo qualche ora Gavin si ferma e inizia a cantilenare. Dopodiché comunica che il cinghiale è alle spalle del gruppo. L'ordine di marcia si inverte.

Scende la sera senza avvenimenti di rilievo e il campo viene allestito in un posto protetto sul ciglio di un fosso.

Durante i turni di guardia Gavin regala uno strano amuleto a Solice, ringraziandola per la sua gentilezza. E' un segno di amicizia e pace.

Miestwode, 26 gennaio 517

La giornata trascorre ovattata nella nebbia, si scoprono tracce del cinghiale nelle vicinanze ma la malefica bestiaccia non si fa vedere. Con il passare delle ore la nebbia si fa sempre più fitta, finché non bisogna accamparsi.

Miestwode, 27 gennaio 517

La nebbia è sempre più densa, tanto che Julie suggerisce di stare tutti legati per non rischiare di perdersi. Ma giustamente Desiree le fa osservare che così facendo se cade uno rischiano di farsi tutti male, e nel caso arrivi il cinghiale diventerebbe impossibile combattere.

Il paesaggio è assai cupo, con la nebbia fittissima e gli alberi secolari e rinsecchiti dall'inverno tutto intorno. Loic suggerisce un canto per tenere su gli spiriti e Abel intona una lode di Kayah. Sembra una marcia funebre, è tutto molto tetro.

Gavin si allontana dagli altri, e poco dopo è come se una brezza fresca allontanasse la nebbia. Si prosegue meglio e l'atmosfera si fa più serena.

Ma a un certo punto il prodigio di Gavin svanisce e la nebbia si riaddensa come dotata di volontà propria attorno al gruppo, ancora più fitta di prima.

Camminare diventa difficile e presto scende la sera.

La morte di Presty e Giacomo

"Io suggerisco di dormire sugli alberi, stanotte", dice Gavin, "perche' non siamo in un bel posto per difenderci, è possibile che il cinghiale ne approfitti per attaccarci".

Tutti, chi più chi meno entusiasticamente, si trovano dei rami robusti e si arrampicano, per poi legarsi in modo da stare più al sicuro. Chi invece al sicuro non sta sono i poveri due muli, che vengono legati ai tronchi e sono nervosi.

A un certo punto della notte Presty e Giacomo iniziano a ragliare forte. Anche aprendo la lanterna pero' non si vede nulla, è tutto immerso nella nebbia.

Poco dopo il grosso cinghiale arriva in carica e si butta su Giacomo, incurante della balestrata di Eric alla zampa. La capoccia di Giacomo finisce spappolata in men che non si dica, e il cinghiale ritorna a infierire sulla povera bestia. Dopodichè scappa.

Presty cerca allora di liberarsi dalle corde, e tocca legarla meglio. Scende Loic dall'albero per svolgere questo compito, e proprio allora si sente di nuovo che il cinghiale sta arrivando.

Loic corre sull'albero e riesce per un soffio a evitare la carica, che si abbatte stavolta sulla povera Presty.

Il resto della notte passa tranquillo.

Vendetta umana: la trappola

Accampamento sugli alberi, Miestwode, 28 gennaio 517

Invece di proseguire il viaggio, si decide di restare fermi per tutta la giornata, trasformare i muli morti in provviste e preparare una serie di trappole, per togliere di mezzo il cinghiale una volta per tutte.

Vengono scavate e nascoste delle buche profonde con pali acuminati dentro, allestiti mucchi di pietre da tirare, focolari pronti ad essere accesi alla bisogna.

A sera alcuni si piazzano in basso, già pronti a combattere, mentre gli altri restano sugli alberi. Solice si mette al centro delle buche, un po' come esca.

Il cinghiale non si fa attendere troppo, e carica Solice, la quale scappa verso una delle buche, la salta. Il cinghiale finisce nella buca, si ferisce, ma con una energia sovranaturale balza fuori di nuovo, pronto a combattere. Si trova davanti Abel e Loic, con Eric che sopraggiunge da dietro.

La bestia spalanca le fauci che sono orribili, simili a quelle di un disgustoso insetto enorme, e per poco non morde Loic. Ma intanto viene ripetutamente ferito.

D'un tratto Solice e Abel notano che il cinghiale ha una strana cosa sulla groppa, simile ad un animaletto, umanoide traslucido. Solice riesce a colpirlo forte e si sprigiona una luminescenza verdastra improvvisa. Poi il mostriciattolo fugge, e il cinghiale e' come se perdesse la sua determinazione, cade in una buca e finisce morto stecchito.

Sulla lama di Solice rimane una sostanza appiccicosa e schifosetta, dal colore verdognolo.

Che fare?

Neanche c'è il tempo di tirare il fiato, che Abel e Solice, insieme a Julie sul fianco, vanno a cercare le tracce della creaturina. Gli altri seppelliscono il cinghiale, e Loic flirta un po' con la sua cara Desiree, e le strappa un bacio malandrino. Intanto gli altri si avventurano tra gli alberi, e effettivamente si trovano strani filamenti mocciosi sui rami, che permettono di seguire una pista.

Le tracce vanno verso nord. Ma ad un tratto Julie scorge in lontananza due luminescenze che li seguono paralleli e avverte gli altri. Poco dopo si odono ululati provenire dal campo e bisogna tornare indietro.

Qui intanto alcuni lupi, attirati dal sangue, si avvicinano. Ma Gavin raccoglie un bel po' di frattaglie di mulo, belle sanguinolente, e le porta vicino ai lupi, tenendoli buoni.

Il resto della notte prosegue tranquillo.

Miestwode, 29 gennaio 517

Si prosegue nel freddo verso nord. Ad un ruscello ci si ripulisce un po', ma Loic decide di non tagliarsi la barba e lasciarsela crescere, per avere più carisma coi Nani. Desiree non approva questa scelta e, interpellata, dice che le piacciono di più gli uomini senza la barbona.

La nebbia è meno densa.

D'un tratto Abel si sente in allarme, ha uno strano presentimento e tutti si preparano. Poi Abel, e solo lui, vede davanti una figura bassa e tozza che striscia veloce verso di lui, un mostriciattolo simile a quello della groppa del cinghiale.

Il nanetto invisibile

"Eccolo!", grida Abel, e parte con l'alabarda spianata. Riesce a colpire il mostriciattolo mentre stava saltando verso di lui, si sprigiona un lampo azzurrino improvviso e la creatura scompare.

Ma subito Abel avverte un gran freddo alla testa, e inizia a sentire uno strano mormorio, una voce che poi, pregando,

riesce a decifrare.

"Fammi parlare attraverso di te", bisbiglia la vocina.

"Se devi dire qualcosa, dilla subito, o tornatene all'inferno"

"Affrettatevi, KAHAR LUR GUT arriverà di nuovo. Verrà col braccio del padrone, così ha parlato KAHAR KRIN AH-MIN".

"Di che parli, creatura immonda?", chiede Abel.

Ma la voce svanisce. Abel riferisce tutto, ma il significato non è chiaro. Solice capisce qualcosa, dice che Kahar Krin Ah-Min è un nome in nanico con un titolo. Ah-Min si riferisce a nani, è qualcosa come "Kahar Vergogna di Krinn". Lur Gut è un altro appellativo.

E' possibile che Kahar Vergogna di Krinn sia proprio il mostriciattolo che ha parlato, visto che in fondo i Nani spesso parlano di sé in terza persona, specialmente in casi di proclama più o meno ufficiali.

Si prosegue e intanto Gavin dice qualcosa a proposito del "Padrone". Dice che esiste del soprannaturale malefico che qualcuno in questi luoghi serve, anticamente c'era gente che adorava questo male, anche se ormai dovrebbero essere andati via o morti.

In serata Loic continua a tentare approcci più o meno romantici con Desiree, la quale però fa la ritrosa.

Miestwode, 30 gennaio 517

Poco prima dell'alba Solice ha un momento di sonnolenza, e rivede la notte del cinghiale. Ha un ricordo preciso: alla luce del sole le fattezze dell'esserino sul groppone ricordavano quelle di un minuscolo vecchio con barbetta e occhi iniettati di sangue.

Il resto della giornata trascorre in viaggio verso nord.

Miestwode, 1 febbraio 517

Si iniziano a scorgere montagne in lontananza, a sera Gavin dice che siamo abbastanza in zona, e così lui e Julie si affacciano da un crinale per scorgere il loro campo. Si vede un grande fuoco ai piedi di una parete rocciosa, in lontananza.

L'accampamento nemico

Miestwode, 2 febbraio 517

Verso mezzogiorno si arriva non troppo lontano dall'accampamento.

Julie e Gavin vanno in avanscoperta e vedono una palizzata alta un metro e mezzo a ridosso della roccia. Dentro ci sono sei tende, di cui due separate e più grandi. Due uomini armati stanno di picchetto all'accesso della palizzata, e dentro due recinti ci stanno una dozzina di cavalli, due dei quali, più belli, separati. Non ci sono insegne di alcun tipo.

Durante il giorno, stando di vedetta si capisce che al campo la vita scorre monotona e tranquilla. Le due guardie si danno il cambio, altre escono per andare a prendere l'acqua o di pattuglia.

Ad un certo punto arriva un tizio ben piazzato, grosso e armato con uno strano mazzaroccone, che si prende cura dei cavalli più belli.

A sera Julie si avvicina moltissimo allo steccato per spiare l'accampamento e riesce a cogliere le conversazioni tra le guardie.

Quel che emerge è che si tratta di soldati normali, alcuni più novellini e altri veterani, che sono stati mandati in questo posto così isolato dal Barone di Bruel per cercare dei tesori tra le rovine dei Nani. Mediamente sono annoiati e tranquilli, un po' sfiduciati. Pare che nei dintorni, e anche in altre zone vicino Laon, alla Palude della Terra Nera e altrove ci sono delle altre squadre di ricerca come la loro.

Sembra che temano il loro Capitano, che ha fama di essere un tipo inquietante e severo, che la notte non dorme quasi mai. I veterani mettono in guardia i novellini di non farsi sentire da lui a criticare.

Julie riferisce quanto ha sentito ai compagni, e Abel si pone il dilemma: che fare? Non ci sono buone ragioni per picchiare queste persone, anche se il loro Capitano ha tutta l'aria di essere un tipo losco. I soldati però sono semplice manovalanza che non sa niente di più di quel che gli è stato ordinato.

Julie suggerisce che forse se Abel va, in veste di Paladino, a parlare con il loro Capitano, i soldati non oseranno aggredirlo. Eric dice che è bene intanto raccogliere altre informazioni prima di prendere decisioni affrettate.

Campo dei soldati, Miestwode, 3 febbraio 517

E' la festa di Illmatar.

Una informazione utile sarebbe capire se i soldati festeggino o meno la sacra ricorrenza, e così per tutta la giornata ci si dà il cambio a tenerli d'occhio a una buona distanza. Si intuisce una normale vita da accampamento, ma non viene organizzata nessuna funzione religiosa.

Dietro alla tenda del capo c'è un cantiere dove i soldati trascorrono la giornata costruendo, scavando e lavorando intensamente, a turni.

Intanto Solice suggerisce di provare a trovare un passaggio per risalire la roccia e osservare l'accampamento dall'alto, così lei, Julie e Loic partono in perlustrazione, ma dopo alcune ore di cammino (e qualche urlaccio fatto da Loic nelle grotte, col rischio di svegliare qualche orso), i nostri capiscono che la scalata sarebbe oggettivamente troppo pericolosa, e sono costretti a tornare indietro.

La perlustrazione di Julie e la "pentola a pressione"

Scende la sera.

Julie va in missione a curiosare all'accampamento dei soldati, con Loic a una certa distanza, nel bosco, a copirla.

La ragazza si avvicina dal versante meno popolato del campo, presso la tenda del capo e l'altra tenda buia. Scavalca e si introduce nel recinto, e da qui vede la sagoma del Capitano, nella tenda illuminata, seduto e vigile. Allora si avvicina silenziosamente alla seconda tenda, da cui proviene buio e silenzio. Ci gira intorno e spia all'interno, ma non si vede niente. Così la ragazza si toglie le scarpe e, gatton gattoni, entra nella tenda.

Comincia ad ispezionare, lentamente, e al tatto individua una sedia, una scrivania con un cassetto (purtroppo chiuso) e infine un giaciglio. Ma proprio a questo punto le pare di sentire un leggero grattare che proviene, a quanto sembra, da sotto terra.

Un po' allarmata, Julie si avvicina all'uscita, e il grattare sembra avvicinarsi, fino a trasformarsi in un gemito sottile.

Julie si precipita fuori, si infila le scarpe e sgattaiola via dall'accampamento, mentre vede con la coda dell'occhio il Capitano, che deve aver sentito il lamento, che si alza in piedi nella sua tenda. Julie fa appena in tempo a scavalcare il recinto, che un grido lancinante, violentissimo e stridulo, si sprigiona dalla tenda buia.

Immediatamente il campo si anima. Julie si arrampica su un albero per tenere d'occhio la scena e vede il Capitano che entra nella tenda buia con la sua lanterna, resta qualche momento e poi il lamento orribile cresce e qualcosa non grande, dall'apparenza quasi lucida (metallica?) schizza fuori dal soffitto della tenda, e scompare nel cielo notturno. Il grido svanisce con essa.

Il Capitano dopodichè chiama tutti gli uomini a raccolta: sembra furibondo, mentre i soldati hanno l'aria spaventata. Evidentemente il Capitano sospetta che qualcuna delle sue reclute abbia disobbedito all'ordine di non avvicinarsi alla tenda scura, e così fa una lavata di testa a tutte. Dopodichè fa armare tutti e organizza dei gruppi di pattuglia.

Intanto Loic s'è avvicinato al campo, preoccupato per Julie, e dopo qualche minuto i cugini riescono a ritrovarsi e si muovono in fretta verso l'accampamento dei loro amici, per avvisarli dell'accaduto.

Ma nel frattempo lì i paladini stavano in preghiera, e sentono l'urlo terribile. Si preoccupano e iniziano a prepararsi, mentre Gavin dice che deve essere successo qualcosa di molto brutto.

Gavin va a dare un'occhiata e capisce che il campo dei soldati è in subbuglio. Visto che, probabilmente, hanno catturato Julie e Loic, si decide di andare a liberarli.

Ma per fortuna, prima di farlo, tornano Julie e Loic e raccontano tutto.

Gavin dice: "adesso avete la prova che stavamo cercando".

Ma Abel non è convinto al 100% della colpevolezza di quella gente. Allontanandosi dalla zona (per evitare di incappare in qualche pattuglia), i nostri iniziano a discutere animatamente.

Julie è offesa che Abel non riconosca l'utilità della sua scoperta, e dice cose un po' dure a Abel che si arrabbia. Solice cerca di portare un po' di pace. Poco dopo Julie ci ripensa e si scusa, ma intanto Loic insulta il paladino, dandogli del vigliacco.... e la discussione procede, con toni sempre più accesi!

Alla fine della lunga discussione, Abel si chiude nel silenzio e dice a Solice che affida a lei le decisioni sul dafarsi.

Solice non si fa pregare e dice: "intercettiamo i quattro uomini che sono usciti per cercarci, facendo in modo di non ucciderli, per parlarci. Facciamo finta di essere in tanti, così da indurli a deporre le armi pacificamente".

Tutti accolgono bene la proposta e si preparano per un possibile combattimento, o quanto meno per apparire minacciosi. Persino Julie si fa prestare uno scudo e un'accetta da lancio e si incappa per sembrare un guerriero.

L'avanscoperta di Julie e Gavin riporta che al vecchio accampamento, lasciato poco prima in fretta e furia, adesso sono presenti delle torce. Così si decide di convergere lì, in due gruppi, con una manovra di accerchiamento. Ma forse i nostri, avvicinandosi in massa, fanno rumore, fatto sta che quando arrivano in zona le vedette avversarie non ci sono più, ma stanno tornando verso il loro fortino.

"Inseguiamoli", suggerisce Solice, "se li intercettiamo prima che raggiungano i compagni abbiamo ancora qualche possibilità".

Ma durante l'inseguimento, quasi all'inizio, Abel resta un po' indietro rispetto agli altri e ne approfitta un ceccchino per colpirlo alla gamba con una freccia. Evidentemente era rimasto nascosto in zona. Eric riesce a scorgerlo mentre fugge verso i compagni, ma la sua balestrata lo manca.

A questo punto, con Abel ferito, tutti si riuniscono, Desiree medica l'amico e Solice suggerisce di andare direttamente a parlamentare al fortino, approfittando dell'oscurità e restando fuori dal possibile fuoco nemico.

Tentativo di parlamentare

La lunga notte continua.

Fuori dal fortino sono stati accesi altri fuochi, Solice avanza fino al chiarore, esibisce il suo grande scudo con le insegne di Pyros e chiama.

"Voi del fortino!"

"Altolà, ferma dove sei!"

"Sono Solice, Paladino di Pyros, vengo in pace".

Si affaccia un tizio, il capo dei soldati. "Che cosa volete", dice.

"Siamo in missione per conto della Chiuesa. A cosa serve questo accampamento?"

"Siete solo in sette persone", fa notare l'uomo.

"Non siamo ostili, parla."

"Uno dei vostri è entrato nel mio accampamento, è una azione ostile".

Solice insiste: "che cosa ci fate qui?" "E voi che cosa ci fate qui? Non dovrete essere partiti per la guerra?" le fa eco l'uomo.

"La Chiesa non deve dare spiegazioni a nessuno su quali siano i suoi scopi. Quanto a voi, identificatevi".

"Non sono affari della tua Chiesa, Paladina", dice l'uomo con tono quasi di scherno, "e se continuate a ficcare il naso vi riterremo nostri nemici".

"Non sembrate abituati a trattare con sacerdoti. Chi vi finanzia?"

Solo a questo punto l'uomo mostra una vaga incredulità: "vuoi farmi credere che non sai nulla?"

"Siamo qui per altre ragioni", risponde Solice.

"Allora non perdetevi tempo qui, e andate a fare la vostra missione".

"Noi dobbiamo esplorare la zona che avete circoscritto con il vostro campo". L'uomo scuote il capo: "abbiamo interessi a controllare gli accessi a quest'area." "La Chiesa deve passare".

"Questo è un brutto posto per la chiesa. Non avete proprio i numeri per passare, siete solo in sette..." "La Chiesa fa quello che deve fare, e non solo nei bei posti. O pensi che Benson sia un bel posto?"

L'uomo fa orecchie da mercante: "io rispetto anche i paladini, che servono un valore più grande in cui credono. Ma non vi accolgo a braccia aperte, perché siete deboli, troppo deboli".

Solice chiede a quest'uomo come si chiami, e dopo un po' di tira e molla lui si presenta come Uther.

"Cosa c'è nella tenda che è stata violata?" chiede Solice.

"E' un alloggio. Per fortuna l'occupante era via".

"E quel fenomeno che si è manifestato? Non sono cose da minimizzare. Che cosa state nascondendo? Ti rifiuti di dirmi che cosa c'è sotto?"

"E se mi rifiutassi?" chiede Uther, provocatorio, "che cosa faresti?"

"Se è così potrei anche decidere di intervenire", risponde seria Solice.

Uther sogghigna: "e allora te lo dico, è così".

Solice minaccia di chiamare altre persone, dice di avere l'appoggio della chiesa. Ma Uther non si scompone, dice che vengano pure, e che anche lui ha alleati nei dintorni.

"Affronterei tutti voi, te e quell'altro zoppo, con un paio dei miei uomini. Va, è meglio, lasciamoci 'in pace'."

"Sai che non è possibile", risponde Solice, "Speravi di non farti scoprire, ma ti abbiamo scoperto e faremo qualcosa. Pensa alle conseguenze..."

"La conseguenza è che se io ora uccido te e lo zoppo, voi andrete piagnucolando dalle vostre divinità", dice Uther con una voce tetra e carica di disprezzo, "a farvi coccolare. Bell'onore, il vostro. No, non mi interessa di uccidervi e sapervi beati nella vostra miserabile autoindulgenza, una volta sconfitti."

Solice non batte ciglio. "Bene, Uther. Ho saputo quel che volevo sapere. Fino a domani sera avete tempo per andarvene, tutti. Altrimenti ci regoleremo di conseguenza e vi considereremo nemici della Chiesa.

"Magnifico", commenta Uther mentre Solice e i suoi compagni si allontanano, "voi altri non imparate mai".

Si torna al campo nuovo che è quasi l'alba.

Solice si avvicina ad Eric, è preoccupata. "Dobbiamo fermare questa gentaglia", gli dice. "Ma con le nostre forze, ce la possiamo fare?"

Eric ci pensa un po' su. "Possiamo sperare soltanto in un loro errore, che mandino fuori qualche pattuglia. Così come sono, sono troppi per affrontarli. Oppure che ne pensi della possibilità di una sfida a due tra Abel e questo Uther?"

Ma Solice è scettica: "a parte che Abel è ferito, tu pensi che ci sia da fidarsi di questa gente, una volta anche si sia vinto il duello?"

Eric nota che al campo hanno bisogno di acqua, e quindi qualcuno al torrente lo dovranno continuare a mandare. Forse è un momento buono per colpirli.

Loic si avvicina e suggerisce di andare a chiamare i Nani, che potrebbero rivelarsi degli alleati, ma Gavin fa notare che non sembra una cosa così semplice.

Intanto si va a riposare, per recuperare un po' le forze.

Miestwode, 4 febbraio 517

Durante la giornata di attesa dello scadere dell'ultimatum, i nostri riposano e si alternano di vedetta attorno al campo di Uther.

Vedono così che a prendere l'acqua oggi, invece dei soliti tre, vanno in sei, tre dei quali, apparentemente novellini, portano dei grossi orci, e gli altri tre, armati di tutto punto e con balestre cariche, fanno loro da scorta. Evidentemente anche Uther pensa che il loro unico punto debole sia l'approvvigionamento dell'acqua.

Si comincia a ragionare di un piano di attacco, volto a mettere fuori combattimento in fretta i tre balestrieri, lungo il ritorno dal torrente al campo, approfittando che gli altri hanno le mani occupate e ci metteranno un po' a diventare offensivi.

Sembrano tutti d'accordo, ma poi Abel solleva il problema che forse sarebbe più giusto offrire una possibilità ulteriore di arrendersi a questi soldati, perché il sicuro nemico è Uther, ma probabilmente molti dei suoi gli ubbidiscono contro la loro volontà.

Nasce un'accesa discussione con Loic, il quale ritiene che perdere il vantaggio della sorpresa solo per scrupolo verso

questa gente (che ha sentito chiaramente Uther bestemmiare), e rischiare quindi molto di più la pelle sia una pazzia. Gli altri sono incerti, chi più chi meno tutti concordano nel pensare che probabilmente almeno i novellini siano gente recuperabile, che difficilmente deciderà di alzare le armi contro esponenti della chiesa. Tuttavia Loic, a sentir parlare di proteggere i novellini nemici, si irrigidisce a tal punto da minacciare di non partecipare più all'azione. Abel suggerisce di andare di nuovo a notificare lo scadere dell'ultimatum, e minacciare scomunica per chi non si ritiri, ma sembra troppo una replica di quanto già fatto da Solice la sera prima. Si propone anche per un duello singolo con Uther, ma nessuno si fida dei compagni di Uther, anche nel caso lui acconsentisse. Alla fine tocca trovare una soluzione di compromesso. Un agguato sul fiume in cui prima di utilizzare le armi da lancio Abel si farà avanti (rischiando di essere crivellato dai dardi di balestra) per dire un'ultima volta di arrendersi pacificamente. Abel si confronta anche con Gavin, a chiedergli cosa ne pensi di questa gente. Gavin gli fa capire che questi stanno nella foresta un po' come i devoti delle tenebre stanno nel mondo "civile". Sono nemici senza niente di buono o positivo. Abel si convince sempre di più a operare con decisione, e chiede a Solice di mediare con Loic, per convincerlo a restare. Solice acconsente e spiega a Loic il piano, che prevede un agguato "normale", con soltanto un momento prima in cui Abel possa "ricevere un'illuminazione", o dire ai nemici di deporre le armi. Loic, sia pure un po' dubbioso, per rispetto verso Solice, acconsente. Desiree, che durante l'animata discussione è rimasta in silenzio, suggerisce di costruire un fantoccio, con abiti e coperte, e tenerlo nascosto nella boscaglia, in modo che possa costituire un potenziale bersaglio dei balestrieri. Sono tre, e se anche uno solo di loro sprecasse il suo unico prezioso dardo sul fantoccio, sarebbe un buon risultato. L'idea viene trovata buona e così Gavin e Julie le danno una mano a prepararlo. Fanno un buon lavoro.

L'agguato al torrente

Miestwode, 5 febbraio 517

Ovviamente Uther e i suoi non hanno abbandonato il campo.

All'alba Julie si piazza di vedetta su un albero lungo il percorso tra il campo e il torrente, mentre gli altri aspettano più giù, nascosti.

Quando il sole inizia a brillare - è una giornata quasi bella, mite - ad un tratto Gavin sobbalza, mosso da una sensazione di minaccia. Anche i Paladini, che aspettavano in preghiera, si sentono mossi da qualcosa, all'interno, ed è come se gli Dei della Luce fossero dalla loro parte, vicini.

Poco dopo nella mattinata Julie vede i sei che escono dall'accampamento, tre con balestre e tre con gli orci per l'acqua. Essendo tutto secondo quanto previsto, resta lì di vedetta.

Quando passano sotto il suo albero, la ragazza coglie alcuni stralci della conversazione. Ci sono due novellini che si lamentano. Uno dei due dice: "Io sapevo che portava iella, ora tocca rifare provvista d'acqua... il capitano ha sbagliato. Questa è solo la prima delle disgrazie che ci toccheranno".

L'altra recluta annuisce, è d'accordo. Uno dei tizi armati con la balestra lo azzittisce: "state zitti, cani! Non avrete voglia di discutere di questo con Lady Cathrine, quando arriverà tra pochi giorni... e forse viene pure con Lord Manfred! Basta chiacchiere, chi ci comanda ha tutto sotto controllo!".

I sei uomini oltrepassano l'albero di Julie e vanno al fiume a prendere l'acqua. Il terzo novellino, che aveva taciuto, ha a tracolla un arco, e forse è l'arciere scout che aveva ferito Abel...

Poco dopo Gavin fa cenno agli altri appostati che sono passati, e tutti si sistemano in modo il più possibile strategico lungo la via del loro ritorno, per tagliargli la strada verso l'accampamento.

Solo Abel si piazza quasi allo scoperto e, quando questi sono vicini, li apostrofa: "Inginocchiatevi o verrete puniti dalle divinità!"

E' improvviso e convincente, tanto che il primo dei tre balestrieri esita per qualche istante, e i tre con gli orci restano intimiditi.

I tre veterani però non perdono altro tempo, e uno dei tre spara una balestrata (fortunatamente sul pupazzo!) mentre gli altri tirano fuori le armi da mischia, grossi spadoni a due mani, vedendosi davanti gli avversari.

Abel attacca il primo dei tre, Loic l'ultimo ed Eric quello in mezzo, mentre Desiree spara qualche freccia e Solice, cogliendo in uno dei tre novellini la tentazione di darsi alla fuga, gli parla: "Arrenditi e non ti sarà fatto del male! Non scappare verso il campo, torna a casa, o ti faranno di nuovo combattere... questa è una buona possibilità di salvarvi!"

"Ma se mi arrendo mi farete del male?"

"No, hai la mia parola. E questo vale anche per voi", aggiunge Solice, rivolgendosi agli altri due novellini, pietrificati dallo spavento.

Tutti e tre buttano le armi e si consegnano a Solice.

Nel mentre il combattimento è stato velocissimo e efficace. In pochi colpi tutti e tre i veterani vengono sconfitti e feriti gravemente dai nostri, e alla fine Abel, levando la sua alabarda dal corpo del nemico, dice agli altri: "finiteli".

Loic non se lo fa ripetere.

I prigionieri sono legati e Solice li tranquillizza, ora sono al sicuro.

Mentre Gavin va ad avvertire Julie del successo dell'agguato, e le chiede di restare di vedetta nel caso venisse altra gente dal fortino, gli altri si dedicano alla perquisizione dei morti e all'interrogatorio dei prigionieri.

Dalla perquisizione emerge che i tre veterani avevano al collo uno strano stemma, che raffigura un serpente che mangia

un mondo, sul quale si scorge qualcosa che ricorda vagamente il simbolo del sole nero.

Abel e Solice riconoscono lo stemma come legato al culto di Yog Shoggoth.

Il primo novellino interrogato si presenta come Jean.

"Non mi interessa molto chi sei, voglio sapere chi siete come gruppo, chi è sta gente!" gli dice Abel.

"Sono amici del Barone Jezda di Bruel", dice Jean.

"E cosa fate?"

"Loro hanno presidiato dei punti del massiccio, non so perché. Sappiamo poco, cercavano oro e tesori.

"Hai visto questo stemma?"

"Sta sulle armi di quelli che comandano le squadre. E' gente di fuori, il Barone ha sponsorizzato la spedizione, ma loro sono per lo più persone di Surok."

"E che mi dici della tenda chiusa?"

"Noi non potevamo entrare nella tenda. Lì viene Lady Cathrina quando fa il giro dei campi. E' un pezzo grosso e vuole sempre un cavallo pronto."

"Quanti sono gli accampamenti?"

"Che io sappia, in zona ce ne stanno almeno sei. Il nostro è indietro coi lavori, stiamo cercando di riempire un pozzo con dei detriti per poter passare oltre nell'esplorazione".

"Quanta gente è rimasta al campo?"

"Ora c'è Uther, Armand che è il suo luogotenente, e quattro reclute come noi, che hanno troppa paura per ribellarsi. Lady Cathrina ci hanno detto che arriverà a giorni."

Eric si intromette nell'interrogatorio: "come state messi a cibo e acqua?"

"Cibo ne abbiamo molto. L'acqua stamani è diventata misteriosamente tutta putrida, non sappiamo cosa sia successo."

Torna Abel a chiedere: "e Lady Cathrina perché fa tanta paura?"

"Di solito viene con una scorta, e a volte anche con Lord Manfred, il capo generale della spedizione. Lei non è una bella persona da avere accanto, è sempre velata e fa paura. Si dice che sia una strega, io l'ho vista solo due volte e le sono sempre stato al largo. Si dice che c'era quando è stato fatto il campo, e che si sia sentito un urlo come quello di due sere fa."

Abel insiste: "e voi sapevate di servire gente che non teme gli dei della luce?"

Jean trema: "io devo mangiare.... non sono come loro! Vi prego, pietà!"

Solice gli si avvicina e lo fa calmare: "avrà dei problemi, quando torni a casa?"

"Quelli ci ammazzano, lo sanno chi siamo".

Solice ci pensa un po': "allora vorrà dire che vi troveremo un altro posto dove andare".

Jean è tutto contento e ringrazia.

Abel taglia corto: "ok, Jean. Ora resti imprigionato per poco, e poi ti mandiamo in un posto sicuro. Intanto ti insegno una cosa. Lo vedi questo simbolo? E' un simbolo di Yog Shoggoth. Lo hai mai sentito nominare?"

Il povero Jean entra nel panico: "non sapevo niente! Lo giuro! Pietà!"

Si passa ad interrogare il novellino seguente. Stesso protocollo e stesse risposte, più o meno. Si chiama Luc.

Luc dice qualcosa in più dell'altro, ovvero che le armi dei capi dei campi hanno tutte quel simbolo, e sono strane mazze con la testa quadrata nera, non sembra metallo.

L'ultimo interrogato è l'arciere, Mathieu.

Subito mette le mani avanti, dicendo che non è della gerarchia, è solo un esploratore. Dice che i capi sono gente di Surok, non di Amer, mentre lui è di Bruel.

Manfred e Cathrina girano tra i capi, e sono gente strana, specialmente lei.

"Che intendi per strana?" si informa Abel

"Io non ci andrei mai a letto con lei, e dire che sono di bocca buona", risponde Mathieu.

E' ricca, forse nobile, e controlla i campi. Pare che abbia tenuto a bada delle strane bestie, tipo porci con la rabbia, che attaccavano i primi tempi che era stato costruito il campo. Si allontanò per una mezza giornata, chissà che ha fatto nel frattempo, e al suo ritorno i porci non si sono più fatti vedere. A ogni buon conto loro hanno alzato le palizzate.

E' stata lei a decidere dove piazzare la tenda sua, e all'epoca hanno sentito che scavavano dentro. Quando viene in visita sta sempre chiusa nella tenda.

Come Uther ci saranno una ventina di capitani, i campi saranno un po' meno. In alcuni posti scavano e esplorano cunicoli, ma qui stanno un po' indietro. Lui ha girato per tre campi, negli ultimi tempi.

"Che idea ti sei fatto?" chiede Abel.

"Ti diro', questi sono tanti, bene organizzati e già ricchi, secondo me stanno facendo qualcosa di grosso. Magari vogliono allestire un campo permanente qua."

Abel mostra i simboli. Mathieu annuisce e ammette che qualche sospetto gli è venuto riguardo la gente che usava quelle mazze.

"Ma una volta saputo che gente era, non è che potevo dire arrivederci". Infine Mathieu si scusa con Abel per la freccia dell'altra sera: era lui l'arciere misterioso.

Disordini al campo

Ripreso fiato dopo l'agguato al torrente, Solice dice ai compagni di avere l'intenzione di parlare nuovamente con Uther. Non arriva a sperare che si arrenda, ma per lo meno forse farà uscire gli altri soldati.

Intanto Julie, dall'albero su cui è arrampicata, sente strani rumori dal campo, un tonfo e un lamento e poco dopo i passi di qualche cavallo.

Quando i suoi compagni la raggiungono, lei lo racconta. Loic commenta: "allora sbrighiamoci a smazzarli".

Così si va tutti verso il campo nemico e Solice si avvicina cautamente, protetta dallo scudo. "Manifesta la tua presenza, adoratore delle tenebre", dice. Eppure nessuno risponde, tutto tace.

Avvicinandosi un altro po', sembra che il campo sia abbandonato e, proprio vicino all'ingresso della palizzata, c'è un corpo a terra, accasciato.

Solice si avvicina ancora, benché senta il cuore appesantito da una sensazione nefasta, come un'ombra maligna che aleggia nell'aria, flebile. "Hai perso la tua parlantina?" insiste.

Loic, da dietro, rincara volgarmente e provoca Uther. Ma nessuno risponde.

Infine tutti raggiungono il campo, che è effettivamente deserto. Il cadavere alla palizzata appartiene a uno dei soldati di Uther, forse ucciso mentre tentava la fuga.

Benché non ci sia nessuno, i cavalli stanno ancora quasi tutti lì: ne mancano solo due, uno dei destrieri e uno dei ronzini. La tenda di Uther è circondata da una sgommata di sangue e si vede che anche dentro ne è stato versato. Abel dice che è meglio aspettare ad addentrarsi perché ha la sensazione che sia un brutto posto. Così si entra prima nella tenda già esplorata da Julie, quella di Lady Catherine.

La tenda è vuota e il telo steso a terra lacerato. Sotto si apre una buca da cui si emana un odore marcescente. C'è uno scrittoio al quale sono stati tolti i cassetti, e nient'altro.

Quindi Abel entra nella tenda di Uther. Lo spettacolo è orrendo. Ovunque sangue a ettolitri e al centro c'è un cadavere squartato. Sembra addirittura che sul corpo siano state tracciate delle linee rituali, come una incomprensibile forma di scrittura. Abel e Solice si soffermano a cercare di interpretarne il senso, invano.

Nel mentre Loic trova tracce di sangue che conducono alla fenditura nella roccia, ed avvertono i compagni.

Allora viene esplorato il primo tratto di galleria, che è pieno di pipistrelli e deserto, e a terra c'è talmente sporco che le tracce di sangue non si vedono. Poi, chiamato anche Gavin e i tre prigionieri (che altrimenti non ci sarebbe dove lasciare), si entra tutti nel duneon.

Nella galleria

Apra la fila proprio Gavin, l'unico a conoscere la strada verso i Nani, seguito da Abel e Solice. Dietro ci sono Julie, Desiree e i prigionieri e, in fondo, i fratelli Navar, a chiudere.

La galleria si dirama quasi subito in diversi corridoi, ma Gavin sembra conoscere il fatto suo. Si supera una grotta più ampia dove sono appoggiati gli attrezzi degli scavi, e si va oltre, in uno stretto cunicolo.

Improvvisamente Solice riconosce rumore di passi pesanti alle spalle del gruppo, tutti si fermano ed inequivocabilmente c'è qualcuno che ci segue.

E' questione di pochi attimi, e la sagoma tristemente familiare di Uther, in piena armatura, si staglia nella galleria.

"Questi cunicoli saranno la vostra tomba" dice Uther.

"Hai un carattere uterino, caro Uther", lo sbeffeggia Eric, che gli è subito davanti con il martello in mano.

Subito Abel inizia a farsi largo tra i compagni per raggiungere il nemico, ma il corridoio è stretto e ci vorrà un po' di tempo.

Il duello tra Eric e Uther è serrato, Eric un paio di volte riesce a colpire il nemico, senza però arrecargli grossi danni. Uther è infatti protetto da una formidabile armatura. Maneggia un'arma strana, un martello con la testa di pietra scura, simile a marmo, e strane decorazioni che si intravedono nella penombra.

Lo scambio di colpi prosegue e intanto Abel ha davanti solo Loic, prima di potersi sostituire ad Eric. Loic cerca di trattenere Abel, dicendogli che se Uther mette in difficoltà suo fratello per lui non c'è speranza, ma Abel insiste: sa che deve combattere. Loic allora lo lascia passare.

Intanto pochi metri più avanti il corridoio si allarga, e Desiree invita i compagni ad arretrare per permettere al combattimento di svolgersi fuori dal budello. Ma intanto Uther riesce a colpire Eric alla gamba, un attimo prima che Abel si sostituisca al compagno. L'armatura di Eric si frantuma come fosse stata fatta di biscotti e la gamba pure cede. Eric cade a terra.

Mentre Loic aiuta suo fratello verso lo slargo, Abel fronteggia Uther, caricando: "Kayah, siimi baluardo contro il male!" grida.

Uther risponde: "assisti al potere di Yog Shoggoth". "Tuo nonno!" urla Abel, e colpisce Uther al torace. Il colpo è preciso ma debole, tanto che non scalfisce la possente armatura del paladino oscuro.

"Touche", commenta Uther.

Lo scambio di colpi prosegue, Abel riesce a parare i colpi terribili del martello di Uther, ma non può a sua volta superare la corazza del nemico.

Parato un formidabile colpo, Abel si sente sicuro di sé e commenta: "non puoi nulla contro lo scudo di Kayah".

La stessa alabarda di Abel emette scintille azzurrine nella parata, come gasata anch'essa. Uther sembra finalmente un po' meno sicuro di sé.

Improvvisamente, invece di attaccare Abel, Uther carica un colpo violentissimo con il suo martello contro la parete del cunicolo. Si sprigiona una luce verdastra e un boato spaventoso nasce dalla montagna.

Subito monta un rombo sinistro per tutto il corridoio e Uther inizia ad arretrare. Iniziano ad aprirsi grosse crepe sul soffitto della galleria e sulle pareti.

Solice, che si trova sul limitare dello slargo, urla verso Abel: "attenzione! Qui frana il corridoio!" e avanza di qualche passo, riparando sè stessa e Loic con il grosso scudo. Ma Abel insiste nell'incalzare Uther, e non arretra. Uther para un colpo formidabile e sorride, mentre il rombo aumenta e tutto intorno sembra spaccarsi. Anche i paladini iniziano a sentirsi spaesati, perche' la presenza della divinità oscura è piu' forte di prima, e piu' minacciosa. Ma Abel porta un ultimo attacco contro Uther, che para e poi dice: "sarai un gradito sacrificio alla mia divinità". Colpisce Abel alla gamba, fortissimo. Abel perde i sensi e cade a terra, e Uther ne approfitta per arretrare svelto verso l'uscita. Solice avanza spaventata ma decisa verso il compagno, per tirarlo via da lì, ma Loic cerca di fermarla: "è una pazzia, morirai anche tu! E' spacciato ormai!". Solice si divincola e corre fino ad Abel, lo afferra e inizia a trascinarlo verso la salvezza. Ma è debole e riesce a muoverlo solo di pochi passi, poi tutto crolla. La ragazza fa giusto in tempo a difendere sè stessa e l'amico con lo scudo, e poi tutto si fa nero.

La frana e l'incontro coi Nani

Si solleva un gran polverone, infine il rombo cessa e la galleria è ostruita. Solice e Abel non si vedono più. "Ora tolgo le pietre!" dice Loic, e si rimbocca le maniche. "Sì, ma sta attento a non peggiorare le cose, a non procurare altri crolli", gli suggerisce Gavin. "Presto, va a chiamare i Nani!" gli dice Julie, in lacrime per la paura. Gavin parte. Mentre le ore passano, Desiree si prende cura della gamba di Eric, e Loic, aiutato dai prigionieri, sposta con molta cautela le pietre per liberare il passaggio verso gli amici sepolti. Dopo molto tempo si inizia a sentire in lontananza dei passi pesanti che si avvicinano. Eric, ferito, carica la balestra, mentre Loic, convinto che si tratti dei Nani, continua a lavorare. Effettivamente sono Nani, sono tanti e corazzati. Si presentano con albarde spianate e uno di loro parla: "Voi buttate armi". Ha uno strano accento. Due Nani barellieri caricano Eric e se lo portano via. Loic, tutto contento, dice: "Grande Nano Custode della Foresta, ti concedo le armi benedette da Ilmarinen e ti giuro la mia amicizia e fedeltà". Il Nano guarda l'ascia di Loic, perplesso, e torna dai suoi. "Voi ora segue Barak". Tutti si mettono in marcia e Loic sussurra a Julie, che ancora piangucola per la sorte dei suoi amici: "sii virile". Lei lo guarda: "non posso, sono una femmina". "Anche le femmine dei Nani sono virili", le risponde il cugino. Inizia un lungo viaggio nella galleria di roccia, e i più lenti vengono gentilmente pungolati dai Nani se rallentano troppo. Il percorso è labirintico, impossibile tenere il conto delle numerosissime svolte e dei bivi. Passano alcune ore di marcia, si fa un breve spuntino e si riparte. Eric si fa amici i due Nani portatori, offrendo loro un cicchetto. Bevono di nascosto da Barak e borbottano contenti. Visto che il viaggio è lungo, Loic ne approfitta per prendere in braccio Desiree e farla riposare un po'. Mathias si lamenta e viene guardato male. Intanto il paesaggio è sempre più strano, scuro. I corridoi adesso sembrano formazioni naturali in una roccia nera vagamente traslucida: ossidiana, una pietra vulcanica, dice Desiree. Loic le fa un mare di complimenti. Il tempo passa interminabile, ma i Nani non si lamentano mai, sono sempre sobri e severi. Infine si arriva. Si apre uno slargo simile ad una piazza sotterranea, con un grande cancello di metallo." Loic sussurra a Desiree: "mi piacerebbe sposarmi in questa cittadella dei Nani". "La trovo un po' opprimente, niente fiori..." dice lei. Barak avanza al cancello, si ode il suono di corni, poi uno sferragliare e il cancello si apre. Loic chiede a Barak: "grande Nano Barak, qual è il nome della gloriosa città dentro cui stiamo entrando?" "Benvenuto in Nur-Had-Dun", risponde Barak. Scortano il gruppo all'interno. "Ora voi va da altri come voi" dice Barak. "Pochi sono come me" dice Loic. Barak scoppia a ridere: "tu buffo, ma ora va". Tutti vengono bendati e sospinti lungo dei corridoi, nuove svolte labirintiche, fino a delle interminabili scale a chiocciola che salgono per un'eternità. Finalmente si arriva all'aperto, alla luce del sole, e si viene sbendati. Manca Eric, che i barellieri hanno condotto altrove. Attorno a tutti gli altri si apre una valle montana circondata da creste aguzze, alcune delle quali acuminate come l'ossidiana. Ci sono molte casupole di roccia, campi coltivati, animali da cortile e parecchie persone, uomini, intente al lavoro nei campi. Ci sono anche donne e alcuni bambini che giocano. Il Nano indica al gruppo di aspettare, e quando pochi minuti dopo torna trova tutti seduti a terra a riprendere fiato. Li guarda un po' male. "Io sono Ur Kan", si presenta, "voi siete qui ospiti, per ora non dovete lavorare. Noi ha alloggio per voi". Loic si bulla un po', poi Ur Kan guida il gruppo ad un alloggio spartano ma ben tenuto. "Tenetelo pulito come avete trovato", dice, "ora attendete qui arrivo di Superiore che vi interroga". E se ne va.

Intanto Eric viene portato in una stanzetta piccola di pietra, deposto su un giaciglio morbido e sbendato. Accanto a lui c'è una figura tarchiata dall'aspetto femminile, rotonda e con un sorriso rassicurante.

"Me pensa te", dice la Nana.

"Grazie"

"Male?", chiede la Nana.

Eric cerca di spiegare che la gamba è stata medicata, ma la Nana non sembra capire molto del discorso e insiste: "male?" Eric annuisce. Lei fa cenno di aspettare, e dopo un attimo torna con una bisaccia.

"Tu male, tu beve", e gli porge una bevanda speziata molto molto alcolica. Eric ne beve un po' e già gli gira la testa e inizia a vedere doppio il faccione della Nana.

"Tu beve ancora" insiste lei con un sorrisone, "cerca dorme".

Eric viene lasciato solo, stordito dal dolore e dall'alcol, e si appisola.

Passa del tempo impossibile da calcolare. Eric si ridesta e sente una voce maschile, dei passi, una porta aperta e sbattuta. Poi sente una voce femminile durissima e severa, dei colpi e la voce maschile si calma. Poco dopo la Nana è di nuovo al suo capezzale.

"Loro disturba ma io ho detto tu dorme.... ora dormi...", e inizia a canticchiare una ninna nanna nanica.

La cattiva notizia

Intanto di sopra gli altri si rilassano fino a quando scende la sera. Non possono allontanarsi dalla capanna. Loic vorrebbe lavarsi ma gli viene detto di aspettare. Finalmente qualcuno bussa.

Entra un Nano dall'aspetto inconsueto, meno marziale degli altri, più colorato negli abiti, meno massiccio e con una parlata del Greyhaven più fluente.

"Ho una buona notizia e una meno buona", dice. "La buona è che la vostra amica paladina se l'è cavata a buon mercato, non si è fatta niente di grave. La cattiva, mettiamola così, è che per il tipo di scelta di vita che ha fatto l'altro paladino dovrebbe essere contento.... infatti il vostro amico paladino di Kayah purtroppo non ce l'ha fatta".

Julie e Desiree scoppiano a piangere, poi Desiree chiede notizie di Eric, e viene rassicurata, che sta bene.

Loic chiede di un sacerdote di Kayah per fare il funerale a Abel. Gli viene risposto che se ne occuperà il sacerdote di Nur-Had-Dun.

"Volete qualcosa?"

"Avete tipo dei dolcetti caratteristici per le occasioni tristi?" chiede Loic.

A sera è Loic a guidare una preghiera di Kayah come avrebbe voluto Abelino. Guida la preghiera anche bene, Desiree gli va dietro mentre Julie piange tutto il tempo disperata.

6 febbraio 517

All'alba il giovane Nano Ur Kan bussa alla porta e accompagna Loic e Desiree a lavarsi. Julie si rifiuta, tratta male tutti e resta lì da sola.

Loic e Desiree hanno modo di vedere così più da vicino il funzionamento della comunità di uomini sotto il controllo nanico. Le persone, in passato fuggiaschi e banditi, ora vivono in modo pacifico e disciplinato, sono trattate severamente se escono dalle regole, ma per il resto con clemenza e umanità. Basta non alzare la cresta, suggerisce una donna a Desiree.

Intanto nella casupola Julie fa entrare il Nano vestito colorato, che dice il suo nome, Ordo.

Interroga a lungo Julie sul conto di Abel, cercando di capire se Abel fosse uso mettere a parte i compagni dei suoi segreti. Julie fa la vaga, e continua a fingersi ignara di tutto anche quando Ordo tira fuori l'anello della Rosa Bianca.

Ma poco dopo tornano Loic e Desiree dal bagno.

Ordo si presenta e parla della situazione di Surok e del Miestwode

Ordo inizia a fare anche a loro domande su Abel, poi mostra l'anello con la Rosa Bianca. "E' una cosa di Abel", dice Loic irritato, "e con questo?"

Allora Ordo tira fuori un altro anello identico. "Siamo tutti della stessa razza, tutti uguali".

La Rosa Bianca di Surok

Dopodiché Ordo spiega la situazione, e tutti si mettono comodi perché sarà lunga.

Ordo racconta di essere anche lui di fuori, non di Nar-Had-Dun, e di appartenere alla **Rosa Bianca** di **Surok**. Spiega che l'**Ordine Nero** da quelle parti è stato messo all'angolo 7-8 anni prima. Lady Kathrina ne faceva parte, all'epoca era scomparsa e ora si è ricominciato a sentir parlare di lei. Prima il Duca era un fantoccio in mano ad una figura collusa all'ordine, tal Galeault, il quale faceva affari con ricchi armatori. L'Ordine Nero aveva interessi nel Miestwode. Poi però Galeault è misteriosamente morto e tutte le gerarchie dell'Ordine Nero hanno avuto problemi. Lady Katrina aveva fatto perdere le sue tracce in quel periodo.

A Nord la Chiesa di Kayah ha costituito una struttura di controllo nel Miestwode, un presidio del **Tempio della Sentinella Notturna** di **Farsund**.

Ordo si trova lì a Nur-Had-Dun per non farsi vedere troppo in giro a Surok. La fortezza nanica è un cancello chiuso

contro un male che riposa nelle viscere della terra.

Le origini antiche di Nur-Had-Dun

Ordo poi si cimenta in un racconto storico delle origini di Nur-Had-Dun. Narra infatti che il famigerato Kahar-Krin-Ah-Min altri non è che il figlio di Dan-Kos, antico Nano amico degli umani, vissuto molti secoli or sono, le cui gesta sono narrate nelle [Cronache di Bihar](#).

Questo Kahar segui' il padre nell'amicizia degli Umani, ma cadde nella cattiva frequentazione di uno stregone, si macchiò di delitti oscuri a causa dei quali morirono molti Nani, e fu esiliato.

Il vecchio padre Dan-Kos, ormai vecchio, prima di morire ebbe una visione divina, gli fu ingiunto di costruire Nur-Had-Dun nel Miestwode. E così fu.

Dan-Kos inviò quindi suo nipote Rub-Tan a costruire la fortezza come argine di una minaccia terribile. Dopo alcuni anni si vide che la minaccia non era così immediata, mentre l'area offriva grandiose opportunità di ricostruire Aule maestose sotterranee, ricordo dell'antica gloria dei Domini.

In questo senso si narra l'incidente di Gan-Ub.

L'incidente di Gan-Ub

Egli era un Nano importante, vissuto circa 300 anni or sono, che decise di esplorare più in basso, oltre il cancello. Costruì quindi un avamposto con una Reliquia dei Cinque Valenti. Ma questo avamposto fu misteriosamente spazzato via.

Già nei giorni precedenti si erano viste strane manifestazioni, una sorta di aurora sotterranea, strani bagliori ed una roccia inconsueta. L'unico sopravvissuto al massacro, Luc-Ar-Bes, racconta di essersi allontanato dall'avamposto e, al ritorno di aver trovato tutto distrutto, e persino i corpi dei compagni svaniti nel nulla.

Tornando a oggi, dice Ordo, concorrono una serie di strani segni che non lasciano presagire nulla di buono. Infatti da un mese e mezzo le vedette scorgono strani bagliori dal basso, oltre il cancello.

I seguaci di Yog Shoggoth

Contemporaneamente strani devoti di Yog Shoggoth, con un simbolo che ricorda quello dell'Ordine Nero, collegati con Lady Katrina, stanno premendo da un accesso a Ovest per penetrare nella fortezza. E come se non bastasse un caldoinnaturale sta aleggiando nella zona, segno che già in passato è stato associato a cattivi auspici.

L'Ordine Nero sta studiando un antico culto legato agli spiriti maligni venerati da un'antichissima cultura che viveva in questi luoghi.

Loic fa un po' di domande a Ordo sul suo passato, e viene fuori che il Nano giramondo è stato a Zedghast a fare il marinaio, a Delos ha fatto cose che non rifarebbe (il che suscita commenti poco eleganti da Loic), a Greyhaven ha fatto il cacciatore di taglie e poi è entrato nella Rosa Bianca.

I funerali di Abel

9 febbraio 517

E' passato qualche giorno, e vengono celebrati i funerali di Abel.

La cerimonia si svolge nel grandioso Tempio di Nur-Had-Dun, alla presenza di molti Nani, del Sacerdote e con Solice che è autorizzata a cocelebrare.

Partecipano anche Ordo e un suo strano collaboratore dalla pelle scura, tal Mohammed Alligator. E' muto, un Abbulita torturatore.

Il Tempio è colossale, dedicato a tutti gli Dei. Ogni divinità ha una statua gigantesca, tutte armate ciascuno con un'arma diversa. Solo Ilmarinen non ha nessuna arma in mano, ma un martello posato davanti ai piedi. Maers sta un po' in disparte.

Abel è stato ricomposto con le armi e tutti i paramenti, e sarà seppellito nella Cripta dei Padri, in quanto "guerriero santo".

La cerimonia è marziale e sobria, Julie piange a dirotto mentre Loic è rapito dalla maestosità del luogo e dalla virilità dei Nani.

Solice depone il suo scudo sul corpo di Abel e trattiene a stento le lacrime. Il Sacerdote canta un inno per Abel, e sembra molto ispirato.

L'ode funebre di Abel=

Queste le parole di Ak-Rebh-tar, Sacerdote del Tempio:*Alla Morte! Alla Gloria!*

*Aule di Nur-had-dun prestate ascolto
cantano i figli di Rub Tar
un canto guerresco
Odi crudele antro
delle Cento Colonne
la sfida dei Gulawas Kha*

*rinnovata da stirpe di Uomo!
superi le perdute mura
di Dar-had-urt l'Audace
e giunga là dove spira il vento di Azatoth*

Alla Morte! Alla gloria!

*Dama dello Scudo Argenteo
ammira!
ecco il tuo figlio diletto che torna
non seppe piegare il suo spirito
il nero maglio dell'infame Yog Shoggoth!
A te consacriamo le ossa e il ferro
le custodisca in eterno Nur-had-dun*

Alla Morte! Alla Gloria!

*Sereno è il volto dell'Eroe
e grave il suo silenzio
Come i Re delle stagioni perdute
alla guerra richiama la progenie di Dor
Giustizia!
Rovina!
Morte!*

*Sia fatto del mio scudo uno stendardo
che lo segua chiunque abbia sacro
il Nome degli Dei!*

*Infamia su chi è sordo al richiamo!
Presso Gareb-Ak-Zul maledetto
sia scacciato nel Sentiero della Vergogna*

*E sciagura su di te, Nur-had-dun la Salda
vedo il possente vallo sbriciolarsi
cadere le Sante Effigi degli Dei
mutarsi in latrine le tombe dei Padri
se non sarà portato al mio cospetto
lo scettro spezzato del Serpente!*

Alla morte! Alla gloria!

Dopo il funerale c'è un banchetto cerimoniale, alla mensa del Sacerdote, ultimo discendente di RUB-Tar. Si parla delle gesta di Abel e Loic le decanta con grande entusiasmo. "I Figli di Krinn sono onorati di avere un siffatto eroe a riposare con loro nella quiete della Montagna", dice il sacerdote.

Che fare?

Dopo il pranzo Solice va da Gavin, che è molto dispiaciuto e preoccupato. Che fare? Forse e' già troppo tardi per salvare la situazione.

Dopodichè Gavin conduce Solice di sopra dai compagni, che già stanno parlando tra loro nella casupola di pietra.

C'è Loic che vuole per prima cosa andare a uccidere Uther. Ovviamente Eric è d'accordo, ma d'altra parte si pone problemi d'ordine pratico: è difficile che Uther sia rimasto lì da solo, piu' probabilmente si sara' riunito ai suoi alleati chissà' dove. Tocca quindi organizzarsi per bene.

Sopraggiunge Solice, insieme a Gavin. Abbracci e pianti tra le ragazze, poi Gavin si allontana discretamente e il gruppo parla sul dafarsi.

La prima cosa è aspettare che Eric si rimetta in sesto, perche' la lesione alla gamba richiede ancora parecchi giorni di riposo. Poi, una volta avvertita anche Solice dell'appartenenza di Ordo alla Rosa Bianca di Surok, si decide che si proverà' una spedizione punitiva contro Uther e i suoi, e quindi ci si aprirà' un varco fuori dal Miestwode, per accompagnare anche Ordo a fare rapporto intanto ai Padri di Noyes.

Quando tornano, piu' tardi, Gavin e Ordo, Loic si lancia in un confuso discorso programmatico, al che Ordo gli dà un'occhiata e si rivolge a Solice, scegliendola come interlocutore privilegiato del gruppo. Loic un po' si stranisce.

Solice fa richiesta di poter vedere di persona il grande vallo che Nur-Had-Dun difende, e la richiesta viene accolta: l'indomani lei e i suoi compagni saranno condotti sul posto da Ordo in persona.

Nel pomeriggio poi la giovane paladina va a trovare i tre prigionieri: stanno decentemente, anche se è chiaro che siano stati un po' strapazzati. Lei si impegna a fare del suo meglio per riportarli in salvo, nel mondo civilizzato fuori dal Miestwode, in cambio di un aiuto. Jean e Luc sono un po' spaventati, ma sanno di non avere alternative, mentre Mathieu è quasi contento.

La visita al Vallo

10 febbraio 517

Al mattino si va in visita al Vallo, con Ordo.

C'è da scendere moltissime scale e percorrere infinite gallerie, poi i ragazzi varcano il cancello settentrionale, e oltre inizia una scalinata che scende all'infinito.

"Pensa a risalirli", commenta Loic.

Il percorso prosegue nella pietra nera vulcanica, sempre più giù. Infine la scalinata finisce con un corridoio perpendicolare così lungo da scomparire nell'oscurità da entrambi i lati. Il corridoio è illuminato da torce e ci sono Nani di pattuglia di tanto in tanto. Si aprono diversi varchi, protetti da grate metalliche.

Ordo estrae dalla tasca una grossa chiave ed apre una grata. Oltre si apre un labirinto di gallerie basse e tortuose, che si conclude finalmente in un rettilineo al cui termine c'è una porta metallica. Ordo la apre.

Fuori c'è solamente buio a perdita d'occhio.

"Eccoci", dice Ordo, "siamo fuori dal Vallo".

Lentamente compaiono minuscoli puntini luminosi in alto su questa distesa di tenebra. Ordo consiglia di spegnere le torce per abituare gli occhi al buio e piano piano, nel silenzio, iniziano a delinearsi alcune forme. Si intravede una luminescenza rossastra, un chiarore impalpabile in lontananza, simile a vapore.

"E' ciò che Luc-Er-Bes ha chiamato 'il soffio di Azathot'", spiega Ordo.

Loic rivolge un gestaccio alla divinità oscura. Intanto Julie inizia a scorgere forme nere nella lontananza, simili a colonne, o rupi. Ordo le conferma che si tratta di formazioni rocciose, rupi colossali che arrivano fino alla volta. La ragazza fa un po' di domande a proposito di dove si trovasse l'avamposto (molto avanti), se vi siano creature in quell'oscurità e fin dove sia stata esplorata. Ordo risponde che in lontananza ci sono alcune solfatare che lui stesso sta studiando.

Mentre si parla, Solice inizia a sentirsi sempre più a disagio, come se la nube rossastra sia una minaccia concreta, imminente. Può darsi che sia già troppo tardi?"

Le lucine che si vedono sulla volta sono delle spaccature che conducono alla superficie, anche se nessuno sa dove sbuchino. La "bolla" sotterranea è una cavità così grande che non è mai stata interamente esplorata, nè si riesce a capire quale fosse il suo scopo, anticamente. Tuttavia è legata probabilmente all'antica civiltà che venerava spiriti malefici nel Miestwode, secoli e secoli or sono.

Si risalgono lentamente le scale, turbati da una visione tanto inquietante.

L'incontro con Quixote

11 febbraio 517

Alla tomba di Abel gli scalpellini hanno quasi finito il lavoro.

Loic e Solice chiedono ad Ur-Kan di potersi allenare, e lui li conduce in una zona dedicata all'addestramento delle truppe. E' una piccola valle dove si stanno esercitando alcuni Nani ed alcuni Uomini. Qui c'è anche Ordo, che sta conversando con un giovanotto.

Loic saluta Ordo, il quale gli presenta Quixot, il ragazzo che ha davanti, che è vissuto fino ad allora coi Nani e che sarà assegnato alla spedizione punitiva contro Uther.

"Vediamo se mi hanno rifilato una fregatura" dice Loic, "esercitiamoci insieme".

Quixot non se lo fa ripetere e impugna la spada di addestramento. Se la cava bene, Loic è costretto a riconoscere, e riesce persino a vincere i tre tocchi.

"Vieni dagli altri compagni nostri, ti offriamo da bere" gli propone Loic.

Il giovane è un po' spaesato, chiede il permesso al suo maestro, che annuisce e poi dice a Loic: "tu ha tempo di allenare qui? Tu un po' ha bisogno".

A Loic non pare vero di potersi allenare coi Nani, ed è ben felice di accettare.

Andando dagli altri, Solice parla un po' con il timido Quixot, dicendogli che deve accettare la missione rischiosa con loro solo se sia convinto della sua utilità e della bontà della causa, e non esclusivamente per ubbidire agli ordini. Quixot è stupito, perché è un soldato ed è abituato ad un diverso approccio alle questioni, tuttavia rassicura Solice: gli adepti di Yog Shoggot sono la peggiore feccia possibile, e sarà ben felice di contribuire, per quello che può, a spazzarli via.

Dal canto suo Loic invece fa un po' di presentazioni, spiega che Eric è suo fratello, anche lui di quattro tacche. Dice poi che c'è Desiree, la sua "quasi fidanzata", che è molto brava a curare, che Solice è una Paladina, quindi è come se non fosse una femmina, e che poi c'è sua cugina Julie, che è fondamentalmente inutile ma non è il caso di lasciarla sola a casa perché si caccia sempre nei guai. Quixote è assai stupito di sentire in che stramba combriccola sta andando a finire, anche se fa pochi commenti.

Arrivano finalmente al casottino dove sono tutti, Quixote riceve un caloroso benvenuto e beve qualcosa, un po' imbarazzato e sulle sue in particolare con le ragazze, che evita il piu' possibile.

Si decide di organizzare l'esplorazione di una galleria parallela a quella che termina al campo di Uther, con uno sbocco a poche miglia, di percorrere quella (nel caso sia libera) e poi di decidere il dafarsi. Naturalmente la partenza è posticipata a quando Eric si sara' del tutto rimesso.

22 febbraio 517

In vista dell'imminente partenza, Solice solleva il problema: che fare dei prigionieri? Lei dice che potrebbero essere utili in un combattimento contro Uther e i suoi, e che quella per loro potrebbe essere l'unica strada per tornare nella civiltà. Eric concorda, ma fa notare come sara' scomodo avere per tutto il tempo questo fronte interno da tenere d'occhio, gente di cui non ci si possa fidare del tutto.

"Ma che guadagno avrebbero a tornare con Uther o a fuggire nel Miestwode? Ci ho parlato a lungo in questi giorni, e l'hanno capito che Uther li ammazzerebbe subito senza pietà", risponde Solice. "E poi dobbiamo dargli una seconda possibilità, così magari anche altri come loro si ribelleranno ai satanisti e si alleeranno con noi!"

Loic annuisce dubbioso: "dobbiamo solo sperare che le cose vadano bene, perché in casi disperati non possiamo prevedere le loro reazioni, comunque ok, portiamoceli appresso".

Julie dice solo: "glie l'abbiamo promesso di portarli via, mica possiamo rimangiarci la promessa".

Così sono tutti d'accordo, ci pensa Ordo a farli liberare.

La spedizione sara' composta quindi dai ragazzi di Caen, Ordo e il suo compare **Mohammed Alligator**, Quixot e i tre prigionieri.

Ci si prepara a contrattaccare

Desiree passa la mattina insieme a Ordo per aiutarlo nella realizzazione di un difficile composto alchemico: degli orci pieni di un materiale altamente infiammabile di origine deliota.

"Mi raccomando, hai le mani ferme?" si assicura Ordo prima di farle toccare i pericolosi componenti. E Desiree se la cava egregiamente.

Alla fine ottengono una dozzina di orci, di cui si decide di portarne 8 nella spedizione all'esterno della fortezza nanica. E così, subito dopo pranzo, si parte.

Il viaggio per le gallerie sotterranee è molto lungo e tutto in salita. Oltrepassato il lungo tratto in ossidiana si arriva ad altre gallerie, finché l'uscita non e' piu' così lontana. Allora Julie inizia ad andare in avanscoperta per assicurarsi di non trovarsi improvvisamente nessuno davanti, ma non c'è anima viva.

Improvvisamente la galleria si allarga in una caverna, dove ci sono appoggiati parecchi attrezzi da scavo, assi di legno, cariole, mucchi di pietre. In un angolo poi c'è una strana statua che raffigura una bassa colonna che termina con una mano adunca con una sfera nel palmo: ricorda moltissimo il simbolo di Yog Shoggoth già ritrovato. Quei maledetti blasfemi stanno quindi costruendo un tempio nella montagna!

Lungo la colonnina sono riportate incisioni strane che ricordano quelle viste sul cadavere squartato nella tenda di Uther: che si tratti di una forma di scrittura?

Siamo veramente vicini all'uscita, tanto che Julie e Gavin vanno in avanscoperta a sentire qualcosa. Da fuori si odono forti voci, c'è un tale che sta ordinando "muovetevi, sfaticati!".

Oltre la soglia della grotta si vede solo una fitta nebbia e Gavin si sente molto preoccupato, dice di avere strani presentimenti.

Dopo aver riferito agli altri, e dopo che Solice ha impedito a Loic di urinare ai piedi della statua della divinità oscura, si decide di nascondersi tutti un po' piu' indietro nella galleria, con la speranza di riuscire a sorprendere qualcuno alla grotta /tempio.

E' un'ora imprecisata della notte quando si ode una cantilena in avvicinamento, sono molte voci, tra le quali Solice riconosce quella di Uther.

Una buona occasione

Ci sono diverse persone, oltre a Uther, che stanno officiando un rituale in onore di Yog Shoggot, e benché armate non sono protette da armature, bensì indossano paramenti religiosi. Non c'è tempo da perdere, è proprio una ghiotta occasione per fare un agguato!

Tutto si svolge molto in fretta: Gavin e Julie tirano orci incendiari, colpendo due uomini. Poi tutti i muniti di armi da lancio sparano, Eric con una balestrata per poco non colpisce Uther, che viene protetto da un suo scherano che muore al suo posto. Anche Matheiu, Desiree e Ordo sparano, quindi si arriva in fretta ad un corpo a corpo all'imboccatura della galleria.

I fratelli Navar si trovano proprio sulla strettoria e combattono coraggiosamente. Eric spintona uno scherano, lo spinge a terra e lo finisce con un colpo solo, mentre Loic con la sua ascia taglia di netto la gamba ad un altro. Uther attacca Eric, ed un altro cattivone, armato con un martello simile a quello di Uther, si para davanti a Loic, per poco non lo colpisce e con violenza urta invece la parete di pietra.

Si solleva un rombo profondo, simile a quello che annuncio' la frana che avrebbe ucciso Abel. Solice urla ai compagni di arretrare e di correre al riparo, ma i fratelli Navar si accaniscono sui loro avversari, che - si capisce chiaramente - sono i capi del drappello di satanisti.

Loic colpisce alla gamba il suo nemico, che perde i sensi, mentre Eric ferisce Uther, che non riesce a parare il colpo sul fianco che aggiunge Loic, e cade.

"Per Abel Balomir!" grida il boia. Uther muore e la frana incombe, ma prima di correre al riparo Loic raccoglie il martello di Uther e se lo porta dietro. Poco dopo viene giu' tutta la galleria.

Il crollo e la strana creatura

Ripreso fiato, Loic mostra a Solice il martello che ha raccolto e le chiede cosa farne. Solice ci pensa un po' su e poi decide che sara' opportuno portarlo da qualche sacerdote che lo sconsacri, e soltanto dopo potra' essere distrutto.

Che fare adesso?

Lo scontro è stato positivo, sono morti Uther e un suo pari, piu' una mezza dozzina di scherani adoratori di Yog Shoggoth, mentre nessuno dei nostri è stato ferito.

Tuttavia la galleria è franata e il passaggio verso l'esterno bloccato. Le cose a questo punto sono due: liberare il passaggio dai detriti per forzare l'uscita, contando che probabilmente i capi dei satanisti erano tutti alla cerimonia e sono morti, oppure tornare indietro e tentare un'altra via.

Solice dice che forse la cosa migliore è provare a forzare il passaggio. Ordo è perplesso: sicuramente chi sta fuori si accorgera' e si sistemera' per rendere la sortita il piu' difficile possibile.

Ci si mette di buona lena a liberare la galleria dai detriti, è un lavoro molto faticoso e lungo.

Mentre si lavora, a momenti tutti si fermano per ascoltare cosa succeda dall'altra parte, e arriva uno strano rumore simile a quello della frana, come se qualcosa stesse sbriciolando la roccia.

"C'è un potere maligno all'opera, secondo me", dice Gavin, tutt'altro che lieto.

Quando la barriera della frana è ridotta ad uno spessore limitato, ci si sistema con trincee per poter tirare orci e usare le armi da lancio: è chiaro infatti che anche dall'altra parte stanno scavando.

Passa pero' del tempo senza che succeda nulla, tranne che si ode una voce acuta, forse di donna, poi quella di un uomo che dice "si sono fermati", al che la donna risponde: "state pronti".

Mathieu riconosce la voce come quella di Lady Cathrina.

Che fare? Mentre si aspetta c'è come un suono strano, uno scricchiolio, e in basso tra le rocce compare qualcosa di chiaro, come una piccola testa con occhi illuminati: e' forse un bambino? un minatore nanerottolo? La testa torna indietro e compaiono dei ganci metallici che allargano un po' il buco e scompaiono a loro volta.

Passa del tempo, e Solice, Julie e Gavin si avvicinano alla parete per ascoltare. Solice si stende a terra e improvvisamente uno scatto dei due ganci metallici li attaccano, lei li evita per miracolo. Dietro esce la forma chiara della testa, sembra un grosso ragno con le zampette di metallo, è orrendo.

A questo punto Solice suggerisce, tornata dagli altri, di tirare un colpo di balestra nel buco, per vedere che succede. Va avanti così Eric, che tira un colpo di balestra alla cieca, ed evidentemente colpisce qualcosa. Il rumore sembra metallico, ma immediatamente si solleva un urlo osceno, stridulo, che ricorda terribilmente quello della creatura sepolta sotto la tenda nel campo di Uther.

Le zampette metalliche si ritraggono.

Passa dell'altro tempo e non si sa che fare, la situazione è di stallo. A separare i nostri dagli uomini di Lady Cathrina è solo un mucchietto di rocce poco spesso.

Il secondo assalto

Julie dice: "torniamo dai Nani e chiamiamo rinforzi, quelli ci stanno certamente aspettando con le armi spianate!". Anche Ordo la pensa così.

Solice pero' vorrebbe approfittare dell'occasione per eliminare Lady Cathrina ora che, si suppone, le sono rimasti pochi uomini di scorta. Anche Loic è desideroso di menare le mani e insiste per andare avanti.

Così Eric va avanti a buttare giu' l'ultimo tratto di frana. Subito si sente una voce: "va a chiama' Lady Cathrina, questi arrivano!"

Qualche minuto dopo si apre un varco sufficiente e Loic tira un orcio infiammabile, perche' faccia fumo. Viene colpito di striscio da un dardo di balestra alla mano.

Dal buco ora si vede che nella grotta ci sono barricate con balestrieri, e sono molti. Vanno avanti i coraggiosi, prima di tutto Eric, seguito a breve da Solice. Loic dietro.

Il povero Eric, che va per primo, viene bersagliato da tre dardi di balestra, due dei quali, fortunatamente, urtano sul suo scudo. Uno pero' lo ferisce al ventre. Eric va addosso ad un balestriere, e Solice, che esce subito dopo, e' protetta dal suo grande scudo e non si fa male. Loic e Quixot sono feriti entrambi ad un braccio da dardi di balestra: i balestrieri sono una decina ed hanno avuto tempo di sistemare delle barricate di fortuna. Il combattimento appare subito molto difficile. Arrivano a combattere anche Mohammed, i prigionieri, e Ordo e Desiree lanciano dardi e frecce. Lo scontro e' terribile perche' i nemici sono piu' degli amici, e poi sono protetti dalle barricate. Eric butta giu' diversi nemici, che cadono per coincidenza proprio ai piedi della statua di Yog Shoggoth, mentre Loic, per ripararsi dalle balestrate, prende in ostaggio un nemico, lo afferra e lo usa come scudo umano.

La situazione sembra precipitare quando Mohammed viene ferito alla gamba e il povero Quixot è costretto ad aiutarlo, combattendo con la mani sinistra. Eric intanto ha due nemici addosso.

Dietro, nel tunnel, Gavin dice: "ho un brutto presentimento".

Julie, insieme a Gavin e ai lanciatori che non hanno piu' linea di tiro (c'è un gran fumo a causa degli orci incendiari, e una grande calca), iniziano a liberare un po' il passaggio per permettere agli amici una rapida ritirata in caso di difficoltà'.

Mentre Eric butta giu' un altro paio di nemici e Loic finisce di stritolare il suo scudo umano e va in soccorso di Mohammed, si sente arrivare altra gente dalla galleria: si tratta almeno di tre uomini in armatura completa di metallo, con grandi scudi che ripropongono su fondo bianco lo stemma dell'Ordine Nero. Protetta da loro c'è una figura bianco vestita, che si intravede appena ma, quando parla, si capisce che è Lady Cathrina.

La situazione è ancora piu' difficile e l'inferiorita' numerica, nonostante i molti feriti piu' o meno gravi e il morto o due fatti da Eric, è insostenibile.

Solice è costretta ad ordinare una ritirata, che fortunatamente si svolge in modo abbastanza indolore. Tutti ripiegano nel tunnel, ultimi proprio Eric e Solice.

Lady Cathrina ordina ai suoi di schierarsi, ma nessuno sembra seguire i nostri per la galleria.

La fuga nelle gallerie

Qualche centinaio di metri piu' avanti è necessario fermarsi, almeno per il tempo che i feriti piu' gravi vengano medicati sommariamente. Nel frattempo ci sono vedette e torce.

Gavin continua a dire di avere una brutta sensazione, si sente osservato.

La marcia per la galleria ricomincia, prudente. Ormai sara' gia' sorto il sole del 23 febbraio, anche se e' impossibile sapere quante ore siano passate.

Gavin dice ancora di avere la sensazione che ci sia qualcuno che ci segue, ma nonostante tutto non si vede nessuno.

"E se fosse il ragno di ferro?" suggerisce spaventata Julie, "magari ci sta seguendo di nascosto per trovare l'ingresso segreto di Nur Had Dun".

"E' un rischio", concorda Ordo.

Allora Julie suggerisce che Ordo vada avanti alla cittadella, magari con un altro paio di persone, mentre gli altri restano li' a riposare (sono tutti stanchissimi, oltretutto). Dopodiche' Ordo torna con un gruppo di Nani che bloccheranno la galleria, cosi' da stare tranquilli di non essere seguiti di nascosto dal ragno malefico o da chissa' che altro.

Ordo acconsente e tutti si sistemano per riposare e fare serrati turni di guardia per evitare brutte sorprese.

Sorprese pero' non ce ne sono, si resta fermi parecchie ore, finche' non arrivano un gruppo nutrito di Nani che si mettono al lavoro per bloccare per bene la galleria.

I nostri finalmente raggiungono Nur Had Dun e possono riprendere fiato.

25 febbraio 517

Dopo un paio di giorni di totale riposo, che permettono ai feriti di riprendersi abbastanza, si comincia a discutere sul dafarsi.

La situazione è questa: la montagna ha 6 uscite, quelle a ovest sono le meglio guardate dagli uomini di Lady Cathrina, perche' sono le piu' vicine a Bruel, e poi sono quelle dove gia' i Nani hanno trovato qualche problema. Le piu' a est sono quelle invece gia' viste dai ragazzi di Caen, entrambe presidiate. Ce n'e' solo una, intermedia, che non si sa quanto sia sorvegliata, ma probabilmente non fara' eccezione rispetto alle altre.

Ordo spiega che esisterebbe anche un percorso alternativo, forse.

Si tratterebbe di antiche gallerie che servirono per raggiungere una cava parecchio distante. Sono abbandonate da circa 3 secoli, da quando cadde l'avamposto. Le utilizzarono Ab Nerd An e i suoi uomini per andarsene e formare una comunita' autonoma, quando sembrava che Nur Had Dun stesse per cadere.

Si chiamano da allora "sentiero della vergogna", e chi l'ha passato è stato maledetto. Pero' sicuramente Lady Cathrina e i suoi non conoscono l'uscita della galleria, ammesso che non sia franata, che e' molto distante verso est.

Sembra troppo facile per essere vero, e Julie paventa il rischio che oltre la galleria ci siano i figli dei figli dei nani rinnegati, che magari sono cattivi, e magari sono alleati di Lady Cathrina, e magari sono come il nanerottolo diabolico visto da Abel e Solice...

Ordo dice che andra' ad informarsi dal sacerdote di Nur Had Dun per sapere se sia il caso di provare o meno quel percorso, ma a lui le maledizioni sembrano tutte paturnie da Nani antiquati.

Passa qualche giorno.

Eric passa spesso del tempo presso la forgia, dove Mastri Nani gli insegnano i rudimenti del mestiere di fabbro.

Solice visita la biblioteca di Nur Had Dun, dove si fa tradurre le storie antiche dei Nani, le leggende, e cerca resoconti in cui si parli di creature simili a quelle che ha visto per la galleria.

Legge di sterminate lotte con gli Orchi di palude, che per l'ultima volta sono stati affrontati pochi anni prima, abbastanza di recente, nelle paludi a nord del massiccio. In quelle zone acquitrinose sembra ci siano delle rovine con affreschi raffiguranti strane creature, alcune delle quali simili a ragni, altre piu' antropomorfe ma con caratteristiche bestiali.

Adesso quel territorio è presidiato dai Paladini del Tempio della Sentinella Notturna, ed è relativamente sicuro.

Una sera si svolge una riunione nella casetta del Campo, Solice manifesta la sua preoccupazione per il ragno misterioso, mentre Loic la tranquillizza dicendo che non gli sembra poi cosi' pericoloso.

Oltretutto c'è da decidere cosa fare: provare a forzare le uscite sembra una buona idea, ma si rischierebbe di mettere a repentaglio la vita dei Nani.

Loic dice: "proviamo a sentire se i Nani sono d'accordo andiamo e mazzoliamo, altrimenti proviamo da dove siamo entrati".

Intanto Ordo riferisce quanto ha appreso sul "sentiero della vergogna". Sulla porta murata c'è una maledizione, "sciagura su di te che varchi questa soglia....". La possibilità di prendere quella via viene scartata, nonostante Ordo sia dell'avviso di non prendere troppo sul serio l'anatema.

Dice anche che nella notte gli anziani discuteranno per decidere quale sarà la posizione dei Nani sulla faccenda.

L'indomani arriva la decisione: si farà un'esplorazione dei condotti e poi una sortita di forza. Parteciperà Mur Nak Reb, grosso nano panciuto con barba nera, capo militare, mentre per l'esplorazione si muoveranno Ordo, Gavin, Julie e Solice.

L'esplorazione dei cunicoli

28 febbraio 517

L'esplorazione ha inizio.

All'inizio la galleria si snoda nell'ossidiana, nera e lucida e dall'aspetto naturale. Dopo si supera il labirinto nanico con le trappole, finché si arriva nella parte di galleria meno sicura. Tutto tace.

Improvvisamente Gavin fa cenno di fermarsi: "c'è qualcosa di ostile là davanti", dice. Effettivamente Julie riesce a sentire uno strano suono, come un picchettio che si avvicina. Lancia avanti una torcia e poco dopo si vede una zampetta metallica che si avvicina, urta la torcia e si allontana: un ragno strano sta sorvegliando la galleria!

Tocca ricominciare ad avanzare piano piano, con cautela, finché il corridoio si allarga in una caverna. Gavin avverte che è là davanti.

Solice propone un piano rischioso, in cui lei attira il mostro e noi lo sommergiamo con il fuoco degli otri di Ordo. Soltanto che il ragno sta sul soffitto della grotta, è impossibile raggiungerlo con il fuoco. Solice stessa schiva miracolosamente una zampata.

Allora la giovane paladina prova a parlarci.

"Chi o cosa sei, creatura immonda?", chiede. Ottiene come risposta un gemito strozzato. "Non so cosa ti sia successo, ma noi potremmo aiutarti a liberarti dalle tue sofferenze, manifesti a noi", insiste lei.

La cosa inizia ad allontanarsi camminando sul soffitto. Sembra un grosso insetto tipo un grillo lungo un metro, con molte zampe ed un pungiglione sulla schiena. È fatto di qualcosa che ricorda il metallo bruno, ed ha una parte biancastra opaca dove dovrebbe stare la testa.

"Puoi capire quello che dico?" chiede ancora Solice. La cosa geme. "Credo che tu serva quelle persone contro la tua volontà, è così?".

La cosa si lascia cadere dal soffitto, si avvicina alla torcia e l'allontana con un calcio, poi si sente uno strano suono tipo di ali che frusciano, in allontanamento.

Proseguiamo, con Gavin che mormora preghiere. Secondo lui quella creatura non ha speranze, ormai è soltanto una minaccia.

La galleria adesso si allarga in grotte, ruscelletti e piccole cascate. Dopo parecchio tempo si odono dei passi umani in avvicinamento, forse 4-5 persone armate. Ci si avvicina abbastanza da cogliere stralci di conversazione.

"Secondo me non si faranno più vivi", dice uno.

"Beh, stavolta gli andrà male, Heinrick è proprio avvelenato, non la passeranno liscia".

"Ma se faranno una sortita tocca assolutamente prenderne qualcuno vivo, non si riesce a capire chi siano!".

"Nani non mi sembrano..." commenta l'ultimo.

Da quanto si capisce, Heinrick è il compare di Uther, scampato miracolosamente al crollo della galleria dopo che Loic gli ha quasi staccato una gamba. Si capisce che è stata di molto intensificata la sorveglianza a tutte le gallerie tranne due, quelle più orientali, una bloccata dall'antica frana e l'altra in qualche modo "sigillata" da Lady Cathrina.

Terminata l'esplorazione, l'avanguardia torna dagli altri e riferisce quanto appreso. Ordo chiede al capo Nano Mur Nak Reb cosa fare.

"Tocca intervenire", stabilisce Mur Nak Reb.

"Sì, ma all'atto pratico come ci muoviamo?", insiste Ordo.

"Un modo lo troviamo sempre".

Si torna alla Porta Meridionale per organizzare un consiglio, al quale partecipano i tre Nani importanti, Ordo e Solice. Per Solice la prima cosa da fare è eliminare il mostro, poi togliere di mezzo le vedette e provare a sfruttare l'effetto sorpresa. Solice suggerisce l'uso di una grossa rete contro il ragnone.

Gavin viene convocato: "saresti in grado tu di attirare la bestia?"

Il druido tergiversa un po', dicendo che in teoria sì, sarebbe possibile, però è rischioso scomodare certi poteri.

Mur Nak Reb gli fa un urlaccio contro e Gavin acconsente. Mur Nak Reb ha deciso.

La trappola per eliminare il mostro

29 febbraio 517

Tutto è pronto. Il gruppo, un manipolo di una trentina di Nani, Ordo, Mohammed, Quixot e i prigionieri (solo Jean e Mathieu, visto che Luc ha deciso di stabilirsi qui con una ragazza che ha conosciuto), si preparano all'azione.

Gavin fa da esca, e si sistema in una grotta piu' ampia della galleria. Insieme a lui ci sono dieci volontari che dovranno malmenare il mostro. Partecipano Loic, Eric, Solice, Quixot, Mur Nak Reb e cinque giovani Nani che governeranno le reti. Gavin si concentra, con una radice in mano, poi tocca la roccia e ha un fremito. Poco dopo dice che tocca aspettare, che ha mandato il richiamo.

Effettivamente dopo un quarto d'ora si sente un ticchettio in avvicinamento, e la bestia arriva e carica proprio Gavin, che si allontana. Subito le viene gettata la rete sopra, e invano cerca di scattare sul soffitto. Cade a terra a pancia all'aria e Loic è il primo a colpirla.

Loic si fa riconoscere

"Affoga nella tua mer

1. @!" grida, e affonda l'ascia nel suo ventre scoperto. Spacca tutto, e una sostanza orribile nerastra viscosa e puzzolentissima schizza dappertutto, in particolare addosso a Mur Nak Reb, a Loic stesso e ad un altro Nano lì vicino.

Oltre a questo liquame volano dappertutto delle palette gelatinose, la bestia lancia un urlo lancinante e muore.

Loic si guarda intorno con un sorriso soddisfatto, ma intorno regna il silenzio. Poi Mur Nak Reb si allontana di un passo e vomita, imitato da un altro paio di Nani.

Poi si pulisce la barba con la mano e dice, senza scomporsi: "bene, e questa è andata".

Gavin torna lieto.

L'esplorazione prosegue

Si decide quindi una esplorazione delle gallerie, che sarà compiuta da Julie, Gavin, Ordo e Mathieu. Il gruppetto vede che ci sono dei bracieri all'imbocco di un corridoio, e dietro si sente a tratti qualche voce. Che fare?

"Carichiamo!" suggerisce Loic.

"Alla cieca?" si interroga Ordo, assai perplesso.

Julie suggerisce di attirare fuori i cattivi con una trappola, facendo finta di essere in pochi e facili prigionieri da catturare. Ma sono tutte ipotesi, perché bisogna aspettare il Capo Nano Mur Nak Reb, il quale maltratta Ordo, poi ordina a 5 dei suoi di seguirlo. Aprono i loro "mantelletti", degli scudi di legno pieghevoli molto grossi da postazione fissa in galleria, e avanzano.

Da dentro si sente una voce che ordina di tenersi pronti e non tirare. I Nani fanno una ricognizione per la galleria e poi comunicano che ci sono opere difensive nel corridoio, muretti, piccole fosse, tutti ostacoli buoni per rallentare l'avanzata di eventuali assalitori e permettere che intanto siano crivellati dalle armi da lancio. In fondo la grotta si amplia e si vede addirittura una palizzata di legno alta con fuochi.

Per Mur Nak Reb è molto difficile sfondare, ci vorrebbe un equipaggiamento adatto, che non abbiamo.

Quixot suggerisce di provare a smontare le prime fortificazioni, protetti dai mantelletti, e vedere cosa succede. Così si fa, in modo da poter avanzare un altro po'. Ma in fondo la palizzata è proprio insormontabile, ha un camminamento sopra ed è ben guardata.

I Nani discutono sul dafarsi e a malincuore Mur Nak Reb decide di tornare alla cittadella per parlare col sacerdote. Lungo la via del ritorno Loic è depresso, e chiede per noi dei mantelletti.

Il sogno di Solice

Nur Had Dun, 30 febbraio

All'alba Solice fa un sogno. Vede il tempio di Nur Had Dun e sotto la strada di Pyros compare una zampetta metallica di uno di quegli orribili insettacci giganti. Poco dopo si sente un rumore simile in tutto il tempio e si formano delle crepe, da cui escono molte altre di quelle creature.

La fanciulla si sveglia spaventata e riferisce del suo sogno al sacerdote di Nur Had Dun, il quale è turbato: "forse presto il destino di Nur Had Dun sarà compiuto, e affronteremo la minaccia sulla quale da secoli vigiliamo", dice, "affrettatevi, chiamate rinforzi!"

Dopo una lunga riflessione si decide di tentare di uscire dalla strada da cui entrammo la prima volta, facendoci aiutare dai Nani a sgombrare la frana sotto cui morì Abelino.

Si parte presto e inizia un lungo viaggio in salita.

L'uscita!

Gallerie di Nur Had Dun, 1 marzo 517

Dopo un viaggio interminabile e faticosissimo, interrotto solo da poche ore di riposo, ecco che la galleria si avvicina alla sua fine, ci sono pipistrelli ed ecco la frana dove cadde Abelino.

Loic intona una preghiera per l'amico, poi i Nani si mettono al lavoro per liberare il passaggio. Sono molto efficienti e in meno di un'ora si riesce a passare.

Julie e Ordo vanno di vedetta all'imboccatura della galleria, fuori c'è nebbia e silenzio. Julie si azzarda addirittura ad uscire e trova il campo vuoto, con le tende abbattute e crollate. Il recinto dei cavalli è vuoto e spaccato in più punti violentemente, come se ci fossero passati animali selvatici a rompere tutto.

Julie torna a riferire, escono tutti e viene fatta un'accurata ricognizione.

La tenda di lady Cathrina anche è abbattuta, e sotto si vede finalmente cosa nascondeva il tappeto: una buca puzzolenta con tracce di una sostanza secca e schifosa.

"Questa non è Lady Cathrina, è Lady Latrina", commenta Loic, e ci fa la pipì sopra.

L'atmosfera benché incupita dalla nebbia è comunque sollevata, perché siamo riusciti ad uscire senza trovare resistenze.

"Gavin, che c'hai brutti presentimenti?" chiede Julie, un po' a prendere in giro. Ma lui non risponde.

Nella tenda di Uther, decomposto, c'è ancora il cadavere sevizato e spanzato: strano che gli animali selvaggi non se lo siano divorato. Solice dice che toccherebbe seppellirlo, dopo una preghiera veloce. Del lavoro si incaricano i Nani.

"Sbrighiamoci ad andarcene", dice Gavin.

E' il momento dei saluti.

Barak: "noi fatto nostro lavoro dispiace poco", dice e poi si rivolge a Loic: "tu attento buffo uomo, torna intero tua casa".

Ci si incammina per la foresta dietro Gavin, sembra persino troppo facile.

I paesaggi sono familiari, sebbene avvolti dalla nebbia. A sera ci si accampa più avanti, e Gavin è una guida perfetta.

Kar O Gutt, "il folle"

Miestwode, 2 marzo 517

Albeggia nella nebbia fitta. Solice, che è di veglia insieme a Quixot, si sente osservata e vede due occhietti rossicci non ditanti. Sguaina la spada e sveglia gli altri, poi si avvicina. Ed ecco che scorge distintamente la sagoma del folletto schifoso che a suo tempo aveva visto in groppa al cinghiale. Si fissano.

"Cosa vuoi, creatura immonda?" chiede lei per rompere il ghiaccio.

Lui sorride.

"Dicci allora perché ci segui"

Lui si volta e mostra la schiena deforme, sulla quale c'è il segno di una ferita: Solice la riconosce, è quella che lei inferse al mostriciattolo durante il loro primo incontro.

"Da dove vieni?"

Il mostriciattolo indica le sue spalle, la foresta.

"Cosa vuoi da noi?"

Con un segno eloquente sotto la gola, la creatura manifesta la sua intenzione di ucciderci.

"Perché vuoi ucciderci? Che t'abbiamo fatto?" chiede ancora Solice.

Il nanerottolo indica la ferita sulla schiena e sogghigna.

Sembra pazzo.

"Perché fai impazzire gli animali?" insiste Solice, e il mostriciattolo alza le spalle, come a dire "così, tanto per fare..."

"Le tue azioni sono malefiche e io devo liberare il mondo da creature come te!" dice Solice, e attacca. Il cosetto schiva all'indietro.

Quixot si organizza per aggirare la creatura, mentre gli altri si svegliano.

Loic, prudentemente, inizia ad armaturarsi.

Solice cerca di colpire il mostriciattolo invocando Pyros, ma quello schiva e ridacchia, quindi salta verso Quixot, gli si arrampica sullo scudo e poi sul braccio. C'è un parapiglia, una mischia, e alla fine Solice riesce a strapparli di dosso a Quixot e acchiapparli. Viene stordito con una botta in testa e legato come un salame, infilato in un sacco con la testa fuori.

Si riparte appena sorge il sole, il cosetto si sveglia e sorride. Loic inizia a prenderlo a parolacce e continua così per tutto il viaggio.

A un certo punto però Solice chiede a Loic di tacere un attimo e fa qualche domanda al bestioletto, che probabilmente è Kar O Gutt, "il folle".

Dall'interrogatorio, al quale arrivano risposte solo a gesti, si capisce che ha un capo, un padrone che è una sorta di demone o spirito della foresta, che verrà a liberarlo.

Julie indaga le dimensioni del padrone, che sembra essere grossissimo. Anche i ragni lavorano per lui.

Loic fa lo sborone, dice magari viene il tuo padrone, non vedo l'ora, e continua a insultare il mostriciattolo con parolacce.

"Quando arriverà il suo padrone allora sarai tu a andargli incontro!", lo canzona suo fratello Eric.

Il mostriciattolo conosce Lady Cathrina, che gli ha dato l'ordine di seguirci, ma lui, ci fa capire con faccette buffe, non è che abbia proprio ubbidito per bene. Lascia intendere che ci siano altre creature simili a lui e che conosca il Nanico.

Si riparte verso sud, e lungo il viaggio Loic continua a insultare il mostriciattolo legato.

Arriva il momento di accamparsi, ci si sistema e si organizzano i turni di guardia per sorvegliare la creaturina, che non scappi via.

La fuga del mostriciattolo

E' il cuore della notte, il turno di Loic e Desiree.

Loic tiene a bada il mostriciattolo e di tanto in tanto lo insulta. Lui è sveglio ed ha una faccetta divertita.

Improvvisamente scompare, e resta il sacco vuoto con le corde.

"Il nanetto m'è scappato", comunica Loic, amareggiato, svegliando gli altri.

Ma eccolo, a mezz'aria, semitrasparente, che si scaglia addosso a Loic. E' velocissimo, ma lui riesce a schivare. Al

secondo assalto Loic non ce la fa, vede questi occhietti rossi che si avvicinano sempre piu', e perde conoscenza. Il suo corpo resta pero' in piedi, lascia cadere l'arma a terra, fa una faccia inespressiva. Si gira lentamente e si tira un cazzotto in faccia fortissimo, mettendosi K.O. da solo. Dopodiche' il mostriciattolo schizza via da Loic e attacca Solice, prova ad arrampicarlesi addosso ma lei riesce ad evitarlo. Poi lui le parla vicino all'orecchio, con voce stridula e cattiva: "tornero' presto, tornero' presto..." e scompare. Svegliamo Loic, con dell'acqua in faccia, rudemente. E' indolenzito e tumefatto.

Il sogno di Loic

Ma prima il giovane Navar ha avuto una visione, uno strano sogno. Si è rivisto sulla collina di Patrik, a Caen, insieme agli altri bambini di allora, a giocare con gli aquiloni. Poi arriva Abel, adulto e in armatura, con la piccola Gaia vicino. Abel gli parla: "mi è dispiaciuto doverti dare un pizzone, ma era ora!" Loic: "ma quando mai?" "Mi sembri abbastanza gonfio", risponde Abel. Loic si porta la mano al viso, sente il gonfiore e inizia a ricordare, sia pure confusamente. "Non giochi in maniera leale!" si lamenta Loic. "Hai rischiato parecchio e hai fatto rischiare pure i tuoi compagni..." insiste Abel. "Non glie lo di' agli altri", dice Loic. "Senti, io sono contento che abbiate ucciso Uther..." inizia a dire Abel, ma Loic lo interrompe: "ma pure tu non stai tanto bene...." Loic si spaventa: inizia a temere di essere morto pure lui. Ma Abel lo rassicura: "il mio tempo sta finendo, grazie alla Dea ho potuto guardarti le spalle per un po', finche' ce n'era piu' bisogno.... ora voglio chiederti una cosa: seppellite nel "prato" di Caen il mio vecchio aquilone con cui giocavo da piccolo. Avrei preferito essere sepolto pure io lì, e non a Nur Had Dun...." Loic promette che lo fara'. Abel si allontana con un'ultima raccomandazione all'amico: "tu non provocare spettri che non conosci..." "Hai ragione Abelino, per una volta hai ragione". "Ah, e Padre Marcus mi manda a dirti che anche se i parroci sono permissivi, i digiuni si fanno!" Loic si scusa un po', dicendo che ha rattoppato il tetto della canonica, e Abel lo rassicura del fatto che quello Padre Marcus l'ha apprezzato. Infine Abel prende la piccola Gaia in braccio e si allontana con un sorriso un po' malinconico. Loic finalmente apre gli occhi, tutti intorno a lui. "Che è successo?" chiede. Eric lo prende un po' in giro, Solice gli racconta l'accaduto. Dopodiche' Loic, un po' mestamente, si mette a pregare, e i turni di guardia ricominciano, ma il resto della notte passa tranquillo.

Miestwode, 3 marzo 517

La nebbia è sempre fitta, e dopo le preghiere del mattino, particolarmente sentite da un Loic insolitamente mite, si riparte di buona lena. Solice spesso resta indietro per controllare che nessuno ci segua, ma la giornata passa tranquilla e la sera ci si accampa in un posto riparato. Julie inizia a fare amicizia con Mohammed Alligator, muto, che annuisce contento alle chiacchiere e le fa vedere dei giochetti di prestigio con delle biglie, con cui è molto bravo.

Miestwode, 4 marzo 517

Il viaggio per le colline prosegue e anche in questa giornata non succede niente di rilevante. A sera accampamento e turni di guardia.

Miestwode, 5 marzo 517

Loic è sempre piu' dolce e malinconico, particolarmente gentile con i "piccoletti" del gruppo. Ripensa al tempo andato. Il vaiggio è tranquillo, durante le pause Mohammed mostra altri giochi di prestigio a Julie, che ci chiacchiera sempre piu' spesso.

Guai in arrivo!

Miestwode, 6 marzo 517

Ultimo tratto collinoso, poi si apre la discesa e il Miestwode degrada verso Amer. Gavin continua a fare da eccellente guida alla comitiva. A sera ci si accampa sul declivio, ma durante la notte, nel turno di Eric e Julie, la ragazza sente di lontano un rombo simile a tuono, ma continuato e distante, in rapido avvicinamento. Julie sveglia tutti, mentre il ronzio si fa piu' distinto e spaventoso, come un frenetico sbattere d'ali. "Stanno arrivando, stanno arrivando per noi!" dice Gavin, rassicurante.

Si ravvivano i fuochi mentre la gente si armava in fretta e furia. Ma il rumore avanza svelto, ormai è prossimo. Sono gli insetti giganti volanti dalle zampette metalliche, e sono parecchi! Appaiono a distanza, in alto, a circa dieci metri da noi.

Gavin fa un paio di passi avanti e dice "cerco di fermarli come posso", quindi si concentra e soffia, e un vento fortissimo spinge indietro le creature orrende.

Ma non basta. Chi ha armi da lancio prova ad usarle, chi con successo chi senza, ma presto le creature arrivano ad impattare corpo a corpo.

Sono fortissime.

Una di esse colpisce Gavin alla gamba gravemente e sviene, nonostante il tentativo di Quixot di difenderlo. Mentre gli altri combattono, questa si accovaccia su Gavin. Intanto Loic combatte, Ordo e Mohammed pure, Eric corre a difendere Julie, che era rimasta indietro e evita di un soffio che uno dei mostri le salti addosso.

Il combattimento è serrato e terribile, Luc colpisce il bestione che sta smangiucchiando il povero Gavin, lo ferisce, ma a sua volta viene colpito violentemente alla testa e cade a terra.

Ordo e Mohammed riescono a uccidere una creatura, ma un'altra torna ad accanirsi su Gavin. Intanto Quixot schiva un colpo di coda terribile, a sorpresa, anche le altre con cui sono impegnati Eric, Loic e Solice, usano ogni trucco per essere letali.

Gavin rapito

Ma quando la bestia su Gavin lo ghermisce e inizia ad allontanarsi, anche le altre creature si disimpegnano in fretta e scompaiono nella notte, nonostante i tentativi di Ordo e degli altri per rallentarle e fermarle.

Lo scontro è durato pochi minuti, ma ha lasciato gravi perdite: a terra c'è Luc sanguinante, sebbene ancora vivo oltre che le carcasse di due creature immonde.

Ma quel che è peggio, Gavin è stato portato via.

Dopo i primi momenti di costernazione, mentre Desiree cura Luc ferito e Ordo impreca in Nanico, Solice propone di organizzare due gruppi, per l'indomani mattina, uno che resti col ferito e l'altro che vada a cercare il povero Gavin.

Ma Eric è contrario, dice che già si è in pochi, divisi in due gruppi si diventerebbe preda troppo facile di quelle orrende creature.

Ancora indecisi su cosa fare, Ordo è molto chiaro: "quanto a recuperare Gavin me lo leverei dalla testa", dice.

Julie anche è perplessa all'idea di dividersi in due gruppi, visto che sarebbe molto difficile poi ritrovarsi, in mezzo alle nebbie del Miestwode.

Solice insiste a dividersi in due gruppi, visto che il ferito non può camminare. Allora Ordo propone una soluzione alternativa: lui e Mohammed prendono Luc e vanno a sud, mentre gli altri, se vogliono, possono provare a recuperare Gavin. Ma lui, personalmente, non ci scommetterebbe una mezza corona di rame.

Solice propone una votazione.

Quixot è stupito all'idea della votazione, che esula completamente dalle sue abitudini naniche, e decide che farà comunque quel che suggerisce la paladina. Le chiede poi dell'amuleto di Gavin, e Solice lo osserva e si rende conto che è in parte incrinato.

Ordo: "la votazione riguarda voi, io comunque vado a sud."

Solice: "io voto per recuperare Gavin".

Eric: "se non siamo tutti, siamo troppo pochi e non abbiamo possibilità di farcela".

Loic si pone il problema spirituale, se si finisca all'inferno per non aver tentato di recuperare Gavin, e si apparta a pregare.

Desiree: "anche se lo trovassimo, sarebbe molto ferito e non potrebbe muoversi!"

Eric: "tanto è inutile stare a discutere, se Ordo e Mohammed se ne vanno, senza di loro non abbiamo possibilità, oltretutto loro sono gli unici che sono riusciti ad ammazzare quelle creature..."

Julie: "per le colline poi ci perdiamo sicuro, mica conosciamo la strada".

Torna Loic dopo la preghiera e dice: "facciamo un funerale in contumacia, e se non è morto una benedizione che tenga lontani i cattivi".

Solice risponde: "non penso che gli dei mi abbiano dato poteri simili, ma penso invece che si aspettino di più da noi di una semplice benedizione a distanza".

Quixot dice: "dal punto di vista pratico non abbiamo possibilità, poi la missione di Gavin era di riferire, e se non lo facciamo rendiamo tutto inutile. Però se la paladina dice di tentare, tentiamo. In fondo i nostri nemici di certo non se l'aspettano".

Solice: "è chiaro che è molto difficile e rischioso, però è nostro dovere fare il possibile per portare tutti a casa. Io mi sento che ce la possiamo fare".

Alla fine Solice e Quixot votano per tentare, Eric e Julie no. Desiree ci pensa un po' e poi dice che un tentativo lo farebbe.

Loic si rende conto di essere l'ago della bilancia, sale su un sasso e urla:

"Gavin Lieto, tu che non andavi a messa, ti faremo vedere quanto sono potenti i nostri dei, ti riporteremo a casa!!!"

Solice dice: "proviamo per un paio di giorni, aspettando segni che ci diano speranza. Altrimenti torneremo indietro".

Ordo: "fate pure, ma io scendo a comunicare la notizia il prima possibile". Con lui vanno Mathieu e Mohammed, oltre a Luc ferito.

Solice gli chiede 24 ore di tempo per andare insieme, ma Ordo dice di no: "non me la sento di darvi queste 24 ore, perche' ho preso degli impegni e c'è chi conta su di me. Mi preoccupa che forse i nostri nemici scopriranno dove si trova la comunita' druidica e vorranno andare ad attaccarla... tocca sbrigarsi."

Per chi rimane, l'unico che si offre di essere bravo ad orientarsi è Loic, quindi a lui viene affidato il compito di decidere il tragitto.

Si va a dormire stremati.

La (vana) ricerca di Gavin

Miestwode, 7 marzo 517

Ordo e i suoi partono all'alba verso sud, mentre gli altri si dedicano alla ricerca delle tracce dei mostri che hanno rapito Gavin. Loic le trova che vanno verso nord, tra le colline, ed il suo entusiasmo è palpabile.

Si prosegue a lungo, fino ad un crepaccio che probabilmente le creature hanno saltato, volando. Tuttavia, dopo averlo circumnavigato, le tracce sembrano scomparse.

Allora bisogna cercare nel crepaccio, si cala per prima Solice, seguita da Julie. Sotto c'è tutta nebbia, il terreno è fangoso e ci sono dei buchi che potrebbero essere tane di qualche animale. Un torrente scorre in basso, tra la fanghiglia.

Le ragazze esplorano il crepaccio ma non trovano niente di significativo, solo Julie all'ultimo vede delle strane impronte, vecchie sicuramente di parecchi giorni, che sembrano umane. Le segue per un po', anche sopra il crepaccio, ma non sembrano avere connessione col rapimento di Gavin.

Si torna dagli altri a riferire, e poi la ricerca prosegue un po' a caso.

Mentre tutti si demoralizzano, Loic cerca di mostrare la sua virilità a Desiree. A sera ci si accampa e Solice dice che se stanotte non si avrà nessun segno, si deciderà di tornare indietro.

Nel pieno della notte si sente volare uno stormo di oche selvagge, che passano ciclicamente, dirette a sud. Come se stessero scappando. Poco dopo seguono altri rumori naturali, migrazioni di animali, altri uccelli, lupi, insomma una migrazione generale, un fuggi fuggi.

Solice sveglia gli altri, che ci sia un incendio? Ma no, niente del genere.

Improvvisamente si leva da nord uno strano suono, simile ad un muggito profondo e terribile, forse un corno, ma sembra naturale.

Miestwode, 8 marzo 517

Finalmente albeggia, tocca allontanarsi in fretta, sembra che il trambusto sia passato, ma deve essere stato qualcosa su larga scala. Per tutta la giornata si prosegue verso sud, ma non succede nulla. A sera viene celebrata una funzione nella quale il povero Gavin viene dichiarato morto. La notte passa tranquilla.

Miestwode, 9 marzo 517

Il viaggio verso sud prosegue nella nebbia. Loic inizia a perdere colpi nell'orientarsi, e mentre prima Quixot l'aveva sempre aiutato con garbo e senza far pesare la cosa, Eric inizia a guidare il gruppo mettendo in evidenza burlescamente l'incapacità del fratello.

La giornata di cammino prosegue fino alla sera, ma a metà giornata c'è di nuovo una migrazione di animali verso sud, sia pure meno vistosa dell'altra, e si ode il corno in sottofondo, a tratti.

Solice è certa che sia più vicino.

Si prosegue il più possibile.

Miestwode, 10 marzo 517

Eric continua a ischerzare Loic nel trovare la strada, ma Loic si impunta, non è d'accordo e fa di tutto per far perdere tempo. Sbraita molto e Eric lo prende in giro. Questo fa perdere un po' di tempo, e a sera si arriva in pianura e si fa il campo.

Loic è irritabile e cupo, Julie prova a tirarlo su di morale ma riesce solo a farlo arrabbiare di più. Desiree lo blandisce meglio, con più successo.

"Sei stanco, ma sei stato bravo, non te la prendere", gli dice lei. Lui si tranquillizza un po'.

L'avvertimento di Kar Krinamin

Durante la notte, nell'ultimo turno di guardia di Solice e Quixot, un improvviso raggio di luna mostra agli occhi della paladina una figurella abbracciata al tronco dell'albero: un nanerottolo che sembra molto stanco e stremato.

"Sei tornato dunque", dice Solice.

La creatura risponde in nanico arcaico, lei non lo capisce. Lui è semitrasparente, avanza e non riesce a parlare nella nostra lingua.

Solice capisce che la creatura vuole parlare, si avvicina e non sembra aggressiva, ma solo tanto stanca. Quando arriva ai piedi di Solice, lei non si ritrae, consegna la sua spada a Quixot e lascia che la creatura le si arrampichi addosso. Proprio allora l'amuleto di Gavin si spacca e la creatura svanisce.

Solice sente la sua voce nella testa.

"Io sono Kar Krinamin" dice. Dunque non si tratta del burlone che aveva messo al tappeto Loic. "Sono molto stanco..."

posso tenerlo a bada ancora per poco, ma voi dovete affrettarvi, abbandonate questo posto! Io non posso fermarlo!"
"Da chi ci stai proteggendo?" chiede Solice.
"Kaar Lur Gut. Sta venendo, e ha con sè il braccio del Padrone. Dovete allontanarvi, perche' non puo' spingere il braccio troppo lontano dal Padrone".
"Perche' ci stai aiutando?" domanda Solice.
"Questa è la volonta' della Dea", risponde la creaturina.
"Sei un emissario della Dea?"
"No".
"Faremo del nostro meglio. E come possiamo aiutarti?"
"Pregate per me anche via di qui, pregate per me"
risponde la creaturina con una voce molto triste.
Solice promette che lo fara', e lo ringrazia.
"Kaar Crinamin molto vi ha aiutato e spera che molto gli sia perdonato", dice la creatura, e svanisce.
Solice sveglia tutti e dice che bisogna partire immediatamente, anche se l'alba ancora non è iniziata.

Miestwode, 11 marzo 517

Spinti dalle parole di Solice, si iniziano delle marce forzate intensissime, verso sud. Loic continua a tenere il muso e si rifiuta di contribuire nella scelta del percorso. Intanto le colline sono alle spalle e si raggiunge la zona in cui il cinghiale piu' malefico fu ucciso, dopo aver portato alla fossa i poveri muli Presty e Giacomo.

Miestwode, 12 marzo 517

Nonostante la stanchezza, Solice incita tutti a sbrigarsi. Il suono minaccioso si fa sempre piu' vicino, ormai a pochi chilometri. Viene abbandonata tutta la zavorra, le cose inutili. Si riposa il minimo indispensabile.
A sera, stremati, bisogna ringraziare Eric che riesce a sistemare il campo in fretta e bene. Durante la notte di nuovo si sente di tanto in tanto il minaccioso muggito, che sembra insoddisfatto e rabbioso.

Miestwode, 13 marzo 517

Eric e Quixot continuano a guidare il gruppo verso sud in marce forzate. Si comincia davvero ad accusare la stanchezza, le ragazze specialmente sono estenuate.
A sera si fa il campo tardi e la notte si sente la creatura minacciosa ancora piu' vicina. Improvvisamente si odono molte grida, che si affievoliscono per la lontananza. Miestwode, 14 marzo 517

Si prosegue di buon passo, ma i versi sembrano sospesi per tutto il giorno. Forse siamo usciti dal suo territorio.

Miestwode, dal 15 al 20 marzo 517

Si continua a viaggiare verso sud, un po' a caso. La minaccia sembra ormai lontana, non si ode piu' il suo terribile richiamo.
Finalmente il 20 di marzo la foresta diventa meno fitta e c'è traccia di lavoro umano, alberi tagliati. Poco dopo si intravede una valle libera e civilizzata, un villaggio fortificato con torrione.
Domandando ad un viandante si scopre che siamo nella Baronia di Laon, nei pressi di Maurer.
Siccome il signore del posto non ha fama di essere proprio una brava persona, ci si fa indicare la prima stazione di posta della zona, evitando i centri abitati. E finalmente, a sera, i nostri eroi possono dormire in un letto e riposare.
Il viaggio verso Caen, e quindi verso Chalard e i Padri di Noyes, sara' adesso semplice, su strade conosciute e civilizzate.

Voci correlate

Personaggi

- [Eric](#)
- [Loic](#)
- [Desiree](#)
- [Julie](#)
- [Solice](#)
- [Abel](#)
- [Quixote](#)

PNG

- Lothar
- Padre Lorenzo Quart
- Alain, amico d'infanzia di Caen
- Bernard, compaesano di Caen
- Michael Di Caen, misterioso compaesano di Caen, cacciatore
- Gavin, "lieto"
- Padre Diocleziano, nuovo Parroco di Caen
- Robert Cuvier, detto Giovanardi
- Uther
- Jean, prigioniero
- Luc, prigioniero
- Mathieu, prigioniero
- Lady Cathrina
- Lord Manfred
- Barak, Nano di Nur-Had-Dun
- Ur Kan, giovane Nano di Nur-Had-Dun
- Ordo, Nano della Rosa Bianca
- Mohammed Alligator
- Mur Nak Reb importante Nano di Nur-Had-Dun
- Kaar Lur Gut, "il folle"
- Kar Krinamin

Luoghi visitati

- Zarak
- Chalard
- Willcox
- Caen
- Foresta di Miestwode
- Nur-Had-Dun

Allegati